

Die dunkle Dimension

Das ultimative Fantasy-Rollenspiel

Regelhandbuch



Game Credits:

Design: R. K. Rien
Programmierung: The Dark One
Grafik & Sound: Rüdiger Rinscheidt
Illustrationen: Loch Grafik & Design
Titelgrafik: Loch Grafik & Design
Anleitung: Rüdiger Rinscheidt
Regeldurchsicht: Helmut Loch
Testphase: Torsten Doennges
Rüdiger Rinscheidt
Version: verbesserte Neuauflage, Stand Oktober 1989
Copyright & Vertrieb: German Design Group

Programmstart:

Commodore 64 und Diskettenlaufwerk aus- und wieder einschalten. Diskette Nr. 1 (Vorderseite) einlegen. Geben Sie nun den folgenden Befehl ein:

LOAD"DU",8,1 und drücken Sie die 'RETURN'-Taste.

Das Programm startet sich nun von selbst. Bei Ladeproblemen bitte mit uns Rücksprache nehmen.

Rechtliches:

Das volle Urheberrecht für das Programm und diese Anleitung sowie alle weiteren Rechte bleiben der GERMAN DESIGN GROUP vorbehalten. Das Programm ist nicht kopiergeschützt. Es sei dem Eigentümer erlaubt, sich eine einzige Sicherheitskopie des Programms (mit Hilfe eines der üblichen Kopierprogramme) anzulegen und diese für den privaten Gebrauch zu benutzen.

Jede weitere Vervielfältigung des Programms oder dieser Anleitung in irgendeiner Form, auch nur auszugsweise, oder die Weitergabe der Sicherheitskopie oder die des Originals unter Behalt der Kopie ist nicht gestattet.

Kundenregistrierkarte:

Diesem Programm ist unter anderem eine Registrierkarte beigelegt. Auf dieser Karte ist eine achtstellige Zahlenfolge aufgedruckt. Tragen Sie diese Nummer in das unten vorgesehene Feld ein. Füllen Sie nun die Registrierkarte soweit wie möglich aus und schicken Sie diese an unsere Adresse. Durch diese Karte werden Sie bei uns als Besitzer eines Originals vermerkt und erlangen somit die folgenden Rechte:

I. Bei Neuauflagen dieses Programms können Sie bei Einsendung des kompletten Originals gegen eine Update-Gebühr eine neue Programmversion erhalten. Die Höhe der Update-Gebühr entnehmen Sie bitte dem aktuellen Katalog.

II. Bei Zerstörung der Originaldiskette erhalten Sie bei Einsendung des kompletten Spiels und 10,- DM Bearbeitungsgebühr umgehend Ersatz. Innerhalb der Garanzzeit ist dieser Service selbstverständlich kostenlos.

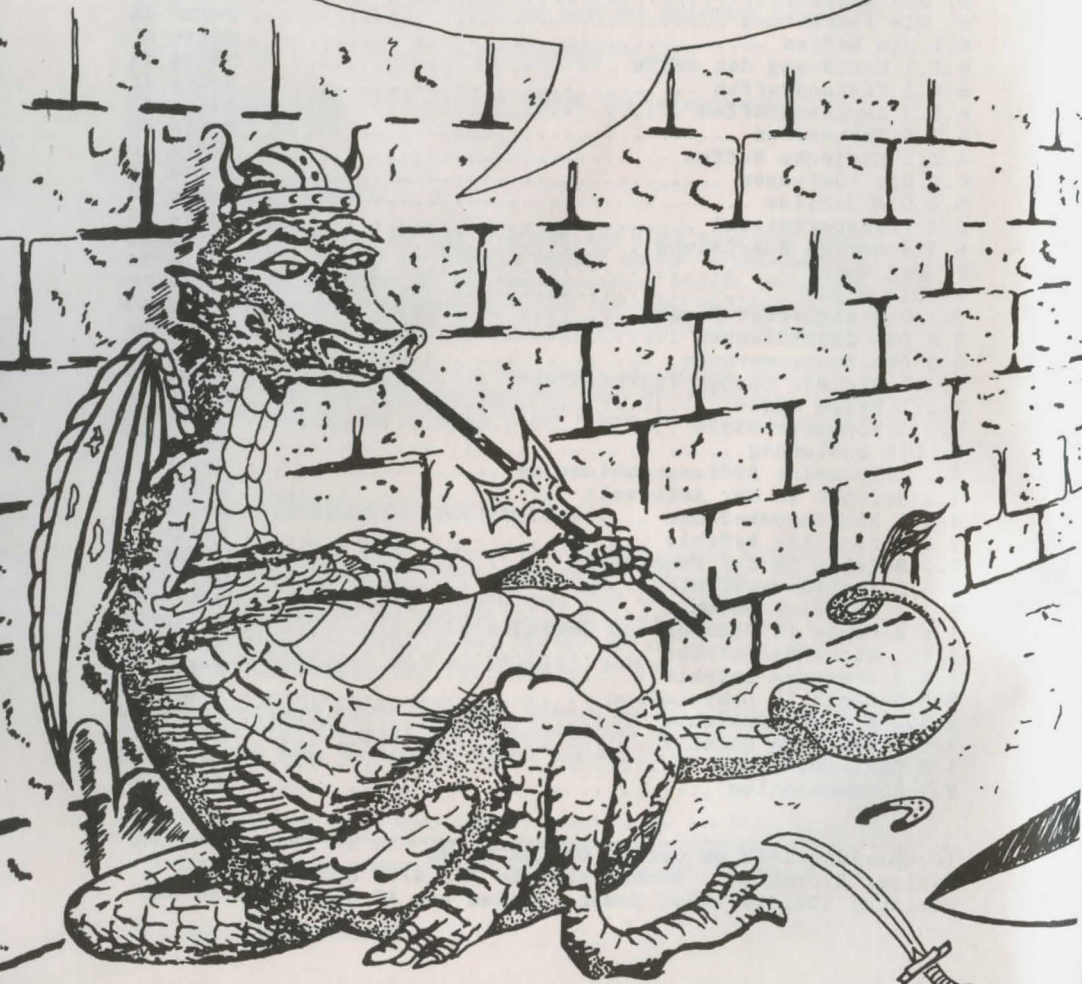
Ihre Registrierkartenummer: _____

Inhaltsverzeichnis:

1. Einleitung	Seite 01
1.1 Epilog	Seite 01
1.2 Vorgeschichte	Seite 01
1.3 Das Spiel	Seite 02
1.4 Die Eigenschaftswerte	Seite 04
1.5 Weitere Spielerwerte	Seite 05
1.6 Verschiedenes	Seite 07
2. Die Städte	Seite 07
2.1 Die Geschäfte	Seite 08
2.2 Die Städte und Befestigungen im Einzelnen	Seite 10
3. Das Land	Seite 14
3.1 Die Bodenformationen	Seite 14
3.2 Landschaftsbeschreibung	Seite 17
4. Die Kreaturen	Seite 20
4.1 Allgemeines	Seite 20
4.2 Die Tiere	Seite 22
5. Die Monster	Seite 28
6. Die Ausrüstung	Seite 45
6.1 Die Waffen	Seite 45
6.1.1 Erklärung der Werte	Seite 45
6.1.2 Einhandwaffen	Seite 45
6.1.3 Zweihandwaffen	Seite 47
6.1.4 Fernwaffen	Seite 48
6.1.5 Magische Waffen	Seite 50
6.2 Die Rüstungen	Seite 51
6.3 Die Schilde	Seite 54
6.4 Transportmittel	Seite 54
6.5 Sonstige Ausrüstung	Seite 55
7. Der Kampf	Seite 56
8. Die Magie	Seite 59
8.1 Die magischen Künste	Seite 59
8.2 Die Ingredienzen	Seite 60
8.3 Die Zaubersprüche	Seite 63
8.3.1 Wie ein Zauber funktioniert	Seite 63
8.3.2 Weiße Magie	Seite 64
8.3.3 Schwarze Magie	Seite 65
9. Die Bedienung	Seite 67
9.1 Allgemeine Bedienungshinweise	Seite 67
9.2 Befehle in der Außenwelt	Seite 67
9.2.1 Richtungsbefehle	Seite 67
9.2.2 Sonstige Befehle	Seite 68
9.3 Befehle in der Kampfphase	Seite 69
9.3.1 Richtungsbefehle	Seite 69
9.3.2 Sonstige Befehle	Seite 70
9.4 Befehle in Städten und Gebäuden	Seite 71
9.4.1 Richtungsbefehle	Seite 71
9.4.2 Sonstige Befehle	Seite 71
9.5 Befehle in Labyrinthen	Seite 72
9.5.1 Richtungsbefehle	Seite 72
9.5.2 Sonstige Befehle	Seite 72
9.6 Zahleneingaben	Seite 74
9.7 Kommunikation	Seite 74

