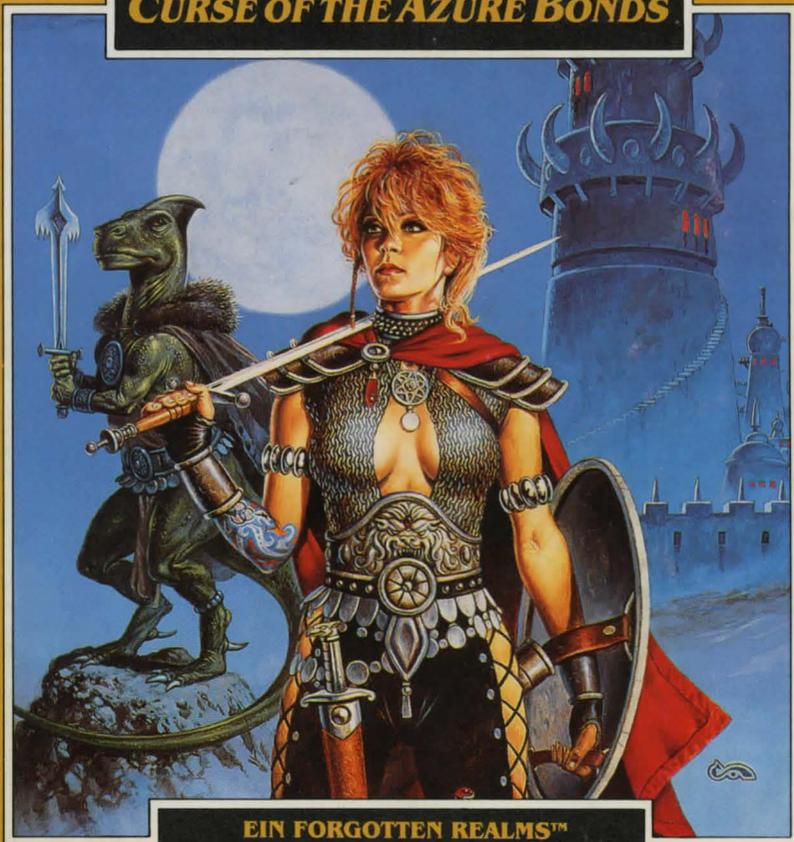


OFFIZIEL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTERPRODUKT

CURSE OF THE AZURE BONDS



EIN FORGOTTEN REALMS™
Fantasy-Rollenspielepos, Bd. 2

© 1989 TSR, Inc.
© 1989 Strategic Simulations, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.

TSR™

TSR™
TSR, Inc.

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG	1
Was das Spiel enthält	1
Schnell starten	2
Transferieren der Charaktere von POOL OF RADIANCE & HILLSFAR	3
Das Layout des Regelbuchs	3
Sichtoptionen	4
CHARAKTERE UND DIE GRUPPE	4
Die sechs Spielerrassen in CURSE OF THE AZURE BONDS	4
Eigenschaftspunkte	5
Charakterklassen	7
Gesinnung	9
Kreieren einer Gruppe von Charakteren	9
Nicht-Spieler Charaktere ('Non-Player Character' – NPC)	11
Der Charakter-Bildschirm	11
ABENTEUERMENÜ	14
LAGERMENÜ	15
ZIVILISATION	17
BEGEGNUNGEN	18
KAMPF	19
Während des Kampfes	20
Nach dem Kampf	21
MAGIE	23
DIE ZAUBERSPRÜCHE	25
Kleriker-Zaubersprüche des ersten Levels	25
Kleriker-Zaubersprüche des zweiten Levels	26
Kleriker-Zaubersprüche des dritten Levels	26
Kleriker-Zaubersprüche des vierten Levels	26
Kleriker-Zaubersprüche des fünften Levels	27
Druiden-Zaubersprüche des ersten Levels	27
Magier-Zaubersprüche des ersten Levels	27
Magier-Zaubersprüche des zweiten Levels	28
Magier-Zaubersprüche des dritten Levels	29
Magier-Zaubersprüche des vierten Levels	29
Magier-Zaubersprüche des fünften Levels	30
ANHÄNGE	31
Umfang der Eigenschaftspunkte der verschiedenen Rassen	31
Höchstes Level der Rassen und Klassen sowie wichtigste Eigenschaft	31
Die den Rassen erlaubten Waffen und Rüstungen	31
Zauberspruch-Parameter	32
Liste der Waffen	33
Liste der Rüstungen	34
Tabelle der Erfahrungspunkte pro Level	34
Glossar der AD&D-Terminologie für Spiel und Computer	36
ABENTEUERER-JOURNAL	39



EINFÜHRUNG

Willkommen zu CURSE OF THE AZURE BONDS, einem offiziellen Computer-Produkt von ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® und einem weiteren Fantasy-Rollenspielepos von FORGOTTEN REALMS™. Dieses Abenteuerspiel bezieht sich auf die Regeln und den geschichtlichen Hintergrund von TSR, Inc., wobei dieses Abenteuer eigens für den Computer entworfen wurde.

Das Abenteuer von CURSE OF THE AZURE BONDS beginnt in der Grenzstadt Tilverton, die sich an der Grenze zwischen dem großen Königreich von Cormyr und den versteuten Siedlungen der Dalelands befindet. Die Charaktere beginnen als erfahrene Abenteurer, die überfallen, gefangen genommen und mit fünf magischen Zaubersprüchen, den sogenannten 'Bonds', verflucht wurden.

Für jeden 'Bond' wurde ein azurblaues Symbol unter der Haut des Schwertarms eines jeden Charakters eingebrannt. Diese 'Bonds' besitzen gefährliche magische Kräfte, die die Handlungen eines Charakters kontrollieren können. Die Aufgabe der Charaktere in CURSE OF THE AZURE BONDS besteht darin, das Reich aufzufinden, welches die Quelle der 'Bonds' ist, und sich von diesen schrecklichen Flüchen zu befreien.

WAS DAS SPIEL ENTHÄLT

Außer den Spieldisketten sollten Sie diese weiteren Teile vorfinden.

Dies ist das Regelbuch. Schlagen Sie in diesem Buch nach, wenn Sie während des Spiels Fragen haben.

Das Abenteuerjournal enthält Hintergrundinformationen und eine Einleitung zu den FORGOTTEN REALMS™. Im Journal sind Karten, die im Umlauf befindlichen Gerüchte

und Geschichten enthalten, die wahr oder falsch sein können. Sie werden den Wahrheitsgehalt der Gerüchte während des Spielverlaufs überprüfen können.

Die Schnellstart-Karte erläutert, wie Sie das Spiel starten, Menüs benutzen und Gegenstände mit Hilfe Ihres Computers wählen. Sie können sofort ins Spielgeschehen einsteigen, ohne die Regeln vorher durchlesen zu müssen.

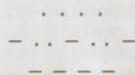
Das Übersetzungsrad erläutert Ihnen die im Spiel verwandten Kodebuchstaben. Mit dem Übersetzungsrad können die Elfen- und Zwergenrunen ins Englische übersetzt werden.

Das Übersetzungsrad ('Translation Wheel') besteht aus vier Teilen:

Espruar-Runen (aus der Elfensprache) befinden sich am äußeren Rand des Übersetzungsrad.

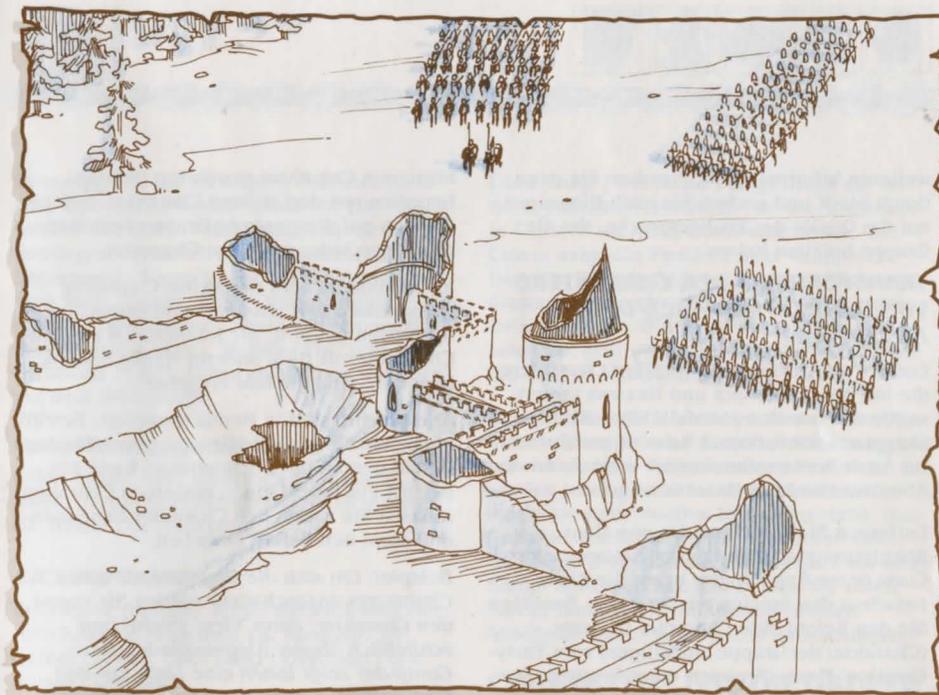
Dethek-Runen (aus der Zwergensprache) befinden sich auf dem beweglichen inneren Ring des Rads.

Drei Wege winden sich vom Innern des Rades nach außen. Die drei spiralenförmige Wege lassen sich graphisch wie folgt identifizieren:



Sechs Löcher, mit den Zahlen 1 bis 6 numeriert, befinden sich unterhalb eines jeden Wegs. Die Kodebuchstaben werden durch die Löcher unter den Wegen gelesen.

Benutzen Sie das Übersetzungsrad, wenn auf dem Bildschirm eine Espruar-Rune, eine Dethek-Rune, eine Zahl oder ein Wegsymbol erscheint. Vergleichen Sie die Runen mit dem Außenring des Übersetzungsrad. Geben Sie dann den Kodebuchstaben ein, der im Loch neben der Zahl unter dem Wegsymbol erscheint.



Die Ruinen der Stadt Yulash

Mit Hilfe des Übersetzungsrad können Sie auch eine Elfen- oder Zwergenrunen in einen englischen Buchstaben übersetzen. Vergleichen Sie eine Rune mit dem auf dem äußeren Ring befindlichen Übersetzungsstreifen, auf dem 'Translate From Dethek' (Aus der Zwergensprache Dethek übersetzen) oder 'Translate From Espruar' (Aus der Elfensprache Espruar übersetzen) geschrieben steht. Folgen Sie dann dem...-Weg und lesen Sie den englischen Buchstaben auf dem inneren Ring, auf dem 'To English' (Ins Englische) geschrieben steht.

SCHNELL STARTEN

Sie können sofort ins Spielgeschehen von CURSE OF THE AZURE BONDS einsteigen, indem Sie

Ihre Schnellstart-Karte und das vorgegebene, gespeicherte Spiel benutzen. Ergeben sich während des Spiels Fragen, können Sie für eine vollständige Erklärung auf dieses Handbuch zurückgreifen.

Zu Spielbeginn hat Ihre Gruppe zwei Hauptziele: sich für die Action auszurüsten und mehr Informationen über die azurblauen 'Bonds' herauszufinden. Lesen Sie den ersten Eintrag ins Abenteuerjournal. Begeben Sie sich zum Laden und kaufen Sie sich Ihre Kampfausrüstung. Gehen Sie zur Halle und trainieren Sie Ihre Charaktere von Pool of Radiance oder Hillsfar, die über genug Erfahrung verfügen, um ein Level aufzusteigen. Fragen Sie den Hohepriester des Tempels, den Weisen und den Gastwirt nach



weiteren Informationen. Wandern Sie dann durch Stadt und suchen Sie nach Hinweisen auf die Quelle der Zaubersprüche, die die Gruppe befallen haben.

TRANSFERIEREN DER CHARAKTERE VON POOL OF RADIANCE UND HILLSFAR

CURSE OF THE AZURE BONDS akzeptiert Charaktere, die in POOL OF RADIANCE und HILLSFAR kreiert wurden. Es werden ebenfalls Charaktere akzeptiert, die in POOL OF RADIANCE und CURSE OF THE AZURE BONDS selber kreiert wurden, um auf Abenteuersuche in HILLSFAR zu gehen.

Entfernen Sie die Charakter aus einer Abenteurergruppe in POOL OF RADIANCE oder CURSE OF THE AZURE BONDS, bevor Sie diese zwischen den Spielen austauschen. Benutzen Sie den Befehl 'Add Character to Party' (Charakter der Gruppe hinzufügen) vom 'Party-Creation'-Menü (Kreieren einer Gruppe), um einen Charakter zu transferieren.

Wenn Sie einen Charakter hinzufügen wollen, der zuerst in POOL OF RADIANCE oder CURSE OF THE AZURE BONDS kreiert wurde und dann auf Abenteuersuche in HILLSFAR war, benötigen Sie die gespeicherten Spieldateien sowohl vom Originalspiel als auch HILLSFAR. Schlagen Sie für zusätzliche Informationen auf der Schnellstart-Karte nach.

DAS LAYOUT DES REGELBUCHS

Die Abschnitte dieses Buchs beschreiben, wie Sie den Spielablauf mit den Menüs manipulieren können. Folgen Sie den Anweisungen auf Ihrer Schnellstart-Karte, um einen Befehl von den Menüs zu wählen. Im Mittelpunkt des Spielgeschehens steht das Konzept des 'aktiven Charakters'. Ein gerade aktiver Charakter wird auf der Anzeige hervorgehoben. Die von Ihnen für einen

einzelnen Charakter gewählten Befehle betreffen nur den aktiven Charakter. Befehle, die sich auf die gesamte Gruppe beziehen, benötigen keinen aktiven Charakter.

Im Zweikampf wird der aktive Charakter automatisch und entsprechend seiner Initiativen gewählt. Sie können den aktiven Charakter mit Hilfe anderer Menüs ändern, bevor Sie einen Befehl eingeben.

Alle Befehle sind in Menüs gruppiert. Betrifft ein Befehl die gesamte Gruppe, geben Sie den Befehl gemäß Ihrer Schnellstart-Karte ein. Betrifft ein Befehl einen einzelnen Charakter, müssen Sie zuerst den Charakter benennen und dann den Befehl eingeben.

Beispiel: Um sich die Gegenstände eines Charakters anzuschauen, wählen Sie zuerst den Charakter, dann 'View' (Sicht) und schließlich 'Items' (Gegenstände). Der Computer zeigt Ihnen eine Liste mit den Gegenständen des Charakters und deren Kampfbereitschaft.

Menüs erscheinen entweder senkrecht oder waagrecht. Mit den senkrechten Menüs wählen Sie den aktiven Charakter oder ein Objekt, wie z.B. einen Gegenstand oder einen Zauberspruch, das behandelt bzw. benutzt werden soll. Haben Sie eine größere Auswahl und paßt diese nicht mehr auf den Bildschirm, können Sie die Seiten mit Hilfe der Befehle 'Next' (Nächste) und 'Prev' (Vorhergehende) umblättern (oder mit den Tasten 'Pg Up' für 'Seite hoch' und 'Pg Dn' für 'Seite runter').

Waagerechte Menüs stellen Ihnen eine Liste mit Befehlen zur Verfügung und geben Ihnen damit die Möglichkeit zu bestimmen, was ein Charakter macht oder was Sie mit dem Charakter machen. Soweit es der Platz erlaubt, wird jedes waagerechte Menü mit einem Menütitel eingeleitet. Diesem folgt ein



Doppelpunkt, um zu zeigen, daß dies nicht eine Option des Menüs selber ist. Die Menüs werden mit ihrem Titel und jedem Befehl in den Regeln erläutert. Zum Beispiel verfügt das Lagermenü ('Camp') über die Befehle für Speichern ('Save'), Sicht ('View'), Magie ('Magic'), Ruhepause ('Rest'), Änderungen durchführen ('Alter'), Heilen ('Fix') und Verlassen ('Exit'). Diese erscheinen wie folgt auf dem Bildschirm.

Camp Menu (Lagermenü):

CAMP (Lager): SAVE (Speichern) VIEW (Sicht) MAGIC (Magie) REST (Ruhepause) ALTER (Ändern) FIX (Heilen) EXIT (Verlassen)

SICHTOPTIONEN

In CURSE OF THE AZURE BONDS stehen Ihnen vier verschiedene Ansichten zur Auswahl: 3-D, Gebiet ('Area'), Über Land ('Overland') und Kampf ('Combat').

3-D erscheint, wann immer Sie sich in der Stadt, unter der Erde oder in einem anderen bebauten Gebiet befinden. Sie zeigt die Umgebung vor einer Gruppe. Drehen Sie die Gruppe mit den Richtungssteuerungen, um in die anderen Richtungen zu schauen. Auf dem Bildschirm erscheint außerdem noch die Kompaßrichtung (N – Nord, S – Süd, W – West und E – Ost), in die die Gruppe schaut. Die meisten 3-D Zonen sind 16 mal 16 Felder groß.

Gebeit ('Area') ist eine Sicht aus der Vogelperspektive von der Umgebung einer Gruppe. Diese Option wird im Abenteuermenü angeboten. Sie erhalten eine Übersicht über alle größeren Hindernisse wie Mauern, Bäume, Wasser etc. Ein Cursor zeigt die Position Ihrer Gruppe an. Diese Sichtoption steht Ihnen nur zur Verfügung, wenn Sie sich bereits in 3-D befinden.

Über Land ('Overland') zeigt Ihnen auf der Karte von FORGOTTEN REALMS™, wo die Abenteuer in CURSE OF THE AZURE BONDS stattfinden. Ein Cursor zeigt die Position Ihrer Gruppe an. Dieselbe Karte befindet sich auf der Rückseite dieses Regelbuchs und gibt die wichtigsten Ortsnamen an. Wollen Sie sich über Land bewegen, bestimmen Sie Ihren Zielort und wie die Gruppe reisen soll.

Kampf ('Combat') erscheint, wann immer Sie in eine kämpferische Auseinandersetzung verwickelt sind. Während eines Kampfes werden jeder Charakter und jedes Monster durch ein individuelles Icon dargestellt. Das Gelände des Schlachtfelds entspricht dem Gebiet, in dem sich die Gruppe kurz vor dem Kampf befunden hat. Die Details für einen Kampf können Sie im entsprechenden Abschnitt dieses Regelbuchs nachschlagen.

CHARAKTERE UND DIE GRUPPE

Sie müssen Charaktere erschaffen, die in den FORGOTTEN REALMS™ ihre Abenteuer suchen und Aufgaben erfüllen. Die Charaktere unterscheiden sich in ihrer Rasse, ihren Eigenschaftspunkten und ihrer Klasse. Zur erfolgreichen Beendigung einer mission in CURSE OF THE AZURE BONDS werden mehrere Charaktere benötigt. Eine ausgewogene Gruppe mit Charakteren verschiedenster Klassen und Rassen gewährt Ihnen die größte Flexibilität.

DIE SECHS SPIELER-RASSEN IN CURSE OF THE AZURE BONDS

Die Tabelle für den 'Umfang der Eigenschaftspunkte der verschiedenen Rassen' gibt die Ober- und Untergrenze für die Eigenschaftspunkte der einzelnen Spielerrassen an. Die Tabelle für 'Höchstes Level der Rassen und Klassen sowie wichtigste



Eigenschaft' gibt die Beschränkungen bezüglich der zur Verfügung stehenden Charakterklassen und die Obergrenzen bezüglich des Levels für die einzelnen Spielerrassen an. Nicht-menschliche Charaktere können mehrere Charakterklassen miteinander verbinden und können über besondere zusätzliche Fähigkeiten verfügen. Menschliche Charaktere dürfen Zwei-Klassen-Charaktere sein.

Zwerge ('Dwarf') sind eine schlaue Rasse von robusten Arbeitern und Handwerkern. Sie können besonders Magie und Giften widerstehen. Außerdem können Zwerge aufgrund ihrer Infravision in der Nacht sehen. In einem Kampf verdienen sie sich Extrapunkte, wenn sie Riesenkreaturen in Menschengröße angreifen, vor deren Angriffen sie sich besonders gut ducken können. Sie können Kämpfer, Dieb oder gleichzeitig Kämpfer/Dieb sein.

Elfen sind Mitglieder einer sehr alten Rasse von großer Gestalt. Schlafsprüche und Bannsprüche können ihnen selten etwas anhaben, sie können mit ihrer Infravision in der Nacht sehen und sie haben bessere Chancen, versteckte Objekte zu finden. Während eines Kampfes erhalten Elfen Sonderpunkte, wenn sie mit Schwert oder Bogen angreifen. Sie können jedoch nicht von der Toten wiederaufstehen. Elfen können Kämpfer, Magier, Dieb, Kämpfer/Magier, Kämpfer/Dieb, Magier/Dieb und Kämpfer/Magier/Dieb sein.

Gnome sind etwas kleiner und dünner als ihre Vettern, die Zwerge. Sie können besonders Magie und Giften widerstehen und können aufgrund ihrer Infravision in der Nacht sehen. In einem Kampf verdienen sie sich Extrapunkte wenn sie Riesenkreaturen in Menschengröße

angreifen, vor deren Angriffen sie sich besonders gut ducken können. Sie können Kämpfer, Dieb oder gleichzeitig Kämpfer/Dieb sein.

Halb-Elfen sind Mischlinge, die über viele der Tugenden sowohl der menschlichen Rasse als auch der Elfen verfügen. Wie den Elfen können ihnen Schlafsprüche und Bannsprüche selten etwas anhaben, sie können mit ihrer Infravision in der Nacht sehen und sie haben bessere Chancen, versteckte Objekte zu finden. Halbelfen können Kämpfer, Magier, Kleriker, Dieb, Förster, Kleriker/Kämpfer, Kleriker/Förster, Kleriker/Magier, Kämpfer/Magier, Kämpfer/Dieb, Magier/Dieb, Kleriker/Kämpfer/Magier und Kämpfer/Magier/Dieb sein.

Halblinge ('Halfing') sind etwa halb so groß wie Menschen, daher ihr Name. Sie können Magie und Giften widerstehen und können aufgrund ihrer Infravision in der Nacht sehen. Sie können Kämpfer, Dieb oder gleichzeitig Kämpfer/Dieb sein.

Menschen ('Humans') sind die häufigste Spielerrasse in den Forgotten Realms. Sie können Kämpfer, Magier, Kleriker, Dieb, Förster ('Ranger'), Paladin und Zwei-Klassen-Charaktere sein.

EIGENSCHAFTSPUNKTE

Der Computer ermittelt die sechs verschiedenen Kategorien für Eigenschaftspunkte eines jeden Abenteurers nach dem Zufallsprinzip. Eigenschaftspunkte reichen von 3 (niedrig) bis 18 (hoch). Jede Charakterklasse besitzt eine 'wichtigste' Eigenschaft, und sollte deren Punktwertung 15 Punkte oder mehr anzeigen, erhöhen sich die Erfahrungspunkte des Abenteurers (siehe weiter unten).



Die mit großen Mauern umgebene Stadt Zhentil Keep

Stärke ('Strength' oder 'Str') mißt, wieviel Gewicht ein Charakter tragen kann. Ein Charakter mit großer Stärke richtet im Kampf besonderen Schaden an. Kämpfer, Förster ('Ranger') und Paladine mit einer Stärke von 18 erhalten außerdem einen Prozentwert zwischen 1 und 100 (angezeigt als 01 - 00), der die höchstmögliche natürliche Stärke angibt.

Intelligenz ('Int') ermittelt, wie gut ein Charakter lernen kann.

Weisheit ('Wisdom' oder 'Wis') ist ein Maß für die Fähigkeit eines Charakters, die Vorgänge in der Welt zu verstehen und auf sie Einfluß zu nehmen. Ein Kleriker mit großer Weisheit kann zusätzliche Zaubersprüche erlernen.

Gewandtheit ('Dexterity' oder 'Dex') mißt, wie groß die Handfertigkeit und Flinkheit eines Charakters ist. Ein Charakter mit großer Gewandtheit ist schwerer zu treffen, erhält einen Bonus, wenn er mit Fluggeschossen angreift und bekommt einen Zusatzbonus für seine Rüstungsklasse angerechnet. Ein Dieb mit großer Geschicklichkeit erhält einen Bonus für seine beruflichen Eigenschaften.

Konstitution ('Con') gibt die Gesundheit eines Charakters an. Ein Charakter mit hoher Konstitution erhält zusätzliche Schlagpunkte ('Hit Points') für jeden tödlichen Schlag (siehe unten).

Charisma ('Cha') ist das Maß dafür, wie gut sich ein Charakter mit anderen Charakteren



versteht und zusammenarbeiten kann. Manchmal ist es ein entscheidender Faktor, wenn Ihr Charakter auf einen sogenannten NPC trifft ('Non-Player Charakter' = Charakter, die nicht vom Spieler kontrolliert werden).

Für jeden Charakter gibt es zwei weitere wichtige Punktwertungen: Schlagpunkte und Erfahrungspunkte.

Schlagpunkte ('Hit Points' oder 'HP') geben den Schaden an, den ein Charakter verkraften kann, bevor er verblutet. Der Computer kalkuliert die Höchstpunktzahl für Schlagpunkte, indem er diese auswürfelt und Sonderbonuse für das jeweilige Level oder die Konstitution hinzuaddiert. Ein Charakter erhält Bonus-Schlagpunkte ('Hits Points') für jeden tödlichen Schlag, wenn seine Konstitution größer als 14 Punkte ist. Bei Erreichen von 0 Schlagpunkten ist ein Charakter bewusstlos, am Sterben oder bereits tot, was davon abhängt, wieviel Schaden ihm zugefügt wurde.

Erfahrungspunkte ('Experience' oder 'XP') messen, was ein Charakter während seiner Abenuer gelernt hat. Hat er genug Erfahrungspunkte ('XP') gesammelt, steigt er ein Level höher und wird damit erfahrener in seiner Klasse. Der Computer merkt sich die Erfahrungspunkte jedes Charakters. Neue Charaktere beginnen mit 25.000 'XP' und auf dem entsprechenden Level. Bei Charakteren mit Mehrfach-Klassen werden die Erfahrungspunkte gleichmäßig zwischen den Klassen aufgeteilt. Siehe auch die 'Tabelle der Erfahrungspunkte pro Level' für die 'XP'-Anforderungen in den einzelnen Klassen.

CHARAKTERKLASSEN

Ein Abenteurer gehört mindestens einer der folgenden Klassen an. Ein menschlicher Abenteurer beginnt zuerst in einer Klasse und

kann später zu einer anderen Klasse wechseln. Nicht-Menschen können mehrere Klassen kombinieren. Einem nicht-menschlichen Charakter mit verbundenen Klassen stehen mehr Spieloptionen offen, dafür aber sind seine Fortschritte in einer Klasse langsamer, denn die Erfahrungspunkte werden gleichmäßig zwischen seinen Klassen aufgeteilt.

Die Vergabe der Schlagpunkte, Zaubersprüche und Erfahrungspunkte an die Charaktere basiert auf Ihren Klassen und Levels. Schlagen Sie auch auf der 'Tabelle der Erfahrungspunkte pro Level' nach für die Anzahl Schlagpunkte, die ein Charakter erhält, sowie die Anzahl der Zaubersprüche, die er lernen kann.

Kleriker ('Cleric') erhalten ihre Zaubersprüche von ihrem Gott und dürfen sämtliche Rüstungen und Schmetterwaffen benutzen. Ihre wichtigste Eigenschaft ist Weisheit.

Kämpfer ('Fighter') können alle Rüstungen oder Waffen wählen, doch sie können keine Zaubersprüche benutzen. Kämpfer können außergewöhnlich stark sein und erhalten zusätzliche Schlagpunkte ('HP'), wenn sie eine Konstitution von 17 oder mehr Punkten besitzen. Ihre wichtigste Eigenschaft ist Stärke.

Förster ('Ranger') können alle Rüstungen oder Waffen wählen. Sie können auch einige Druiden- und Magier-Zaubersprüche von hohem Level benutzen. Förster können außergewöhnlich stark sein und erhalten zusätzliche Schlagpunkte ('HP'), wenn sie eine Konstitution von 17 oder mehr Punkten besitzen. In einem Kampf verdienen sie sich Extrapunkte, wenn sie Riesenkreaturen angreifen. Nicht mehr als drei Förster dürfen gleichzeitig einer Gruppe angehören.



Förster müssen von guter Gesinnung sein und besitzen mindestens 13 Eigenschaftspunkte für Stärke und Intelligenz sowie mindestens 14 Eigenschaftspunkte für Weisheit und Konstitution. Die wichtigsten Eigenschaften für einen Förster sind Stärke, Intelligenz und Weisheit.

Paladine können alle Rüstungen oder Waffen wählen und sie können einige Kleriker-Zaubersprüche von hohem Level benutzen. Förster können außergewöhnlich stark sein und erhalten zusätzliche Schlagpunkte ('HP'), wenn sie eine Konstitution von 17 oder mehr Punkten besitzen. Sie können Zaubersprüchen und Giften besser widerstehen, können untote Kreaturen zum Leben erwecken, wenn sie ein Kleriker sind, dessen Level um zwei Stufen niedriger ist als ihr gegenwärtiger Level und sind immer von einer Schutzaura umgeben, die einem 'Protection from Evil'-Zauberspruch (Schutz vor dem Bösen) entspricht. Ein Paladin kann einmal pro Tag einen Schaden in Höhe von 2 Schlagpunkten pro Level heilen. Krankheiten können von Level 1–5 einmal pro Woche, in Level 6–10 zweimal pro Woche, und bei Level 11 dreimal pro Woche kuriert werden. Ein Paladin wird sich niemals auf gemeinsame Abenteuersuche mit einem böse gesinnten Charakter begeben. Paladine müssen von guter und gesetzestreuer Gesinnung sein und besitzen mindestens 9 Eigenschaftspunkte für Intelligenz und Weisheit, sowie mindestens 12 Eigenschaftspunkte für Stärke und 17 für Charisma. Die wichtigsten Eigenschaften für einen Paladin sind Stärke und Weisheit.

Magier ('Magic-User') können mächtige Zaubersprüche aussprechen, dürfen jedoch keine Rüstung tragen und können nur wenige Waffen benutzen. Ein Magier kann nur die

Zaubersprüche lernen, die in seinem Zauberbuch stehen. Die wichtigste Eigenschaft eines Magiers ist Intelligenz.

Diebe ('Thief') können einhändige Schwerter und Schlingen benutzen und können eine Lederrüstung tragen. Sie richten zusätzlichen Schaden beim 'hinterhältigen Erstechen' von menschengroßen Gegnern an. Sie sind besonders gut beim Öffnen von Schlössern, Klauen, Entfernen von Fallen, Schleichen, Verstecken und Erklettern von Wänden. Im 10. Level können sie Zaubersprüche von einer Schriftrolle benutzen. Die wichtigste Eigenschaft eines Diebes ist Gewandtheit.