(C)opyright 1989 by German Design Group
Rüdiger Rinscheidt, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede
Hotline: (02301) 12647 jeden Freitag von 16.00 bis 18.30 Uhr

Ich bin ein großer
Fan der „Dunklen Dimension“
..... nun mag ich keine
kleinen Ritter mehr !



Die dunkle Dimension

Das ultimative Fantasy-Kollenspiel

1. Einleitung

1.1 Epilog

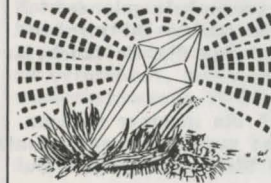
Manche glauben, daß das Universum vielschichtig sei. Wie die Schalen einer Zwiebel überlagern sich Parallelwelten, in denen sogar die Zeit verschieden ablaufe. Auch die Erde liege nur in einer dieser Parallelwelten, und es gäbe noch unendlich viele andere. Viele seien etwas anders als unsere und manche auch ganz anders. Manche glauben, daß dort Brüder der Menschen existieren, die vielleicht gerade jetzt um ihr Überleben kämpfen; irgendwo dort draußen, weit, weit weg, in der Unendlichkeit von Raum und Zeit.

Nie ist es einem Menschen gelungen, diese Theorie zu beweisen, oder gar Zeit und Raum so zu durchqueren, daß er eine dieser Parallelwelten erreichen konnte - bis...?

1.2 Vorgeschichte

Es ist ein warmer Sommertag, und Du hast Dich entschlossen, einen Spaziergang zu machen. Du wanderst querfeldein durch ein Naturschutzgebiet und beobachtest Tiere und Pflanzen.

Plötzlich siehst Du einige Meter vor Dir im hohen Gras etwas glitzern. Erbost über diese Umweltsünde eilst Du hin, um die vermeintliche Glasscherbe aufzuheben.



Als Du näherkommst, erkennst Du, daß es gar keine Scherbe ist, sondern ein etwa dreißig Zentimeter langer, durchsichtiger Splitter eines unbekanntes Minerals. Er strahlt ein schwaches seltsames Licht aus, fast ein dunkles Leuchten. Du hebst den Splitter auf, um ihn näher zu betrachten.

Da durchfährt es Dich wie ein Stromstoß und Du fällst. Obwohl Dir Dein Verstand sagt, daß Du mitten in der freien Natur auf festem Boden stehst, fällst Du in - in was?

Es ist, als ob Du durch einen unendlichen, sich wie ein Strudel drehenden, gewundenen Tunnel stürzt, ein Mahlstrom jenseits von Raum und Zeit. Du fällst sehr schnell, rast mit ungeheurer Geschwindigkeit durch das wirbelnde Nichts.

Vor Schreck läßt Du den Splitter fahren; er stürzt noch schneller als Du in das wirbelnde Inferno und verschwindet außer Sicht. Du fällst weiter, schemenhaft siehst Du fremdartige Landschaften und dämonische Fratzen vorbeihuschen.

Nach einer Zeit, die eine Sekunde oder aber genausogut ein Jahr gewesen sein könnte, bist Du durch den Tunnel hindurch. Plötzlich ist Dunkelheit und Stille – ein Schweben im Nichts. Dann tut sich unter Dir lautlos eine formlose Öffnung in der Schwärze auf, und Du beginnst wieder zu fallen.

Du rast durch die Öffnung hindurch. Einige Meter tiefer schimmert dunkles Wasser. Mit einem Schrei tauchst Du ein. Das Wasser ist frisch, aber nicht kalt. Prustend kommst Du an die Oberfläche und wischst Dir das Wasser aus den Augen. Einige Meter über Dir schließt sich die in der Luft hängende schwarze Öffnung, um einem dunklen, bewölkten Himmel Platz zu machen.

Mit leichten Schwimmstößen hältst Du Dich an der Oberfläche und schaust Dich um. Es ist dunkel, aber nicht Nacht. Du hast das Gefühl, als wäre die hoch über Dir brodelnde, nahezu undurchdringliche graue Wolkenmasse fast lebendig und weigere sich hartnäckig, das Licht der Sonne zur Erde hindurchzulassen.

Ein düsteres Zwiellicht liegt über dem See, in den Du gefallen bist. Berge begrenzen ihn am Horizont. Du drehst Dich. Auf der anderen Seite ist das Ufer nur etwa dreißig Meter entfernt. Etwas weiter erkennst Du einen finsternen Wald. Mit kräftigen Zügen schwimmst Du auf das Ufer zu. Dabei fragst Du Dich, wo Du wohl gelandet bist. In der Gegend, in der Du spazieren gegangen warst, gab es keinen See. Du mußt also irgendwoanders herausgekommen sein. Was für ein Glück, daß Du ins Wasser gefallen bist. Besser naß als verletzt.

Plötzlich hörst Du hinter Dir ein lautes Platschen. Du drehst Dich um, und was Du siehst, läßt Dir das Blut in den Adern gefrieren. Ein schuppiger Reptilkopf, so groß wie ein Kleinwagen, hebt sich auf einem langen Schlangenhals, keine fünfzig Meter von Dir entfernt, hoch aus dem Wasser.

"Ein Plesiosaurus!", denkst Du. "Ich bin in der Vergangenheit gelandet." Das Untier öffnet sein gewaltiges Maul und stößt ein markerschütterndes Brüllen aus. Dann hebt es den Kopf, und eine meterlange Flamme faucht aus seinem Rachen gen Himmel.

"Kein Saurier konnte das.", durchzuckt es Dich. "Ich bin in einer anderen Welt!" Das Monster senkt den mächtigen Schädel und starrt Dich sekundenlang an. Dann beginnt es, sich beängstigend schnell auf Dich zuzubewegen. Du schwimmst um Dein Leben...

1.3 Das Spiel

So wie gerade beschrieben, beginnt Dein Abenteuer in der dunklen Dimension, und es liegt an Dir, wie es endet. Das Ende kann eine Rückkehr in Deine Welt sein, aber auch Deinen Tod bedeuten. Was Du in dieser gefährlichen Dimension unternimmst, bleibt Dir überlassen!



Sei aber gewarnt! Nicht alles, was Du tust, bringt dich Deiner Rückkehr näher, zumal schreckliche Gefahren auf Dich lauern. Dein primäres Ziel ist es, zunächst einmal am Leben zu bleiben. Einem Zeitlimit zur Lösung Deiner Aufgabe unterliegst Du nicht. Du solltest jedoch bald damit beginnen, Informationen zu sammeln, Dich gut auszurüsten und Deine Eigenschaften zu verbessern.

Was es mit dieser Welt auf sich hat und was Du zu Deiner Rückkehr tun mußt, sollst Du aus dieser Anleitung allerdings nicht erfahren; Du mußt es schon selbst herausfinden. Hier bekommst Du nur allgemeine Informationen, die Dir aber eine große Hilfe sein können.

Eines solltest Du ergänzend zur Vorgeschichte noch wissen: Das düstere Zwiellicht, welches hier herrscht, ist nicht etwa Nacht sondern das Tageslicht. Einst war diese Welt friedlich und schön. Eines Tages gelang es einer finsternen, bösen Macht, verkörpert durch einen grauenhaften Dämon, in diese Welt einzudringen und ihr Gleichgewicht und die Quelle ihrer Energie zu zerstören. Der Himmel bewölkte sich, und in der ewigen Dunkelheit fielen Horden von schrecklichen Kreaturen aus der Finsternis in das Land ein und brachten Tod und Verwüstung. Wenn das Böse, dessen Name allein schon so fürchterlich ist, daß man es nicht einmal wagen darf ihn auszusprechen ohne zu verbrennen, nicht bald gestoppt und das magische Gleichgewicht der Welt wiederhergestellt wird – aber wir haben schon zu viel gesagt...

1.4 Die Eigenschaftswerte

DIE DUNKLE DIMENSION ist ein Fantasy-Rollenspiel. Fantasy bedeutet hier: Schwerter, Fabelwesen und Magie. Ein Rollenspiel ist es, weil Dir zu Beginn gewisse Eigenschaften verliehen werden, die Du im Verlauf des Spieles steigern kannst. Die Ausgangswerte kannst Du auch etwas beeinflussen.

Wenn Du ein neues Spiel beginnen möchtest, muß zuvor eine Spielfigur (Charakter) erschaffen werden, die Deinen Helden (bzw. Dich selbst) verkörpert. Bei jedem neuen Spiel wird auch ein neuer Charakter erstellt.

DIE DUNKLE DIMENSION

♀ ★ EID FANTASY-ROLLENSPIEL ★ ♀
(C) 1989 BY GERMAD DESIGN GROUP

WOCHTEST DU...

EID DEUES SPIEL BEGIBDEN? 🗡️

EID ALTES SPIEL DACHLADEN? 🗡️

BEIDE ENTSCHEIDUNG? 🗡️

Zunächst kannst Du Deinem Helden - oder Deiner Heldin - einen klangvollen Namen geben, z.B. Deinen eigenen. Der Computer wird anhand des Namens das Geschlecht der Spielfigur erkennen - vorsichtshalber aber noch einmal nachfragen.

Dann werden die Eigenschaftswerte vergeben. Da es sich um ein Computerspiel handelt, müssen Deine Charaktereigenschaften, ebenso wie alles andere in dieser Dimension, irgendwie in Zahlen ausgedrückt werden. Wir haben uns für eine Wertungskala von eins bis zwanzig Punkten entschieden. Zwanzig Punkte sind das absolute Maximum für eine Eigenschaft, aber man kommt niemals über achtzehn Punkte (90%) hinaus, denn man kann höchstens sehr gut, niemals aber perfekt sein.

Wird eine Eigenschaft auf die Probe gestellt (z.B. Deine Geschicklichkeit beim Ausweichen einer Falle), so wird zufällig ermittelt, ob Dir die Probe gelingt. Jeder Eigenschaftspunkt erhöht dabei die Wahrscheinlichkeit für das Gelingen um fünf Prozent. Liegt der Zufallswert außerhalb Deines Prozentbereiches, so ist die Probe mißlungen. Das hat meist unangenehme Konsequenzen. Es gibt vier Grundeigenschaften:

STARKE (STR) ist mit Muskelkraft gleichzusetzen. Sie macht sich bei der Wucht Deiner Hiebe im Kampf und beim Tragen schwerer Rüstungen bemerkbar.

GESCHICKLICHKEIT (GES) ist Deine körperliche Gewandtheit. Wer sehr geschickt ist, kann hochwertige Waffen führen und Fallen (z.B. Betäubungen oder Vergiftungen) besser ausweichen.

KLUGHEIT (KLG) ist nicht gleichzusetzen mit Intelligenz, denn die Klugheit eines Menschen bleibt sein ganzes Leben hindurch steigerungsfähig, seine Intelligenz hingegen nicht. Klugheit ist vielmehr Intelligenz gepaart mit Lebenserfahrung. Man muß schon sehr klug sein, wenn man z.B. ein guter Zauberer werden und die komplizierten Beschwörungsrituale verstehen will.

CHARME (CHA) hat, wer es versteht, auf andere eine positive Wirkung auszuüben, sie zu beeinflussen und für sich zu gewinnen. So ist Charme z.B. sehr nützlich, wenn man Preise aushandelt. Aber auch Zauberer brauchen viel Charme, um die magischen Mächte bei ihren Beschwörungen günstig zu stimmen.

Zu Anfang bekommt jede Eigenschaft den Wert fünf. Dies entspricht etwa einer Chance von 25% für das Gelingen einer Probe; unterste Mittelklasse also. Aber keine Angst, es kommt noch einiges hinzu, bevor Du in die Welt hinausgeschickt wirst. Einen Zusatzpunkt gibt es geschlechterspezifisch. Männliche Spielfiguren erhalten mehr Stärke, weibliche mehr Charme.

Dann kannst Du eine Eigenschaft auswählen; vielleicht die, die bei Dir selbst dominiert? Du bekommst zwei Zusatzpunkte auf diese Eigenschaft.

Anschließend kannst Du Dich zwischen drei Schwierigkeitsstufen des Spiels entscheiden. Je nach Deiner Wahl werden dann eine gewisse Anzahl an Punkten, zufällig auf Deine Eigenschaften hinzuaddiert. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto schlechter wird der Charakter ausgestattet. Einen sonstigen Einfluß auf den Spielverlauf hat der Schwierigkeitsgrad nicht.

Nun kommen noch zwei Eigenschaftswerte hinzu, die aber eher Fähigkeiten als echte Eigenschaften sind. Sie zeigen Deine Befähigung für den Kampf.

ANGRIFF (ANG) gibt die Wahrscheinlichkeit für einen gelungenen Hieb, Stich, Wurf oder Schuß an, der den Gegner trifft. Es ist ein Index dafür, wie gut Du im Kampf mit einer Waffe offensiv umgehen kannst.

VERTEIDIGUNG (VER) ist das gleiche für Deine Fähigkeit, einen Hieb des Gegners, der Dich treffen würde, abzuwehren. Es ist somit ein Index dafür, wie gut Du im Kampf mit einer Waffe (z.B. Schwert oder Schild) defensiv umgehen kannst.

Du wirst gefragt, was von beidem Du besser beherrschst und bekommst die entsprechenden Punkte. Bedenke, daß Du mit den zunächst noch niedrigen Werten ein unerfahrener Kämpfer bist und oft danebentreffen wirst. Das ist auch realistisch, denn wer von uns "zivillisierten" Menschen kann schon mit einem Schwert umgehen?

Sei aber beruhigt, Deine Kampfwerte werden sich - wenn Du überlebst - durch Erfahrung und Training mit der Zeit erhöhen.

Nun ist Dein Held (oder Deine Heldin) fertig. Sollte er (oder sie) Dir im nachhinein nicht mehr gefallen, antwortest Du bei der Frage, ob Du mit ihm (oder ihr) zufrieden bist, einfach mit "Nein" und erstellst einen neuen Charakter. Bist Du zufrieden, so beginnt das Spiel, wie in der Vorgesichte beschrieben, ab dem Zeitpunkt, an dem Du in den See fällst.

1.5 Weitere Spielerwerte

Zum Spielbeginn bekommst Du noch andere Werte zugeteilt, die ebenfalls sehr wichtig sind. Sie werden deshalb ständig auf dem Bildschirm angezeigt. Diese seien hier kurz erklärt:

VITALITÄT ist ein Index für Deinen Gesundheitszustand, Deine Kondition und Konstitution. Sie ist natürlich nur schwer in Zahlen zu erfassen. Hier wird sie in Punkten gemessen. Wirst Du verletzt, sinkt sie.

Fällt der Wert auf Null, bist Du tot und hast das Spiel verloren. Im Anzeigenfeld steht hinter dem Wert noch eine Zahl in Klammern. Sie bedeutet Dein derzeitiges Maximum an Vitalitätspunkten; den Wert, den Deine Vitalität annimmt, wenn Du gesund bist. Diese ist mit der Zeit durch Verbesserung Deiner Kondition steigerungsfähig.