Mehrfach-Klassen-Status ('Multiple') kann von nicht-menschlichen Charakteren benutzt werden, die zwei oder mehreren Klassen gleichzeitig angehören. Ihre Erfahrungspunkte werden zwischen den Klassen aufgeteilt, auch wenn ein Charakter in einer Klasse nicht mehr weiter aufsteigen kann. Ist ein Charakter in mehr als einer Klasse, wird für jedes Level ein Durchschnitt der Schlagpunkte aller betroffenen Klassen ermittelt. Er behält alle Vorteile der Klassen bezüglich der Waffenauswahl und der Ausrüstung bei.

Zwei-Klassen-Status ('Dual') kann von Menschen gewählt werden, die in der ersten Lebenshälfte einer Klasse angehört haben und dann zu einer neuen Klasse für den Rest ihres Lebens gewechselt haben. Wenn ein Charakter seine Klasse gewechselt hat, kann er in der alten Klasse nicht mehr weiter aufsteigen. Das Level der neuen Charakterklasse ist niedriger oder gleich dem der alten Klasse, wobei ein Charakter zuerst nicht die Schlagpunkte und Eigenschaften der alten Klasse erbt. Sobald das Charakterlevel in der neuen Klasse das der alten übersteigt, erhält der Charakter seine



Schlagpunkte gemäß der neuen Klasse und kann die Eigenschaften beider Klassen benutzen. Menschen mit zwei Klassen können keine Magier-Zaubersprüche benutzen, wenn eine Rüstung im Kampf benutzt wird.

GESINNING ('ALIGNMENT')

Als 'Alignment' wird die Lebensphilosophie eines Charakters bezeichnet. Dessen 'Gesinnung' kann Einfluß darauf nehmen, wie sich NPCs ('Non-Player Charakter' = Charaktere, die nicht vom Spieler kontrolliert werden) ihm gegenüber verhalten.

Gesetzestreue und gute ('Lawful Good') Charaktere halten sich strengstens an Recht und Ordnung, und sie nutzen diese Prinzipien fürs Wohlergehen der Gesellschaft.

Gesetzestreue und neutrale ('Lawful Neutral') Charaktere akzeptieren das Gesetz und halten es für wichtiger, als das Gute oder Böse an sich.

Gesetzestreue und böse ('Lawful Evil') Charaktere glauben an das Recht als Mittel zum Erreichen ihrer bösen Ziele.

Neutral und gute ('Neutral Good') Charaktere glauben daran, daß der Sieg des Guten wichtiger ist als Gesetz oder Chaos.

Ganz neutrale ('True Neutral') Charaktere glauben, daß sich Gesetz und Chaos sowie Gut und Böse im Gleichgewicht befinden müssen.

Neutrale und böse ('Neutral Evil') Charaktere glauben, daß böse Ziele wichtiger sind, als die Methoden ihrer Verwirklichung.

Chaotische und gute ('Chaotic Good') Charaktere glauben an die Verwirklichung des Guten, ohne sich dabei um Recht und Ordnung zu kümmern.

Chaotische und neutrale ('Chaotic Neutral') Charaktere glauben, daß die Freiheit wichtiger ist, als irgendein gutes oder böses Ziel.

Chaotische und böse ('Chaotic Evil') Charaktere glauben daran, daß das Chaos die besten Voraussetzungen mit sich bringt, das Böse zu verwirklichen.

KREIEREN EINER GRUPPE VON CHARAKTEREN

Eine 'Party' ist eine Gruppe von Charakteren, die Sie erschaffen und für die spätere Weiterverwendung in verschiedenen Missionen auf die Speicherdiskette speichern. Eine Gruppe kann aus bis zu 6 Spielercharakteren bestehen (manchmal 'Player Charakter' oder auch 'PC' genannt). Zwei Plätze können von Nicht-Spieler-Charakteren ('NPC' für 'Non-Player Charakter') besetzt werden. Das 'Party Creation Menü' (Gruppen-Kreationsmenü) verschafft Ihnen die Informationen über die Charaktere in der Gruppe und bietet Ihnen ein Menü zum Zusammenstellen und Modifizieren einer Gruppe an.

PARTY CREATION MENU

- Create New Character (Neuen Charakter kreieren)
- Drop Character (Charakter entfernen)
- Modify Character (Charakter modifizieren)
- Train Character (Charakter trainieren)
- View Character (Charakter betrachten)
- Add Character To Party (Einen Charakter der Gruppe hinzufügen)
- Remove Character From Party (Charakter von Gruppe entfernen)
- Load Saved Game (Gespeichertes Spiel laden)
- Save Current Game (Gegenwärtiges Spiel speichern)
- Human Change Class (Ändern der Klasse eines Menschen)
- Begin Adventuring (Mit dem Abenteurer beginnen)
- Exit to DOS (Zurückkehren zu DOS)



Create New Character (Neuen Charakter kreieren) gibt Ihnen die Möglichkeit, einen Abenteurer von Anfang an zu gestalten. Dies führt Sie zu einer Reihe von Untermenüs, die Ihnen beim Definieren der Charaktere behilflich sind.

- 'Rassenmenü wählen' (Pick Race) *bietet Ihnen eine Liste mit den sechs möglichen Rassen an, die Sie für Ihren Spielercharakter in den Forgotten Realms wählen können.*
- 'Geschlecht wählen' (Pick Gender) *bietet Ihnen eine Liste der Geschlechter für Ihren Charakter an. Das Geschlecht hat Einfluß auf die mögliche Stärke ('Str') eines Charakters.*

Der Computer 'würfelt' die Eigenschaftspunkte eines jeden Charakters. Sind Sie mit den Eigenschaftspunkten nicht zufrieden, können Sie den Computer nochmals die Charakter-Punkte auswürfeln lassen, und es wird ein neuer Charakter erzeugt. Andernfalls können Sie die Würfel und damit den Charakter akzeptieren. Sie können den Befehl zum Modifizieren eines Charakters ('Modify Character') wählen, um die Eigenschaftspunkte und Schlagpunkte nach Erzeugen eines Charakters neu zu bestimmen.

- 'Charakterklasse wählen' (Pick Character Class) *zeigt die Klasse oder Klassen an, für die Ihr Charakter zugelassen ist, was von seiner Rasse und den Erfahrungspunkten abhängt.*
- 'Gesinnung wählen' (Pick Alignment) *bietet Ihnen alle möglichen 'Alignments' für die Charaktere an, was von deren Charakterklasse abhängt.*
- 'Charaktername' (Name Character) *kann bis zu 15 Buchstaben für den Namen Ihres Charakters lang sein.*

Auf dem Computer erscheint der vollständige Charakter-Bildschirm. Wählen Sie die Waffe,

den Kopf und die Farben für das Kampf-Icon Ihres Charakters (die Abbildung, die Ihren Charakter im Kampf repräsentiert). Speichern Sie den Charakter auf der Speicherdiskette ('Save Game Disk') ab, damit er der Gruppe später hinzugefügt werden kann. Für genauere Anweisungen, wie Kampf-Icone geändert werden, schlagen Sie im Lager-Abschnitt nach.

- 'Verlassen' (Exit) *bringt Sie von jedem dieser Untermenüs zum 'Party Creation Menü' zurück.*

Drop Character (Charakter entfernen) entfernt einen Charakter von der Gruppe und löscht die auf der Speicherdiskette abgespeicherten Daten dieses Charakters. Ein mit diesem Befehl entfernter Charakter geht endgültig verloren.

Modify Character (Charakter modifizieren) dient zum Ändern der Eigenschafts- und Schlagpunkte eines Charakters. Mit diesem Untermenü können Sie die Eigenschaften Ihres in CURSE OF THE AZURE BONDS kreierten Charakter mit denen Ihres AD&D®-Lieblingscharakter abstimmen. Charaktere, die bereits auf Abenteuersuche waren, können nicht mehr modifiziert werden.

Train Character (Charakter trainieren) wird benutzt, um zum nächsten Level aufzusteigen, wenn einer der Charaktere genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat. Das Training kostet 1000 Goldstücke (GP) pro Level. Bestimmen Sie einen Charakter fürs Training. Verfügt der Charakter über genügend Eigenschaftspunkte und Goldstücke, steigt er um ein Level auf. Dies beansprucht keine Spielzeit. Siehe auch die Tabelle für 'Höchstes Level der Rassen und Klassen sowie wichtigste Eigenschaft', welche die Level-Obergrenze der einzelnen Spielerrassen angibt.

View Character (Charakter betrachten) ermöglicht es Ihnen, sich Ihren Charakter genauer anzuschauen, was im Abschnitt 'Sicht' näher beschrieben wird.



Add Character To Party (Einen Charakter der Gruppe hinzufügen) erlaubt es Ihnen, bereits vorher benutzte Charaktere von der Speicherdiskette in Ihre Gruppe zu transferieren. Im 'From Where'-Menü wählen Sie das Spiel, an dem der Charakter zuletzt teilgenommen hat.

From Where Menu (Von Wo?-Menü):

FROM WHERE: CURSE POOL HILLSFAR EXIT

- 'Curse' fügt dem Spiel einen Charakter hinzu, der zuletzt in CURSE OF THE AZURE BONDS gespielt hat.

- 'Pool' fügt dem Spiel einen Charakter hinzu, der zuletzt in POOL OF RADIANCE gespielt hat.

- 'HILLSFAR' fügt dem Spiel einen Charakter hinzu, der zuletzt in HILLSFAR gespielt hat. Wurde der Charakter ursprünglich in CURSE OF THE AZURE BONDS oder POOL OF RADIANCE kreiert, werden beide Dateien des Originals und von der HILLSFAR-Speicherdiskette benötigt. Weitere Informationen befinden sich auf der Schnellstart-Karte.

Remove Character From Party (Charakter von Gruppe entfernen) transferiert einen Charakter von der Gruppe auf die Speicherdiskette.

Load Saved Game (Gespeichertes Spiel laden) lädt eine frühere Gruppe von Abenteurern von der Speicherdiskette.

Save Current Game (Gegenwärtiges Spiel speichern) speichert die gerade von Ihnen entworfene Gruppe auf der Speicherdiskette ab.

Human Change Class (Ändern der Klasse eines Menschen) erlaubt es einem menschlichen Charakter mit den entsprechenden Eigenschaften, den Zwei-Klassen-Status anzunehmen.

Begin Adventuring (Mit dem Abenteuer beginnen) startet das Spiel von neuem.

Exit to DOS (Verlassen zu DOS) läßt Sie das Spiel verlassen.

NICHT-SPIELER-CHARAKTERE ('NPC')

Während des Spiels werden Sie und Ihre Gruppe auf viele Charakter treffen, die vom Computer gesteuert werden. Diese können mit Ihrer Gruppe sprechen, Sie angreifen oder Ihnen anbieten, sich Ihrer Gruppe anzuschließen. Dies sind 'Non-Player Characters' (NPCs) oder auch Nicht-Spieler-Charaktere. Es gibt zwei Arten von NPCs: Die einen bieten Ihnen an, sich Ihrer Gruppe anzuschließen. Dann gibt es jene NPCs, die sich nicht der Gruppe anschließen, Ihnen aber Informationen geben oder sich auf einen Kampf mit Ihnen einlassen.

NPCs, die sich Ihrer Gruppe anschließen wollen, werden wie Ihre eigenen Spielercharaktere behandelt, wenn auch mit einigen Unterschieden. Während eines Kampfes werden die NPCs vom Computer gesteuert. Sie haben eine gute Moral, doch wenn es schlecht um die Gruppe steht, kann es leicht passieren, daß sie Ihnen wegnrennen. Sie können den NPCs Schätze verkaufen, doch ein selbstbewußter NPC wird keine Gegenstände an andere Charakter verkaufen. Sollten jene NPCs jedoch sterben, können Sie die Option für 'Trade Items' (Gegenstände handeln) benutzen und sich die in deren Besitz befindlichen Gegenstände aneignen.

DER CHARAKTER-BILDSCHIRM

Der Charakter-Bildschirm erscheint immer, wenn Sie den Befehl 'Sicht' ('View') benutzen. Es erscheinen der Name, das Geschlecht, die Rasse und das Alter eines Charakters sowie dessen Gesinnung ('Alignment'), Klasse und Eigenschaftspunkte. Es wird auch noch angezeigt, wie reich ein Charakter ist.



Zu Spielanfang besitzt jeder Charakter 300 Platinstücke, mit denen er sich eine Ausrüstung zulegen kann. Später, wenn ein Charakter Reichtümer in seinen Abenteuern angesammelt hat, erscheinen auf dem Bildschirm verschiedene Eintragungen für Kupferstücke ('cp'), Silberstücke ('sp'), Electrumstücke ('ep'), Goldstücke ('gp'), Platinstücke ('pp'), Edelsteine und Schmuck. Edelsteine und Schmuck können im Preis variieren, deren eigentlichen Wert Sie oft erst beim Abschätzen herausfinden. Der Wechselkurs zwischen den verschiedenen Währungen ist.

1 pp = 5 gp = 10 ep = 100 sp = 1000 cp.

Auf dem Bildschirm erscheinen ebenfalls Level(s) und die verdienten. Erfahrungspunkte ('XP'). Die Levels eines Charakters mit mehr als einer Klasse erscheinen in der gleichen Reihenfolge, wie seine Klassen. Ist ein Charakter z.B. Kämpfer/Diebe, werden bei 25.000 Erfahrungspunkten ('XP') seine Levels als 5/6 angezeigt. Bei einem Zwei-Klassen-Charakter werden nur die Erfahrungspunkte der aktuellen Klasse angezeigt.

Am unteren Ende der Charakteranzeige werden die Kampfinformationen aufgelistet. Die Rüstungsklasse erscheint unter 'AC' (für 'Armor Class'); je niedriger der AC-Wert, desto schwerer ist es für einen Gegner, den Charakter zu schlagen. Diesem folgt die Anzeige für 'To Hit AC 0' oder auch 'THACO'. Je niedriger der THACO-Wert eines Charakters ist, desto besser kämpft er.

Die Schlagpunkte ('HP') und der Schaden werden ebenfalls angezeigt. Sind die Schlagpunkte hervorgehoben, bedeutet dies, daß der Charakter verwundet wurde und daß er weniger Schlagpunkte hat, als nötig sind.

Der von einem Charakter angerichtete Schaden, wenn er einen Gegner im Kampf schlägt, entspricht den Schlagpunkten. Er hängt außerdem von der Stärke eines Charakters und der benutzten Waffe ab.

Die von einem Charakter getragene Last wird neben der Kampfbewegung eines Charakters angezeigt. Die Bewegungsfreiheit hängt von der gewählten Waffe, seiner Stärke und dem Gewicht der Gesamtlast ab.

Auf dem Bildschirm erscheinen außerdem die gewählte Waffe und die Rüstung. Die letzte Eintragung betrifft den Charakter-Status. Hier erfahren Sie alles über seinen gegenwärtigen Gesundheitszustand:

Okay bedeutet, daß die Zahl der Schlagpunkte ('HP') positiv ist und daß der Charakter sich frei bewegen und normal kämpfen kann.

Unconscious (Bewußtlos) bedeutet, daß Ihr Charakter genau 0 Schlagpunkte hat. Er kann sich weder bewegen noch kann er kämpfen, doch es besteht keine unmittelbare Gefahr für sein Leben.

Dead (Tot) bedeutet, daß Ihr Charakter gestorben ist. Nicht-Elfen können mit einem Auferstehungspruch ('Raise Dead') wieder zum Leben erweckt werden. Die Chance eines toten Charakters, von den Toten wiederaufzuerstehen, hängt hauptsächlich von seiner Konstitution ab.

Fled (Geflohen) bedeutet, daß der Charakter bei der letzten kämpferischen Auseinandersetzung die Flucht angetreten hat. Nach Beendigung des Kampfes kann er wieder zur Gruppe stoßen, als ob nichts passiert wäre, und er erhält seinen vorherigen Status zurück.

Stone (Versteinert) bedeutet, daß der Charakter von einem Monster oder mit einem Zauberspruch in Stein verwandelt wurde.



Gone (Gegangen) bedeutet, daß der Charakter völlig vernichtet wurde. Eine Wiederbelebung ist unmöglich.

Wenn Sie sich den aktiven Charakter genauer anschauen wollen, können Sie 'View' benutzen, worauf das Sichtmenü erscheint. Nicht immer stehen Ihnen alle Optionen zur Verfügung.

View Menu (Sichtmenü):

VIEW (Sicht); ITEMS (Gegenstände) SPELLS (Zaubersprüche) TRADE (Handel) DROP (Fallenlassen) HEAL (Heilen) CURE (Kurieren) EXIT (Verlassen)

Gegenstände ('Items') zeigt Ihnen alle Gegenstände, die ein Charakter bei sich trägt. Die Gegenstände sind kampfbereit ('Ready'), wenn ein 'YES' vor ihnen erscheint. In diesem Untermenü stehen Ihnen nicht immer alle Befehle zur Verfügung.

Item Menu (Gegenstandsmenü):

READY (Kampfbereit) USE (Benutzen) TRADE (Handel) DROP (Fallenlassen) HALVE (Halbieren) JOIN (Verbinden) SELL (Verkaufen) ID (Identifizieren) EXIT (Verlassen)

- 'Kampfbereit' (Ready) wird benutzt, um den Status einer Waffe, Rüstung oder eines anderen Gegenstandes zu ändern. Nur kampfbereite Waffen können in einem Kampf benutzt werden. Ein Charakter kann nicht mehr als zwei Handwaffen gleichzeitig benutzen. Es wird davon ausgegangen, daß sich Pfeile in einem Köcher befinden und jederzeit 'kampfbereit' gemacht werden können, doch sie können nur dann benutzt werden, wenn auch der Bogen oder die Armbrust vorher 'kampfbereit' gemacht wurden.

- 'Benutzen' (Use) aktiviert einen Gegenstand. Wählen Sie einen Gegenstand und bestimmen Sie ein Ziel.

- 'Handel' (Trade) dient zum Tauschen eines Gegenstands zwischen zwei Charakteren.

Bestimmen Sie zuerst den Charakter, zu dem der Gegenstand gehen soll, und dann den Gegenstand (Sie können auch mehrere Gegenstände gleichzeitig in einer Transaktion handeln). Bedenken Sie, daß ein NPC einen Gegenstand nicht wieder zurückgibt, wenn er ihn erst einmal hat.

- 'Fallenlassen' (Drop) läßt einen Gegenstand im Besitz eines Charakters verschwinden. Er läßt sich danach nicht wieder zurückholen.

- 'Halbieren' (Halve) – Mehrere Gegenstände gleicher Art werden oft zu einer Linie zusammengefaßt (z.B. 42 Pfeile). 'Halbieren' bedeutet, daß Sie zwei Linien mit jeweils der halben Anzahl schaffen (z.B. zwei Linien mit jeweils 21 Pfeilen).

- 'Verbinden' (Join) ist das Gegenteil von 'Halbieren'. Mehrere Linien von Pfeilen oder ähnlichen Gegenständen werden mit 'Join' miteinander verbunden und zu einer Linie zusammengefaßt. Nicht mehr als jeweils 250 Gegenstände können zu einer Linie verbunden werden. Einige Gegenstände können nicht zu einer Linie verbunden werden.

- 'Verkaufen' (Sell) wird im 'Shop'-Menü beschrieben.

- 'Identifizieren' (ID) wird im 'Shop'-Menü beschrieben.

Zaubersprüche ('Spells') – Auf dieser Liste stehen die Zaubersprüche, die von einem entsprechenden Charakter gelernt und benutzt werden können (siehe auch 'Magiemenü').

Handel ('Trade') verwenden Sie, wenn Sie Geld von einem Charakter zu einem anderen übergeben wollen. Bestimmen Sie den Charakter, mit dem Sie handeln wollen, und geben Sie an, welche Münzen und wieviel Sie dem anderen Charakter übergeben wollen.

Fallenlassen ('Drop') – Wenn Sie diesen Befehl fürs Geld benutzen, verschwindet es auf immer und ewig.



Heilen ('Heal') erscheint nur für einen Paladin. Ein Paladin kann einmal pro Tag einen Schaden in Höhe von 2 Schlagpunkten pro Level heilen. Wählen Sie zuerst den 'Heal'-Befehl und dann den zu heilenden Charakter. Dieser Befehl wird erst wieder auf dem Menü angeboten, wenn ein Paladin seine Heilungskräfte zurückgewonnen hat.

Kurieren ('Cure') erscheint nur für einen Paladin. Krankheiten können von Level 1 – 5 einmal pro Woche, in Level 6 – 10 zweimal pro Woche, und bei Level 11 dreimal pro Woche kuriert werden. Wählen Sie zuerst den 'Cure'-Befehl und dann den zu kurierenden Charakter. Dieser Befehl wird erst wieder auf dem Menü angeboten, wenn ein Paladin seine Heilungskräfte zurückgewonnen hat.

Die von Ihnen geschaffene Gruppe erscheint in einem 'Inn' oder in einer Seitenstraße von Tilvorton. Ihre Gruppe ist auf die Abenteuer vorbereitet.

ABENTEUERMENÜ

Das Abenteuermenü verschafft Ihnen Zugang zu den Hauptfunktionen von CURSE OF THE AZURE BONDS. Dieses Menü zeigt das gegenwärtige 3D-Bild des vor der Gruppe liegenden Gebiets und den Status der Gruppe. Ist ein Gruppenmitglied verletzt, werden die Schlagpunkte zur einfacheren Wahrnehmung hervorgehoben.

Adventure Menu (Abenteuermenü):

MOVE (Bewegen) VIEW (Anschauen) CAST (Zauberspruch) AREA (Gebiet) ENCAP (Verteilen) SEARCH (Suchen) LOOK (Betrachten)

Bewegen ('Move') ist der Befehl, um in der 3-D-Sicht die Richtung zu ändern, in die Ihre Gruppe gerade schaut, und um sie vorwärts zu bewegen. Bei 3D-Reisen kann sich die Gruppe vorwärts und rückwärts bewegen bzw. nach

links oder rechts drehen. Normalerweise beansprucht jede Vorwärts- oder Rückwärtsbewegung eine Minute der Spielzeit. Wird 'Suchen' für die Gruppe gewählt, benötigt die Gruppe 10 Minuten für einen Bewegungsschritt. Wie sich die Gruppe ohne diesen Befehl bewegen kann, wird für Ihren Computer auf der Schnellstart-Karte beschrieben.

Sicht ('View') läßt den Charakter-Bildschirm und das Sicht-Menü erscheinen.

Zauberspruch ('Cast') schickt Sie zum Zauberspruchmenü, damit Ihr aktiver Charakter einen Zauberspruch aussprechen kann. Schlagen Sie auch im 'Magie'-Abschnitt nach, wo die Anwendungen und Wirkungen der Zaubersprüche im Detail erläutert werden.

Gebiet ('Area') erlaubt, Ihnen, sich das um Ihre Gruppe herumliegende Gebiet aus der Vogelperspektive anzuschauen. Hat Ihre Gruppe die Orientierung verloren oder befindet sie sich in unbekanntem Gelände, kann es passieren, daß Ihnen dieser Befehl nicht zur Verfügung steht.

Lager ('Encamp') schickt Sie zum Lagermenü. Dies ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels, der im 'Camp'-Abschnitt näher beschrieben wird.

Suchen ('Search') schaltet den Suchmodus an und wieder aus. Eine Gruppe, die den Suchmodus ausgeschaltet hat, benötigt 1 Minute für einen Bewegungsschritt. Dabei besteht eine normale Wahrscheinlichkeit, zufällig auf jemanden zu treffen oder Geheimtüren zu finden, und ausreichende Vorsichtsmaßnahmen können gegen Fallen oder unangenehme Überraschungen getroffen werden. Eine Gruppe kann sich im angeschalteten Suchmodus fortbewegen, was pro Schritt 10 Minuten der Spielzeit beansprucht.



Dabei besteht eine größere Wahrscheinlichkeit, zufällig auf jemanden zu treffen oder Geheimtüren zu finden, und besondere Vorsichtsmaßnahmen können gegen Fallen oder unangenehme Überraschungen getroffen werden. Beim Suchen hält die Gruppe Ausschau nach Geheimtüren und Karten und bewegt sich so leise wie möglich fort, wobei Sie jeden vorhandenen Schatten ausnutzen und so vorsichtig wie möglich sind.

Betrachten ('Look') wird dazu verwendet, ein einzelnes Feld zu durchsuchen. Dieser Befehl wird so behandelt, als ob die Gruppe sich ein Feld im Suchmodus genauer anschaut.

LAGERMENÜ

Mit diesem Befehl können Sie das Spiel speichern und die Spielgeschwindigkeit oder die Gruppenordnung ändern. Außerdem wird er für solche alltäglichen Dinge wie eine Ruhepause zum Heilen oder das Lernen von Zaubersprüchen benutzt.

Camp Menu (Lagermenü):

CAMP (Lager): SAVE (Speichern) VIEW (Sicht) MAGIC (Magie) REST (Ruhepause) ALTER (Ändern) FIX (Heilen) EXIT (Verlassen)

Speichern ('Save') läßt Sie das Spiel und die Charaktere abspeichern. Zum Abspeichern Ihres Spiels sollten Sie eine Speicherdiskette nach den Anweisungen auf der Schnellstart-Karte vorbereiten.

Sicht ('View') läßt das Sichtmenü und den Charakterbildschirm des aktiven Charakters erscheinen.

Magie ('Magic') ist ein wichtiger Bestandteil von CURSE OF THE AZURE BONDS, der weiter unten im gleichnamigen Abschnitt beschrieben wird. Magische Zaubersprüche können nur gelernt werden, wenn sich die Gruppe im Lager aufhält.

Ruhepause ('Rest') gönnt den Charakteren eine Ruhepause, um Zaubersprüche zu lernen und natürlich zu heilen. Charaktere brauchen sich zum Schlafen nicht in den Lagermodus zu begeben. Die ursprüngliche Ruhezeit wird durch die Zeit festgelegt, die Ihre Charaktere zum Erlernen der mit Hilfe des 'Memorize'-Befehls im Magiemenu gewählten Zaubersprüche benötigen. Für 24 ununterbrochene Stunden Ruhepause im Lagermodus erhält ein verletzter Charakter einen Schlagpunkt zurück. Eine Ruhepause kann durch eine zufällige Begegnung unterbrochen werden. Gönnen Sie sich daher nur an sicheren Plätzen wie Wirtshäusern, in Verstecken oder in sicheren Gebäuden eine längere Ruhepause.

Rest Menu (Ruhepausenmenü):

REST (Ruhepause) ADD (Verlängern) SUBTRACT (Verkürzen) EXIT (Verlassen)

- 'Ruhepause' (Rest) *beginnt mit der Pause, nachdem Sie alle zu lernenden Zaubersprüche gewählt haben.*

- 'Verlängern' (Add) *verlängert die Pausendauer für eine Gruppe.*

- 'Verkürzen' (Subtract) *verkürzt die Pausendauer für eine Gruppe. Bei diesem Befehl kann es passieren, daß Charaktere nicht alle gewünschten Zaubersprüche erlernen können.*

- 'Änderungen' (Alter) *erlaubt es Ihnen, Änderungen sowohl an der Gruppe als auch an den Charakteren durchzuführen. Das folgende Menü erscheint:*

Alter Menu (Änderungsmenü)

ALTER (Ändern): ORDER (Ordnung) DROP (Entfernen) SPEED (Geschwindigkeit) ICON (Icon) PICS (Bilder) EXIT (Verlassen)



Die Gräber im Tal von Myth Drannor

- 'Ordnung' (Order) *ändert die Reihenfolge der Charaktere auf dem Bildschirm und ihre Aufstellung für den Kampf. Charaktere zu Anfang der Liste tendieren dazu, in der ersten Reihe plaziert zu werden.*

- 'Entfernen' (Drop) *entfernt einen Ihrer eigenen Charaktere für immer von der Gruppe und löscht ihn auf der Speicherdiskette. Ein entfernter Charakter geht für immer verloren.*

- 'Geschwindigkeit' (Speed) *kontrolliert die Geschwindigkeit, mit der die Mitteilungen auf dem Bildschirm erscheinen. Dauert es Ihnen zu lange, bis die nächste Mitteilung auf dem Bildschirm erscheint, benutzen Sie den Befehl für 'Schneller' ('Faster').*

Speed Menu (Geschwindigkeitsmenü):

SPEED (Geschwindigkeit): SLOWER (Langsamer) FASTER (Schneller) EXIT (Verlassen)

- 'Icon' läßt Sie das Kampf-Icon ändern. Mit dem Icon-Befehl können Sie das Icon eines Charakteres ändern und es an die vom Charakter bevorzugten Waffen, Farben und seine Rüstung anpassen. Verschiedene Computer und ihre Grafik-Adapter erzeugen unterschiedliche Icone; experimentieren Sie, um das beste Design zu entwerfen.

- 'Bilder' (Pics) kontrolliert die Bildschirmdarstellungen der Charaktere und der Gestalten, denen Sie begegnen.



Pics Menu (Bildermenü)

PICS (Bilder): MONSTERS ON/OFF (Monster Ein/Aus)
ANIMATION ON/OFF (Zeichnungen Ein/Aus) EXIT
(Verlassen)

- **Monster Ein/Aus kontrolliert das während einer Begegnung auf dem Bildschirm erscheinende Bild. Abschalten der Bildarstellungen der Monster beschleunigt den Spielablauf.**

- **Zeichnungen Ein/Aus kontrolliert die Bildschirmgrafiken. Abschalten der Bildschirmgrafiken beschleunigt den Spielablauf. Diese Option steht Ihnen nicht auf allen Computern zur Verfügung.**

Heilen ('Fix') wird dazu benutzt, um eine größere Anzahl von Zaubersprüche zum Heilen kleinerer Wunden miteinander zu einem einzigen Befehl zu verbinden. Alle Charaktere mit Kleriker-Zaubersprüchen des ersten Levels erlernen dabei so viele Zaubersprüche zum Heilen kleinerer Wunden, wie es ihnen möglich ist, und wenden diese auf die Gruppe an. Danach werden die vorher erlernten Zaubersprüche gleich wieder von neuem gelernt. 'Fix' braucht eine gewisse Zeit und kann durch eine Begegnung unterbrochen werden.

ZIVILISATION

In der Zivilisation befinden sich viele für den Abenteuerer interessante Orte. In den Städten gibt es Wirtschaftshäuser, Läden, Hallen, Tempel und Bars.

Wirtschaftshäuser ('Inn') sind ein sicherer Ort für eine Ruhepause. Benutzen Sie 'Rest' vom Lagermenü, um Zaubersprüche zu lernen und Schlagpunkte zurückzuerhalten.

Läden ('Shops') bieten Ihren Charakteren die Möglichkeit, einige ihrer Schätze zu verkaufen und ihre Ausrüstung auf den neuesten Stand

zu bringen. Wenn Sie einen Laden betreten, erscheint das Ladenmenü.

Shop Menu (Ladenmenü):

BUY (Kaufen) VIEW (Anschauen) TAKE (Aufheben)
POOL (Zusammenlegen) SHARE (Verteilen) APPRAISE
(Schätzen) EXIT (Verlassen)

- **Kaufen ('Buy')** zeigt Ihnen eine Liste der Gegenstände und ihrer Preise. Bestimmen Sie die Gegenstände, die der aktive Charakter kaufen will.

- **'Sicht' (View)** erscheint auch bei anderen Menüs, und in diesem Falle mit den Ergänzungsbefehlen zum 'Schätzen' im Sichtmenü und 'Verkaufen' sowie 'ID' im Gegenstandsmenü.

Verkaufen ('Sell') – Der Laden macht Ihnen ein Angebot, und Sie können es entweder akzeptieren oder zurückweisen. Verkaufte Gegenstände können nicht wieder zurückgekauft werden.

Identifizieren ('ID') nutzen Sie, um eine Schätzung für einen magischen Gegenstand zu erhalten. Der Laden verlangt eine Gebühr von 200 Goldstücken für den Service.

- **'Aufheben' (Take)** dient dazu, Geld nach dem Befehl fürs 'Zusammenlegen' wieder an sich zu nehmen. Bestimmen Sie die Münzarten und Geldmenge, die Sie an sich nehmen wollen.

- **'Zusammenlegen' (Pool)** dient dazu, daß alle Gruppenmitglieder ihr Geld in einen gemeinsamen Topf zusammenlegen. Alle Einkäufe in einem Laden werden aus diesem Topf bezahlt. Was übrig bleibt, kann mit Hilfe von 'Take' wieder aufgenommen werden.

- **'Verteilen' (Share)** erlaubt es Ihnen, das im Topf übriggebliebene Geld aufzunehmen und gleichmäßig auf die Charaktere zu verteilen.



- **'Schätzen' (Appraise)** wird in den Läden verwandt, um einen Schätzwert für die im Besitz eines Charakters befindlichen Edelsteine und den Schmuck zu bekommen. Der Computer fragt Sie, welche Edelsteine oder welcher Schmuck geschätzt werden sollen, und macht Ihnen dafür ein Angebot. Sind Sie damit einverstanden, wird der Gegenstand verkauft und Sie erhalten das Geld sofort gutgeschrieben. Wenn Sie nicht gleich verkaufen wollen (Edelsteine und Schmuck lassen sich wesentlich einfacher transportieren als Münzen), wandeln sich die Edelsteine und der Schmuck in Gegenstände, die vom Computer jetzt nicht mehr als Geld festgehalten werden, sondern auf der Gegenstandsliste des Charakterbildschirms erscheinen.

Trainingshallen sind der Ort, an dem Ihre Charaktere in den Levels aufsteigen und die Klassen ändern können. Dafür erscheint das Gruppen-Kreationsmenü (oder auch 'Party Creation Menu').

Tempel sind die Örtlichkeiten, in denen Sie Heilungssprüche mit Hilfe des Tempelmenüs anwenden können. Mit Ausnahme des Befehls 'Heal' (Heilen) finden Sie dieselben Befehle vor wie beim Ladenmenü.

Temple Menu (Tempelmenü):

HEAL (Heilen) VIEW (Anschauen) TAKE (Aufnehmen)
POOL (Zusammenlegen) SHARE (Verteilen) APPRAISE
(Schätzen) EXIT (Verlassen)

- **'Heilen' (Heal)** läßt eine Liste mit den Heilungssprüchen erscheinen. Bestimmen Sie den Spruch, der angewandt werden soll. Der Computer teilt Ihnen den Preis mit und fragt Sie, ob Sie nach wie vor behandelt werden wollen. Der Preis für einen Spruch kann variieren, was vom zu behandelnden Patienten und den Umständen abhängt.

Bars sind gesellige und manchmal raue Orte, wo Sie den neuesten Klatsch, Geschichten und Informationen hören können. Kaufen Sie eine Runde Bier und hören Sie den Geschichten zu.

BEGEGNUNGEN

Trifft eine Gruppe auf ein Monster oder einen NPC (Nicht-Spieler-Charakter), findet eine 'Begegnung' statt. Überrascht die Gruppe den NPC oder das Monster, kann sie ihn sofort mit Hilfe des 'Combat'-Befehls (Kampf) vom Begegnungsmenü angreifen. Greift die Gruppe sofort an, erhält sie einen Kampfbonus für ihre Initiative. Überraschen die Monster die Gruppe, so können diese sofort angreifen und erhalten ihrerseits einen Kampfbonus für ihre Initiative. Greifen beide Seiten nicht sofort an, geht der Überraschungseffekt für beide verloren. Wird die Gruppe nicht sofort von den Monstern angegriffen, bietet der Computer die folgenden Befehle an.

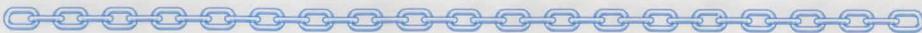
Encounter Menu (Begegnungsmenü):

ENCOUNTER (Begegnung): COMBAT (Kampf) WAIT
(Warten) FLEE (Fliehen) ADVANCE/PARLAY
(Voranschreiten/Sprechen)

Kampf ('Combat') läßt die Gruppe ein Monster angreifen. Dies wird näher im 'Kampf'-Abschnitt beschrieben.

Warten ('Wait') erlaubt es den Monstern, sich zu entscheiden, was sie als nächstes tun werden. Sie können warten, angreifen, fliehen, voranschreiten (wenn sie weit entfernt sind) oder mit Ihnen sprechen (wenn sie Ihnen nahe genug sind).

Fliehen ('Flee') erlaubt es Ihrer Gruppe, die Flucht anzutreten. Sind die Monster schneller als die Gruppe, muß sie zum Kampf antreten. Ist die Flucht erfolgreich, zieht sie sich um ein Feld zurück.



Voranschreiten ('Advance') reduziert die Reichweite zu den Monstern. Steht die Gruppe direkt vor oder neben den Monstern, wird der Befehl fürs Voranschreiten ('Advance') durch den Befehl fürs Sprechen ('Parlay') abgelöst.

Sprechen ('Parlay') erlaubt es Ihrer Gruppe, sich mit redewilligen Monstern zu unterhalten. Wählen Sie Ihren Sprecher (indem Sie einen Charakter 'aktiv' machen) und eine von fünf möglichen Verhaltensweisen für die Unterhaltung im Sprechmenü.

Parlay Menu (Sprechmenü):

PARLAY (Sprechen): HAUGHTY (Hochmütig) SLY (Hinterhältig) MEEK (Bescheiden) NICE(Nett) ABUSIVE (Beleidigend)

- 'Hochmütig' (Haughty) bedeutet, daß der Sprecher seine Überlegenheit gegenüber den Monstern zu verstehen gibt.
- 'Hinterhältig' (Sly) versucht, Informationen von Monstern zu bekommen, ohne daß diese es merken.
- 'Bescheiden' (Meek) versucht den Eindruck zu erwecken, daß die Gruppe es nicht wert ist, angegriffen zu werden.
- 'Nett' (Nice) versucht, den Monstern gegenüber nett zu sein.
- 'Beleidigend' (Abusive) versucht, durch Einschüchterungen Informationen von einem Monster zu erhalten.

KAMPF

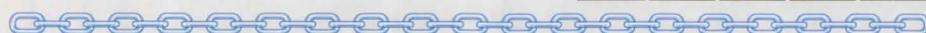
Der Computer entscheidet die Reihenfolge, in der die Charaktere und Monster zum Kampf antreten. Ist der Charakter ein persönlicher Charakter (PC) eines Spielers, so werden dessen Handlungen vom Spieler gesteuert. Ist der Charakter jedoch ein Monster, ein nicht-persönlicher Charakter (NPC) oder ein vom Computer kontrollierter PC, der den 'Quick'-

Befehl benutzt, werden die Handlungen vom Computer gesteuert.

Die Kampfstärke eines Charakters wird durch den THACO-Wert des Angreifers und den 'AC'-Wert des Angegriffenen bestimmt. Die Fähigkeit eines Angreifers, jemanden mit einer Waffe für den Nahkampf (wie Schwert, Speer oder blanke Faust) oder mit Fluggeschossen (wie Bogen oder Armbrust) anzugreifen wird THACO genannt, und je niedriger der Wert, desto größer die Chancen für einen Treffer. Die Verteidigung eines angegriffenen Charakters ist seine 'Armor Class' ('AC'), in anderen Worten, seine Rüstungsklasse. Je niedriger der 'AC'-Wert, desto schwerer kann der angegriffene Charakter geschlagen werden. Ein Angriff ist dann erfolgreich, wenn eine zufällige Zahl zwischen 1 – 20 größer oder gleich dem THACO-Wert des Angreifers minus des 'AC'-Wertes des Angegriffenen ist. Die Reichweite einer Waffe, Angriffe von hinten, Zaubersprüche und andere Umstände nehmen ebenfalls Einfluß auf den Kampfverlauf.

Im Kampf greifen der erste und der zweite Angreifer den Gegner frontal an. Der dritte Angreifer greift von hinten an, es sei dann, alle Angreifer stehen nebeneinander. Der vierte und alle weiteren Angreifer greifen von hinten an. Der 'AC'-Wert eines Verteidigers ist um ein beträchtliches geringer gegen Angriffe von hinten.

Diebe bilden die einzige Ausnahme dieser Regel. Greift ein Dieb von der dem ersten Angreifer genau gegenüberliegenden Position an, kann er jemanden vom Rücken her erstechen. Ein solcher Angriff ist nicht möglich, wenn der Dieb eine Rüstung trägt, die schwerer als eine Lederrüstung ist, oder jemanden angreift, dessen Größe die eines



Menschen übertrifft. Ein Dolchstoß besitzt größere Chancen, einen Verteidiger zu treffen, und fügt ihm, wenn erfolgreich ausgeführt, zusätzlichen Schaden zu.

Ein Charakter kann keine Fluggeschosse abfeuern, wenn sich ein Gegner direkt neben ihm befindet. Es ist jedoch möglich, diesen mit einem geworfenen Geschoß anzugreifen.

WÄHREND DES KAMPFES

Der Computer wählt den aktiven Charakter. Normalerweise bewegen sich Charaktere mit höherer Gewandtheit vor Charakteren mit einer niedrigeren Gewandtheit. Ein Charakter kann seinen Kampfeintritt mit Hilfe des 'Delay'-Befehls (Verzögern) auf später verschieben.

Der Bildschirm konzentriert sich auf den aktiven Charakter und zeigt seinen Namen, die Schlagpunkte ('HP'), seine Rüstungsklasse ('AC') und die gerade benutzte Waffe an. Die folgenden Optionen erscheinen auf dem Bildschirm.

Combat Menu (Kampfm Menü):

MOVE (Bewegen) VIEW (Sicht) AIM (Zielen) USE (Benutzen) CAST (Zauberspruch) TURN (Wegjagen) QUICK (Schnell) DONE (Erledigt)

Bewegen ('Move') steuert einen Charakter und greift mit ihm an. Der Angriff beginnt damit, daß Sie Ihren Charakter auf das feindliche Feld bewegen. Wenn sich der Charakter vom Feind absetzt, kann er ungehindert von hinten angegriffen werden.

Mit einem Bogen können Sie zwei Angriffe pro Runde ausführen, und mit Wurfpeilen ('Darts') können Sie sogar dreimal pro Runde angreifen. Kämpfer und Paladine des 7. Levels oder höher können ebenfalls zwei Angriffe pro Runde ausführen. Förster ('Ranger') des 8. Levels oder höher können auch zwei Angriffe

pro Runde ausführen. Alle Angriffe eines Charakters richten sich gegen sein erstes Ziel. Sollte dieses bereits nach dem ersten Angriff zu Boden gehen, können Sie Ihren zweiten Angriff gegen einen anderen Feind richten. Kämpfer, Paladine und Förster können mehrere schwache Gegner mit einem einzigen Schlag beseitigen.

Schlagen Sie nach auf Ihrer 'Schnellnachschießkarte' für eine genauere Beschreibung, wie Sie einen Charakter mit Ihrem Computer steuern. Der Bewegungsspielraum eines Charakters wird durch das von ihm getragene Gewicht und sperrige Rüstungen eingeschränkt.

Ein Charakter, der schneller als seine Feinde ist, kann vor dem Kampf weglaufen und sich schließlich vom Schlachtfeld entfernen. Dafür muß er jedoch schneller als alle Monster sein. Ein Charakter, der langsamer ist als alle seine Feinde, kann sich nicht vom Schlachtfeld entfernen. Ein Charakter, der genauso schnell wie das schnellste Monster ist, besitzt nur eine Fifty-Fifty-Chance davonzukommen. Gelingt einem Charakter die Flucht, nimmt er nicht mehr am Kampf teil und kehrt erst zurück, wenn der Kampf zuende ist. Sie müssen alle toten Charaktere zurücklassen, wenn die gesamte Gruppe die Flucht antritt.

Sicht ('View') läßt den Charakterbildschirm und das Sicht-Menü erscheinen. Einige Optionen wie 'Trade' ('Handel') stehen Ihnen natürlich während des Kampfgeschehens nicht zur Verfügung. Der Befehl für 'Benutzen' ('Use') erscheint unter 'Gegenstände' ('Items'), damit Sie solche Gegenstände wie einen Zauberstab für den Kampf wählen können.

Zielen ('Aim') ist ein Befehl, bei dem Ihnen die folgenden Optionen zur Verfügung stehen.



Aim Menu (Zielmenü):

AIM (Zielen): NEXT (Nächstes) PREY (Vorheriges)
MANUAL (Per Hand) TARGET (Ziel) EXIT (Verlassen)

- 'Nächstes' (Next) ist der Befehl zum Anschauen aller möglichen Ziele, wobei Sie mit dem Ihnen am nächsten liegenden Ziel anfangen und sich zum weiter entfernten Ziel begeben. Mit den Befehlen 'Next' und 'Prev' können Sie nur Ziele bestimmen, die sich in Blickrichtung des Charakters befinden.

- 'Vorheriges' (Prev) ist das Gegenteil von 'Next'. Mit diesem Befehl können Sie sich alle möglichen Ziele anschauen, wobei Sie mit dem am weitesten entfernten Ziel anfangen und sich danach zum nächstnäheren Ziel begeben.

- 'Per Hand' (Manual) – Mit diesem Befehl können Sie auf alles zielen, was sich auf der Karte befindet.

- 'Ziel' (Target) feuert dorthin, wo Sie Ihren Cursor plaziert haben.

Benutzen ('Use') läßt einen Charakter jeden Gegenstand wählen und ihn benutzen.

Bestimmen Sie das Ziel mit dem 'Aim'-Menü und wählen Sie den 'Target'-Befehl, um den Gegenstand anzuwenden.

Zauberspruch ('Cast') steht nur Zauberern zur Verfügung, wenn sie noch Zaubersprüche übrig haben. Die Zauberspruchoptionen des Magiemenus erscheinen auf dem Bildschirm (siehe auch die Magieregeln, wo dies näher beschrieben wird). Wenn ein Zauberer gerade getroffen wurde, ist es möglich, daß er dadurch die Konzentration verloren hat und ihm die Zauberspruchoptionen nicht zur Verfügung stehen.

Wegjagen ('Turn') ermöglicht es Klerikern und Paladinen, untote Monster zu vernichten oder von der Gruppe wegzujagen. Dies hat keinen Einfluß auf alle anderen Monsterformen.

Schnell ('Quick') übergibt die Steuerung eines Charakters an den Computer. Schlagen Sie auf der Schnellstart-Karte nach, wie Sie die manuelle Steuerung ausüben. Übernimmt der Computer die Steuerung eines Charakters mit kampfbereiten Pfeilen, tendiert dieser dazu, sich in der hinteren Reihe aufzuhalten und mit Pfeilen zu feuern. Gehen ihm seine Pfeile aus, wählt er eine Nahkampfwaffe und stürzt sich ins Schlachtgetümmel.

Erlедigt ('Done') wird verwendet, wenn ein Charakter seine Runde beendet hat.

Done Menu (Erlедigt-Menü):

GUARD (Wachsam) DELAY (Verzögern) QUIT (Aufhören)
BANDAGE (Bandagieren) SPEED (Geschwindigkeit) EXIT (Verlassen)

- 'Wachsam' (Guard) bedeutet, daß ein Charakter den ersten Gegner angreift, der sich in seine Nähe begibt.

- 'Verzögern' (Delay) erlaubt es einem Charakter, seinen Kampfeintritt zu verschieben, bis alle anderen Charaktere und Monster gekämpft haben.

- 'Aufhören' (Quit) wählen Sie, wenn Sie mit einem Charakter aufhören wollen zu kämpfen.

- 'Bandagieren' (Bandage) erscheint nur, wenn ein Mitglied der Gruppe am Sterben ist. Mit diesem Befehl wird die Blutung gestoppt und ihm das Leben gerettet.

- 'Geschwindigkeit' (Speed) ändert die Spielgeschwindigkeit und wird näher im Lagermenü unter dem Änderungsbefehl ('Alter') beschrieben.

NACH DEM KAMPF

Wenn die Gruppenmitglieder einen Kampf bis zum Ende überlebt haben, wird davon ausgegangen, daß die Körper der bewußtlosen oder toten Gruppenmitglieder von ihnen auf der Schulter transportiert werden und damit



Das Dorf Hap

weiterhin der Gruppe angehören. Tritt jedoch die Gruppe als Ganzes die Flucht an, verliert sie alle bewußtlosen und toten Gruppenmitglieder. Werden ALLE Gruppenmitglieder getötet, müssen Sie zur zuletzt gespeicherten Version des Spiels zurückgehen und von diesem Punkt aus neu starten.

Ist der Kampf vorüber, erscheint das Schatzmenü. Die meisten Befehle entsprechen denen des Tempelmenüs und des Ladenmenüs.

Treasure Menu (Schatzmenü):

VIEW (Sicht) TAKE (Aufheben) POOL (Zusammenlegen)
SHARE (Verteilen) DETECT (Enthüllen) EXIT (Verlassen)

Sicht ('View') läßt Charakterbildschirm und das Sicht-Menü erscheinen.

Aufheben ('Take') ist der Befehl, mit dem Sie Schätze aufheben.

Take Menu (Aufheben-Menü):

TAKE (Aufheben): ITEMS (Gegenstände) MONEY (Geld)
EXIT (Verlassen)

- 'Gegenstände' (Items) läßt eine Liste aller Gegenstände erscheinen, die die von Ihnen überwundenen Monster bei sich tragen. Sehr häufig sind die Waffen und Rüstungen der Monster von niedriger Qualität und deshalb nicht wert, als Schatz aufgenommen zu werden. Diese erscheinen deshalb auch nicht auf der List.



• 'Geld' (Money) läßt die vorhandenen Münzarten und deren Anzahl auf dem Computer erscheinen. Sie geben ein, welche und wieviele Münzen der aktive Charakter an sich nimmt.

Zusammenlegen ('Pool') legt das Geld aller Gruppenmitglieder in einen gemeinsamen Topf mit dem Schatz, der mit Hilfe von 'Take' wieder aufgenommen werden kann.

Verteilen ('Share') hebt das im Schatz vorhandene Geld auf und verteilt es gleichmäßig auf die Charaktere.

Enthüllen ('Defect') läßt den aktiven Charakter einen Zauberspruch für 'Detect Magic' (Magie enthüllen) benutzen.

Verlassen ('Exit') erlaubt es Ihnen, das Schlachtfeld zu verlassen. Sollten nach wie vor noch Schatzgegenstände vorhanden sein, wird das Schatzmenü weiterhin auf dem Bildschirm angeboten.

MAGIE

Magie ist unerlässlich für CURSE OF THE AZURE BONDS. Magier, Kleriker, Paladine und Förster (die letzten beiden mit einem hohen Level) können Zaubersprüche anwenden.

Ein Zauberspruch kann auf drei verschiedene Arten und Weisen erscheinen: Im Gedächtnis, im Zauberbuch und auf einer Schriftrolle.

Ein Zauberer, der einen Zauberspruch im Gedächtnis ('Memory') behält, hat ihn auswendiggelernt. Wie er eine Zauberformel aussprechen kann, wird unter 'Zauberspruch' ('Cast') beschrieben.

Magier und hochrangige Förster ('Ranger') schreiben ihre Zaubersprüche in ein Zauberbuch. Sie können Zauberspruch nur dann lernen, wenn sie diese zuvor in ihr Zauberbuch geschrieben haben.

Jedesmal, wenn ein Magier oder ein hochrangige Förster ('Ranger') um ein Level aufsteigen, können sie einen weiteren Zauberspruch in ihr Zauberbuch eintragen. Sie können ebenfalls einen Zauberspruch, der sich auf einer identifizierten Schriftrolle befindet, in ihr Buch übertragen. Kleriker benötigen kein Zauberbuch und erhalten ihre Zaubersprüche gemäß Ihres Levels.

Ein klerikaler Zauberspruch auf einer Schriftrolle kann sofort von einem Kleriker benutzt werden. Ein Magier muß zuerst den Zauberspruch 'Read Magic' (Magie lesen) anwenden, damit er den Spruch auf der Schriftrolle verstehen kann. Ein Magier kann einen Spruch von der Schriftrolle in sein Zauberbuch übertragen, wenn es ihm sein Level erlaubt. Nur Magier können identifizierte Magier-Zaubersprüche sofort von der Schriftrolle aus benutzen. Ein Dieb des 10. Levels (oder höher) besitzt eine Chance von 75%, einen Zauberspruch von der Schriftrolle aus zu benutzen.

Ein gerade anlernender Magier des ersten Levels erhält vier Zaubersprüche des ersten Levels, die in seinem Zauberbuch erscheinen. Ein gerade anfangender Magier des fünften Levels erhält für sein Zauberbuch sechs Zaubersprüche des ersten Levels, zwei Zaubersprüche des zweiten Levels und einen Zauberspruch des dritten Levels. Jedesmal, wenn ein Magier oder Förster um ein Level aufsteigt, erhält er einen Zauberspruch, auch wenn der Aufstieg um einen Level ihm die Fähigkeit gibt, mehr als nur einen Zauberspruch zu lernen. Für weitere Zaubersprüche müssen die Magier und Förster Schriftrollen in Schätzen finden und Zaubersprüche ihres Levels mit Hilfe von 'Scribe' ('Schreiben') im Magiemenü rausschreiben.



Kleriker und Druiden bedürfen keines Zauberbuchs. Alle klerikalen Zaubersprüche (und für die Druiden) des entsprechenden Levels stehen jederzeit einem Kleriker, Druiden oder Paladin zur Verfügung. Diese brauchen von ihnen nur gelernt zu werden. Wenn ein Kleriker eine Schriftrolle mit Sprüchen findet, kann er sie auch sofort von der Schriftrolle aus anwenden; er braucht sie nicht erst in ein Zauberbuch zu schreiben.

Zaubersprüche üben nicht notwendigerweise den vollen Einfluß auf ihre Ziele aus. Dies wird mit Schutzmagie simuliert, die dazu dient, die Auswirkungen eines Zauberspruchs auf einen Charakter zu schwächen oder aufzuheben. Mit höheren Levels verbessert sich auch die Schutzmagie für einen Charakter.

Der Zauberer muß der aktive Charakter sein. Sie erhalten eine Liste mit den erlernten Zaubersprüchen über die 'Cast'-Option im Magiemenü oder die 'Spell'-Option im Sichtmenü ('View'). Außerdem steht Ihnen für Zauberformeln auf Schriftrollen die 'Scribe'-Option des Magiemenus zur Verfügung.

Magic Menu (Magiemenü):

CAST (Zauberspruch) MEMORIZE (Lernen) SCRIBE (Schreiben) DISPLAY (Anzeigen) REST (Ruhepause) EXIT (Verlassen)

Zauberspruch ('Cast') läßt das Zauberspruchmenü zusammen mit einer Liste der vom Charakter gelernten Zaubersprüche erscheinen. Heben Sie den Zauberspruch hervor, den Sie anwenden wollen, und Ihr Opfer. Haben Sie einen Zauberspruch angewendet, müssen Sie ihn erst wieder neu lernen, bevor Sie ihn von neuem anwenden können.

Cast Menu (Zauberspruchmenü):

CAST (Zauberspruch) NEXT (Nächster) PREY (Vorheriger) EXIT (Verlassen)

Lernen ('Memorize') läßt das Lernmenü erscheinen. Der Computer zeigt Ihnen eine Seite aus dem Zauberbuch des aktiven Charakters (oder eine Liste der möglichen klerikalen Sprüche). Geben Sie die zu lernenden Zaubersprüche an. Begeben Sie sich zum Ruhepausenmenü, wenn Sie alle gewünschten Zaubersprüche hervorgehoben haben, um diese auswendig zu lernen. Das Erlernen von Zaubersprüchen dauert mindestens vier Stunden. Zaubersprüche des dritten und vierten Levels benötigen mindestens sechs Stunden; Zaubersprüche des fünften Levels brauchen acht Stunden. Bedenken Sie, daß der gleiche Zauberspruch mehrmals hintereinander gelernt werden kann.

Memorize Menu (Lernmenü):

MEMORIZE (Lernen) NEXT (Nächster) PREV (Vorheriger) EXIT (Verlassen)

Wenn Sie einen Zauberspruch zum Auswendiglernen wählen, heißt das noch lange nicht, daß Sie ihn auch erlernen. Das Erlernen eines Zauberspruchs beansprucht 15 Minuten (Spielzeit) pro Spruchlevel und etwas Zeit zum Entspannen, bevor Sie einen oder mehrere Sprüche erlernen können. Zaubersprüche des ersten und zweiten Levels benötigen mindestens vier Stunden Vorbereitungszeit. Zaubersprüche des dritten und vierten Levels benötigen mindestens sechs Stunden; Zaubersprüche des fünften Levels brauchen acht Stunden. Werden die Vorbereitung oder das Lernen selber unterbrochen, kann es passieren, daß einige oder alle Zaubersprüche nicht gelernt werden.

Schreiben ('Scribe') wird angewandt, um alle für einen Magier bestimmten Zaubersprüche auf den Schriftrollen aufzulisten. Benutzen Sie den Schreibbefehl ('Scribe') und wählen Sie



den Zauberspruch auf der Schriftrolle, den Sie in Ihr Zauberbuch schreiben wollen. Nachdem die Charaktere die Zaubersprüche angegeben haben, die sie in ihr Zauberspruch schreiben wollen, wählen Sie den Ruhepausenbefehl, damit sie die Zaubersprüche auch abschreiben können. Das Abschreiben eines Zauberspruchs benötigt genauso viel Zeit wie das Lernen.

Scribe Menu (Schreibmenü):

SCRIBE (Schreiben) NEXT (Nächsten) PREV (Vorherigen) EXIT (Verlassen)

Anzeigen ('Display') findet heraus, welche Zaubersprüche gegenwärtig auf die Gruppe im Lager wirken. Dies sind Sprüche wie 'Bless' (Segnen), 'Invisibility' ('Unsichtbarkeit') und Krankheiten.

Ruhepause ('Rest') läßt Sie zum Ruhepausenmenü gelangen (siehe Lagermenü). Zaubersprüche werden nicht gelernt, solange ein Charakter nicht die erforderliche Zeit zum Entspannen verbracht hat.

DIE ZAUBERSPRÜCHE

Die Definitionen der Zaubersprüche geben folgendes an: Wann sie benutzt werden können, ihre Reichweite, das beeinflusste Gebiet, ihre Dauer und die Wirkungen. Die Liste mit den Zauberspruch-Parametern ist eine Zusammenfassung dessen, wo ein Zauberspruch angewendet werden kann, wie groß die Reichweite ist und über was für ein Gebiet und wie lange sie wirken. Wenn Sie einen Zauberspruch vom Lagermenü oder vom Abenteuermenü (z.B. zum Auffinden von Fallen) benutzen, müssen Sie bedenken, daß 'Round' (Runde) eine minute der Spielzeit beansprucht und 'Turn' (Durchlauf) zehn Minuten.

KLERIKER-ZAUBERSPRÜCHE DES ERSTEN LEVELS

'Bless' (Segnen) hebt den THACO-Wert für einen freundlich gesinnten Charakter um 1 Punkt an. Dieser Zauberspruch wirkt nicht auf Charaktere, die sich direkt neben einem Monster befinden, wenn er ausgesprochen wird.

'Curse' (Fluch) verringert den THACO-Wert um 1 Punkt. Dieser Zauberspruch wirkt nicht auf Monster, die sich direkt neben einem Charakter befinden, wenn er ausgesprochen wird. Das Opfer erhält keine Schutzmagie.

'Cure light wounds' (Kurieren leichter Wunden) heilt 1 – 8 Schlagpunkte.

'Cause light wounds' (Leichte Wunden verursachen) verursacht einen Schaden von 1 – 8 Schlagpunkten. Das Opfer erhält keine Schutzmagie.

'Detect magic' (Magie entdecken) zeigt an, ob ein Ausrüstungsgegenstand oder Schatz Magie besitzt. Wählen Sie 'View' für den Gegenstand eines Charakters oder 'Take' bei einem Schatz. Erscheint ein Sternchen (*) vor dem Gegenstand, besitzt er Magie.

'Protection from evil' (Schutz vor dem Bösen) verleiht Ihrem Charakter zusätzliche 2 Punkte für seinen 'AC'-Wert gegen böse Angreifer. Schutzmagie, die durch Angriffe solcher Monster verursacht wird, wird ebenfalls um 2 Punkte angehoben.

'Protection from good' (Schutz vor dem Guten) verleiht Ihrem Charakter zusätzliche 2 Punkte für seinen 'AC'-Wert gegen gute Angreifer. Schutzmagie, die durch einen solchen Angriff verursacht wird, wird ebenfalls um 2 Punkte angehoben.

'Resist cold' (Kälte widerstehen) halbiert den Schaden und gewährt zusätzliche Schutzmagie gegen Kälteangriffe im Wert von 3 Punkten.

KLERIKER-ZAUBERSPRÜCHE DES ZWEITEN LEVELS

'Find traps' (Fallen finden) macht sämtliche Fallen in der Blickrichtung eines Charakters für ihn sichtbar.

'Hold person' (Person festhalten) läßt während eines Kampfes Kreaturen mit grober menschlicher Gestalt und Größe zu Unbeweglichkeit erstarren. Sie können diesen Zauberspruch auf bis zu drei Zielpersonen anwenden.