ASTRALENERGIE ist eine schwer erklärbare mentale Kraft, die alle Magiebegabten durchflutet und sich beim Zaubern verbraucht. Sie regeneriert sich aber allmählich wieder. Der Wert in Klammern ist wieder das derzeitige Maximum. Da Du aus einer rational denkenden Welt ohne Magie stammst, ist dieser Wert zunächst natürlich Null.

Im Anzeigenfenster folgen jetzt Deine oben besprochenen Kampf- und Eigenschaftswerte.

Das nächste sind Deine Erfahrungspunkte, die Du im Kampf gewinnst. Der Wert in Klammern gibt die derzeitige Rangstufe Deines Helden an. Du beginnst auf der ersten Stufe und kannst Dich durch das Sammeln von Erfahrungspunkten bis auf Stufe einundzwanzig hochkämpfen. Die erste Beförderung gibt es bei einhundert, die zweite bei dreihundert, die dritte bei sechshundert und die letzte bei einundzwanzigtausend Punkten. Diese Stufenbeförderung und einen militärischen Ehrenrang (der aber für das Spiel nichts bedeutet) verleiht Dir der König, der von Deinen Taten erfährt. Er weiß, daß Du die einzige Hoffnung für seine Welt bist. Er wird Dich deshalb auch dann mit beiden zgedrückten Augen befördern, wenn Du Dich nicht immer an seine Gesetze hältst. Mit jeder Stufe erhöhen sich Deine Maxima an Astral- und Vitalitätspunkten. Außerdem kannst Du einen Deiner Kampfwerte und zwei Deiner Eigenschaftswerte erhöhen, allerdings nicht über achtzehn hinaus. Dazu mußt Du aber mit den richtigen Leuten sprechen. Leider werden mit zunehmenden Stufen auch Deine Gegner gefährlicher.



GOLDSTÜCKE sind die hiesige Währung, also Dein Kapital. Du hast natürlich noch nichts, wenn Du anfängst. Gold kannst Du unter anderem durch das Besiegen von Monstern erbeuten. Mehr als fünfzigtausend Goldstücke kannst Du allerdings nicht tragen; ein solch enormes Vermögen wirst Du aber kaum ansammeln.

NÄHRUNGSVORRAT enthält Deine Proviantrationen. Nimm immer genug zu essen mit, denn ohne Nahrung mußt Du hungern, und Deine Vitalität läßt nach. Zu Anfang erhältst Du fünfzig Rationen (Dein Lunchpaket für den Spaziergang).

STATUSZEILE ist die letzte Zeile des Anzeigenfeldes. In Ihr werden verschiedene Zustände angezeigt. Ein weißes "G" am linken Rand bedeutet, daß Du gesund bist. Ist dieses "G" jedoch grün mit einer Ziffer dahinter, so bist Du um diesen Faktor vergiftet oder krank, was bedeutet, daß sich Deine Lebensenergie bei fast jedem Schritt, den Du draußen machst, um einen zufälligen Wert (eins bis Giftfaktor) reduzieren kann. Ein violettes "B" bedeutet, daß Du betäubt und damit handlungsunfähig bist. Erscheint am rechten Rand ein "S", ein "L", ein "G" oder ein "Z", so zeigt dies die Wirkung verschiedener Zaubersprüche an (näheres im Kapitel "8. Die Magie").

1.6 Verschiedenes

Die Steuerung Deiner Aktionen erfolgt vollständig über die Tastatur des Computers. Welche Tasten belegt sind, kannst Du im letzten Kapitel 9. "Die Bedienung", nachlesen. Die anderen Wesen im Spiel warten allerdings nicht lange auf Deine Reaktionen, sondern werden von sich aus handeln, wenn Du zu lange zögerst oder Dich vertippst.

HINWEIS: Lasse bitte während des gesamten Spiels das Diskettenlaufwerk eingeschaltet und die gerade aktuelle Spieldiskettenseite eingelegt. Beim Betreten und Verlassen von Städten, Gebäuden etc. muß nämlich nachgeladen und die Diskettenseite ab und zu gewechselt werden. Befolge dann bitte die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Außerdem solltest Du eine formatierte Diskette bereithalten, auf der Du den Spielstand abspeichern kannst. Die Speicherdiskette darf schon beschrieben sein; den anderen Files passiert nichts. Allerdings muß noch mindestens ein freier Block für den Spielstand übrig sein. Natürlich kannst Du den Spielstand auch auf der 1. Spieldiskette abspeichern. Es empfiehlt sich aber sicherheitshalber, dafür eine Extradiskette zu verwenden, zumal Du bei der Benutzung mehrerer Speicherdisketten verschiedene Spielstände sichern kannst.

Fragen zum Spiel beantworten unsere Lösungstips (siehe unseren aktuellen Katalog) oder unsere Hotline. Falls Du Verbesserungsvorschläge, Anregungen oder ein ausgearbeitetes Spiel auf Lager hast, eine gute Idee für ein Strategiespiel - das Du nicht selbst programmieren kannst - ausgearbeitet hast, unseren kostenlosen Katalog über unser weiteres Programmangebot anfordern möchtest oder einfach bloß Kontakt mit uns aufnehmen willst, so schreib an:

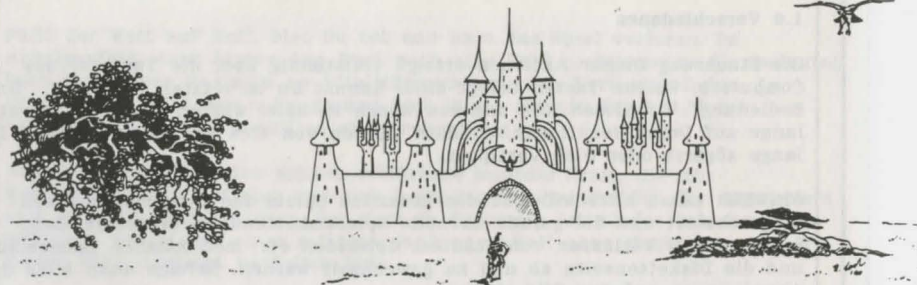
German Design Group
Rüdiger Rinscheidt
Buchholzstraße 17
4755 Holzwickede
West-Germany

Natürlich kannst Du uns auch telefonisch erreichen:

Unsere Hotline (02301) 12647 ist jeden Freitag zwischen 16.00 und 18.30 Uhr besetzt.

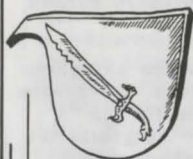
2. Die Städte

Die höheren Lebewesen, also Menschen, Elfen, Zwerge und Halblinge bewohnten ursprünglich den ganzen Kontinent. Durch die dann einfallenden Horden des Bösen war das Leben im Land jedoch nicht mehr sicher. So zog man sich in die befestigten Städte des Königreiches zurück. Aber auch die Städte wurden häufig angegriffen. Einige hatten der Übermacht der Monster nicht viel entgegensetzen und wurden dem Erdboden gleichgemacht, wie beispielsweise Gurheim, wo die Hobbits lebten. Es sind nunmehr nur noch wenige Bastionen des alten Königreiches übrig.



2.1 Die Geschäfte

In den Städten gibt es verschiedene Läden, in denen Du die für Dich notwendigen Dinge erwerben kannst. Das Aushandeln der Preise übernimmt für Dich der Computer. Je höher Dein Charme-Wert ist, desto günstiger wird der Preis sein, den Du aushandeln kannst.



Meist gibt es einen Waffenschmied. Bei ihm kannst Du alle normalen Waffen kaufen. Natürlich sind gute und wirkungsvolle Waffen recht teuer. Verbotene oder magische Waffen führt er jedoch nicht. Er nimmt aber auch gebrauchte Waffen wieder in Zahlung. Allerdings ist eine im Kampf benutzte, scharfe und stumpfe Waffe nur noch einen Bruchteil ihres Kaufpreises wert. Nach ihrer Reparatur muß für den Schmied noch eine Gewinnspanne übrig bleiben.