'Resist fire' (Feuer widerstehen) halbiert den Schaden und gewährt zusätzliche Schutzmagie gegen Feuerangriffe im Wert von 3 Punkten.

'Silence 15' radius' (Stille in Radius von 15 Feldern) muß gegen einen Charakter oder ein Monster angewendet werden. Für die Dauer des Zauberspruchs können die Person oder das Monster eine alle neben ihm Stehenden keine Zaubersprüche aussprechen.

'Slow poison' (Gift verlangsamen) belebt vergiftete Personen für die Dauer des Zauberspruchs wieder. Die Person stirbt jedoch, wenn die Wirkung des Zauberspruchs aufhört.

'Snake charm' (Schlangensbann) paralyisiert bei einer Schlange genauso viele Schlagpunkte, wie ein Kleriker hat.

'Spiritual hammer' (Spiritueller Hammer) kreierte einen vorübergehenden, sofort kampffertigen Zauberhammer. Soweit wie Ihre Arme reichen wird normaler Hammerschaden angerichtet.

KLERIKER-ZAUBERSPRÜCHE DES DRITTEN LEVELS

'Cure blindness' (Blindheit kurieren) verhindert die durch 'Cause blindness' hervorgerufene Erblindung.



'Cause blindness' (Blindheit verursachen) verringert die Werte des Opfers für THACO, AC und Schutzmagie um 4 Punkte.

'Cure disease' (Krankheit kurieren) kuriert die durch einige Monster oder 'Cause disease' hervorgerufenen Krankheiten.

'Cause disease' (Krankheit verursachen) verringert die Schlagpunkte und Stärke des Opfers.

'Dispel magic' (Magie vertreiben) ist ein Zauberspruch, bei dem die Wirkungen anderer Zaubersprüche, für die es keine Schutzmagie gibt, aufgehoben werden können.

'Prayer' (Gebet) verbessert die Werte Ihrer Mitkämpfer für THACO und Schutzmagie um jeweils 1 Punkt, während er die Werte der Gegner um 1 Punkt verringert.

'Remove curse' (Fluch entfernen) hebt den auf einem Charakter liegenden 'Bestow spell' auf oder entfernt die einem verzauberten Gegenstand innewohnende Magie.

'Bestow spell' (Verfluchen) reduziert den THACO-Wert und die Schutzmagie des Opfers um vier Punkte.

KLERIKER-ZAUBERSPRÜCHE DES VIERTEN LEVELS

'Cure serious wounds' (Heilen schwerer Wunden) heilt um 3 – 17 Schlagpunkte.

'Cause serious wounds' (Verursachen schwerer Wunden) verursacht einen Schaden von 3 – 17 Schlagpunkten. Das Opfer erhält keine Schutzmagie.

'Neutralize poison' (Gegengift) belebt einen vergifteten Charakter wieder.

'Poison' (Vergiften) zwingt das Opfer, Schutzmagie gegen das Gift anzuwenden oder zu sterben.



'Protection from evil, 10' radius' (Schutz vor Bösem, Radius von 10 Feldern) muß gegen einen Charakter oder ein Monster angewendet werden. Verbessert den AC-Wert und die Schutzmagie des betroffenen Charakters und aller um ihn stehenden, freundlich gesinnten Charaktere um 2 Punkte gegen böse Angreifer.

'Sticks to snakes' (Von Schlangen befallen) sorgt dafür, daß das Opfer von Schlangen angefallen wird. Für die Dauer des Zauberspruchs kann er sich nicht fortbewegen, angreifen oder selber einen Zauberspruch aussprechen.

KLERIKER-ZAUBERSPRÜCHE DES FÜNFTEN LEVELS

'Cure critical wounds' (Heilen kritischer Wunden) heilt um 6 – 27 Schlagpunkte.

'Cause critical wounds' (Verursachen kritischer Wunden) verursacht einen Schaden von 6 – 27 Schlagpunkten. Das Opfer erhält keine Schutzmagie.'

'Dispel evil' (Das Böse vertreiben) verbessert für die Dauer des Zauberspruchs den AC-Wert des betroffenen Charakters um 7 Punkte gegen einen Haufen böser Kreaturen oder bis er eine dieser Kreaturen erfolgreich erschlägt. Das Opfer muß Schutzmagie dagegen anwenden oder wird vertrieben.

'Flame strike' (Flammenwurf) richtet einen Schaden von 6 – 48 Schlagpunkten an. Wird Schutzmagie dagegen angewandt, kann sich der Schaden auf die Hälfte verringern.

'Raise dead' (Tote wiederbeleben) ermöglicht es einem Kleriker, Charaktere wiederzubeleben, die nicht Elfen sind.

'Slay living' (Schlachten) ist äußerst tödlich für sein Opfer. Selbst bei erfolgreicher Schutzmagie wird ein Schaden von 3 – 17 Schlagpunkten angerichtet.

DRUIDEN-ZAUBERSPRÜCHE DES ERSTEN LEVELS

'Detect magic' (Magie entdecken) zeigt an, ob ein Ausrüstungsgegenstand oder Schatz Magie besitzt. Wählen Sie 'View' für den Gegenstand eines Charakters oder 'Take' bei einem Schatz. Erscheint ein Sternchen (*) vor dem Gegenstand, besitzt er Magie.

'Entangle' (Verheddern) verhindert jegliche Fortbewegung. Kann nur im Freien angewendet werden.

'Faerie fire' (Feenfeuer) beleuchtet den Feind und verringert den AC-Wert um 2 Punkte.

'Invisibility to animals' (Unsichtbar für Tiere) reduziert den THACO-Wert von angreifenden Tieren um 4 Punkte. Dieser Zauberspruch wirkt nicht auf intelligente Lebewesen oder mit einem Zauber belegte Tiere.

MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE DES ERSTEN LEVELS

'Burning hands' (Brennende Hände) richtet einen Feuerschaden im Wert von 1 Punkt pro Level des Magiers an. Es gibt keine Schutzmagie.

'Charm person' (Personenzauber) macht das Opfer zu einem Freund und Alliierten des Magiers. Wirkt nur auf Kreaturen von ungefährer menschlicher Gestalt und Länge.

'Detect magic' (Magie entdecken) zeigt an, ob ein Ausrüstungsgegenstand oder Schatz Magie besitzt. Wählen Sie 'View' für den Gegenstand eines Charakters oder 'Take' bei einem Schatz. Erscheint ein Sternchen (*) vor dem Gegenstand, besitzt er Magie.

'Enlarge' (Vergrößern) vergrößert alle lebendigen Ziele. Je höher das Level des Magiers, desto größer und stärker wird der Charakter, auf den der Zauberspruch angewendet

wird. Bei einem Magier des 6. Levels wird er zum Ungeheuer. Beim 10. Level wird er so groß wie ein Feuerriese. Eine Person kann jeweils nur unter dem Einfluß eines 'Enlarge'-Zauberspruchs stehen. Unwillige erhalten Schutzmagie gegen diesen Zauberspruch.

'Reduce' (Verkleinern) ist das Gegenteil von 'Enlarge' und kann ebenfalls zum Aufheben desselben angewendet werden.

'Friends' (Freunde) sorgt dafür, daß der Magier ein um 2 – 8 Punkte größeres 'Charisma' besitzt. Wird häufig vor einer Begegnung ausgesprochen.

'Magic missile' (Magische Fluggeschosse) fügt dem Opfer einen Schaden von 2 – 5 Punkten pro Geschöß zu. Keine Schutzmagie. Magier im 1. oder 2. Level benutzen 1 Geschöß, Magier im 3. oder 4. Level 2 Geschosse, im 5. oder 6. Level 3 Geschosse, 4 Geschosse im 7. und 8. Level, 5 Geschosse im 9. und 10. Level und 6 Geschosse im 11. Level.

'Protection from evil' (Schutz vor dem Bösen) verleiht Ihrem Charakter zusätzliche 2 Punkte für seinen 'AC'-Wert gegen böse Angreifer. Die Schutzmagie wird ebenfalls um 2 Punkte angehoben.

'Protection from good' (Schutz vor dem Guten) verleiht Ihrem Charakter zusätzliche 2 Punkte für seinen 'AC'-Wert gegen gute Angreifer. Die Schutzmagie wird ebenfalls um 2 Punkte angehoben.

'Read magic' (Magie lesen) erlaubt es einem Magier, eine Schriftrolle zu lesen und zu identifizieren. Er kann die Zaubersprüche von der Schriftrolle aus anwenden, nachdem er sie identifiziert hat.

'Shield' (Schild) hebt die Wirkungen von 'Magic Missile' auf und verbessert die Rüstungsklasse ('AC') und Schutzmagie.

'Shocking grasp' (Schock) verursacht einen elektrischen Schock und Schaden von 1 – 8 Schlagpunkten plus 1 Punkt pro Level des Magiers.

'Sleep' (Schlaf) versetzt bis zu 16 Zielpersonen in den Schlaf. Keine Schutzmagie. Bis zu 16 Opfer mit einem Schlagpunkt werden von diesem Zauberspruch befallen. Nur ein Opfer mit 4 Schlagpunkten wird betroffen. Bei einem Opfer mit 5 oder mehr Schlagpunkten wirkt der Zauberspruch überhaupt nicht.

MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE DES ZWEITEN LEVELS

'Detect invisibility' (Unsichtbarkeit enthüllen) erlaubt es der Person, auf die dieser Zauberspruch angewendet wurde, unsichtbare Ziele zu sehen.

'Invisibility' (Unsichtbarkeit) macht unsichtbar. Bei einem Angriff reduziert sich der THACO-Wert des unsichtbaren Charakters um 4 Punkte. Es ist unmöglich, großräumige Angriffe gegen ein unsichtbares Ziel durchzuführen. Die Unsichtbarkeit wird wieder aufgehoben, wenn der Charakter seinen Angriff startet.

'Knock' (Tür einstoßen) öffnet Schlösser. Es kann im Menü zum Türöffnen verwendet werden, wenn der Magier diesen Zauberspruch gelernt hat.

'Mirror image' (Spiegelbild) erzeugt 1 – 4 Illusionsbilder des Magiers. Wird eines der Bilder angegriffen, verschwindet es.

'Ray of enfeeblement' (Schwächungsstrahl) verringert die Stärke seines Opfers um 25% plus 2% pro Level des Magiers.

'Stinking cloud' (Gaswolke) paralyisiert alle in ihr befindlichen Charaktere für 2 – 5 Runden. Wirkt die Schutzmagie, ist das Opfer nur benommen und hat einen um 2 Punkte reduzierten AC-Wert.





'Strength' (*Stärke*) erhöht die Stärke des Zielcharakters um 1 – 8 Punkte, was von der Klasse des Charakters abhängt.

MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE DES DRITTEN LEVELS

'Blink' (*Ausweichen*) beschützt den Magier. Während einer Runde verläßt er dauernd das Kampfgebiet, nachdem er seine Aktionen ausgeführt hat. Ein Magier kann vor seinen Handlungen angegriffen werden, jedoch nicht danach.

'Dispel magic' (*Magie vertreiben*) ist ein Zauberspruch, bei dem die Wirkungen anderer Zaubersprüche, für die es keine Schutzmagie gibt, aufgehoben werden können.

'Fireball' (*Feuerball*) fügt jedem Opfer 1 – 6 Punkte Feuerschaden pro Level des Magiers zu. Erfolgreiche Schutzmagie verringert den Schaden auf die Hälfte. Im Freien beträgt der Radius der Reichweite 2 Felder. In Gebäuden beträgt die Reichweite des Zauberspruchs 3 Felder.

'Haste' (*Hast*) sorgt dafür, daß sich alle betroffenen Personen doppelt so schnell bewegen und zweimal angreifen.

'Hold person' (*Person festhalten*) läßt während eines Kampfes Kreaturen mit grober menschlicher Gestalt und Größe zur Unbeweglichkeit erstarren. Sie können diesen Zauberspruch auf bis zu vier Zielpersonen anwenden.

'Invisibility, 10' radius' (*Unsichtbarkeit im Radius von 10 Feldern*) macht alle in einem Radius von 10 Feldern um den Magier befindlichen Charaktere unsichtbar. Bei einem Angriff reduziert sich der THACO-Wert des unsichtbaren Charakters um 4 Punkte. Es ist unmöglich, großräumige Angriffe gegen ein unsichtbares Ziel durchzuführen. Die

Unsichtbarkeit wird wieder aufgehoben, wenn der Charakter seinen Angriff startet.

'Lightning bolt' (*Blitz*) fügt allem Schaden zu, was sich auf seinem Weg befindet. Wirkt die angewandte Schutzmagie, wird der Schaden auf die Hälfte reduziert. Ein Blitz ist 4 oder 8 Felder lang und startet vom Magier aus in einer Linie. Der Blitz wird an Wänden reflektiert, um seine volle Länge zu erreichen.

'Protection from evil, 10' radius' (*Schutz vor Bösem, Radius von 10 Feldern*) beschützt die Person, auf die dieser Zauberspruch angewendet wird, und alle um ihn herum befindlichen Charaktere. Verbessert den AC-Wert und die Schutzmagie der betroffenen Charaktere um 2 Punkte gegen böse Angreifer.

'Protection from good, 10' radius' (*Schutz vor dem Guten, Radius vom 10 Feldern*) beschützt die Person, auf die dieser Zauberspruch angewendet wird, und alle um ihn befindlichen Charaktere. Verbessert den AC-Wert und die Schutzmagie der betroffenen Charaktere um 2 Punkte gegen gute Angreifer.

'Protection from normal missiles' (*Schutz vor normalen Fluggeschossen*) beschützt einen Charakter vor nicht-magischen Fluggeschossen.

'Slow' (*Langsamer*) wirkt auf 1 Person pro Level des Magiers. Unwillige erhalten Schutzmagie. Alle betroffenen Ziele bewegen sich halb so schnell, und die Zahl ihrer Angriffe ist auf die Hälfte reduziert. Dient als Gegenmagie für 'Haste'.

MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE DES VIERTEN LEVELS

'Charm monsters' (*Monsterzauber*) läßt ein Opfer seine Allianz wechseln. Wirkt nur auf lebendige Kreaturen. Die Wirkung betrifft 2 – 8 Charaktere des 1. Levels, 1 – 4 Charaktere



des 2. Levels, 1 – 2 Charaktere des 3. Levels und 1 Charakter des 4. Levels oder höher.

'Confusion' (*Verwirrung*) betrifft 2 – 16 Opfer. Wird nicht in jeder Runde Schutzmagie angewendet, stehen diese orientierungslos in der Gegend rum, fliehen aus Angst oder werden verrückt.

'Dimension door' (*Dimensionentor*) ermöglicht es dem Magier, sich an jeden Ort des Kampfgeschehens zu teleportieren.

'Fear' (*Furcht*) jagt alle unter seinem Einfluß stehenden Charaktere in die Flucht.

'Fire shield' (*Feuerschild*) beschützt den Magier, so daß ein Angreifer zwar nach wie vor den gleichen Schaden anrichtet, als Antwort aber den doppelten Schaden angerichtet bekommt. Das Schild läßt sich auch auf Angriffe mit Kälte oder Hitze einstellen. Bei einem gegenteiligen Angriff erhält der Magier die Hälfte der Schlagpunkte (bei erfolgreicher Schutzmagie keinen) und erhält zwei zusätzliche Punkte für seine Schutzmagie. Er erleidet doppelten Schaden für einen Angriff, der die gleiche Form annimmt.

'Fumble' (*Taumeln*) macht es seinem Opfer unmöglich, sich fortzubewegen oder anzugreifen. Bei erfolgreicher Schutzmagie wird der Zauberspruch in einen 'Slow'-Zauberspruch umgewandelt.

'Ice Storm' (*Eissturm*) richtet einen Schaden von 3 – 30 Schlagpunkten an. Keine Schutzmagie.

'Minor globe of invulnerability' (*Schutzkugel*) schützt den Magier vor Zaubersprüchen des ersten, zweiten und dritten Levels.

'Remove curse' (*Fluch entfernen*) hebt den auf einem Charakter liegenden 'Bestow Spell' auf

oder entfernt die einem verzauberten Gegenstand innewohnende Magie.

'Bestow spell' (*Verfluchen*) reduziert den THACO-Wert und die Schutzmagie des Opfers um vier Punkte.

MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE DES FÜNFTEN LEVELS

'Cloudkill' (*Todeswolke*) erzeugt eine Wolke, die sämtliche Kreaturen mit 4 oder weniger Schlagpunkten sofort tötet. Kreaturen mit 4+1 oder 5+1 Schlagpunkten benötigen Schutzmagie in Höhe von mindestens –4 Punkten, um nicht getötet zu werden. Kreaturen mit 6+1 Schlagpunkten benötigen die Schutzmagie gegen Gift, um nicht getötet zu werden.

'Cone of cold' (*Kältekegel*) richtet bei allen Kreaturen, die sich innerhalb des Kegels befinden, einen Schaden von 1 bis 4+1 Schlagpunkten mal des Levels des Magier an. Schutzmagie halbiert den angerichteten Schaden.

'Feeblemind' (*Geistesschwach*) senkt die Werte seines Opfers für Intelligenz und Weisheit auf 3 Punkte, damit es keine Zaubersprüche aussprechen kann. Die Schutzmagie eines menschlichen Magiers reduziert sich um 4 und die eines Klerikers erhöht sich um 1. Die Schutzmagie nicht-menschlicher Charaktere verringert sich um 2. Die Geistesschwäche kann nur mit einem Heilungsspruch in einem Tempel aufgehoben werden.

'Hold monster' (*Monster halten*) paralyisiert bis zu vier Kreaturen. Der Zauberspruch wirkt jedoch nur auf lebendige Kreaturen.

ANHÄNGE

UMFANG DER EIGENSCHAFTSPUNKTE DER VERSCHIEDENEN RASSEN

EIGENSCHAFTSPUNKTE	ZWERG	ELFE	GNOM	HALB-ELFEN	HALBLINGE	MENSCH
Stärke (Männlich)	8-18 (99)	3-18 (75)	6-18 (50)	3-18 (90)	6-17	3-18 (100)
Stärke (Weiblich)	8-17	3-16	6-15	3-17	6-14	3-18 (50)
Intelligenz	3-18	3-18	7-18	4-18	6-18	3-18
Weisheit	3-18	3-18	3-18	3-18	3-17	3-18
Gewandtheit	3-17	7-19	3-18	6-18	8-18	3-18
Konstitution	12-19	6-18	8-18	6-18	10-19	3-18
Charisma	3-16	8-18	3-18	3-18	3-18	3-18

Maximale/Minimale Punktzahl für die Eigenschaften

(xx) = Maximale Prozentzahl bei Stärke von 18.

HÖCHSTES LEVEL DER RASSEN UND KLASSEN SOWIE WICHTIGSTE EIGENSCHAFT

KLASSE	EIGENSCHAFT	ZWERG	ELFE	GNOM	HALB-ELFEN	HALBLINGE	MENSCH
Kleriker	Alle	nein	nein	nein	5	nein	10*
Kämpfer	STÄRKE 16-	7	5	5	6	4	12*
	STÄRKE 17	8	6	5	7	5	12*
	STÄRKE 18+	9	7	6	8	nein	12*
Paladin	Alle	nein	nein	nein	nein	nein	11*
Förster	STÄRKE 16-	nein	nein	nein	6	nein	11*
	STÄRKE 17	nein	nein	nein	7	nein	11*
	STÄRKE 18+	nein	nein	nein	8	nein	11*
Magier	INT 16-	nein	9	nein	6	nein	11*
	INT 17	nein	10	nein	7	nein	11*
	INT 18	nein	11	nein	8	nein	11*
Dieb	Alle	12*	12*	12*	12*	12*	12*

Nein: Charaktere dieser Rasse können jener Klasse nicht angehören.

*: Höchstmögliches Level in Curse of the Azure Bonds. Normale AD&D-Charaktere können in diesen Klassen ungehindert aufsteigen.

DEN CHARAKTERKLASSEN ERLAUBTE RÜSTUNGEN UND WAFFEN

KLASSE	RÜSTUNG	SCHILD	WAFFEN
Kleriker	alle	alle	Knüppel, Dreschflegel, Hammer, Keule, Stock, Stabschlinge
Kämpfer	alle	alle	alle
Paladin	alle	alle	alle
Förster	alle	alle	alle
Magier	keine	keine	Dolch, Wurfpeil, Stock
Dieb	lede	keine	Knüppel, Dolch, Wurfpeil, Schlinge, Kurzbogen, einhändige Schwerter

ZAUBERSPRUCH-PARAMETER

Dies ist eine Liste mit den für die Zauberer zur Verfügung stehenden Zaubersprüchen. Die folgenden Abkürzungen werden benutzt:

- Cmbt = Nur im Kampf ('Combat')
- Camp = Nur im Lager ('Camp')
- Both = Beide
- T = Wirkt bei Berührung
- dia = Durchmesser
- rad = Radius
- All = Alle Charaktere im Kampf
- r = Kampfrunden (1 Minute)
- t = Durchläufe (10 Minuten)
- /lvl = pro Level des Zauberspruchbenutzers
- targets = Auf jedes Opfer zielen

KLERIKER-ZAUBERSPRÜCHE DES ERSTEN LEVELS

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Bless	Both	6	5 dia	6r
Curse	Cmbt	6	5 dia	6r
Cure Light Wounds	Both	T	1	-
Cause Light Wounds	Cmbt	T	1	-
Detect Magic	Both	0	1	1t
Protection from Evil	Both	T	1	3r/lvl
Protection from Good	Both	T	1	3r/lvl
Resist Cold	Both	T	1	1t/lvl

KLERIKER-ZAUBERSPRÜCHE DES ZWEITEN LEVELS

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Find Traps	Camp	3	1	3t
Hold Person	Cmbt	6	1-3 cibles	4r+1/lvl
Resist Fire	Both	T	1	1t/lvl
Silence 15' Radius	Cmbt	12	3dia	2r/lvl
Slow Poison	Camp	T	1	1hour/lvl
Snake Charm	Cmbt	3	All	5-8r
Spiritual Hammer	Cmbt	3	1	1r/lvl

KLERIKER-ZAUBERSPRÜCHE DES DRITTEN LEVELS

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Cure Blindness	Both	T	1	-
Cause Blindness	Cmbt	T	1	-
Cure Disease	Camp	T	1	-
Cause Disease	Cmbt	T	1	-
Dispell Magic	Both	6	3x3	-
Prayer	Cmbt	0	All	1r/lvl
Remove curse	Both	T	1	-
Bestow curse	Cmbt	T	1	1t/lvl

KLERIKER-ZAUBERSPRÜCHE DES VIERTEN LEVELS

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Cure Serious Wounds	Both	T	1	-
Cause Serious Wounds	Cmbt	T	1	-
Neutralize poison	Camp	T	1	-
Poison	Cmbt	T	1	-
Protection from Evil				
10' Radius	Both	T	2dia	1t/lvl
Sticks to Snakes	Cmbt	3	1	1r/lvl

KLERIKER-ZAUBERSPRÜCHE DES FÜNFTEN LEVELS

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Cure Critical Wounds	Both	T	1	-
Cause Critical Wounds	Cmbt	T	1	-
Dispell Evil	Both	T	1	1r/lvl
Flame Strike	Cmbt	6	1	-
Raise Dead	Camp	3	1	-
Slay Living	Cmbt	3	1	-

DRUIDEN-ZAUBERSPRÜCHE DES ERSTEN LEVELS (FÜR FÖRSTER ('RANGER') HÖHERER LEVELS)

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Detect Magic	Both	0	1	12r
Entangle	Cmbt	8	4dia	1t
Faerie Fire	Cmbt	8	8dia	4r/lvl
Invisibility to animals	Both	T	1	1t+1r/lvl

MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE DES ERSTEN LEVELS

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Burning Hands	Cmbt	T	1	-
Charm person	Cmbt	12	1	-
Detect Magic	Both	0	1	2r/lvl
Enlarge	Both	.5/lvl	1	1t/lvl
Reduce	Both	.5/lvl	1	-
Friends	Camp	0	All	1r/lvl
Magic Missile	Cmbt	6+lvl	1	-
Protetion from Evil	Both	T	1	2r/lvl
Protection from Good	Both	T	1	2r/lvl
Read Magic	Camp	0	1	2r/lvl
Shield	Both	0	1	5r/lvl
Shocking Grasp	Cmbt	T	1	-
Sleep	Cmbt	3+lvl	1-16	5r/lvl

MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE DES ZWEITEN LEVELS

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Detect Invisibility	Both	0	All	5r/lvl
Invisibility	Both	T	1	–
Knock	Camp	6	1/lvl	–
Mirror Image	Both	0	1	2r/lvl
Ray of Enfeeblement	Cmbt	1+ .25/lvl	1	1r/lvl
Stinking Cloud	Cmbt	3	2x2	1r/lvl
Strength	Camp	T	1	6r/lvl

MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE DES DRITTEN LEVELS

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Blink	Both	0	1	1r/lvl
Dispel Magic	Cmbt	12	3x3	–
Fireball	Cmbt	10+lvl	2 or 3 rad	–
Haste	Both	6	5dia	3r+1/lvl
Hold Person	Cmbt	12	1–4	2r/lvl
Invisibility 10' Radius	Both	T	2dia	–
Lightning Bolt	Cmbt	4+lvl	4,8	–
Protection from Evil 10' Radius	Both	T	2dia	2r/lvl
Protection from Good 10' Radius	Both	T	2dia	2r/lvl
Protection from Normal Missile	Both	T	1	1t/lvl
Slow	Cmbt	9+lvl	5dia	3r+1/lvl

MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE DES VIERTEN LEVELS

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Charm Monster	Cmbt	6	1+	–
Confusion	Cmbt	12	2–16, 3 rad	2r+1/lvl
Dimension Door	Cmbt	0	1	–
Fear	Cmbt	0	6x3 cone	1r/lvl
Fire Shield (2 Types)	Both	0	1	2r+1/lvl
Fumble	Cmbt	1/lvl	1	1r/lvl
Ice Storm	Cmbt	1/lvl	5dia	–
Minor Globe of Invulnerability	Both	0	1	1r/lvl
Remove Curse	Both	T	1	–
Bestow Curse	Cmbt	T	1	1t/lvl

MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE DES FÜNFTEN LEVELS

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Cloudkill	Cmbt	1	3x3	1r/lvl
Cone of Cold	Cmbt	0	.5/lvl cone	–
Feeblemind	Cmbt	1/lvl	1	–
Hold Monster	Cmbt	.5/lvl	1–4 targets	1r/lvl

WAFFENLISTE

Name	Schaden gegen		Zahl der Hände	Klasse
	Charaktere in Menschengröße als Menschen	Charaktere größer		
Handaxt	1–6	1–4	1	k
Bardiche+	2–8	3–12	2	k
Bastardschwert	2–8	2–16	2	k
Streitaxt	1–8	1–8	1	k
Bec de Corbin+	1–8	1–6	2	k
Bill-Guisarme+	2–8	1–10	2	k
Bo Stock	1–6	1–3	2	k
Breitschwert	2–8	2–7	1	k,d
Knüppel	1–6	1–3	1	k,kl,d
Dolch	1–4	1–3	1	k,m,d
Wurfpfeil	1–3	1–2	1	k,m,d
Fauchard+	1–6	1–8	2	k
Fauchard-Fork+	1–8	1–10	2	k
Dreschflegel	2–7	2–8	1	k,kl
Gabel+	1–8	2–8	2	k
Breitschwert	1–6	1–10	2	k
Glaive, Guisarme+	2–8	2–12	2	k
Guisarme+	2–8	1–8	2	k
Guisarme-Voulge	2–8	2–8	2	k
Hellebarde+	1–10	2–12	2	k
Lucern Hammer+	2–8	1–6	2	k
Hammer	2–5	1–4	1	k,kl
Wurfspeer	1–6	1–6	1	k
Jo Stock	1–6	1–4	1	k
Langschwert	1–8	1–12	1	k,d
Keule	2–7	1–6	1	k,kl
Morgenstern	2–8	2–7	1	k
Partisane+	1–6	2–7	2	k
Spitzhacke	2–5	1–4	1	k
Langspieß+	1–6	2–12	1	k
Lanze	1–6	1–6	2	k,kl,m
Ranseur+	2–8	2–8	2	k
Krummsäbel	1–8	1–8	1	k,d
Kurzschwert	1–6	1–8	1	k,d
Speer	1–6	1–8	1	k
Spetum+	2–7	2–12	2	k
Dreizack	2–7	3–12	1	k
Zweihänder	1–10	3–18	2	k
Voulge+	2–8	2–8	2	k
zusammengesetzt*	1–6	1–6	2	k
zs-gesetzt*	1–6	1–6	2	k
Langbogen*	1–6	1–6	2	k
Leichte Armbrust**	1–4	1–4	2	k
Kurzbogen	1–6	1–6	2	k,d
Schlinge	2–5	2–7	1	k,d
Stabschlinge	2–5	2–7	2	k,kl

(Anmerkungen – siehe nächste Spalte...)

Anmerkungen für die Waffenliste:

+ Streitwaffe

* Muß feuerbereite ('Ready') Pfeile zur Verfügung haben und feuert zweimal pro Runde.

** Braucht feuerbereite Armbrustgeschosse und feuert einmal pro Runde.
k = Kämpfer, kl = Kleriker, d = Dieb, m = Magier.

RÜSTUNGEN

Rüstung	AC in Gewicht gp	Maximaler Bewegungsspielraum*
Keine	0 10	–
Schild #	50 9	–
Leder	150 8	12 Felder
Gepolstert	100 8	9 Felder
Nagelbeschlagen	200 7	9 Felder
Ring	250 7	9 Felder
Schuppenpanzer	400 6	6 Felder
Kettenhemd	300 5	9 Felder
Geschient	400 4	6 Felder
Zusammengebunden	350 4	9 Felder
Plattenpanzer	450 3	6 Felder

* Ein Charakter, der mehrere Gegenstände trägt (z.B. Münzen), ist in seinem Bewegungsspielraum natürlich noch weiter eingeschränkt, wobei das Minimum 3 Felder pro Durchlauf beträgt.

Benutzen Sie einen Schild zusammen mit einer Rüstung, wird 1 AC-Punkt von der Rüstung abgezogen.

TABELLE FÜR ERFAHRUNGSWERTE PRO LEVEL

Es folgen die Erfahrungspunkte, die ein Charakter sammeln muß, um ein Level in seiner Charakterklasse aufzusteigen. Außerdem wird die Anzahl der Zaubersprüche angezeigt, die ein Charakter lernen kann. Kämpfer und Diebe können keine Zaubersprüche lernen.

Bedenken Sie, daß bei einem Charakter mit Mehrfach-Klassen die Erfahrungspunkte gleichmäßig auf die Klassen aufgeteilt werden. Dies geschieht selbst dann, wenn ein Charakter das höchste Level einer Klasse erreicht hat. Ein Mensch im Zwei-Klassen-Status kann nur in seiner zweiten Klasse Erfahrungspunkte sammeln. Er kann die Erfahrungspunkte seiner ersten Klasse nicht benutzen, bis er mit dem Level der zweiten Klasse den der ersten Klasse übersteigt.

KLERIKER

LEVEL	ERFAHRUNG	SCHLAG-PUNKTE	ANZAHL DER ZAUBERSPRÜCHE DES KLERIKERS					RANG
			1	2	3	4	5	
1	0–1,500	1d8	1	–	–	–	–	Altardiener
2	1,501–3,000	2d8	2	–	–	–	–	Adept
3	3,001–6,000	3d8	2	1	–	–	–	Priester
4	6,001–13,000	4d8	3	2	–	–	–	Hilfsgeistlicher
5	13,001–27,500	5d8	3	3	1	–	–	–
6	27,501–55,000	6d8	3	3	2	–	–	Ordensbruder
7	55,001–110,000	7d8	3	3	2	1	–	Lama
8	110,001–225,000	8d8	3	3	3	2	–	Patriarch
9	225,001–450,000	9d8	4	4	3	2	1	Hohepriester
10	450,001–675,000	9d8+2	4	4	3	3	2	–

* Bonus-Zaubersprüche für Kleriker mit hoher Weisheit. 1d8 bedeutet 1 bis 8 Schlagpunkte

WEISHEIT EINES KLERIKERS

	BONUS ZAUBERSPRÜCHE				
	1	2	3	4	5
9–12	–	–	–	–	–
13	+1	–	–	–	–
14	+2	–	–	–	–
15	+2	+1	–	–	–
16	+2	+2	–	–	–
17	+2	+2	+1	–	–
18	+2	+2	+1	+1	–

Beachten Sie, daß die Bonus-Zaubersprüche Ihnen nur dann zur Verfügung stehen, wenn der Kleriker auch das entsprechende Level erreicht hat. Ein Kleriker des 6. Levels mit einer Weisheit von 18 Punkten kann also die folgenden Zaubersprüche lernen:

	ANZAHL DER ZAUBERSPRÜCHE				
Kleriker des 6. Levels mit Weisheit von 18	5	5	3	–	–

KÄMPFER

LEVEL	ERFAHRUNG	SCHLAG-PUNKTE	RANG
1	0–2,000	1d10	Veteran
2	2,001–4,000	2d10	Krieger
3	4,001–8,000	3d10	Schwerträger
4	8,001–18,000	4d10	Held
5	18,001–35,000	5d10	Säbelrassler
6	35,001–70,000	6d10	Scherge
7	70,001–125,000	7d10	Champion
8	125,001–250,000	8d10	Superheld
9	250,001–500,000	9d10	Lord
10	500,001–750,000	9d10+3	–
11	750,001–1,000,000	9d10+6	–
12	1,000,001–1,250,000	9d10+9	–

LEVEL	ERFAHRUNG	SCHLAG-PUNKTE	ANZAHL DER ZAUBERSPRÜCHE		RANG
			DES KLERIKERS	ZAUBERSPRÜCHLEVEL	
1	0-2,750	1d10	-	-	Kavaliere
2	2,751-5,000	2d10	-	-	Aufseher
3	5,001-12,000	3d10	-	-	Beschützer
4	12,001-24,000	4d10	-	-	Verteidiger
5	24,001-45,000	5d10	-	-	Wärter
6	45,001-95,000	6d10	-	-	Wächter
7	95,001-175,000	7d10	-	-	Chevalier
8	175,001-350,000	8d10	-	-	Richter
9	350,001-700,000	9d10	1	-	Paladin
10	700,001-1,050,000	9d10+3	2	-	-
11	1,050,001-1,400,000	9d10+6	2	1	-

FÖRSTER

LEVEL	ERFAHRUNG	SCHLAG-PUNKTE	ANZAHL DER ZAUBERSPRÜCHE		RANGE
			MAGIERS	DES DRUIDEN ODER	
1	0-2,250	2d8	-	-	Läufer
2	2,251-4,500	3d8	-	-	Siebenmeilenstiefel
3	4,501-10,000	4d8	-	-	Kundschafter
4	10,001-20,000	5d8	-	-	Renner
5	20,001-40,000	6d8	-	-	Fährtenfinder
6	40,001-90,000	7d8	-	-	Führer
7	90,001-150,000	8d8	-	-	Pfadfinder
8	150,001-225,000	9d8	1	-	Förster
9	225,001-325,000	10d8	1	1	Förster-Ritter
10	325,001-650,000	11d8	2	1	Förster-Lord
11	650,001-975,000	11d8+2	2	2	-

MAGIER

LEVEL	ERFAHRUNG	SCHLAG-PUNKTE	ANZAHL DER ZAUBERSPRÜCHE					RANG
			DES MAGIERS	1	2	3	4	
1	0-2,500	1d4	1	-	-	-	-	Taschenspieler
2	2,501-5,000	2d4	2	-	-	-	-	Geisterbeschwörer
3	5,001-10,000	3d4	2	1	-	-	-	Beschwörer
4	10,001-22,500	4d4	3	2	-	-	-	Theurgist
5	22,501-40,000	5d4	4	2	1	-	-	Wunderzauberer
6	40,001-60,000	6d4	4	2	2	-	-	Magier
7	60,001-90,000	7d4	4	3	2	1	-	Verzauberer
8	90,001-135,000	8d4	4	3	3	2	-	Zauberer
9	135,001-250,000	9d4	4	3	3	2	1	Hexenmeister
10	250,001-375,000	10d4	4	4	3	2	2	Totenbeschwörer
11	375,001-750,000	11d4	4	4	4	3	3	Zaubermeister

DIEB

LEVEL	ERFAHRUNG	SCHLAG-PUNKTE	ANZAHL DER ZAUBERSPRÜCHE		RANG
			MAGIERS	DES DRUIDEN ODER	
1	0-1,250	1d6	-	-	Gauner
2	1,251-2,500	2d6	-	-	Straßenräuber
3	2,501-5,000	3d6	-	-	Taschendieb
4	5,001-10,000	4d6	-	-	Räuber
5	10,001-20,000	5d6	-	-	Einbrecher
6	20,001-42,500	6d6	-	-	Stehler
7	42,501-70,000	7d6	-	-	Sharper
8	70,001-110,000	8d6	-	-	Kunstdieb
9	110,001-160,000	9d6	-	-	Dieb
10	160,001-220,000	10d6	-	-	Meisterdieb
11	220,001-440,000	10d6+2	-	-	-
12	440,001-660,000	10d6+4	-	-	-



GLOSSAR DER AD&D®
TERMINOLOGIE FÜR SPIEL UND COMPUTER

'Ability Scores' (Eigenschaftspunkte). Diese beschreiben die Eigenschaften der einzelnen Charaktere. Es gibt sechs verschiedene Eigenschaften: Stärke ('Strength'), Intelligenz, Weisheit ('Wisdom'), Gewandtheit ('Dexterity'), Konstitution und Charisma. Die Punkte reichen von 3 bis 18; je mehr, desto besser.

'Adventurer' (Abenteurer). Die Terminologie für einen Ihrer Charaktere im Spiel.

'Alignment' (Gesinnung). Die Philosophie eines Charakters. Siehe auch den Abschnitt 'Gesinnung' im Regelbuch.

'Character' (Charakter). Ein anderer Name für eine Person, die Sie im Spielverlauf steuern. Eine Gruppe besteht aus mehreren Charakteren.

'Command' (Befehl). Option mit ein oder zwei Worten in einem Menü. Aktivieren eines Befehls läßt entweder ein weiteres Menü erscheinen oder einen Ihrer Charakterer Handlungen ausführen.

'Dual Character' (Zwei-Klassen-Charakter). Ein Mensch kann in der ersten Lebenshälfte einer Klasse angehört haben und dann zu einer neuen Klasse für den Rest seines Lebens gewechselt haben. Wenn ein Charakter seine Klasse gewechselt hat, kann er in der alten Klasse nicht mehr weiter aufsteigen. Das Level der neuen Charakterklasse ist niedriger oder gleich dem der alten Klasse, wobei ein Charakter zuerst nicht die Eigenschaften der alten Klasse erbt. Sobald das Charakterlevel in der neuen Klasse das der alten übersteigt, kann der Charakter die Eigenschaften beider Klassen benutzen.

'Encounter' (Begegnung). Wenn eine Gruppe auf ein Monster trifft. Ihnen wird ein Menü mit mehreren Optionen für die Situation angeboten.

'Enter' (Eingeben). Wie ein Befehl in den Computer eingegeben wird. Hängt von den jeweiligen Computermodellen ab.

'Experience Points' - XP (Erfahrungspunkte). Mit jeder Begegnung sammelt ein Charakter Erfahrungspunkte, deren Anzahl vom Abschneiden der Gruppe bei einer Begegnung abhängt. Mit genügend Erfahrungspunkten steigt ein Charakter zum nächsten Level auf, wenn er ausreichend Gold für einen Trainingskurs hat.

'Facing' (Blickrichtung). Während eines Kampfes schaut ein Charakter in eine bestimmte Richtung. Ein Angriff, den er nicht sieht, richtet größeren Schaden an. Ein Charakter schaut dem Gegner immer direkt in die Augen, wenn er nur einem Gegner gegenübersteht.

'Hit Point' - HP (Schlagpunkte). Das Maß für die Gesundheit eines Charakters. Durch Waffen verursachter Schaden oder Wunden ziehen Schlagpunkte von der Gesamtpunktzahl eines Charakters ab. Bei Verlust aller Schlagpunkte wird ein Charakter bewußtlos ('Unconscious') und liegt im Sterben ('Dying'). Werden ihm die Wunden von einem anderen Gruppenmitglied verbunden, bleibt er nur bewußtlos.

'Icon'. Die kleinen Bilder eines Monsters oder Charakters zu Beginn und während eines Kampfes. Die Icons der Charaktere lassen sich mit 'Alter' im Lagermenü ('Camp') ändern.

'Initiative'. Halbzufällige Bestimmung, welcher Charakter zuerst in einem Kampf handelt. Charaktere mit hohen Werten für Gewandtheit ('Dex') haben normalerweise eine größere Chance auf einen hohen Initiative-Wert.



'Level'. Beschreibt die Kraft einer Zahl oder verschiedener Gegenstände. Levels erscheinen für Charaktere, 'Dungeons' (Labyrinth), Monster und Zaubersprüche.

- **'Character Level' (Charakterlevel)**. Gibt an, wieviel Erfahrung ein Charakter besitzt. Je höher das Level, desto erfahrener und wichtiger der Charakter. Zauberer eines höheren Levels können Zaubersprüche von hohen Levels aussprechen.

- **'Dungeon Level' (Labyrinthlevel)**. Ein Maßwert, der angibt, wie weit Sie sich unter der Erde befinden. Je tiefer jemand kommt, desto furchterregender die Monster. Ein hohes Level für ein Labyrinth steht entweder für die Tiefe desselben oder die Zähigkeit der Monster.

- **'Monster Level'**. Gibt an, wie stark Monster sind. Je höher das Level, desto stärker das Monster.

- **'Spell Level' (Zauberspruchlevel)**. Die Schwierigkeitsgrade der Zaubersprüche. Je höher das Level, desto größer der Schwierigkeitsgrad. Nur sehr erfahrene Magier und Kleriker können die Zaubersprüche der höheren Levels auswendiglernen.

'Magic' (Magie). Dieser Begriff trifft auf alle Zaubersprüche, verzauberten Gegenstände und sämtliche anderen Formen des Übernatürlichen zu.

'Melee Combat' (Nahkampf). Der Nahkampf mit Schwertern, Speeren und Fäusten.

'Missile Combat' (Fluggeschosse). Das Gefecht erstreckt sich über größere Reichweiten, z.B. mit Pfeil und Bogen, Armbrüsten, Schlingen und Steinschleudern.

'Monster'. Beinhaltet auch Menschen und andere Spielerrassen, sowie Ungeheuer und Drachen. Hauptsächlich, wenn nicht Mitglied

der Gruppe, sind dies gewöhnliche Monster, die nicht notwendigerweise feindlich gesinnt sind. Einige sind sogar von großem Nutzen. Dazu dient 'Parlay' (Sprechen) im Begegnungsmenü ('Encounter').

'Multi-Class Charakter'. Nicht-menschliche Charaktere können zwei, drei oder mehreren Klassen gleichzeitig angehören. Die Erfahrungspunkte werden gleichmäßig zwischen den Klassen aufgeteilt, auch wenn wie Charaktere die höchste Klassenstufe für ihre Rasse erreicht haben.

'Non-Player Character' – NPC (Nicht-Spieler Charakter). Ein Mitglied einer Charakterrasse, das jedoch nicht von einem Spieler gesteuert wird. Einige NPCs können in die Gruppe integriert werden.

'Party' (Gruppe). Die Gruppe der Abenteurer, die Sie zusammenstellen, um die Missionen zu erfüllen. Eine Gruppe kann für jedes Abenteuer neu arrangiert werden, wobei Sie ebenfalls während eines Abenteurers Änderungen durchführen können.

'Player Character' – PC (Spieler-Charakter). Ein Mitglied einer Charakterrasse, das von einem Spieler gesteuert wird. Die Charaktere in Ihrer Abenteurergruppe sind 'PC's'.

'Spell' (Zauberspruch). Magische Beschwörung, die die Realität ändern kann. Sowohl Magier als auch Kleriker können Zaubersprüche verwenden, wenn sie diese gelernt haben. Wird ein Zauberspruch ausgesprochen, verschwindet er aus der Erinnerung eines Zauberers und muß neu gelernt werden.

'Spell Book' (Zauberbuch). Das Buch, in dem ein Magier seine Zaubersprüche einträgt. Hat er kein Zauberbuch, kann er keine Zaubersprüche lernen.



ANERKENNUNGEN

Basierend auf der TSR Inc.-Geschichte *AZURE BONDS* von **Kate Novak** und **Jeff Grubb** und dem AD&D-Modul *CURSE OF THE AZURE BONDS* von **Jeff Grubb** und **George MacDonald**.

Spielgestaltung:	SSI Special Projects Group
Projekt-Manager:	Chuck Kroegel
Leitung des Projekts:	George MacDonald
Programmierung für Commodore 64 et Apple II:	Keith Brors, Paul Murray, Jim Jennings
Zusätzliche Programmierung für Commodore 64:	Westwood Associates, Raymond J. Huges, Peter Schmitt, Eric Nickelson
Programmierung für IBM:	Scot Bayless, Russ Brown, Michael Mancuso
Entwicklung:	David Shelley, Michael Mancuso, Oran Kangas
Künstler:	Tom Wahl, Fred Butts, Mark Johnson, Cyrus Lum, Susan Manley
Musik und Soundeffekte:	Dave Warhol
Spieltester:	Jim Jennings, James Kucera, Rick White, Robert Daly
Weitere Spieltests:	Graeme Bayless, Victor Penman
Dokumentation:	George MacDonald
Anpassung an das "Apple Disk Operating System":	Roland Gustafsson
Kunst, Grafik-Design und Desktop Publishing:	LOUIS SAEKOW DESIGN: Peter Gascoyne & David Boudreau
Vordruck:	LOUIS SAEKOW DESIGN: Kirk Nichols
Druck:	Muller Printing Co.



INFORMATION FÜR APPLE II UND IBM-KOMPATIBLE COMPUTER:

Viele unserer Spiele lassen sich auf Apple II und IBM-kompatiblen Computern spielen. Die meisten unserer Spiele lassen sich auf einem Apple II GS im Apple II-Emulationsmodus spielen.

Wenn Sie einen Apple II GS, einen Apple-kompatiblen oder einen IBM-kompatiblen Computer besitzen, empfehlen wir Ihnen, sich mit unserem 'heißen Draht' ("Technical Hotline") in Verbindung zu setzen, um in Erfahrung zu bringen, ob das SSI-Programm, daß Sie kaufen wollen, auch mit Ihrem Computer kompatibel ist. Sie können uns werktags zwischen 9 und 17 Uhr (Pazifischer Zeit) unter der Telefonnummer (408) 737-6810 erreichen. Sollten wir jedoch nicht genügend Informationen zur Verfügung haben, um die Kompatibilität zu bestimmen, und Sie möchten das Programm kaufen und selber die Kompatibilität herausfinden, so können sie das Spiel innerhalb von 14 Tagen zusammen mit der datierten Quittung an uns zurückschicken, und wir erstatten das Geld zurück. Oder schicken Sie das Spiel innerhalb von 30 Tagen an uns zurück, und wir werden es gegen ein anderes Spiel tauschen.

CURSE OF THE AZURE BONDS

Abenteurer-Journal



EINFÜHRUNG

— oder —

Was machen wir überhaupt in Tilverton?

Journal-Eintragung 1

„Ich beginne heute mit einem neuen Journal. Mein altes ist zusammen mit der ganzen Ausrüstung unserer Gruppe verloren gegangen. Ich schreibe dies nieder, um etwas Sinn aus unseren etwas bruchstückhaften Erinnerungen zu machen.

Wir haben uns alle darauf geeinigt, nach Tilverton zu gehen und die verschwandene Prinzessin Nacacia von Cormyr zu suchen. Tilverton befindet sich an der Grenze von Cormyr zu den Dalelands. Hier wurde auch die Prinzessin zum letzten Male gesehen.

Die Gerüchte besagen, daß die jüngste Tochter des Königs Azoun, Prinzessin Nacacia, vor über einem Jahr von zu Hause weglief. Zusammen mit einem Kleriker von Tilverton namens 'Gharri von Gond' floh sie vor einer vorher arrangierten Hochzeit.

Die letzten Gerüchte, die wir gehört haben, besagen, daß Nacacia und Gharri sich verstritten haben und daß die Prinzessin zuletzt in der Umgebung von Tilverton gesehen wurde. Der König verspricht demjenigen eine große Belohnung, der ihm seine Tochter zurückbringt. Eine kleine Abenteurergruppe wie wir könnte sich einige mächtige Freunde machen, wenn sie die Prinzessin findet und zu ihrem Vater zurückbringt.

Irgendwo entlang der Straße nach Tilverton wurden wir überfallen. Die Straßenräuber müssen unsichtbar gewesen sein, denn einige in unserer Gruppe fielen nieder, bevor wir überhaupt wußten, was los war. Ich kann mich schemenhaft an dunkle Gesichter mit grimmig aussehenden Helmen erinnern, die mit Armbrüsten in unsere Mitte feuerten. Die Treffer der Pfeile waren nicht tödlich, doch wer getroffen wurde, fiel sofort nieder. Ich kann mich noch dran erinnern, daß ich in den Arm getroffen wurde. Die Wunde schmerzte wie Feuer. In meinem Kopf drehte sich alles.

Kurz bevor es endgültig schwarz um meine Augen wurde, dachte ich mir, daß dies ein unwürdiges Ende eines so erfahrenen Abenteurers sei.

Doch wir erwachten in Tilverton und unsere Wunden waren geheilt. Unsere Ausrüstung ist weg, doch wir haben etwas Geld gefunden. Jetzt müssen wir uns erst einmal eine neue Ausrüstung kaufen.

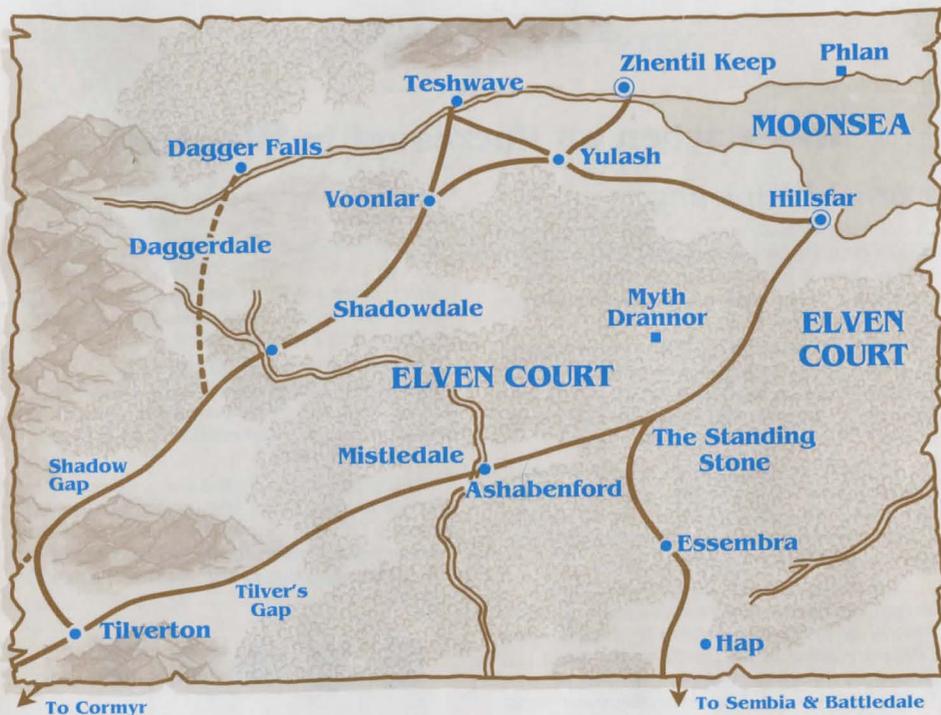
Ich habe von einem Diener das Datum aufgeschnappt, doch ich konnte es kaum glauben. Wenn er Recht hat, ist etwa ein Monat seit dem Überfall vergangen. Alles mögliche kann in diesem Zeitraum passiert sein.

Und es sieht so aus, als ob es auch geschehen ist. Jeder von uns wachte mit fünf azurblauen Symbolen an unseren Schwertarmen auf. Die Symbole sind keine Tätowierungen, sondern scheinen unter der Haut zu sein. Manchmal fühlen sie sich so an, als ob sie sich bewegen.



Wir haben uns eine Strategie überlegt. Unsere Zauberer werden ihre Zaubersprüche vorbereiten. Dann besorgen wir uns einige neue Waffen und Rüstungen. Und schließlich schauen wir uns in Tilverton um und versuchen herauszubekommen, was hier los ist. Es muß jemanden geben, der uns eine Antwort geben kann. Und mir macht es überhaupt nichts aus, wenn ich die Informationen aus jedem Weisen, Priester und Gastwirt dieser Stadt ausquetschen muß.

Ich habe mir einige Notizen zwischendurch gemacht. Auf unserer Suche können diese Informationen von Wichtigkeit sein. Meine Aufzeichnungen beginnen auf Seite.“



WICHTIGE GEOGRAPHISCHE INFORMATIONEN ÜBER DIE DALELANDS

Das Gebiet auf der Karte erstreckt sich von Tilverton im Südwesten bis nach Phlan im Nordosten. Der größte Teil des Elven Court, die westlichen Ufer des Moonsea und einige der Täler, die den Elven Court umgeben, erscheinen ebenfalls auf der Karte. Das Gebiet ist kaum bewohnt, wobei sich alles auf die Städte und Dörfer, manchmal sogar nur Bauernhöfe, in den dazwischenliegenden Tälern

konzentriert. Alle Orte auf der Karte werden weiter unten beschrieben.

Cormyr ist eine große zivilisierte Nation im Süden und Westen der Dalelands. Die Mächtigen von Cormyr dehnten ihren Einfluß in Richtung Norden aus, als sie die Stadt Tilverton einnahmen. Doch weitere Expansionsbestrebungen sind nicht bekannt. Dagger Falls ist eine Bauerngemeinschaft am Fluß Tesh und zugleich die größte Siedlung im Daggerdale, dem Tal der Dolche, wie es auch



manchmal genannt wird. Die Einwohner von Dagger Falls haben etwas gegen sämtliche Fremdlinge. Sie befürchten, daß die Ausdehnung des Machtbereichs von Zhentil Keep irgendwann ihre Unabhängigkeit bedrohen wird.

Die Dalelands erstrecken sich über die fruchtbaren Gebiete um den Elven Court. Es befinden sich viele Täler ('Dales') in der Umgebung des Court: Shadowdale (Schattental), Mistledale (Misteltal), Battledale (Tal der Schlachten) und Daggerdale (Tal der Dolche).

Der Elven Court war vor langer Zeit das Zentrum der Elfen-Zivilisation, die um den Moonsea wohnte. Als die Elfen den Wald während des 'Großen Rückzuges' leer zurückließen, wurde er von bösen Kreaturen überrannt, die sich mit der Zeit vervielfältigten und jetzt bis in die tiefsten Winkel des Waldes vorgedrungen sind. Einige glauben sogar, daß sie sich irgendwann zu einer großen Gefahr für die umliegenden Dalelands entwickeln werden.

Essembra ist das Handelszentrum von Battledale. Battledale hat viele Auseinandersetzungen gesehen, denn viele bittere Feinde tragen ihre Konflikte lieber hier aus, als daß sie ihr eigenes Territorium verwüsten. Mit dem Rückzug der Elfen hat Battledale einiges an seiner früheren Macht eingebüßt.

Hillsfar war früher das größte Handelszentrum zwischen den Elfen des Elven Court und den Menschen vom Moonsea. Doch nach dem Rückzug der Elfen geriet Hillsfar unter die

Kontrolle eines skrupellosen Diktators. Er hat seine Privatarmee der Roten Federn ausgebaut und ist im Moment in einen Krieg mit den Truppen von Zhentil Keep um die Ruinen von Yulash verwickelt, in dem er die Oberhand zu gewinnen scheint.

Mistledale ist eine ruhige Bauerngemeinschaft. Die größte Siedlung ist Ashabenford, wo die Straße von Hillsfar nach



Gauntlet of Moander

Tilverton den Fluß Ashaba überquert.

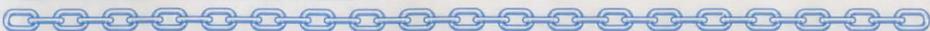
Myth Drannor war eine große Elfenstadt inmitten des Elven Court, die von den Elfen leer zurückgelassen wurde. Böse Kreaturen, die von der magischen Kraft dieser ehemaligen Elfensiedlung angezogen wurden, drangen schnell bis zu diesem Ort vor und haben ihn in eine unheilvolle Ruine verwandelt.

Shadowdale ist der Name einer Stadt und des umliegenden Gebiets, wo die Straße von Tilverton nach Voonlar den Fluß Ashaba überquert. Shadowdale ist

ein beliebter Treffpunkt für Abenteurer und empfängt diese mit offenen Armen, da sie Macht, Reichtümer und Schutz für die Stadt mit sich bringen. Hier ist außerdem das Zuhause des Weisen Elminster.

Der 'Standing Stone' (Stehende Stein) ist ein Denkmal, das errichtet wurde, um an die Unterzeichnung des Vertrages zu erinnern, in dem die Elfen den Menschen erlaubten, sich in den Dalelands niederzulassen. Er befindet sich in der Nähe der Ruinen von Myth Drannor.

Teshwawe ist eine mittelgroße Stadt, die vor kurzem von den Truppen aus Zhentil Keep besetzt wurde. Bisher ist die Besetzung ruhig



abgelaufen, und die Besatzer sind sich im Moment sicher, daß sie die Bevölkerung genug eingeschüchtert haben.

Tilverton ist ein kleine Stadt an der südwestlichen Grenze zum Königreich von Cormyr, dessen 7. Armee kürzlich die Stadt besetzt hat. Die Besatzer trafen jedoch auf keinen Widerstand, und die Bevölkerung der Stadt scheint froh darüber zu sein, daß sie unter dem Schutz von Cormyr steht.

Voonlar ist eine Stadt des Bösen, die sich mit Zhentil Keep zusammengetan hat. Truppen von Voonlar versuchten bereits mehrmals, ins Shadowdale vorzudringen, wurden aber jedesmal wieder zurückgeschlagen.

Yulash kann man heute nur noch als Ruine bezeichnen, die an der einzigen Handelsroute zwischen Zhentil Keep und den zivilisierten Ländern des Südens liegt. Im Moment steht die Stadt unter der Kontrolle der Roten Federn von Hillsfar, nachdem diese Söldernarmee die Truppen von Zhentil Keep in einer erbitterten Schlacht vertrieben hat. Beide Seiten bereiten sich gerade auf eine neue Auseinandersetzung vor.

Zhentil Keep ist eine Hauptstadt, die gegenwärtig unter der Kontrolle der bösen Zhentrim steht. Der Einfluß der Stadt hat sich sowohl nach Westen als auch nach Süden ausgedehnt, und viele fürchten, daß die Ausdehnung ihrer Macht noch weiter schreiten wird.

DIE WICHTIGSTEN MACHTGRUPPEN IN DEN DALELANDS

Die Armee von Zhentil Keep steht anscheinend nicht so sehr unter der Kontrolle des Stadtstaates selber als vielmehr unter dem Einfluß der bösen Zhentrim. Die Armee hat vor kurzem die Stadt Teshwave eingenommen,

kontrolliert die Route nach Voonlar und kämpft im Moment mit den Truppen von Hillsfar um die Ruinen von Yulash. Die Armee zeichnet sich durch eine enge Kooperation von Kämpfern, Zauberern und Klerikern aus. Außerdem benutzt es Terrorkommandos von Klerikern, Zauberern und Magiern mittlerer Level, die ihren Schaden hinter den feindlichen Linien anrichten.

Mitglieder des Kultes von Moander beten einen bösen Gott der Dunkelheit an, dessen Macht sich früher einmal auf Yulash konzentrierte. Vor langer Zeit wurde Moander von den Elfen auf eine andere Ebene verbannt, wodurch sein Einfluß verringert wurde. Seither hat sich der Kult auf einige wenige Fanatiker beschränkt. Diesem Kult gelang es jedoch, die ersten azurblauen 'Bonds' zu entwickeln und Moander für kurze Zeit in die Realms zurückzubringen. Nach einer schweren Magie-Schlacht um Westgate wurde er jedoch erneut verbannt. Sein treuer Kult schmiedete sofort einen neuen Komplott, um seinen Meister wieder zurückzuholen. Moanders Zeichen ist eine Hand mit einem Mund auf dem Handinnen.

Der Weise Elminster ist der berühmteste Einwohner von Shadowdale. Er ist ein mächtiger Magier, dessen Alter unbekannt ist. Elminster unterrichtet nicht mehr und arbeitet auch nicht mehr für andere, doch er untersucht Gegenstände und Situationen, die eine Gefahr für die Realms bilden könnten.

Die Flammenmesser ('Fire Knives' oder auch 'Flame Knives') sind eine Organisation von Dieben und Mördern, die zu ihrer Blütezeit in Cormyr großen Einfluß hatte. König Azoun IV vertrieb die Flammenmesser aus ihrer komfortablen Nische, und bis heute haben sie keine neue Heimat gefunden.