Der Rüstungsmacher fertigt natürlich Rüstungen. Eine gute Rüstung wird nach Maß angefertigt, und ihre Herstellung nimmt viel Zeit in Anspruch. Daher sind hochwertige Rüstungen auch extrem teuer. Aber zum Überleben ist die Anschaffung einer guten Rüstung für Dich unumgänglich. Leider gibt es keine magischen Rüstungen zu kaufen. Wie der Waffenschmied nimmt auch der Rüstungsmacher gebrauchte Ware in Zahlung.



Fast überall gibt es einen Heiler; das ist eine Art Arzt, der etwas von Magie versteht. Hier kann man sich von Krankheit und Vergiftung kurieren und seine Wunden heilen lassen. Aber - wie Ärzte nun einmal sind - kostet das eine ganze Stange Geld, auch wenn ein Leben, das gerettet werden muß, keinen Preis hat. Versäume nie, Deine Gesundheit auf dem höchsten Stand zu halten, denn nur dies kann Dein Überleben in dieser feindlichen Welt gewährleisten.



In den meisten Städten gibt es Läden, die "Magica" genannt werden. Hier verkaufen alte Kräuterweiber Ingredienzen für allerlei obskures Zauberwerk. Jeder dieser Läden führt ein Grundsortiment der meistverlangten Reagenzen, nämlich Schwefel, Knoblauch und Ginseng. Ferner wird immer noch eine lokale Spezialität angeboten. Sehr giftige, seltene oder verbotene Ware wird aber nicht geführt. Zu Beginn sind diese kleinen Geschäfte uninteressant für Dich, aber sobald Du in den magischen Künsten bewandert bist, wirst Du feststellen, wie schwierig es ist, an die begehrtesten Zutaten für machtvollere Zaubersprüche heranzukommen.



In den Wirtshäusern wird Gastfreundschaft großgeschrieben (trotzdem muß man natürlich bezahlen). Hier kann man etwas trinken, mit den Gästen plaudern oder beim Wirt oder Koch Reiseproviant erwerben. Beim Proviant handelt es sich zumeist um örtliche Spezialitäten, die oft einen erheblichen Preisunterschied ausmachen. Suche also sorgfältig die preisgünstigsten Kneipe oder Kochstube zum Einkauf Deiner Vorräte heraus. Achte darauf, immer genug zu Essen dabei zu haben, denn ohne etwas zu Essen muß auch der stärkste Held verhungern. Gekocht werden in Gasthäusern aber nicht nur Mahlzeiten, sondern auch die Gerüchteküche brodelt fleißig...



Vereinzelte gibt es auch Stallungen. Dort werden Reittiere herangezogen und ausgebildet. Das übliche Reittier ist das Pferd. Den Elfen ist es allerdings gelungen, auch Einhörner zu zähmen. Das Reiten auf diesen Tieren bietet gegenüber dem normalen zu Fuß gehen einige Vorteile. Näheres hierzu wird im Kapitel "Die Ausrüstung" erläutert.



In Worthal gibt es sogar eine Schiffswerft. Hier werden von den Zimmerleuten seetüchtige Boote und Schiffe aller Art gebaut. Für Dich sind die Einmann-Segelboote interessant, da das Segeln mit ihnen sehr einfach ist und auch keine Mannschaft erfordert.

Es mag noch andere Läden geben, doch werden wir darauf bei der Betrachtung der entsprechenden Stadt näher eingehen. Manche Dinge kannst Du sicherlich auch von Privatleuten erwerben, vorausgesetzt der Preis stimmt.

2.2 Die Städte und Befestigungen im Einzelnen

DAS SCHLOSS DES KÖNIGS - Diese gewaltige Burganlage ist der Wohnsitz des Königs und damit auch der Sitz der Regierung. Die dicken Mauern dieser Feste haben bislang allen Versuchen der Schergen des Bösen, sie zu erstürmen, standgehalten. Zur Zeit regiert der alte weise König Casiodorus mit seiner Frau Thea das Reich, bzw. das, was noch davon übrig ist. Das Schloss liegt in der Tiefebene von Uhl, nahe der Ostküste an der Bucht von Madraskan. Die Schloßgarde, mit schweren Lanzen bewaffnet, die das Schloß und das Gold des Königs bewacht, läßt nicht mit sich spaßen; genausowenig der Henker, der im königlichen Kerker gleichzeitig der Folterknecht ist. Spaß versteht dagegen der Hofnarr, der oft mit dem Barden zusammen das Königspaar unterhält. Natürlich gibt es noch Gesinde, aber uns sollen hier mehr die folgenden Einrichtungen interessieren. Es gibt zunächst einen Heiler, bei dem man sich kurieren und seine Wunden heilen lassen kann. Die königliche Küche verkauft auch Essen an Außenstehende. Ferner gibt es noch den Sheriff, der die Finanz- und Polizeigewalt ausübt; eine Kapelle mit dazugehörigem Priester; einen Geographen und verschiedene andere Leute, die zum Hof gehören. Der König ist immer zu einer Audienz bereit, wenn es um wichtige Dinge geht.

TRISDIC - Eine friedliche, kleine Stadt nördlich von Uhl und südöstlich der beiden Gebirge Ork-Zacken und Troll-Kamm gelegen. Hier gibt es einen Heiler, einen Waffenschmied und einen Rüstungsmacher. Beim Kräuterweib findet man vieles, was man zum Zaubern benötigt. Es gibt auch eine Taverne, in der man sich mit Proviant eindecken kann. Mitten durch das Dorf fließt ein munterer Bach. Die Menschen, die Trisdic bewohnen, leben in der Furcht vor den Helmsuchungen eines fürchterlichen Riesenlindwurms, sind aber zu stolz, sich das anmerken zu lassen!

WORTHAL - Dies ist die Stadt der Nordleute, die mit den irdischen Wikingern vergleichbar sind. Aber im Gegensatz zu diesen treiben sie friedlichen Handel. Trotzdem sollte man ihr rauhes Temperament nicht unterschätzen. Die streitlustigen Burschen können gut mit ihren schweren Äxten umgehen. Die Worthaler sind der Inbegriff der Seefahrerkunst. Die Stadt befindet sich an der Spitze der fjordartigen Wikingerbucht an der Nordküste, östlich des Waldes Nordholz, wo der Fluß Thora ins Meer mündet, und sie ist damit die einzige befestigte Siedlung, die direkt an der Küste liegt. Es gibt dort einen Hafen, den schwere Eisengitter vom offenen Meer trennen, um die Seeungeheuer fernzuhalten. Die Worthaler sind sowohl Meister in der Navigation, als auch in der Schiffbaukunst. Solltest Du einmal in diese Stadt kommen, so lohnt sich der Besuch der Schiffswerft. Aber auch die Kriegskunst wird hier gepflegt, wie man sich beim Waffenschmied und beim Rüstungsmacher überzeugen kann. Außerdem gehört ein kleines, aber wirkungsvolles Katapult zum festen Inventar eines jeden Schiffes - auch eines kleinen Einmann-Segelbootes. Es gibt auch ein Gasthaus, liebevoll "Kaschemme" genannt. Hier bekommt man aber nur etwas zu trinken und ein Zimmer für die Nacht. Das Nationalgetränk ist Met, ein starker Honigwein, der hervorragend mundet. Wer etwas zu Essen haben möchte, muß sich ein Haus weiter in die Kochstube bemühen. Magie ist bei den rotbärtigen Worthalern verpönt, darum gibt es auch keinen Magica-Laden in der Stadt. Der manchmal auch zu Zaubermitteln greifende Heiler wird jedoch gerade noch geduldet.