Sie schworen, daß sie König Azoun IV töten wollten, und schlossen sich zu diesem Zwecke dem ersten 'Bond'-Projekt an. Nach dem ersten Fiasko zogen sich die Flammenmesser, die noch überlebten, in die Grenzgebiete von Cormyr zurück. Es geht das Gerücht um, daß ein weiterer Attentatsversuch gerade vorbereitet wird. Das Symbol der Flammenmesser ist ein von Flammen umgebener Dolch.

Die Harper sind eine höchst geheime Vereinigung von Bardern und Förstern ('Rangers') von hohen Levels. Ihre genauen Absichten sind nach wie vor unbekannt, doch es ist bekannt, daß sie gute Projekte unterstützen und bösen Gruppen wie den Zhentrim Widerstand leisten. Die Harper arbeiten normalerweise hinter den Kulissen, um die Verschwörungen des Bösen mit dem geringstmöglichen Aufwand bloßzustellen.

Die Ritter von Myth Drannor bewachen die Ruinen von Myth Drannor, von denen ungeheure Kräfte und unendliche Gefahren ausgehen. Sie halten die unglaublichen Monster in der Stadt gefangen und verhindern natürlich auch, daß unerfahrene Abenteurer in die Stadt eindringen und zu Schaden kommen.

Unter den Roten Federn ('Red Plumes') von Hillsfar faßt man alle Truppen zusammen, die für die Stadt Hillsfar kämpfen. Die Stadt hat Söldner aus den verschiedensten Kreisen angeheuert, die alle unter dem Banner der Roten Federn kämpfen. Vor kurzem hat diese Armee großen Zulauf bekommen, nachdem sie die Kontrolle über die Ruinen von Yulash gegen die Armee von Zhentil Keep errungen hat.

Die Roten 'Wizards' von Thay sind die mächtigen, zugleich aber auch paranoiden Zauberer, die das Königreich von Thay regieren.

Thay ist ein böses Königreich, das ganz im Osten von den Dalelands liegt. Einfluß in Thay gewannen sie, als sie andere Zauberer bloßstellten, magische und politische Macht gewannen und die feindlichen Fraktionen in Thay gegeneinander ausspielten. Ihrer Ansicht nach ist jeder in den Realms ein Feind von Thay. Jeder Rote Wizard hat sein eigenes Symbol.

Die königliche Familie von Cormyr regiert das Königreich von Cormyr. Im Moment regiert König Azoun IV, ein mächtiger Krieger und gerechter König. Azouns Berater und Lehrer ist der mächtige Zauberer Vangerdahast. Eine der Töchter des Königs, die Prinzessin Nacacia, verschwand vor etwa einem Jahr. Man sagt, daß sie mit einem Priester namens Gharri von Gond geflohen ist, einem Mitglied des Tempels von Gond in Tilverton. Auf die Rückführung der Prinzessin steht eine Belohnung. Es geht auch das Gerücht um, daß sich der König incognito auf die Suche gemacht hat.

Tyranthraxus ist ein böser Geist, der bis vor kurzem in und um den Ruinen von Phlan großen Einfluß besaß. Er kontrollierte Phlan mit menschenähnlichen Monstern und hoffte, diese Stadt in seine Machtbasis für die Eroberung des Moonsea umwandeln zu können. Es hieß, daß er seine Macht aus einem Tor zwischen den Ebenen zog, dem Pool of Radiance. Seine Macht bestand darin, mächtige Kreaturen beherrschen zu können und zu fliehen, selbst wenn die körperliche Form der bösen Kreaturen tödlich getroffen war. Vor einem Jahr wurde Phlan jedoch von einer Gruppe von Abenteurern befreit und Tyranthraxus von ihr geschlagen. Sein Geist wurde in den Pool of Radiance zurückgesaugt, worauf dieser Tümpel austrocknete.

Die Gläubigen von Bane ('Worshipper') sind um den Moonsea herum konzentriert, doch ihr Einfluß erstreckt sich über die gesamten



Forgotten Realms™ Bane ist der Gott des Haders, Hasses und der Tyrannei. Der größte Tempel von Bane ist der 'Black Lord's-Altar' in Mulmaster. Der zweitgrößte Tempel liegt in Zhentil Keep und heißt 'Dark Shrine'. Banes Symbol ist eine schwarze Hand vor rotem Hintergrund.

BESCHREIBUNG DER BESTIEN IN DEN DALELANDS

Dies ist eine Liste aller Monster, die Sie in und um die Dalelands herum und an den westlichen Ufern des Moonsea vorfinden. Einige Monster können einem das Blut erstarren lassen, und einige Monster sind mächtiger als andere.

Der Ruf eines Monsters wird in Levels angegeben, der als römische Zahl nach deren Namen erscheint. Ein Monster des Levels I besitzt weniger Macht, als ein gut ausgerüsteter Kämpfer, der gerade am Anfang seiner Karriere steht. Ein Monster des 10. Levels kann kräftiger sein als mehrere Helden zusammen. Die Stärke eines Monsters steigt um ein beträchtliches zwischen den Levels VI und VII.

Anhkeheg (VI): Großes, sich eingrabendes Insekt mit großen Unterkiefern. Spuckt mit einer starken Säure.

Beholder (X): Diese kugelförmigen Monster besitzen zehn Augen, die alle tödlich sein können. Der Angriff eines Beholders wird gefährlicher, je näher man an dieses Monster herangeht. Das mächtige Auge in der Mitte kann Zaubersprüche aufheben. Beholders zählen zu den mächtigsten Kreaturen in den Realms.

Black Dragon (VII): Der Atem dieses mächtigen schwarzen Drachens besteht aus Säure, ihre Klauen sind kräftig und zubeißen können sie auch.

Bugbear (IV): Abscheulicher Kobold in Riesengestalt, der über sieben Fuß groß ist. Solch ein 'Schreckgespenst' mag etwas unbeholfen aussehen, ist jedoch ein schneller Kämpfer und sehr verstohlen.

Krokodil (III): Große Reptilien mit kräftigen Kiefern.

Centaur (IV): Gute Kreatur, halb Mensch und halb Pferd. Guter Kämpfer und wertvoller Kampfgefährte.

Displacer Beast (VI): Große schwarze Kreatur von Puma-Gestalt mit zwei Fangarmen im Rücken. Diese Kreatur kann einige Fuß entfernt von seiner eigentlichen Position erscheinen.

Hund (II): Diese treuen Gefährten des Menschen werden oft dazu trainiert, wie wild um sich zu beißen

Dracolich (X): Es heißt, daß diese Kreatur vom 'Drachenkult' erschaffen wurde. Ein Dracolich ist ein mächtiger untoter Drache. Die Kräfte stammen von Lurchen und Drachen. Er benutzt seinen Atem als Waffe und kann durch eine Berührung jemanden lähmen.

Efretti (VII): Großer mächtiger Geist von der Elementarebene des Feuers. Ist sehr arrogant und nur einem mächtigen Herren gegenüber gehorsam.

Ettin (VII): Sieht aus wie ein riesiger zweiköpfiger Orc. Sehr stark, schwingt normalerweise zwei mit Nägeln bestückte Knüppel, die schreckliche Wunden im Kampf verursachen können.

Gas Spore (II): Diese fliegenden Kugeln ähneln Beholders, sind in Wahrheit jedoch zuträglich. Bei einem Angriff können sie explodieren.

Giant Slug (VII): Diese Riesenkreaturen können mit einer starken Säure spucken und widerstehen Waffenangriffen.



Giant Spider (IV): Eine 'Riesenspinne' mit einem giftigen Biß.

Griffin (VI): Ein Greif besitzt große Krallen und einen rasiermesserscharfen Schnabel.

Hell Hound (VI): Diese Kreaturen einer anderen Ebene sehen aus wie Wölfe, doch sie atmen Feuer und können unsichtbare Charaktere auffinden.

Hippogriff (III): Ein 'Pferdgreif' ist ein Kreatur, dessen Oberkörper und Kopf einem Adler gleichen, während Unterkörper und Beine von einem Pferd stammen.

Lizardman (III): Echsenähnliche Menschen. Sind sowohl Pflanzen-als auch Fleischfresser, ernähren sich jedoch mit besonderer Vorliebe von Menschenfleisch.

Manticore (VI): Dieser Vogel feuert mit seinen Schwanzfedern, als ob sie Pfeile wären. Diese treffen in der Tat mit der Wucht einer Armbrust.

Margoyle (V): Diese Monster aus Stein sind immun gegen normale Waffen und greifen mehrmals mit ihren scharfen Klauen und Speißen an.

Medusa (VI): Eine abscheuliche Frau, deren Haare aus Schlangen bestehen. Ihr Blick läßt einen Mann zu Stein erstarren.

Minotaur (VI): Mensch mit Stierkopf. Grausame Menschenfresser, die Sie normalerweise in Labyrinthen vorfinden.

Monkey (II): Diese Affen werden manchmal von Dieben ausgebildet, bestimmte Aufgaben auszuführen.

Neo-Otyugh (VII): Eine kräftigere Form eines normalen Otyugh. Diese getarnten Aasfresser greifen mehrmals an und besitzen einen gut gepanzerten Körper.

Ogre (IV): Ein 'Ungeheuer' ist eine große, übelgelaunte und häßliche Kreatur in

Menschengestalt und zugleich ein starker Kämpfer.

Otyugh (VI): Diese Aasfresser besitzen lange Tentakeln, mit denen sie den Müll in ihr höhlenartiges Maul schieben.

Owl Bear (V): Diese Kreaturen mit rasiermesserscharfen Schnäbeln ergreifen ihre Opfer und umarmen sie, wobei großer Schaden angerichtet wird.

Phase Spider (VI): Eine 'Phasenspinne' kann sich in eine Dimension 'hineinschieben' und wieder 'herausziehen'. Erscheint normalerweise nur zum Angriff und zieht sich sofort wieder zurück.

Rakshasa (VII): Diese bösen Geister benutzen Phantasiebilder und falsche Höflichkeiten, um in einem Moment der Unaufmerksamkeit zuzuschlagen. In einem Kampf entpuppen sich diese Kreaturen als kräftige Kämpfer und Magier, die gegen die meiste Magie immun sind. Ein geweihter Pfeil einer Armbrust kann sie vernichten.

Salamander (VII): Diese Kreaturen bevorzugen Temperaturen von 300 Grad oder mehr und kämpfen mit glühend heißen Waffen.

Shambling Mound (VII): Ähneln einem watschelnden Haufen von Moos und Schleim. Sie greifen mit keulenähnlichen Waffen an und können einen Gegner völlig mit Schleim bedecken. Sind immun gegen Feuer und werden durch Blitze nur noch stärker.

Storm Giant (IX): Die mächtigsten und am meisten respektiertesten Riesen. Sind sehr intelligent, physisch überlegen und besitzen große magische Kräfte. Benutzen mächtige Blitze.

Thri-kreen (VI): Intelligente fleischfressende Insektenmenschen, die in Höhlen wohnen. Haben vier Arme und einen giftigen Biß, der ihre Gegner paralyisiert.



Troll (VI): Ein großer, starker und häßlicher Mensch, dem Furcht ein fremdes Wort ist und der Wunden heilen kann.

Vegepygmie (III – IV): Halbintelligente Pflanzen, die in den verschiedensten Formen auftauchen können und häufig mit einfachen Waffen kämpfen.

Worg (IV): Diese bösen, wolfähnlichen Kreaturen sind halb-intelligent und greifen am liebsten im Rudel zusammen mit anderen Kreaturen an.

Wyvern (VII): Entfernt mit Drachen verwandt. Beißt und hat einen Giftstachel im Schwanz.

EIN GESCHICHTLICHER ÜBERBLICK ÜBER DIE DALELANDS UND DEN 'ELVEN COURT'

Vor 1357 Jahren fanden die ersten nach Norden vordringenden Menschen den 'Elven Court' vor, ein riesiges Waldgebiet südlich des Moonsea ('Mondsee'). Diese Menschen erhielten die Erlaubnis, sich in den Tälern ('Dales') niederzulassen, die den Wald umgaben. So wurden die verschiedenen Dalelands gegründet. Der 'Standing Stone' (Stehende Stein) wurde errichtet, um an dieses Ereignis zu erinnern.

Nach diesem Vertrag wurden die verschiedenen menschlichen Siedlungen der Dalelands gegründet. Diese waren Shadowdale, Mistledale, Daggerdale und Battledale. Die Siedlungen dehnten sich um ihre verschiedenen Zentren aus: Shadowdale, Ashabenford, Dagger Falls und Essembra.

Im Süden und Osten des Waldes lag das sich ausdehnende menschliche Königreich Sembia.

Die Sembianer begannen, den Wald für Ihre Schiffe abzuholzen. Die Elfen bereiteten dem jedoch ein Ende, als Sie die Sembianer vor 473 Jahren in der 'Schlacht der Singenden Pfeile' vernichtet schlugen. Nach der Schlacht wurde ein Abkommen zwischen den Sembianern und den Elfen getroffen, das es den Menschen erlaubte, eine Straße von Sembia im Süden durch den 'Elven Court' bis zum Moonsea zu bauen, die am 'Standing Stone' vorbeiführte. Wo die Straße auf den Moonsea traf, wurde die Stadt Hillsfar gegründet.



Helm of Dragons

Im Süden und Westen des Elven Court liegt das menschliche Königreich von Cormyr. Die Armee von Cormyr hat vor kurzem die Stadt Tilverton bezetzt, doch die weitere Ausdehnung wird durch das südliche Ende der Desertmouth Mountains verhindert. Shadow Gap (Schattenschlucht) und Tilver's Gap (Schlucht von Tilver) sind die einzigen Wege,

die durch das Gebirge führen, doch der König von Cormyr hat es bisher noch nicht riskiert, seine Armee durch die gefährlichen Gebirgspässe zu schicken.

Hillsfar und andere große Städte am Moonsea begannen zu florieren. Zhentil Keep erreichte großen Einfluß und zerfiel wieder, bevor die Zhentrim die alte Macht wiederherstellten. Phlan entwickelte sich ebenfalls zu einem Handelszentrum, wurde dann von einer Pest befallen und schließlich durch die Drachenflüge zerstört, bevor eine Gruppe von Abenteurern die Stadt vor der Versklavung rettete.

Nördlich des Elven Court wuchsen die Städte in



den Dalelands. Yulash florierte als Zentrum der Gläubigen von Moander, bis die Elfen ihn in die Verbannung schickten. Teshwave entwickelte sich als eine Flußstadt, bevor es von den Truppen aus Zhentil Keep besetzt wurde. Voonlar entwickelte sich am Rand des Elven Court, obwohl die ständigen Angriffe gegen Shadowdale immer wieder zurückgeworfen wurden. Um den gesamten Elven Court herum wimmelte es nur so von Menschen, die Städte errichteten, die Wälder abholzten und das Land nach ihren eigenen Vorstellungen gestalteten.

Aber die 'Schlacht der Singenden Pfeile' und die Straße von Sembia nach Hillsfar starteten eine große Debatte unter den Elfen. Konnten Elfen und Menschen in Frieden nebeneinander leben oder war der Expansionsdrang der Menschen eine Gefahr für den Lebensstil der Elfen? Hunderte von Jahren diskutierten die Elfen im Geheimen darüber. Vor wenigen Jahren schließlich wurde die Entscheidung getroffen und die Elfen begannen ihren Rückzug.

Dies kam für die Menschen in der Umgebung des Elven Court als eine völlige Überraschung. Fast über Nacht schienen die Einwohner des Waldes und der großartigen Stadt Myth Drannor verschwunden zu sein. Nachdem die Elfen ihre Entscheidung getroffen hatten, setzten sie diese schnell in die Tat um. Einige der Elfen, die in den Gemeinschaften außerhalb des Waldes lebten, folgten ihnen, doch andere blieben.

Der Rückzug hatte ein riesiges Gebiet unbewohnt zurückgelassen, und böse Mächte waren sofort da, um das Machtvakuum zu füllen. Der lichte Elfenwald wurde schnell düster, was ein schlechtes Omen war. Die sagenumwobene Stadt Myth Drannor zerfiel zu

Ruinen und wurde von bösen Kreaturen überrannt. Die Straße von Sembia nach Hillsfar war kein sicherer Weg mehr für fette Händler, sondern eine gefährliche Herausforderung für Abenteurer.

Nach dem Rückzug der Elfen kam der 'Flug der Drachen', der aus den Tiefen des Nordens herkam und alle Dörfer und Städte der Dalelands zerstörte. Mit großen Kosten wurden die Drachen jedoch wieder vertrieben oder vernichtet. Der Hafen von Hillsfar wurde geschlossen, nachdem ein großer Drache in das Hafenbecken fiel und den Schiffsverkehr für einige Wochen lahmlegte. Der Kampf zwischen der Hexe Sylune und einem Riesendrache ließ nichts anderes als einen riesigen Krater zurück, der auch heute noch eine größere Ecke vom Shadowdale bedeckt. Doch der Flug endete so schnell wie er begonnen hatte. Nachdem die Drachen wieder verschwunden waren, wurden die Siedlungen wiederaufgebaut, und die Menschen kehrten zu einem normalen Lebensstil zurück.

Heute haben sich die Bewohner der Dalelands daran gewöhnt, daß es seit dem 'Rückzug' so gut wie keine Elfen mehr gibt, und die durch den Flug der Drachen angerichteten Schäden sind auch nur noch alte Klamotten. Sie schauen vertrauensvoll in die Zukunft, um sich auf die Ernten zu konzentrieren, wo Armeen miteinander um die Macht kämpfen und Kinder davon träumen, einmal große Abenteurer zu werden.

DIE AUFZEICHNUNGEN EINES BARDEN ÜBER PHLAN UND DEN POOL OF RADIANCE

Die Stadt Phlan erreichte großen Ruhm, bevor sie unter die Kontrolle einer mächtigen Flut von bösen Monstern fiel. Die Ruinen der Stadt wurden von einer mächtigen Gestalt kontrolliert, von der man nur den Titel 'Der Boss' kannte.



Während sich 'Der Boss' auf die Erweiterung seines Machtbereichs konzentrierte, landeten menschliche Siedler im Hafen und faßten am Stadtrand von Phlan wieder Fuß. Abenteurer strömten zur Stadt in der Hoffnung, sich einen Teil des ehemaligen Reichtums dieser Handelsmetropole zu erobern.

Der Kampf um die Befreiung der Stadt ist von Sagen umwoben. Zuerst wurde die Stadt Block für Block von den Monstern befreit. Dann fanden und vernichteten die Abenteurer größere Ansammlungen von bösen Kreaturen und Menschen in der Umgebung der Stadt. Und schließlich griffen die Abenteurer die Burg an, in der der Führer des bösen Kräfte hauste.

Als es den Abenteurern gelang, in die tiefsten Kammern der Burg vorzudringen, entdeckten sie, daß der berühmte 'Boss' ein böser Geist namens Tyranthraxus der Feuerrote war.

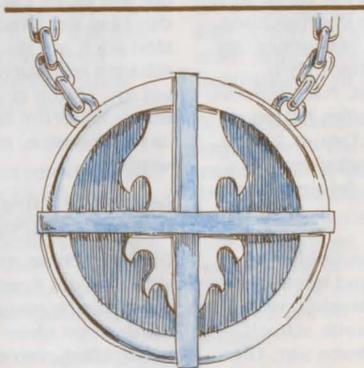
Tyranthraxus nahm den Körper eines großen Bronzedrachens an, der den mystischen Pool of Radiance in seiner Höhle hatte. Dieser Tümpel war in Wahrheit ein Dimensionen-Portal, das Tyranthraxus Zugang zu

Informationen von Wesen anderer Ebenen verschaffte.

Tyranthraxus benutzte seine Kräfte dazu, die ohnehin schon furchterregenden Kräfte des Drachen noch weiter zu vergrößern. Ihn umgab eine Armee von mächtigen Kämpfern mit magischen Waffen und Rüstungen. Doch nach einem heldenhaften Kampf gewannen die Abenteurer die Schlacht gegen Tyranthraxus und seine Diener.

Als Tyranthraxus geschlagen wurde, bedeutete dies noch nicht seinen Tod. Der jetzt nackte Geist verließ den Drachen und wurde in den Pool of Radiance zurückgesaugt, worauf dieser austrocknete. Damit war die Macht von Tyranthraxus gebrochen und Phlan von seiner Plage befreit.

Wie die meisten Abenteurer blieben unsere Helden nicht allzu lange in der Stadt. Man weiß heute, daß sie sich auf ein Boot begaben und nach Hillsfar fuhren. Die Gerüchte besagen, daß sie sich danach Richtung Südwesten begaben, um nach neuen Abenteuern zu suchen.



Das Amulett von Lathander



Journal-Eintragungen

Diese Einträge beinhalten Informationen, von denen sich eine Abenteurer seine eigenen Notizen für seine Reisen machen kann. Die Eintragungen werden in Spielverlauf als Zahlen erscheinen. Wenn sich das Spiel auf einen 'Journal Entry' (Journal-Eintrag) bezieht, sollten Sie die jeweilige Eintragung abhaken, damit Sie jederzeit wissen, welchen Einträgen Sie bereits begegnet sind. Lesen Sie nicht im voraus, denn dies kann einen Abenteurer auf Irrwege bringen, da nicht alle Einträge der Wahrheit entsprechen müssen.

Journal-Eintragung 2

Die versammelten Drachen schauen auf die Gruppe herab. Es sind jeweils drei Drachen von jeder Farbe vorhanden: Rot, grün, blau, schwarz und weiß. Sie hören eine laute Stimme sagen: "Sterbliche, Ihr habt euch wahrlich einen schlechten Zeitpunkt ausgesucht, um gegen uns anzutreten. Flieht jetzt um eure miserablen Leben, und wir werden uns überlegen, ob wir euch am Leben lassen."

Während Sie sich dieses großzügige Angebot überlegen, hören, Sie das Geräusch von großen Flügeln. Einige Drachen schieben Sie sofort in den Hintergrund und versuchen, Sie zu verstecken. Der Rest der Drachen senkt den Kopf in Demut. Die riesige Königin der bösen Drachen landet inmitten der angesammelten Menge. Ihre fünf Köpfe suchen die Umgebung ab – Tiamat ist gelandet.

Journal-Eintragung 3

"Ich fürchte, daß ich nur zu genau weiß, was die 'Bonds' bedeuten. Ich war selber einmal unter ihrem Einfluß.

Die Geschichte begann damit, daß der Meister-Harper seine Arbeit in ihrer ursprünglichen Form erhalten wollte. Ihm gefiel es nicht, daß seine Lieder und Geschichten mit der Zeit willkürlich geändert wurden, ein Schicksal, das alle Kunst irgendwann

einmal erleidet. Er versuchte, einen Golem aus Fleisch zu kreieren, ein Abbild eines Menschen, das der unsterbliche Träger all seiner Arbeit werden sollte. Damit erhoffte er sich, die Wirkungen der Zeit aufzuheben.

Unglücklicherweise passierte dem Meisterbarden während der Schöpfung ein Fehler, der einem seiner Assistenten das Leben kostete. Als die geheime Sitzung der Harper schließlich über das Experiment und die dahinterstehenden Absichten erfuhr, waren alle entsetzt. Dem Meisterbarden wurden sämtliche Titel, magischen Gegenstände und sein Name aberkannt. Sie strichen alle seine Lieder und Geschichten von der Geschichte der Realms. Es war, als ob er nie existiert hätte. Dann fingen sie ihn in einer Taschendimension ein und ließen ihn dort zurück. Die Sitzung dachte, daß sie den jetzt namenlosen Barden auf immer verbannt hatte.

Doch einer mächtigen Gruppe von Magiern und Monstern gelang es, einige der Experimente des namenlosen Barden nachzuvollziehen. Sie fanden schließlich das Dimensionengefängnis des Namenlosen und boten ihm an, bei der Schaffung seiner Kreatur behilflich zu sein. Als Gegenleistung erwartete die Gruppe, daß sie die "Anleitungen" für die Schöpfung mitbestimmen konnte. Die Besessenheit des Namenlosen mit seiner Kreation machte ihn blind für die bösen Absichten der Gruppe. Er versprach, eine neue Schöpfung zu versuchen.

Ich war das Resultat ihrer Versuche. Um mich wirklich zum Leben zu erwecken, mußte eine Kreatur von absoluter Wahrheit und Güte geopfert werden. Der Dämon Phalse entführte meinen Kameraden, Dragonbait, aus einer anderen Dimension. Dragonbait ist ein Saurianer-das Äquivalent zu einem Paladin in einer anderen Dimension.

Wie dem auch sei, mit Hilfe des Namenlosen gelang es Dragonbait, die Pläne der Bösen zu durchkreuzen, indem er mir einen Teil seiner Lebenskraft abgab. Der Namenlose opferte sich und ermöglichte Dragonbait und mir die Flucht. Nach unserer Flucht wachte ich an



einem unbekanntem Ort auf, wobei meine Erinnerungen künstlich geschaffen waren und ich jene seltsamen Symbole an meinem Arm trug, die Ihr auch habt. Keine Angst, meine 'Bonds' sind schon seit langem verschwunden und ich bin jetzt wieder mein eigener Herr. Um meine Symbole loszuwerden, mußte ich den Zwang der 'Bonds' überwinden. Jedes 'Bond' wirkt wie ein magischer Bann, dessen genauen Auswirkungen durch das Symbol für die verantwortliche magische Gruppe oder Person repräsentiert werden.

Eure einzige Hoffnung besteht in der Zerstörung der Person oder Gruppe, die für der Erschaffung der 'Bonds' verantwortlich ist. Ich sehe Moanders Symbol mit dem Mund und der Hand auf Eurem Arm. Vielleicht können wir uns zusammentun.

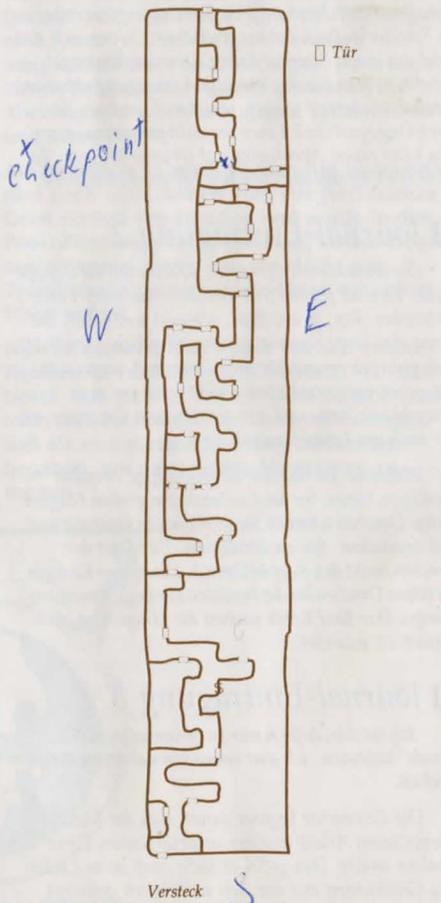
Ich bin hier aufgrund der Gerüchte, daß die Gefahr besteht, daß Moander zurückkommt. Einige Mitglieder des Kultes von Moander waren an der Schaffung meiner 'Bonds' beteiligt. Da Ihr hier seid und sein 'Bond' tragt, nehme ich an, daß er wieder genügend Kräfte gesammelt hat, seine Rückkehr zu versuchen.

Ich weiß, daß der neue Altar von Moander irgendwo in diesen Ruinen sein soll. Dies ist zugleich sein heiligster Ort auf unserer Ebene. Laßt mich und Dragonbait an Eurem Kampf teilnehmen, da wir schon einmal gegen diese Kreatur des Bösen gekämpft haben."

Journal-Eintragung 4

Eine Karte des Kanalsystems

Zunft ('Gild') KARTENLEGENDE



Journal-Eintragung 5

"Wir Rakshasa wetten gerne. Doch ich hatte zuletzt nicht allzuviel Glück und habe all meinen Besitz verloren. Vor kurzem entdeckte ich jedoch, daß Birsheya immer gemogelt hat. Der Herr meines Klans wird jedoch nicht ohne Beweise dagegen einschreiten. Birsheya bewacht das Lagerhaus des Klans, und ich weiß, daß die Beweise darin verborgen liegen. Wenn Ihr mir helft, ins Lagerhaus einzubrechen, könnt Ihr Euch assuchen, was immer Ihr wollt. Ich brauche nur meine Beweise, daß mich Birsheya betrogen hat."

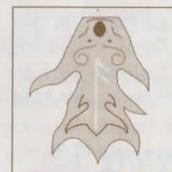
Journal-Eintragung 8



Journal-Eintragung 6

"Die Statue in meinem Schubkarren war mal mein Sohn. Wir waren westlich von Teshwave, als wir plötzlich einen Beholder entdeckten. Wir rannten und versteckten uns, doch mein Sohn war nicht schnell genug. Ich bettel seitdem um Geld, um ihn heilen lassen zu können. Könnt Ihr mir helfen?"

Journal-Eintragung 9



1. Flamenaura.
2. Kann andere Körper besitzen.
3. Mit dem Pool of Radiance verbunden.

Journal-Eintragung 7

"Ich bin Fzoul Chembryl, hoher Lord des Dark Shrine. Meine 'Werten Zauber', wie Ihr sie vielleicht nennt, haben es mir erlaubt, Eurem Häscher zu folgen. Dexam, Ihr überschreitet Eure Machtbefugnisse. Mein Zeichen wird von diesen Leuten getragen, und der Interceptor wird von meiner Arbeit rechtzeitig erfahren.

Ich bin es, der für den Ruhm von Bane arbeitet. Die uns von Bane gewährte Macht, zusammen mit den Kräften der weltlichen Magier, wird uns bei der Verwirklichung der Hegemonie von Bane über die Realms helfen, und diese 'Bonds' sind ein entscheidendes Werkzeug, unsere Macht zu konsolidieren. Mit ihnen hoffe ich, die von gesetzestreuer und guter Magie in den Gegenständen gelegten Fallen zu umgehen. Die unter dem Einfluß der 'Bonds' stehenden Charaktere sind unter meiner direkten Kontrolle und werden dies auch bleiben, solange ich lebe."

Journal-Eintragung 10

"Ich wurde ausgelacht und beleidigt, seit ich zum ersten Male nach Philan kam, doch mein wahres Genie soll allen offenbar werden. In den Höhlen unter uns befindet sich der Kern meiner fanatischen Armee. Im Fluß liegt meine Drachenflotte, und bald kommen die Gargoyles, jene Wasserspeier, die die Lüfte beherrschen werden. Ich werde Euch lange genug am Leben lassen, um meinem Sieg über den Flammenroten beizuwohnen. Dann werde ich Euch opfern." Er lacht wie ein Wahnsinniger, während Sie abgeführt werden.