GAHT - Viele Legenden ranken sich um die geheimnisvolle Stadt der Waldelfen, die inmitten des Elbenforstes im Nordwesten des Kontinentes liegt. Die Stadt ist nur schwer zu finden, denn kein befestigter Weg, dem man folgen könnte, führt durch den tiefen Wald. Auch die Stadt selbst ist voller Büsche und Bäume und nur notdürftig befestigt. Die Elfen haben ihren eigenen König, dulde aber ihre Zugehörigkeit zum Reich der Menschen stillschweigend, denn sie ist ihnen relativ gleichgültig. Kein Mensch hat aber jemals den König oder die Königin der Waldelfen zu Gesicht bekommen. Obwohl Elfen und Zwerge sich nicht leiden können, kaufen der Waffenschmied und der Rüstungsmacher ihr Rohmaterial bei den Zwergen in Muspel ein und verfeinern und verzieren es nur noch. Die schlanken, spitzohrigen Waldelfen haben keinen Sinn für grobe Schmiedearbeiten, wohl aber für kunstvolle Veredelung. Der hiesige Heiler bedient sich der einheimischen Kräuter und der geheimnisvollen, den Waldelfen eigenen, naturverbundenen Magie. Auch der Kräuterladen hat wegen der guten Pflanzenkenntnisse der Elfen sicher einiges zu bieten. Direkt an einem kleinen Teich liegt die Schenke, in der süßer Wein, feine Spelsen, ein Nachtlager und interessante Gespräche auf den Reisenden warten. Es gibt außerdem eine Zuchtstation für Einhörner. Diese herrlichen Tiere werden von den Elfen als Reittiere benutzt und nur selten an Fremde verkauft. Die typische Waffe eines Elfen sind Pfeil und Bogen, mit denen er schon in seiner Kindheit ausgezeichnet umzugehen lernt. Auch die Wachen der Stadt sind mit den gefürchteten Langbögen ausgerüstet, und man tut als Fremder gut daran, nicht den Ärger dieser mißtrauischen Wesen zu erregen...

ACKBAH - Diese Stadt, inmitten der Moghwa-Wüste im Schutze des Sonnenstein-Gebirges gelegen, ist die südlichste Bastion der Menschen und deshalb ständigen Angriffen ausgesetzt. Die Menschen dort leben der Wüste angepaßt. Der typische Vertreter Ackbahs ist dunkelhäutig, hakennasig und schnurrbärtig, und er trägt einen riesigen Turban auf dem Kopf. In Ackbah gibt es eine besondere Religion, und die Leute sind sehr empfindlich in Bezug auf sie. Man glaubt dort an einen Gott namens OPEC, der der Vater aller Wüstenkinder sei, und man lebt sehr streng nach seinen Gesetzen. Die Menschen dort verstehen sich aber auch auf weltliche Dinge, wie zum Beispiel auf die Pferdezucht, und sie wachsen sozusagen schon auf dem Pferderücken auf; zumindest die Männer, denn Frauen haben in der Wüstenstadt nicht viel zu melden. Böse Zungen behaupten, die Männer Ackbahs behandelten ihre Pferde besser als ihre Frauen, aber wir wollen hier keine Vorurteile verbreiten. Man sagt ihnen aber nicht umsonst ein kriegerisches Temperament nach, daher fehlen weder der Rüstungsmacher noch der Waffenschmied, der die Soldaten der Stadtgarde mit ihren blitzenden Krummsäbeln versorgt. Es gibt ferner einen Heiler und sogar ein Magica-Geschäft in der Stadt, wobei beide Inhaber auf Grund ihrer Religion nur Dinge besitzen und anbieten dürfen, mit denen nichts Böses getan werden kann. OPEC Gesetze verbieten auch den Genuß von Alkohol, weshalb in der Kneipe nur Saft und Milch erhältlich sind. Das typische Hirsefleisch und eine Unterkunft werden dem müden (und zahlungskräftigen) Wanderer natürlich auch gewährt. Der größte Schatz Ackbahs, und der Grund, warum die Stadt an dieser Stelle entstand, ist jedoch die kleine Oase mit einem Teich, in dessen Nähe vier Brunnen das lebenswichtige Wasser aus der Tiefe fördern.

DAMASKAN - Diese Stadt liegt auf der gleichnamigen, großen Waldinsel östlich vom Uhr-Gebiet. Es ist die jüngste und modernste aller Städte (mit Ausnahme von Mubrak vielleicht, von dem niemand genau weiß, wann es eigentlich erbaut wurde). Das herausragendste und größte Gebäude der Stadt ist das wohl schon fast gigantische Wirtshaus. Es besteht aus vier Teilen, nämlich dem eigentlichen Schankraum, einer Grillstube, dem Trakt mit den Gästezimmern und es hat, obwohl es an der Rückfront des Gebäudes einen kleinen See gibt, sogar ein Hallenbad mit Sprungbrett, und seit kurzem soll dort sogar eine Sauna eröffnet worden sein. Selver, der Wirt, ist ein gemütlicher dicker Mann, der immer zu Scherzen aufgelegt ist. Er versucht immer, Damraskan als das ideale Urlaubsziel darzustellen, verschweigt aber wohlweislich, daß es in den Wäldern rund um die Stadt von allerlei Ungeheuern inzwischen nur so wimmelt. Als nach der Machtergreifung durch das Böse eine Befestigung der Stadt unerlässlich wurde, siedelten sich in den vier Ecktürmen der Stadtmauer gleichzeitig einige Läden an. Der für eine Stadt obligatorische Waffenschmied und der Rüstungsmacher hatten kaum eröffnet, als ein Heiler seine Praxis einrichtete, dicht gefolgt von einem Kräuterweib, das im Magica-Laden unter anderem ein Reagenz verkauft, welches nur auf der Insel Damraskan wächst.

MUSPEL - Die im Nordosten, in einem felsigen Tal zwischen Thrumsee und Feuerbergen gelegene Stadt ist nur beschwerlich zu erreichen, denn der Weg zu ihr führt durch das gefährliche Schattenmoor. Dies ist ihren Bewohnern - den Zwergen - auch ganz recht. Sie haben sich nur widerwillig in das Königreich eingegliedert und gehen weiterhin autonom ihren Geschäften nach. Die bärtigen Gesellen, die einem Menschen auch mit ihrer Zipfelmütze nur bis zur Brust reichen, verstehen sich ausgezeichnet auf den Umgang mit Erzen und Metallen. So ist es kein Wunder, daß Muspel eigentlich eine Bergbausiedlung ist. Die Stadt hat sich tief in den Fels hineingefressen, eine Stadtmauer gibt es nur auf der Südseite. Die Eingänge zu den Stollen, in denen die Zwerge Erze fördern wird man jedoch vergeblich suchen. Sie werden gut getarnt, und ihre Lage wird streng geheimgehalten. Muspel ist eine relativ reiche Stadt, denn außer ihrem florierenden Waffenexport ist sie die Hauptversorgungsquelle des Königreiches für Edelmetalle. Daher gibt es auch ein Geschäft für Bergbauausrüstung, wo auch außenstehende Hobbyschürfer manch nützliche Utensilien erwerben können. Berühmt gemacht hat die dickköpfigen und streitlustigen Zwerge aber auch ihre Schmiedekunst, die beinahe an die der Zyklopen heranreicht. Ihre Arbeiten sind zwar grobschlächtiger aber auch stabiler und haltbarer als die meisten anderen Werkstücke, die im Reich hergestellt werden. Das größte Unternehmen Muspels ist natürlich die Schmiede, in deren Esse das Eisen noch mit flüssiger Lava erhitzt wird. Dies ermöglicht ein Nebenausläufer der vulkanischen Feuerberge. Die Zwerge schwören darauf, daß diese Form der Glut die Waffen besser mache als ein Feuer aus Holzkohle. So sind Waffenschmied und Rüstungsmacher gleich in der großen Schmiede untergebracht und verkaufen dort ihre Waren sozusagen offenfrisch. Da die Zwerge für ihre Gefräßigkeit und ihre Vorliebe für Alkohol bekannt sind, fehlt natürlich auch eine Weinstube nicht. Hier kann man Proviant, ein Nachtlager und billigen Wein bekommen. Sei vorsichtig, wenn ein Zwerg Dich einmal zum Wettrinken auffordert. Die Wichte vertragen mehr, als in sie hineinpaßt und kippen erst um, wenn der Wein alle ist. Auch der Heiler ist vom Wein sehr angetan, verrichtet seine Arbeit aber dennoch recht ordentlich. Zwerge sind zwar nicht magiebegabt, trotzdem gibt es einen Magica-Laden, den man für reisende Zauberer eingerichtet hat, und der scheinbar ganz gut läuft.

MUBRAK - Über diese Stadt gäbe es sicher sehr viel zu sagen, aber im Königreich schweigt man lieber zu diesem Thema. Mubrak ist die Stadt der Diebe, Schmuggler, Piraten und Gesetzlosen. Sie distanziert sich vom Reich und nennt sich "freie Stadt". Im Königreich ist sie aber eher unter dem Namen "Die verbotene Stadt" bekannt. Sie ist dem König ein Dorn im Auge, und er würde sie gern dem Erdboden gleichmachen - wenn er wüsste wo sie liegt. Ihre Position wird streng geheimgehalten, und auch wir konnten nicht in Erfahrung bringen, wie man dorthin gelangt. Alles, was wir berichten können ist das, was uns ein betrunkener Schmuggler, den wir in Worthal getroffen haben, erzählt hat. Aber auch er wollte uns die Lage der Stadt nicht beschreiben, denn der König hat eine hohe Belohnung für denjenigen ausgesetzt, der sie ihm verrät. Wir wissen nur, daß man als Fremder einen Tribut zahlen muß, wenn man hinein will, da die Stadt natürlich keine Steuereinnahmen aus dem Reich erhält. Die Stadtgarde besteht aus gut bewaffneten Söldnern, mit denen nicht gut Kirschen essen ist. In der Stadt gebe es auch alle Einrichtungen, die eine gewöhnliche Stadt auch besitzt: also Waffenschmied, Rüstungsmacher, einen Heiler (der wegen ungewöhnlicher Praktiken aus der Ärzteschaft des Reiches ausgeschlossen wurde), einen Magica-Laden, eine Imbißstube (in der es unter anderem merkwürdige in heißem Öl gebackene Kartoffelstäbchen geben soll) und ein Wirtshaus, das den Namen "Spelunke" trage. Aber der Schein trüge. Vielfach werden seltene, gestohlene oder sogar illegale Dinge gehandelt. Außerdem sei Mubrak eine Stätte des Lasters und der Sünde. So gäbe es einen Ort, wo dem Spielteufel gefröhnt würde, es gäbe Prostitution und noch ganz andere, nicht jugendfreie Läden. Nach diesen Worten rutschte der Schmuggler vom Barhocker und war nicht mehr wachzukriegen. So ist dies auch alles, was wir über Mubrak sagen können. Vielleicht wirst Du das Glück haben, diese Stadt eines Tages selbst zu finden. Dann kannst Du herausfinden, wieviel an diesen Gerüchten dran ist - falls die Soldaten des Königs die Stadt nicht schon vorher ausfindig machen und diesen Schandfleck der Zivilisation auslöschen.

DER WEISSE ZIRKEL - Dies ist eine Sekte weißer Magier, die eine Art Tempel an der rauhen und felsigen Nordküste westlich des Schattenfjords bewohnen. Man weiß nicht viel über sie, aber es heißt, daß sie ihre magische Kunst gegen Entgelt auch an andere lehren. Sie beherrschen die weiße Magie. Welche Zauber hier im einzelnen praktiziert werden, kannst Du im Kapitel "8. Die Magie" nachlesen.

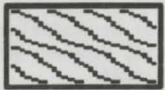
DER SCHWARZE ZIRKEL - Dies ist das entsprechende Gegenstück der schwarzen Magier, die mit den Mächten des Bösen paktieren (des Bösen allgemein, nicht mit denen des dämonischen Ursupators, dessen Feinde inzwischen auch sie sind). Sie residieren in einem düsteren Turm, gemauert aus schwarzen Steinen, der auf einer Lichtung im Nachtwald, umschlossen von den Quellarmen des Flusses Mavel steht. Es heißt, daß hier auch verbotene Praktiken stattfinden, und man spricht im Reich von den Magiern des Schwarzen Zirkels nur hinter vorgehaltener Hand. Auch hier kann man sich in die Kunst der Magie einführen lassen - sofern man ihre dunkle Seite kennenzulernen wünscht und das nötige Kleingeld dazu besitzt.

Es mag noch andere Gebäude oder Festungen auf diesem Kontinent geben, doch sind diese entweder unwichtig oder nicht in Menschenhand. Du solltest unbekannte Gemäuer also zunächst lieber meiden. An den obengenannten Orten bist Du sicher; bei Mubrak wissen wir das allerdings auch nicht so genau...

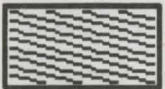
3. Das Land

3.1 Die Bodenformationen

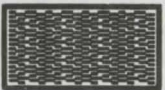
Die Landschaft der dunklen Dimension ist unterschiedlich und vielfältig. Diese Vielseitigkeit spiegelt sich im Spiel durch verschiedene Geländearten wieder.



TIEFES WASSER ist überall dort, wo Meere oder Seen tief und dunkel sind. Man erkennt die Tiefen an ihrer dunkelblauen Färbung und der langezogenen, hohen Dünung.



FLACHES WASSER mit einer Tiefe von zwei bis zwanzig Metern ist etwas heller, da der Grund durchschimmert; und es hebt sich durch kleinere, aber dichtere Wellen hervor.



SEICHTES WASSER schließlich ist flacher als zwei Meter und kann daher nicht mit einem Schiff befahren werden. Es kommt hauptsächlich in Flüssen, Brandungszonen und Riffgebieten vor. Quirlige kleine Wellen, Luftblasen und Schaum lassen es als ganz helles Blau erscheinen.



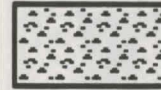
GRASLAND bedeckt weite Teile des Landes. Vom kurzen Rasen der nordischen Ebenen über halbhohe Getreide bis zu dem über zwei Meter hohen Sumpfgras im Süden ist alles vorhanden. Grasland wird als grün gesprenkelte Fläche dargestellt.



BUSCHLAND ist Grasland, das mit Büschen, lichten Birkenhainen, halbhochem Strauchwerk oder Dornengestrüpp bewachsen ist. Es wird als hellgrüne, größere Punkte dargestellt und ist noch licht genug, so daß man weit hindurchsehen kann.



WALD wird als große, dunkelgrüne Punkte dargestellt. Die großen Laubbäume verschiedenster Arten stehen dicht beieinander. Ihre Kronen bilden ein fast undurchdringliches Blätterdach, so daß das düstere Dämmerlicht, das in dieser Welt herrscht, in Wäldern noch dunkler wirkt. Die Dichte der Wälder und hohes Unterholz verwehren die Sicht auf das dahinterliegende Gelände; und wer inmitten eines großen Waldes ist, verliert leicht die Orientierung und kann nahe an großen Städten vorbeilaufen, ohne sie zu bemerken. Wälder sind nicht ungefährlich, denn sie werden von allerlei Kreaturen bewohnt, die man meist erst spät herannahen sieht. Besonders Waldschrate überfallen gern Reisende urplötzlich aus dem Hinterhalt.