Journal-Eintragung 11

“Sie kommen gerade rechtzeitig. Wir erwarten, daß der König in unseren Hinterhalt gerät. Unglücklicherweise habt Ihr das falsche Ziel angegriffen. Aber laßt mich den Mann vorstellen, den Ihr töten wolltet.“ Er zeigt zu zwei Gefangenen, die an die Mauer gefesselt sind. Der eine ist ein bärtiger Mann von dünner Gestalt, während der zweite Gefangene eine junge Frau mit einer zerfetzten violetten Scherbe ist.

“Der Mann, den Ihr töten wolltet, ist Giogi Wyvernspur, ein hervorragender Mime.“ Er drehte sich zu Giogi: “Vielleicht könnt Ihr uns ein weiteres Mal mit der Nachahmung der königlichen Stimme erfreuen?“ Erbleicht schaut Euch Giogi an.

“Laßt mich außerdem die Frau vorstellen, die die Ankunft des Königs ermöglichte, Prinzessin Nacacia.“

An diesem Punkt schiebt die Prinzessin Ihre ‘Bonds’ hoch und schlägt den Führer mit einer Keule nieder. “Schnell,“ schreit sie, “entledigt Euch der Wächter, bevor er Eure ‘Bonds’ beschwören kann!”

Journal-Eintragung 12

Dimswart sagt: “Mein Name ist Dimswart der Weise. Ich freue mich, Euch hier anzutreffen, auch wenn ich mir wünschte, daß dies unter günstigeren Umständen stattfände.

Ich kenne einige andere, die ähnliche ‘Bonds’ hatten und diese genauer untersuchten. Ich sehe, daß einige der Symbole nicht vorhanden sind, doch ich denke mir, daß es ursprünglich einmal fünf waren. Im Wesentlichen repräsentieren diese mächtigen Zeichen fünf mächtige Fraktionen, die sich zu einem Bündnis zusammengetan haben.

Es sollte klar sein, daß diese äußerst böser Gesinnung sind. Ihr gemeinsames Ziel ist es, ihre kollektive Macht zu vergrößern. Wenn diese ‘Bonds’ jedoch den früheren Mustern folgen, und da Moander und die Flammenmesser dabei sind, habe ich keine Zweifel, daß jede Macht ihre eigenen Zwecke mit Euch

verfolgt, und dies sicher zum Schaden der anderen Fraktionen. Dies ist zugleich Euer größter Vorteil.

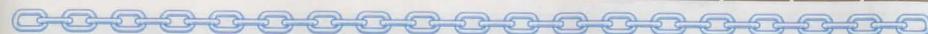
Ich persönlich kenne einen Eurer ‘Bonds’. Die Hand mit dem Mund ist das Symbol für Moander. Sein letzter Versuch, in diese Ebene zurückzukehren, scheiterte. Es ist sehr wahrscheinlich, daß Mogion, die überlebende Hohepriesterin, dieses Symbol auf Euch plaziert hat, um ihn wieder zurückzubringen.

Über die anderen Symbole weiß ich sehr wenig. Das in einem Kreis oder Dreieck eingerahmte Z ist das Zeichen der Zhentrim, unserer Gastgeber, wie ich fürchte. Es heißt, daß sich irgendwo ein großer Waffenhort mit gesetzestreuen guten Waffen und magischen Gegenständen befindet. Ich wollte herausfinden wo, bevor ich gefangengenommen wurde. Mittlerweile weiß ich, daß er sich nicht in Zhentil Keep selber befindet. Es geht das Gerücht um, daß Fzoul Chembryl, der Führer der Zhentrim, im Moment versucht, Charaktere mit guter Gesinnung unter seinen Einfluß zu bringen, damit er diese Gegenstände benutzen kann.

Der Halbmond mit drei Balken ist das Symbol von Dracandros. Er ist einer der mächtigen Zauberer von Thay, doch da er weder Takt noch ein gutes Zeitgefühl für seine Aktionen hat, wurde er wegen seiner Ambitionen verbannt. Man sagt ihm nach, daß er was mit Drachen zu tun hat, daher sein Name. Sein Zeichen ähnelt außerdem dem von Elminster aus Shadowdale. Dies macht ganz deutlich, daß er irgendwann so mächtig sein will, wie es Elminster heute ist.

Die Flammenklaue schließlich steht für Tyranthraxus den Feuerröten. Ich hatte gehofft, daß es nach den Ereignissen in Phlan wesentlich länger dauern würde, bis er sich erholt. Er ist die größte Gefahr, denn sein Ziel ist die Beherrschung der gesamten Primären Materieebene, und er kontrolliert nach wie vor den Pool of Radiance, der irgendwo existieren muß, da er wieder unter uns weilt.

Tyranthraxus läßt sich nur mit drei magischen Gegenständen besitzigen. Ich weiß, daß diese zwischen drei der Mächte verteilt sind, deren Kräfte Euch unter



ihrem Bann halten. Eines dieser Gegenstände, das Amulett von Lythander, befindet sich irgendwo hier in Zhentil keep. Dracandros in der Nähe von Haptooth besitzt den Drachenhelm, während Mogion den Panzerhandschuh von Moander irgendwo in Yulash versteckt hält. Keiner dieser Gegenstände ist von irgendwelchem Nutzen, es sei denn, sie befinden sich alle in der Nähe des Pool of Radiance. Leider weiß ich auch nicht, wie ihre Magie wirkt.

Ich glaube nicht, daß ich für Euch irgendwie beim Kämpfen von großem Nutzen sein kann. Doch auch ich war früher einmal ein Abenteurer, und ich habe es nicht verlernt, wie man bestimmten Situationen aus dem Weg geht.“

Journal-Eintragung 13

“Es wurde als notwendig erachtet, den Mulmaster Beholder Korps zusammenzurufen, um der Drachenplage im Fluß Tesh Herr zu werden. Wegen der destruktiven Impulse wurde allen Zhentrim der Befehl erteilt, sich aus dem Gebiet zwischen Teshwawe und Dagger Falls zurückzuziehen. Es wird keine Vergütung an die Witwen und Weisen derer gezahlt, die diesen Befehl mißachteten.“

Journal-Eintragung 14

Der Mann ohne Name fängt auf einmal an, zu glühen und seine Gestalt zu ändern. Seine Gesichtszüge werden böse und kalkulierend. “Der Namenlose leistete mir Widerstand, wie Ihr es tut,“ sagt die menschliche Form. “Doch jetzt beschützt seine Hülle meine feurige Essenz. Die Zeit ist gekommen – verbeugt Euch vor Eurem neuen Herren. Kniet in Demut vor Tyranthraxus!” Ihre ‘Bonds’ leuchten hell auf, als er lacht. Sie fühlen, wie Ihre Knie nachgeben, um sich vor ihm niederzubiegen.

Journal-Eintragung 15

“Dort, Ihr Großen, könnt Ihr sehen, daß sie alle Teil des geheimen Plans von Elminster sind, um alle

Drachen als Vergeltung für den ‘Flug der Drachen’ zu vernichten. Nehmt diese Attentäter als Zeichen meines guten Glaubens und als Warnung. Ihr steht das Zeichen von Tyranthraxus auf ihren Armen, dem Versklaver der Drachen. Dieses Symbol kennzeichnet sie als Diener des Sklavenhalters, doch auch sie sind Schachbauern im Plan von Elminster!”

Ein Drachen jedoch sagt: “Ich bin nach wie vor nicht überzeugt. Ich sehe gie glühenden ‘Bonds’ auf den Armen der Sterblichen. Ich habe aber auch gehört, daß ein Krieger mit ähnlichen ‘Bonds’ kontrolliert wurde, um Mistinarperadnacles Hai Draco anzugreifen. Ich denke, daß Ihr es seid, der diese Sterblichen mit Ihren leuchtenden ‘Bonds’ kontrolliert. Befreit sie, und wir können uns ein eigenes Bild von Ihren Handlungen machen.“

Dracandros sagt: “Wenn ich sie befreie, werden sie auch angreifen!”

Der Drachen antwortet: “Die paar gegen uns alle! Wir haben keine Angst. Seid ihr es etwa, der plötzlich Angst vor ihnen hat? Wenn ihr gelogen habt, solltet ihr eher Angst vor mir haben!” Ein Tropfen dampfender Säure fällt herab, als er seinen Mund in einem bössartigen Lächeln verzieht.

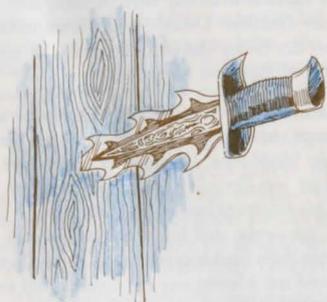
Dracandros weicht vom Drachen zurück und dreht sich zur Gruppe. Er spricht eine bedeutungslose Phrase aus, worauf sein Symbol langsam verschwindet. Die Gruppe ist von einem weiteren ‘Bond’ befreit.

Journal-Eintragung 16

“Die Kreaturen in den tiefen Höhlen sind gerade am Aufwachen. Als Ehrerbietung an mich haben Sie mir einen großen Gegenstand als Geschenk übergeben. Dieser ist nötig, um Tyranthraxus für immer zu vernichten. Er betrog mich in Phlan, doch jetzt werde ich meine Rache nehmen. Sobald wir die Zhentrim losgeworden sind, können wir unsere Aufmerksamkeit auf Myth Drannor und meinen Feind richten.“



Journal-Eintragung 17



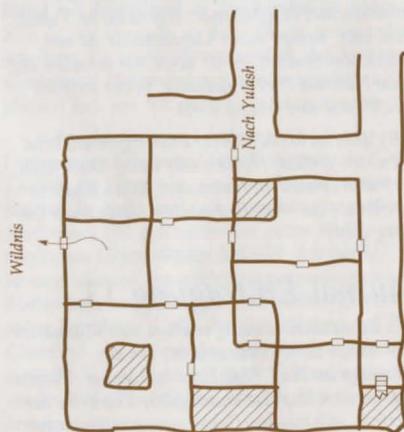
Journal-Eintragung 18

„Euer 'Bond' – jenes mit dem Halbmond – ähnelt dem von Elminster. Nun ist Elminster jedoch nicht gerade ein Mann, dem es gefällt, wenn einer sagt, daß er von ihm verflucht wurde. An Eurer Stelle würde ich mich schnellsten auf den Weg machen und Shadowdale verlassen, um nach Ashabensford hinabzusegeln. Dann müßt Ihr Euch Richtung Süden zum Turm eines bestimmten roten Zauberers begeben und ihn dazu zwingen, dieses 'Bond' zu entfernen. Ihr könnt natürlich auch noch länger hier rumhängen, bis Euch Elminster wirklich in einen Wassermolch verwandelt.“

Journal-Eintragung 19

Als der Kleriker seinen Spruch ausspricht, fängt Ihr 'Bond' auf einmal an zu glühen. Bögen von blauem Licht strömen heraus und füllen den Raum an. Der Charakter krümmt sich vor Schmerzen. Der Kleriker unterbricht seinen Zauberspruch. „Diese 'Bonds' widerstehen meinen Kräften. Entfernen kann ich sie nicht. Möge Gond Euch beistehen.“

Journal-Eintragung 20



KARTENLEGENDE

- Tür
- /// Unpassierbares Gebiet
- ⌋ Stufen

Journal-Eintragung 21

Alaterian!

Du magst zwar mein Bruder sein, doch wenn ich nicht meine 300 Goldstücke zurückkriege, die ich Dir geliehen habe, werde ich Dir mit meinem Bastardschwert Beine machen. Ich schere mich einen Dreck darum, ob Du dem Schwarzen Netzwerk angehörst. Die können nicht immer auf Dich aufpassen, und ich habe immer noch so einige Tricks in der Tasche, die ich gegen einen schleimigen Otyugh wie Dich anwenden kann.

Ansonsten geht's Muttern und Vatern ganz gut. Unsere Schwester wird immer fetter. Ich mich auf den



Weg nach Hap, wo sich einige Schwarze Drachen versammeln sollen.

Wann kommst Du zurück nach Essembra? Deine Frau Lilian wüßte's gerne.

So ganz nebenbei. Mit ihr anstelle des Geldes wäre ich natürlich auch zufrieden.

Dein Bruder
Myrixelets

Journal-Eintragung 22

„Ich weiß ja nicht, warum Ihr Euch direkt in die Grube von Moander begeben wollt, aber ich kann Euch eine kostenlose Reise durch die Stadt geben. Ich kann Euch versichern, daß die Roten Federn Euch nicht belästigen werden, aber diese Stadt ist nach wie vor besetzt, und ich kann nicht die ganze Zeit Kindermädchen spielen. Es heißt, daß Zhentil Keep einige Terrorkommandos geschickt hat, um uns auf den Wecker zu gehen. Einige Shambler-Hügel wurden auch irgendwo im Osten gesehen.“

Hier habt Ihr eine Karte mit den Richtungen zur Grube und den Positionen Eurer Checkpoints (siehe Journal-Eintragung 52). Ihr seid willkommen, Euch in der Kaserne auszuruhen und in der Truppenkantine was zu essen. Die habe ich auch auf der Karte eingezeichnet. Ach ja, seid vorsichtig mit den Mauern und Straßen in Yulash. Die haben so einiges abbekommen, und ich kann nicht garantieren, daß die nicht zusammenbrechen.“

Journal-Eintragung 23

„Okay, hier is de Schöpfkelle. Ihr seid wohl verflucht, is ja fast, als ob Ihr's zugegeben habt. Müßt mit den Monstern kämpfen, natürlich ohne Waffen – wir geben Euch 'ne Chance von drei zu eins, wenn Ihr Euch den Gefangenen wählt, Fifty-Fifty, wenn Ihr 'nen Monster wählt. Andererseits seid Ihr angeklagt, das heißt, ihr sagt, ihr seid unschuldig. Ihr kriegt Eure Waffen für den Kampf zurück, damit se sehn können,

ob Bane Euch gütig gesinnt is. Wir geben Euch zwei zu eins für beide Seiten.“

Macht Euch bereit und rückt de Knete rüber. Nur ein Platin zum Spielen.“

„Hört zu, Ihr müßt an das Amulett von Lythander kommen. Hier befindet sich ein Mann, der gefangenengenommen wurde und jetzt irgendwo im Tempel gefangengehalten wird. Sein Name ist Dimsward der Weise. Er hat meinem Freund, von dem ich Euch erzählt habe, auch geholfen. Ich kenne einen Geheimgang zum Tempel. Was sagt Ihr dazu?“

Journal-Eintragung 24

Der Brief besagt: „Heil Harpers Freund, wir müssen Euch warnen, daß Dracandros von Thay Euch gegen die Drachen benutzen will. Schützt Euch mit einer tödlichen Klinge, die er irgendwo unter seinem Turm verborgen hält. Vermeidet möglichst alle Drachen, denn ihre Kräfte sind tödlich.“

Der Brief wurde nicht unterzeichnet.

Journal-Eintragung 25

„Wir Geister von Myth Drannor sind über die Jahrhunderte schwächer geworden. Uns bleibt heute nichts anderes übrig als zuzuschauen. Wir bitten Euch um Hilfe. Als Gegenleistung laßt mich eine der geheimen Kräfte der Thri-kreen offenbaren. In diesem Gebäude befindet sich ein glühendes rotes Netz. Wenn Ihr das Wort 'Krrkik' vor ihm ausspricht und dann hindurchgeht, werdet Ihr an Stärke hinzugewinnen. Ich sah viele der Thri-kreen, wie sie es taten.“

Journal-Eintragung 26

„Die Männer wurden durch den Zauberspruch eines eindringenden Klerikers gelähmt. Er war hinter den Gefangenen im Raum des Führers her, doch glücklicherweise konnte er in diesem Raum gestoppt werden.“



Journal-Eintragung 27

Die verwundeten Männer jammern vor Angst über den Wahnsinnigen, der seinen Hammer schwingt, und den mit aufblitzenden Klängen angefüllten Raum. Sie hoffen, daß die zwei Gefangenen des Führers auch all die Mühe wert sind.

Journal-Eintragung 28

Truppen aus Zhentrim versuchten, Dagger Falls über den Fluß Tesh zu erreichen, doch ein Drache, der sich unter der Wasseroberfläche verborgen hielt, hat sie alle aufgefressen. Er wurde von jemandem aus Phlan geweckt, den Zhentil Keep betrogen hat. Diese Person muß sich nach wie vor irgendwo in der Nähe von Dagger Falls aufhalten, da dieser Angriff erst vor kurzem stattfand.

Journal-Eintragung 29

Der unverbrannte Teil liest sich: "... unser Verbündeter kann die Flammen kontrollieren, sich von Körper zu Körper bewegen und eine Vielzahl von extra-dimensionalen Kräften benutzen. Daher denke ich, daß der Feuerrote niemand anderes als Tyrann...."

Journal-Eintragung 30

"So, dies sind also Fzouls kleinen Geheimnisse. Sehr interessant. Als Vertreter der WAHREN Priester von Bane werde ich Euch nach Mulmaster bringen und dem Großen Interceptor ausliefern.

In Mulmaster werde ich mir diese 'Bonds' genauer in meinem Labor anschauen, zu Eurem großen Bedauern, wie ich mir denken kann. Doch seid getröstet, daß in der letzten Stufe des Vorgangs Eurer Hinrichtung die Schmerzen nicht länger als zwei bis drei Wochen dauern.

Sobald ich die Geheimnisse dieser 'Bonds' herausgefunden habe, wird der Interceptor mit seinem kleinen Fzoul ganz böse sein, und wir werden uns dieses Ketzers und seiner werten Magie entledigen."

Journal-Eintragung 31

"Eine Gruppe mit roten Roben brachte Euch hierher. Sie sagten, daß sie Euch auf der Straße fanden, fast tot. Sie bezahlten für Eure Zimmer im Voraus. Ihr könnt also solange bleiben, wie Ihr wollt. Ihr hattet jene Tätowierungen bereits, als Ihr eingeliefert wurdet. Ich habe so etwas noch nie vorher gesehen. Filani die Weise kann Euch wohl weiterhin helfen. Geht zu ihr, denn sie lebt nur zwei Blöcke weiter in Richtung Norden."

Journal-Eintragung 32

Sie werden unhöflich von zwei der Wachen und ihrem Kommandanten zur Frage gestellt. Bei jeder Antwort mit Ja ('Yes') lächelt einer der Wächter höhnisch und schreibt die Antwort nieder. Bei jeder Antwort mit Nein ('No') schnaubt er wütend und notiert diese in einer anderen Spalte. Der Kommandant schreibt alle Ihre wichtigen Daten nieder, zusammen mit Ihren Namen und von wo Sie herkommen. Jedesmal, wenn Sie ihnen eine Frage stellen, drehen sie sich weg und lächeln spöttisch: "Wir bereiten eine Datei über Euch vor. Das ist ganz normale Routine."

Journal-Eintragung 33

"Ich heiße Caemir. Meine Vorfahren lebten und starben hier in Myth Drannor. Alpträume plagen mich seit kurzem, daß das Grab meines Großvaters zu einem Nest für üble Spinnen wurde. Wenn Ihr mir helft, seinen Geist zur Ruhe zu legen, werde ich Euch diesen Bogen geben, den er angefertigt hat." Er zeigt Ihnen einen handverzierten Bogen, der mächtige Magie aussendet.

Journal-Eintragung 34

"Yeah, paßt auf Euch auf, denn es gibt eine Reihe von Löchern, die Ihr nicht sehen könnt, und Wände, die am Zusammenfallen sind und Euch erschlagen können. Die Roten Federn treiben sich überall herum – und ihr Befehl lautet, sämtliche Plünderer zu töten.



Journal-Eintragung 37

"Von den Leuten im Tempel wurde diese Passage während Ihrer Begräbnisse benutzt. Die Überreste eines Verstorbenen wurden durch diese Passage vom Tempel zu den Gräbern im Tal befördert. Dieser Weg führt zu einem Hinterraum des Tempels.

Wenn Ihr versucht, Euch dem Tempel vom Norden her oder durch die Ruinen im Osten zu nähern, werden Euch die Gehilfen von Tyranthraxus sehen können, und er wird Euch erwarten. Diesen Tunnel kennt er noch nicht."

Journal-Eintragung 38

"Ihr tragt die Symbole von fünf verschiedenen Organisationen. Drei erkenne ich, eines habe ich noch nie gesehen und das letzte macht mir am meisten Sorgen. Der Dolch mit den Flammen ist das Symbol der Flammenmesser, manchmal auch 'Fire Knives' genannt, die als Attentäter früher einmal von Westgate aus operierten. Die Gruppe wurde zerschlagen, aber so wie es aussieht, muß sie irgendwo eine neue Basis aufgeschlagen haben. Leider weiß auch ich nicht wo.

Der Mund auf der Hand ist das Symbol des Gottes Moander. Dieser Gott wurde verbannt, doch für kurze Zeit kam er als ein Haufen Dreck wieder zurück. Bevor er geschlagen wurde, verwandelte er einen Teil von Yulash in Schutt und Asche. Die Farbe des Kultes ist Grün.

Das verzierte Z im Dreieck steht für die Zhentrim, dem Schwarzen Netzwerk ('Black Network'). Dies ist ein Bündnis von bösen Magier, Priestern und Dieben, die von Zhentil Keep aus operieren. Einige sagen, daß sie bereits Zhentil Keep beherrschen.

Das Flammensymbol habe ich jedoch noch nie gesehen und ich kann Euch daher keine Informationen darüber geben. Das letzte Symbol, der Halbmond, ähnelt dem eines mächtigen Weisen in Shadowdale. Doch zu meiner Sicherheit möchte ich nichts weiter sagen."

Ihr wollt wissen, wo die Grube ist? Ihr seid verrückt. Sie befindet sich an der Nordmauer des nordöstlichen Stadtviertels. Der Ort alleine kann einen schon wahnsinnig machen. Einige Rote Federn sind lieber desertiert, als jenen Ort zu bewachen. Oh, yeah! Die Roten Federn haben überall in der Stadt Checkpoints errichtet. Einer befindet sich direkt vor der Grube und einer am Hauptquartier des Kommandanten. Können wir uns jetzt auf den Weg machen?"

Journal-Eintragung 35

Der Brief besagt: "Freund, wir haben einige neue Nachrichten für Euch. Den Feuerroten, dessen 'Bond' das mächtigste an Eurem Arm ist, könnt Ihr nur töten, wenn Ihr über drei Gegenstände verfügt: den Drachenhelm, den Panzerhandschuh von Moander und das Amulett von Lythander. Jeder Gegenstand wird von einem der anderen 'Bonds' an Eurem Arm bewacht. Ohne diese Gegenstände ist er sicher vor Euren mächtigsten Angriffen."

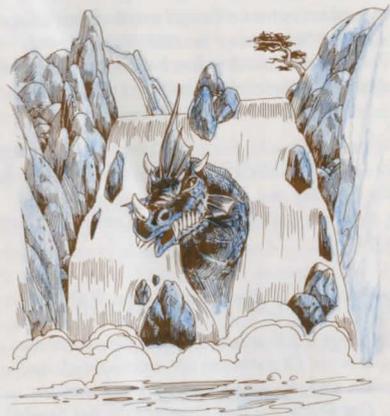
Der Brief besitzt keine Unterschrift.

Journal-Eintragung 36

"Wir sind seit etwa einem Monat hier und prügeln diese Bugbears und Wargs zurecht. Ihr habt jetzt die einfachere Hälfte der Arbeit. Wir können nicht mit diesen Monstern nach Dagger Falls marschieren, da die sonst sofort wüßten, daß die Zhentrim hinter uns stehen. Ihr müßt sie also gegen die Stadt führen. Dann werden die "Rettungsgruppen" aus Zhentil Keep ankommen und Euch zurückschlagen. Wir werden in der Stadt als Helden empfangen und Ihr erhaltet eine guten Sold. Wir machen uns jetzt besser auf den Weg nach Teshwaave. Viel Glück!"



Journal-Eintragung 39



Journal-Eintragung 40

Wegen des Eindringens der Truppen von Zhentrim über den Fluß Tesh werden alle Verbündeten beauftragt, sich in den Höhlen unterhalb der Wasserfälle zu versammeln. Den Drachen sollte es möglich sein, die Beholders zurückzuhalten, doch ich erwarte weitere Truppen der Zhentrim dahinter. Als Sold verspreche ich jedem den Standard-Anteil, wenn wir Teshwawe, Voonlar und Zhentil Keep plündern. Der Plan ist fast vollständig ausgeführt. Kommt sofort!

Unterzeichner

Lord Porphyrys Cadorna.

Journal-Eintragung 41

Das Papier ist sehr verschmutzt, doch einiges ist gut lesbar: "... Messern kann man nicht trauen, der Kult unzuverlässig, Zauberer verrückt und T äußerst gefährlich. Erwarte wenig Zuverlässigkeit von der neuen Allianz, besonders in Fragen der unter einem

Bann Stehenden. Müssen unsere eigenen Spione einsetzen. Pro...."

Journal-Eintragung 42

Im Brief steht: "Freund der Harper, wir versuchen, Euch neue Verbündete zu schicken. Wir haben dafür gesorgt, daß Euch ein durchaus ungewöhnlicher Harfenspieler in Zhentil Keep treffen wird. In Hap arbeitet der Zauberer Akabar Bel Akash daran, Dracandros Pläne zu durchkreuzen. Und schließlich haben wir zu Eurer Unterstützung zwei exzellente Krieger zur Grube geschickt." Der Brief trägt keine Unterschrift.

Journal-Eintragung 43

Ein wichtiger Mann von Phlan konnte vor der gerechten Verurteilung fliehen. Ein verräterisches Mitglied des Stadtrats mit Namen Cadorna ist von den Toten auferstanden und ist zu den Dagger Falls geflohen.

Journal-Eintragung 44

"Ich bin der gegenwärtige Führer der Swanmays, seit Kith und Belinda auf dem Großen Gletscher verschwanden. Wir brauchen jemanden, den wir in den Turm des Roten Zauberers einschmuggeln können, und wir haben gehört, daß Dracandros eine Gruppe mit den Symbolen auf Euren Armen sucht.

Dracandros hat alle Schwarzen Drachen um seinen Turm versammelt. Wir benötigen etwas Besonderes von einem dieser Drachen. Wenn Ihr unser Zeichen akzeptiert, steht Euch ein Teil unserer Belohnung zu. Ich habe Einfluß auf mehrere Familien, die diese Höhlen bewachen, und ich kann Euch zum Turm bringen. Wir wären äußerst glücklich, wenn Ihr uns ein Teil eines Drachenherzens verschaffen könnt oder diese zumindestens dazu bringt, den Turm wieder zu verlassen."



Journal-Eintragung 45

"Die Zentauren hatten vor kurzem eine Auseinandersetzung mit dem Spinnen ('Spiders') und den Thri-kreen. Die Monster befinden sich auf dem Weg nach Norden, wie es heißt, auf Schatzsuche. Sie begeben sich wahrscheinlich nach Myth Drannor. Die Thri-kreen weichen den Pfeilen aus, und die Phase Spiders kann man nicht schlagen, nachdem sie ihren Angriff ausgeführt haben.

Journal-Eintragung 46

Mit dem größten Respekt an Mogion von Moander!

Der Rote Zauberer Dracandros hat mich mit einer magischen Sendung losgeschickt und die Warnung geäußert, daß Ihr plant, unsere Testobjekte zu beseitigen. Auch wenn ich weis, daß Ihr die Überlebende nicht nur eines verbannten Gottes sondern auch einer früheren Allianz seid, muß ich gegen Eure Absicht Protest einlegen, unsere Objekte zu zerstören, bevor sie völlig getestet wurden.

Wenn Ihr diesen Plan weiterhin verfolgt und unsere Tauben töte, müssen Dracandros, Lord T und ich Euch verfolgen und mit allem töten, was Ihr auf diese Ebene bringt. Habt keine Zweifel, daß dies in unserer Macht steht. Bedenkt, daß ich nach wie vor die aktivste Macht verrete, die in diesem Teil der Realms wirkt, und daß ich Euren feindlich gesinnten Aktionen nicht zustimme. Erst wenn wir die Objekte vollständig getestet haben, können wir sie auch schlachten.

Noch etwas: Ich habe die von Euch gewünschten Forschungen für Euch durchgeführt, doch Ihr hattet Unrecht. Es sind nur die Panzerhandschuhe, nicht die Anwesenheit von Moander selber, die den Pool of Radiance vernichten können. Dies schwächt Euer Argument, daß der 'Alte Verschimmelte' auf diese Ebene zurückgebracht werden muß.

An Euch in Dunkelheit.

Lord Fzoul Chembryl von Bane
Zhentil Keep.

Journal-Eintragung 47

In der Nähe der Stadt Dagger Falls befindet sich der Wasserfall, nach dem die Stadt benannt wurde. Dahinter befinden sich tiefe Höhlen, die vor kurzem leer zurückgelassen wurden. Neue Aktivitäten deuten darauf hin, daß einer, der von den Toten auferstiegen ist, diese jetzt unter seiner Kontrolle hat. Dunkle Dinge sind am Aufwachen.

Journal-Eintragung 48

"Ich habe mein bestes getan, meine lieben Tiere. Die drei Dinge, die mir Schaden anrichten können, befinden sich jetzt alle in meinem Besitz. Und was wichtiger ist, die 'Bonds' an Euren Armen wirken wie der Pool of Radiance selber. Mit ihnen kann ich mich in einen Eurer Körper transportieren und ihn solange benutzen, wie ich will. Sollte Euer Körper getötet werden, kann ich die 'Bonds' zurückschicken und selber in den Pool zurückkehren – oder in einen anderen Körper. Ich muß Euch für die große Freiheit danken, die Ihr mir verschafft habt. Folgt mir nun, damit wir uns dieser gefährlichen Gegenstände entledigen können."

Journal-Eintragung 49

Eine Reise in die Dunkelheit: Die vier dunklen Elfen führen Sie einen langen Korridor herab. Nach vielen Stunden befinden Sie sich einige Meilen unter der Erde, vorbei an einem Wald aus schwarzen Pilzen und einigen bizarren Gebäuden.

Schließlich erreichen Sie eine leuchtende Höhle mit einem großen Tempel in der Mitte. Die schwarzen Elfen führen Sie in den Tempel. In einem Raum aus Onyx-Wänden befindet sich ein silbernes Netz. In seiner Mitte befindet sich eine Spinne. Diese spricht mit einer rauhen Stimme.

"Seid gegrüßt! Ich repräsentiere den Gott der dunklen Elfen. Ihr seid jetzt meine Gefangenen. Eure Wahl ist einfach. Seid meine Sklaven oder mein Abendessen!"



Sie überlegen sich gerade, wie Sie am schnellsten den Rückzug antreten können, als riesige Steinblöcke Ihnen plötzlich den Eingang versperren. Ein Lachen hallt durch den Raum.

Journal-Eintragung 50

Olive sagt: "Nun, sind wir nicht ein Haufen großartiger Abenteurer? Ich heiße Olive Ruskettle und ich weiß etwas über Eure Tätowierungen auf Euren Armen. Ein Freundin von mir trug sie vor einiger Zeit. Ich frage mich, wo sie gerade ist..."

Journal-Eintragung 51

"Die Menschen suchen einen namens Dimswart. Er ist ein hervorragender Weiser und zugleich ein Musikliebhaber, weshalb wir uns gut miteinander verstanden – wusstet Ihr, daß ich auch einmal ein Barde war? Ja Sir, ich habe meine Harfe hier bei mir und ich kann für Euch singen – nun, vielleicht ist dies nicht gerade der richtige Zeitpunkt. Egal, Fzoul Chembryl hat Dimswart gefangengenommen, um mehr über die anderen 'Bonds' zu erfahren.

Ich kann Euch bis zu seiner Zelle bringen, doch Ihr müßt mir bei seiner Befreiung behilflich sein. Ich kann mich hier wieder herausschlängeln. Keiner der Priester von Bane darf mich jedoch sehen. Nur jemand so gerissen wie ich kann sich durch den Weg schlängeln, den ich kenne."



Journal-Eintragung 52



KARTENLEGENDE

- Tür
- ✕ Checkpoint
- ⌒ Bogentor
- Unbekannt
- /// Schutt
- ▨ Schwaches Fundament



Journal-Eintragung 53

Plötzlich löst sich die Decke auf und König Azoun, sein Zauberer Vangerdahast und eine Truppe seiner königlichen Garde schwingen sich in den Raum herab. Einer der Wächter zeigt auf Ihre Gruppe und schreit: "Dort sind sie, die Eure königliche Hoheit töten wollten."

Die Prinzessin stellt sich zwischen Euch und ihren Vater: "Sie standen unter der Kontrolle der Flammenmesser und hatten keine Kontrolle über sich selber. Und ganz nebenbei – sie haben mir das Leben gerettet."

Der König schaut Euch an: "Die Tatsache bleibt bestehen, daß Ihr mich töten wolltet. Außerdem sieht es so aus, als ob Ihr unter dem Einfluß mehrerer 'Bonds' steht. Ich werde Euch nicht töten, doch werde ich Euch von Cormyr verbannen."

Die königliche Garde nimmt Sie zwischen sich und begleitet Sie nach draußen. Plötzlich öffnet sich hinten Ihnen eine Tür und ein unsicherer Gharri von Gond betritt den Raum. Als Sie den Raum verlassen, sehen Sie die Prinzessin auf ihn zulaufen und wie beide sich umarmen. Sie hören, wie der König sagt: "Nacacia, Zeit für Dich, die Pflichten einer Prinzessin zu übernehmen." Die Stimmen verschwinden.

Sie werden bis an den Stadtrand gebracht, bevor die Wachen Sie wieder verlassen. Während Sie sich Ihr nächstes Ziel überlegen, verlassen Gharri und Nacacia die Stadt auf dem Rücken eines Pferdes. Die Prinzessin winkt ein letztes Mal, bevor beide Richtung Norden reiten.

Journal-Eintragung 54

Die Prinzessin spricht mit dem immer noch benommenen Führer und hält ihm einen Dolch an seine Kehle. Er krächzt: "Okay, ich werde sie entbinden." Er spricht eine bedeutungslose Silbe aus, und Ihre 'Bonds' verschwinden.

Journal-Eintragung 55

"Eure Unterstützung für einen Kampfgenossen in Tilverton wurde sehr geschätzt. Doch wir müssen Euch warnen, daß die Flammenmesser jetzt auf allen Waldstraßen nach Euch Ausschau halten. Der Feuerrote in den Ruinen von Myth Drammor scheint auch ein Interesse an Euch entwickelt zu haben. Und schließlich scheint etwas Unheilvolles den Standing Stone zu beobachten. Seid auf der Hut und viel Glück."

Journal-Eintragung 56

Der Mann sagt: "Fragt mich nicht nach meinem Namen, denn Namen sind nur leere Begriffe, die die Menschen den Dingen verleihen, welche sie nicht verstehen. Ich kenne Eure 'Bonds'. Auch weiß ich von Eurem Bestreben, diese wieder loszuwerden, denn ich half bei der Erschaffung der ersten 'Bonds', was nun schon solange her zu sein scheint."

Euer letztes 'Bond', das des Tyranthraxus, ist das gefährlichste. Ob Ihr es bereits wißt oder nicht, doch Ihr seid jetzt näher an der ewigen Versklavung, als Ihr denkt. Tyranthraxus braucht nicht länger seine Macht mit anderen zu teilen. Er kann seinen ganzen Zorn auf Euch richten, damit keiner von Euch entkommt. Eure einzige Hoffnung besteht darin, den Feuerroten zu überraschen und ihn zu schlagen, bevor er die Macht seiner 'Bonus' beschwören kann."

Journal-Eintragung 57

"Es ist gut, mit jemandem zu sprechen, der genug Vertrauen für ein Übereinkommen hat. Mein Klan hat sich diesen Ort ausgesucht, um sich einige Lebenszeiten der Menschen hier auszuruhen."

Tyranthraxus jedoch hat mein Gefolge gestohlen und meinen Klan bedroht. Seine Macht ist zu groß, um seinen Tempel direkt anzugreifen, obwohl wir ihn alle hassen.

Jetzt zu unserem Übereinkommen. Ihr tragt das Zeichen des Feuerroten, doch mir wurde gesagt, daß Ihr seine Feinde seid. Wenn Ihr seinen Tempel angreift, werden wir alle unsere Macht dazu benutzen, unser altes Gefolge wieder zurückzugewinnen. Das schwächt ihn vielleicht genug, um ihn zu besiegen."



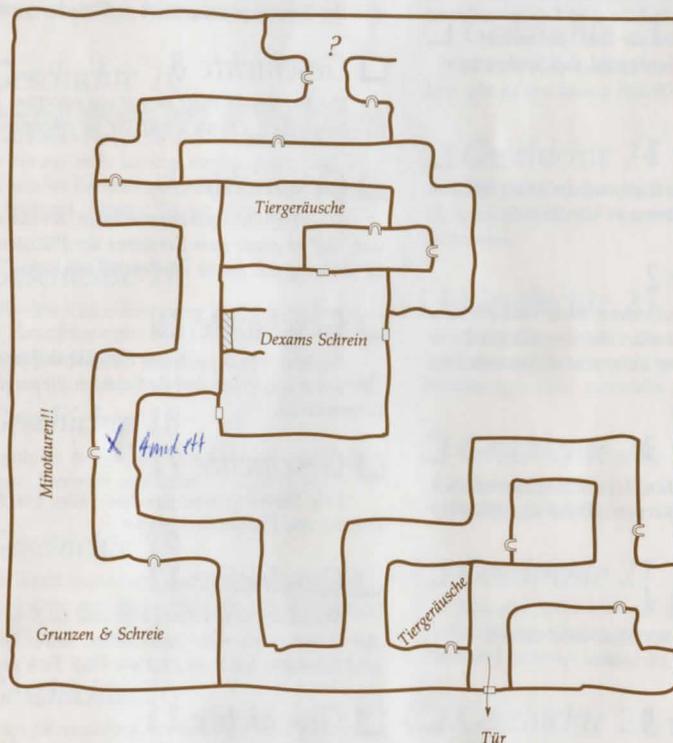
Journal-Eintragung 58

Auf dem Brief steht mit hingekritzelter Schrift: "Die Displacer Beasts sind nicht gut genug für meine Zwecke. Ihr müßt ihre Ausbildung in den Bergen um Tilverton fortsetzen. Man braucht zu viele, um die gesamten Dalelands zu vernichten, doch ich möchte sie

nicht zerstört haben, wenn die Drachen ihren Flug beginnen. Ihr werdet regelmäßig neue Anweisungen erhalten."

Der Brief ist mit einem Halbmond unterzeichnet, der dem 'Bond' auf Eurem Arm ähnelt.

Journal-Eintragung 59



KARTENLEGENDE

- Tür
- ⊕ Bogentor
- Altar



Tavernengeschichten

Die folgenden Tavernengeschichten (oder auch 'Tavern Tales') geben jene Geschichten wieder, die die Abenteurer auf ihren Reisen und bei Begegnungen zu hören bekommen. Eine Geschichte wird durch eine Zahl angezeigt werden. Finden Sie die Zahl und lesen Sie die Geschichte. Sie sollten die jeweilige Eintragung abhaken, damit Sie jederzeit wissen, welchen Einträgen Sie bereits begegnet sind. Lesen Sie nicht im voraus, denn einige dieser Geschichten sind Lügen, während andere wichtige Hinweise für den Spielverlauf beinhalten, wo es darauf ankommt, daß Sie diese zum richtigen Zeitpunkt lesen.

❑ Geschichte 1

Sowohl die Prinzessin als auch der König befinden sich in der Stadt und haben sich verkleidet.

❑ Geschichte 2

Ein in Flammen gekleideter Riese wandert durch den Elven Court. Er fürchtet nur drei altertümliche Gegenstände. Einer mag unter einem Wasserfall im Norden verborgen sein.

❑ Geschichte 3

Viele Soldaten denken, daß die Grube unheimlich ist. Einige sind lieber desertiert, als daß sie die Befehle befolgen.

❑ Geschichte 4

Das Kanalsystem der Stadt zählt zu den gefährlichsten in den Dalelands.

❑ Geschichte 5

Gruppen von Attentätern, die in roten Roben gekleidet sind, patrouillieren die Wege durch den Wald.

❑ Geschichte 6

Ein Händler und zugleich Abenteurer namens Akabar begab sich Richtung Süden, um Hap genauer zu erforschen. Eine Abenteurergruppe aus Frauen begab sich ebenfalls in diese Richtung.

❑ Geschichte 7

Mit Teshwave unter der Kontrolle der Zhentrim sind die Reisewege wesentlich gefährlicher geworden.

❑ Geschichte 8

Die Prinzessin trägt immer ein violettes Kleidungsstück. Daran könnt Ihr sie erkennen.

❑ Geschichte 9

Einer reiste hier vor kurzem durch, der sich sicher war, daß er etwas zum Zerstören der Pflanzen hatte. Er schwang mit einem Zauberstab um sich.

❑ Geschichte 10

Im Altar befindet sich eine Geheimitür. Nach ihren Überfallen verstecken dort die Soldaten alle magischen Gegenstände.

❑ Geschichte 11

Eine Söldnergruppe aus dem Süden wurde vor kurzem von Flußpiraten getötet.

❑ Geschichte 12

Mit all den Kriegen im Lande sind die Reisen auf den Flüssen auch nicht mehr sicher. Selbst Drachen und Beholders hat man jetzt am Fluß Tesh gesehen.

❑ Geschichte 13

Ich habe gehört, daß sich ein Terrorkommando aus Zhenkil Keep in der Umgebung befinden soll.

❑ Geschichte 14

Elminster aus Shadowdale war in seiner Verkleidung auf der Durchreise nach Teshwave. Er untersucht die Flußdrachen wohl genauer.

❑ Geschichte 15

Shambler werden Euch mit Schleim überdecken, wenn sie Euch ergreifen können. Ihr müßt diese so schnell wie möglich in Hackfleisch verwandeln.

❑ Geschichte 16

Bane mag Beholders. Jeder, der zu nahe kommt, stirbt. Am besten halten Sie sich fern von ihnen. Und sollten Sie auf mehr als drei treffen, dann sind Sie wahrscheinlich Kundschaftern des Mulmaster Beholder Korps begegnet. Rennen Sie um Ihr Leben!

❑ Geschichte 17

Pflanzen laufen hier gerne in der Umgebung herum. Am schlimmsten sind die Shambling Mounds ('Watschelnde Hügel').

❑ Geschichte 18

Seeräuber treiben auf dem Moonsea wieder ihr Unwesen. Seereisen sind wieder ein Lottospiel.

❑ Geschichte 19

Die Stadt wurde von den Truppen aus Zhenkil Keep verwüstet, und jetzt werden alle Straßen ständig patrouilliert.

❑ Geschichte 20

Seien Sie vorsichtig, denn im Rest der Stadt sind Gebäude am Zusammenfallen und Löcher am Einstürzen.



❑ Geschichte 21

Kreaturen aus dem Norden und Westen sind in die Dalelands eingefallen.

❑ Geschichte 22

Die Magier aus Zhentrim respektieren alle, die genauso klug wie sie selber sind.

❑ Geschichte 23

Zhenkil Keep trachtet nach den Dalelands, denn hier gibt es den besten Boden in den Realms.

❑ Geschichte 24

Man hat Drachen durch die Lüfte fliegen sehen. Sie scheinen auch die Wasserfälle an der Tesh zu verseuchen.

❑ Geschichte 25

Die Stadtangestellte war seit dem Sieg über Tyranthraxus deprimiert, denn sie mußte keine Belohnungen mehr auszahlen.

❑ Geschichte 26

Drachen gehen seit Wochen Richtung Süden. Hoffentlich ganz weit nach Süden.

❑ Geschichte 27

Moander kroch hier einmal Richtung Süden und hinterließ einen Graben, der auch heute noch die StraÙe Moanders genannt wird.

❑ Geschichte 28

Zwei Schiffe sind auf ihrer Reise nach Shadowdale verschwunden. Der Fluß ist sehr gefährlich.



❑ Geschichte 29

Ein Dieb mit einer violetten Weste brach in die Häuser der Reichen ein. Sie konnte bis jetzt immer noch rechtzeitig mit Hilfe eines hammerschwingenden Klerikers die Flucht antreten.

❑ Geschichte 30

Die Ritter von Myth Drannor fürchten eine Kreatur, die den Willen anderer kontrollieren und diese zum Selbstmord treiben kann.

❑ Geschichte 31

Halblinge sind alle Diebe.

❑ Geschichte 32

Dunkle Elfen gehen durch die Stadt. Alle ihre Waffen strahlen Magie aus.

❑ Geschichte 33

Zhentil Keep heuert Söldner an – oder genauer, jede Fraktion dort heuert ihre eigene Privatarmee an. Außerdem sollen sie Probleme mit einem ehemaligen Stadtrat aus Phlan haben.

❑ Geschichte 34

Verrückte Leute in grünen Roben wandern durch die Gegend, besonders im Süden.

❑ Geschichte 35

Die Truppen von Zhentrim sammeln sich in Teshwave. Wahrscheinlich werden sie dann Richtung Shadowdale oder Dagger Falls marschieren.

❑ Geschichte 36

Eine freundlich gesinnte Stadt von Zentauren befindet sich im südlichen Teil des Waldes.

❑ Geschichte 37

König Azoun sucht in Tilverton nach seiner verlorenen Tochter.

❑ Geschichte 38

Ich habe gehört, daß der Weise Dimswart den Zhentrim beigetreten sein soll. Wer hätte das von ihm gedacht?

❑ Geschichte 39

Fzoul sendet besonders gut trainierte Terrorkommandos nach Yulash. Ich habe gehört, daß er gute Söldner für das Training sucht.

❑ Geschichte 40

Was ein Glück, daß Zhentil Keep für die Ausdehnung seiner Macht nach Westen schaut. Wenigstens halten sie damit Hillsfar in Schach.

❑ Geschichte 41

Etwas von riesiger skelettartiger Gestalt hat eine Höhle im Süden gefunden.

❑ Geschichte 42

Wenn Ihr keinen Ärger mit den Soldaten von Zhentil Keep haben wollt, müßt Ihr Euch äußerst bescheiden verhalten.

❑ Geschichte 43

Einige Wände und Böden sind besonders wackelig nach Moanders Aufstieg aus der Grube.

❑ Geschichte 44

Rote Zauberer mögen Kreaturen aus Feuer. Kälte ist die beste Verteidigung dagegen.

❑ Geschichte 44

Rote Zauberer mögen Kreaturen aus Feuer. Kälte ist die beste Verteidigung dagegen.

❑ Geschichte 45

Mitglieder des Kultes von Moander treiben sich wieder in der Gegend herum.

❑ Geschichte 46

Der Elven Court wird von einer Armee aus Rittern bewacht. Sie versuchen im Moment, etwas in ihm zu halten, nicht Besucher rauszuhalten.

❑ Geschichte 47

Eine Gruppe von Insekten war auf ihrem Weg in den Wald, wahrscheinlich nach Myth Drannor.

❑ Geschichte 48

Beholders, um seine Priester zu dis. Sie haben außerdem ein ganzes Korps dieser Kreaturen, um größere Feinde zu vernichten.

❑ Geschichte 49

Voonlar hat wieder neue Truppen rekrutiert. Zum Glück haben sie auch die schlechtesten Kommandanten.

❑ Geschichte 50

Die verrückte Halbling-Frau denkt, sie ist eine Bardin. Sie singt zwar ganz gut, doch sie ist bei weitem nicht so gut, wie Zazania Swallowtongue

❑ Geschichte 51

Ein schwarzes Schiff mit einer großen Kiste kam aus Mulmaster – wo der höchste Tempel von Bane steht. Die Inquisitoren sind wahrscheinlich in der Stadt.

❑ Geschichte 52

Die Befreiung von Moander aus der Grube war eine Verschwörung von Zhentil Keep.

❑ Geschichte 53

Wenn Ihr Euch gegenüber einem Priester von Bane nett und voller Respekt verhaltet, müssen diese mit dem gleichen Verhalten antworten, egal was sie von Euch denken.

❑ Geschichte 54

In der Nähe von Hillsfar wurden Drachen in der Luft gesehen. Irgendwas ist im Süden los. Man hat auch Kreaturen an den Dagger Falls gesehen – einige uralte Höhlen sind wieder geöffnet worden.

❑ Geschichte 55

Der Repräsentant von Cormyr machte sich auf seine Rückreise, als er hörte, daß der König seine Tochter wiedergefunden hat, doch er wurde zurückgerufen, weil sie wieder weggelaufen ist.

❑ Geschichte 56

Die Kultanhänger mit ihren grünen Roben wurden um die Grube herum gesehen. Sie hoffen wohl auf die Rückkehr des 'Alten Verschimmelten.'



Mysteriöser Zauberstab



Geschichte 57

Die Wachen der Stadt entfernen sich von der Grube. Sie wollen nicht ins Kreuzfeuer geraten.

Geschichte 58

Voonlar hofft, eine Arena wie in Zhentil Keep für Verbrecher zu errichten.

Geschichte 59

Eine junge Frau mit einer violetten Scherpe stahl die Kronjuwelen aus den Palastruinen von Yulash. Auf ihrer Flucht zu Pferd war sie in Begleitung eines Mannes.

Geschichte 60

Riesige Schatten sind über den Wald geflogen und befanden sich auf dem Weg nach Süden.

Geschichte 61

Das Flußtal des Stojanow wird wieder für Bauernhöfe zugänglich gemacht. Die Pyramide wird jetzt als Teil des Bewässerungssystems benutzt.

Geschichte 62

Der gegenwärtige Hohepriester von Gond namens Garri war für eine gewisse Zeit der Liebhaber der Prinzessin Nacacia.

GARANTIEERKLÄRUNG

Strategic Simulations, Inc. ("SSI") garantiert für den Zeitraum von 30 Tagen nach dem Kaufdatum, daß die Diskette (bzw. Disketten) mit dem darauf aufgenommenen Programm frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte sich trotzdem innerhalb dieser Zeitspanne die Diskette als schadhaft erweisen, können Sie die Diskette an Bruchweg 128-132, D4044 Kaarstz, West Germany zurücksenden, und wir werden Ihnen die Diskette kostenlos ersetzen.

SSI GIBT KEINE GARANTIEN, WEDER EXPLIZIT NOCH IMPLIZIT, BEZÜGLICH DER AUF DER DISKETTE AUFGENOMMENEN SOFTWARE ODER DES IN DIESEM HANDBUCH BESCHRIEBENEN SPIELS, SEINER QUALITÄT, GEBRÄUCHLICHKEIT, MARKTGÄNGIGKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS PROGRAMM UND DAS SPIEL WERDEN "ALS SOLCHES" VERKAUFT. DAS GESAMTRISIKO BEZÜGLICH DER QUALITÄT UND DER GEBRÄUCHLICHKEIT TRÄGT DER KÄUFER, SSI HAFTET AUF KEINEN FALL FÜR DIREKTE, INDIREKTE, ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE SICH AUS EINEM FEHLER IM PROGRAMM ODER SPIEL ERGEBEN, SELBST WENN SSI AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE. (IN EINIGEN STAATEN IST WEDER DIE AUSSCHLIESSUNG NOCH BESCHRÄNKUNG IMPLIZITER GARANTIEN ODER DER HAFTBARKEIT FÜR ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN ERLAUBT, IN WELCHEM FALLE DIE OBIGE BESCHRÄNKUNG ODER AUSSCHLIESSUNG NICHT FÜR SIE ZUTRIFFT.)

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS und das TSR-Markenzeichen sind Warenzeichen im Besitz von TSR Inc., Lake Geneva, WI, USA und werden benutzt in Lizenz von Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

Copyright © 1989 Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Copyright © 1989 TSR, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Das Handbuch und sämtliche Begleitmaterialien sowie die Computerprogramme auf den beigefügten Floppydisketten oder Kassetten, die hier beschrieben sind, sind urheberrechtlich geschützt und beinhalten gesetzlich geschützte Informationen im Besitz von SSI, Inc. und TSR, Inc. Ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von TSR, Inc. ist es niemandem gestattet, Kopien dieses Handbuchs, des Begleitmaterials oder der Programme auf den Floppydisketten oder Kassetten an andere Personen weiterzugeben oder weiterzuverkaufen. Das Kopieren oder Fotokopieren, die Reproduktion, die Übersetzung sowie die Reduktion dieses Handbuchs bzw. des Begleitmaterials auf maschinenlesbares Format – als Ganzes oder in Teilen – sind nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung von TSR, Inc. erlaubt.

Jegliche Person(en), die einen Teil oder das Ganze dieses Programms reproduziert, in welcher Form auch immer, macht sich einer Verletzung des Copyrights strafbar und wird nach Ermessen der Besitzer des Copyrights strafrechtlich verfolgt.

WAS ZU TUN IST, WENN SIE EINE FEHLERHAFTHE DISKETTE HABEN

Alle Ihre Spiele werden ausführlichen Spieltests unterzogen, bevor sie auf den Markt kommen. Während dieses Vorgangs hoffen wir, etwaige Programmfehler zu entdecken und zu korrigieren. Wegen der komplexen Natur unserer Simulationen kann es jedoch passieren, daß einige Programmfehler bis zur Veröffentlichung unentdeckt bleiben. Außer den Programmfehlern gibt es manchmal Probleme mit den Disketten selber. Bei der Duplikation von Disketten haben wir die Erfahrung mit einer Fehlerquote von 3 bis 5% gemacht. Bevor Sie davon ausgehen, daß eine Diskette schadhaft ist, sollten Sie Ihr Diskettenlaufwerk überprüfen. Nahezu 95% der an uns als defekt zurückgeschickten Disketten erweisen sich auf unseren Computersystemen als fehlerfrei. Häufig liegt das Problem an einem Diskettenlaufwerk, das der Wartung bezüglich seiner Ausrichtung und Geschwindigkeit oder der Reinigung bedarf.

Ist Ihre Diskette schadhaft, so schicken Sie nur die Diskette (behalten Sie die anderen Teile des Spiels) an unsere Kundenabteilung zurück ("Customer Support Department") zusammen mit einer Notiz, in der Sie die Probleme beschreiben. Sie erhalten eine Ersatzdiskette, nachdem wir Ihre defekte Diskette empfangen haben.

Entdecken Sie im Programm einen Fehler, sollten Sie die Spieldiskette und die Speicherdisketten an unsere Kundenabteilung ("Customer Support Department") zurückschicken. Fügen Sie bitte eine Beschreibung dessen bei, was im Spiel passiert, wenn der Fehler auftritt. Nach Korrektur des Programmfehlers erhalten Sie eine auf den neuesten Stand gebrachte Diskette.

Vergewissern Sie sich, daß Sie bei Ihrem Schriftwechsel mit uns immer Ihren Namen, die Adresse und eine Telefonnummer beifügen, unter der wir Sie tagsüber erreichen können. Wir werden unser Bestes versuchen, jegliches Problem so schnell wie möglich zu korrigieren.

EIN MAGISCHES GEHEIMNIS IN DEN 'FORGOTTEN REALMS™'

Der Roman *Azure Bonds* zeigt Alias, Schwerträgerin der 'Forgotten Realms™' in einer unbekanntenen Taverne. Auf Ihrem Schwertarm leuchtet eine seltsame blaue Tätowierung, deren bedrohliche Eigenschaften sich sehr bald herausstellen. Unterstützt von einem Halbling-Barden, einem Magier aus dem Süden und einem stummen Eidechsenmann beginnt Alias ihre Suche nach den Schöpfern dieser Tätowierung, die nun ihr Schicksal bestimmt.

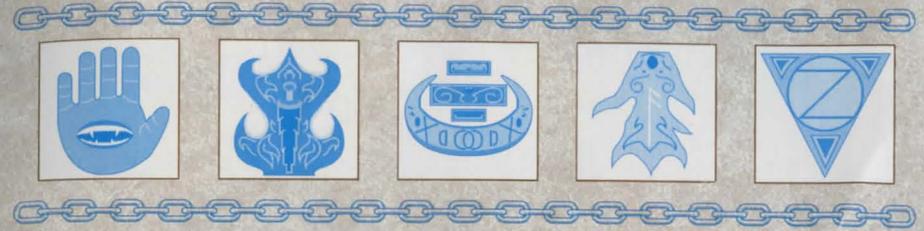
Curse of the Azure Bonds ist ein AD&D® Abenteuer-Modul, dessen Handlung in den 'Forgotten Realms™' abläuft. Die Spieler-'Charaktere' erwachen

und entdecken seltsame, mystische Tätowierungen auf ihren Armen. Es kommt dann auf die Spieler an, sich durch ein wildes Abenteuer zu arbeiten, um sich von dem Bann zu befreien.

Als Konvertierung des offiziellen AD&D®-Computermoduls von SSI in ein 'Modul auf Papier' basiert dieses Abenteuer, geschrieben von Jeff Grubb, auf *Azure Bonds*, dem *Forgotten Realms™*-Roman von Jeff Grubb und Kate Novak.

Verpassen Sie auf keinen Fall diese spannenden Produkte von TSR! *Azure Bonds* und das Modul *The Curse of the Azure Bonds* können Sie jetzt bei Ihrem Hobbyhändler oder Buchladen erhalten.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS und das TSR Markenzeichen sind Warenzeichen im Besitz von TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA und werden benutzt in Lizenz von Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.



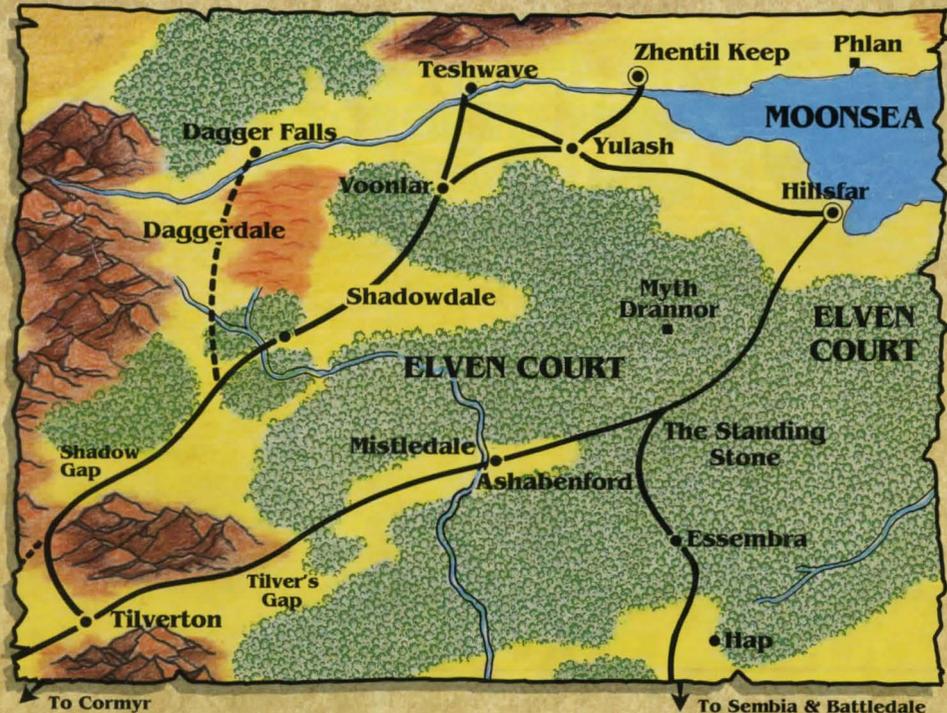
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS und das TSR-Markenzeichen sind Warenzeichen im Besitz von TSR Inc., Lake Geneva, WI, USA und werden benutzt in Lizenz von Strategic Simulations, Inc. Sunnyvale, CA, USA.

Copyright © 1989 Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Copyright © 1989 TSR, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Das Handbuch und sämtliche Begleitmaterialien sowie die Computerprogramme auf den beigefügten Floppydisketten oder Kassetten, die hier beschrieben sind, sind urheberrechtlich geschützt und beinhalten gesetzlich geschützte Informationen im Besitz von Strategic Simulations, Inc. und TSR, Inc. Ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Strategic Simulations, Inc. und TSR, Inc. ist es niemandem gestattet, Kopien dieses Handbuchs, des Begleitmaterials oder der Programme auf den Floppydisketten oder Kassetten an andere Personen weiterzugeben oder weiterzuverkaufen. Das Kopieren oder Fotokopieren, die Reproduktion, die Übersetzung sowie die Reduktion dieses Handbuchs bzw. des Begleitmaterials auf maschinenlesbares Format – als Ganzes oder in Teilen – sind nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung von Strategic Simulations, Inc. und TSR, Inc. erlaubt.

Jegliche Person(en), die einen Teil oder das Ganze dieses Programms reproduziert, in welcher Form auch immer, macht sich einer Verletzung des Copyrights strafbar und wird nach Ermessen der Besitzer des Copyrights strafrechtlich verfolgt.



DIE DALELANDS DER FORGOTTEN REALMS™ ABENTEUER



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

Fragen oder Probleme?

Sollten Sie auf irgendwelche Schwierigkeiten beim Laden oder Spielen von CURSE OF THE AZURE BONDS treffen, können Sie uns unter folgender Telefonnummer anrufen: 21 01 60 70, Montag – Freitag zwischen 14.00 Uhr und 16.30 Uhr. Fragen Sie nach dem "Customer Support Department", das Ihre Fragen gerne beantwortet.