SUMPF ist eine ausgedehnte Moorlandschaft oder kleine Röhrichtgürtel naher Gewässer. Sie können gefährliche Todesfallen sein, und man sollte diesen tückischen Morast unbedingt meiden. Denn stinkendes Sumpfgas steigt aus blubbernden Schlammflöchern auf und kann unvorsichtige Wanderer leicht vergiften. Außerdem können plötzlich Moorleichen als Zombies an die Oberfläche kommen und ihre halbverwesten Klauen nach Dir ausstrecken. Sümpfe sind grün dargestellt, ähnlich dem Gras, aber größer. Vorsicht, ein falscher Schritt, und man kann schon zu tief hineingeraten sein; und oft liegt Nebel über den schwarzen Wassern des Moors, zwischen abgestorbenen Bäumen, totem Gras und giftigen Pflanzen. Man hört auch Geschichten über Irrlichter, die jammern und seufzend die Menschen in die Schlammpfühle locken wollen.



SAND ist überall dort, wo es Wüste oder Strand gibt. Aber auch die Halbwüsten, die den Übergang aus Gras und Wüste bilden, sind sandig. Vereinzelt gibt es leichte Dünen, ansonsten ist der Boden eben. Sand wird als gelb gesprenkelte Fläche dargestellt.



HÜGEL sind als hellgraue Buckel erkennbar. Es können aber auch unwegsame, steinige Gebirgsfüße oder Geröllhalden sein.

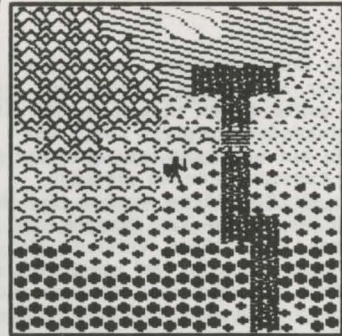


GEBIRGE sind als hellbraune Bergspitzen sichtbar. Es sind schroffe und steile Felsmassive, meist Faltengebirge. Leider ist das Bergsteigen und die dazu notwendige Ausrüstung in dieser Welt unbekannt, und so bleiben Berge für jeden, der nicht fliegen kann, ein unüberwindbares Hindernis. Natürlich versperren Berge auch die Sicht auf das dahinterliegende Gebiet.

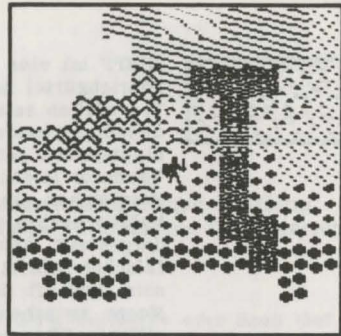


LAVA gibt es dort, wo Vulkane aktiv sind, nämlich an zwei Orten. Gehe niemals zu nah an den hellroten und glutflüssigen Strom heran, wenn Du nicht verbrennen willst.

Normalerweise kannst Du das umliegende Gelände im Umkreis von fünf Feldern überblicken. Wälder oder Gebirge (in Städten: Mauern, Bäume und große Büsche) versperren jedoch die Sicht auf die dahinterliegenden Felder und eventuell herannahende Feinde. Verdeckte Felder werden dann als Schatten (schwarz) dargestellt.



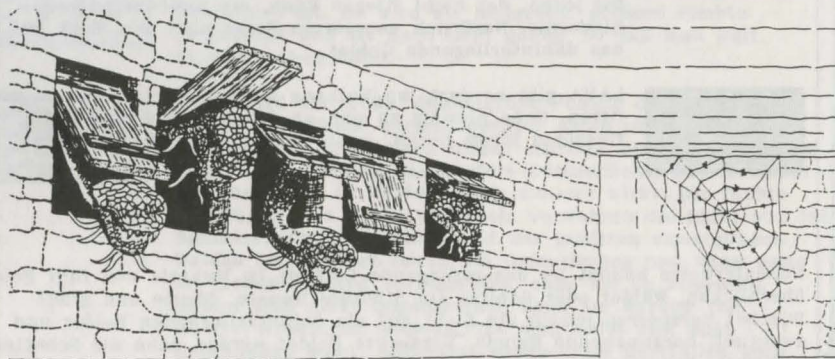
A



B

An diesen Bildschirmdarstellungen kannst Du die Schattenbildung sehr schön erkennen. Das linke Bild zeigt die Landschaft so, wie sie wirklich ist, also ohne Schatten. Das rechte zeigt das Gelände jedoch mit Schatten aus der Sicht des Spielers. Von Wald oder Gebirge verdeckte Flächen sind nicht zu sehen.

LABYRINTHE in Höhlen oder alten Burgen zu betreten, ist ein gewagtes Unterfangen. Niemand kennt ihre Ausmaße oder ihre Tiefe. Wenige, die sich da hineintrauten, kamen je wieder heraus - und diese wären um keinen Preis dorthin zurückgekehrt. In der Tat bewohnen grauenhafte Ungeheuer diese Gewölbe. Je weiter man in sie hinein vorstößt, desto gräßlicheren Kreaturen kann man begegnen. Außerdem wimmelt es in den feuchten Gängen nur so von gemeinen Fallen, denen man nur mit Geschick ausweichen kann. Ferner ist es dort stockdunkel. Wer ohne Fackeln hineingerät, kann sich nur durch rasches Herausklettern retten. In dem Gewirr von Gängen verliert man schnell die Orientierung. Da man in Labyrinthen das Spielgeschehen nicht - wie sonst - von oben, sondern aus der Sicht des Spielers betrachtet, verliert man leicht die Richtung und verirrt sich hoffnungslos. Zahlreiche Geheimtüren, die man erst in den Wänden suchen muß, erschweren den Weg zum Ziel. Aber was erwartet Dich dann am Ziel...?

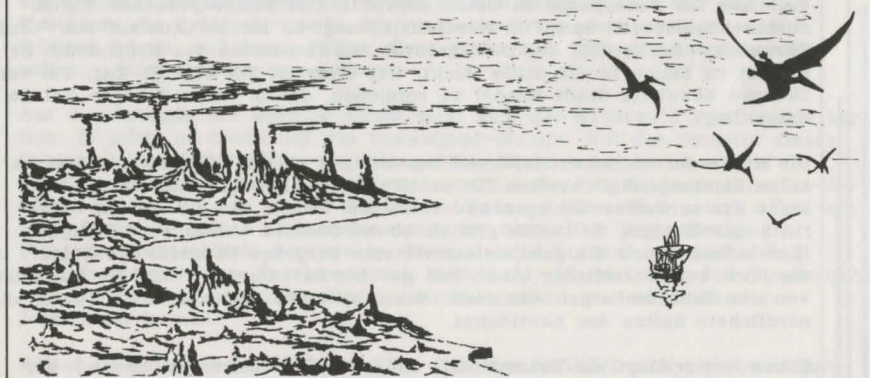


BRÜCKEN sind während der Blütezeit des Königreiches über die großen Flüsse gebaut worden. Vorsicht, unter manchen von ihnen lauern jetzt Trolle, die unvorsichtige Wanderer überfallen.

Natürlich gibt es auch Städte, Burgen, Schlösser etc., die man betreten kann (siehe Kapitel "2. Die Städte"), doch soll uns hier die Beschreibung des Landes interessieren.

3.2 Landschaftsbeschreibung

Es handelt sich hier um einen extrem kleinen und unförmigen Kontinent, der von der Nordküste bis zum Süzipfel etwa neunzig Kilometer und an der breitesten Stelle ungefähr hundert Kilometer mißt. Er liegt in einer gemäßigten Zone, die aber trotz der kleinen Fläche dennoch starke Unterschiede aufweist. Das Klima im Norden ist mit dem unseres Englands oder Schottlands vergleichbar; das im Süden ähnelt sehr dem Spaniens. Dazwischen gibt es trockene und heiße Wüstengebiete, aber auch feuchtwarme Regenwälder mit gigantischen Bäumen.



Die nun folgende Landschaftsbeschreibung ist sehr detailliert und nur für diejenigen interessant, die sich eine Karte anlegen möchten (apropos Karte: suche mal den Geographen im Nordwestturm des Königsschlusses auf) oder die sich durch viele Reisen schon einigermaßen auf dem Kontinent auskennen.

Beginnen wir im Nordwesten. Die der Küste vorgelagerte, spärlich bewachsene Halbwüste Gweyr ist unbewohnt. Hier gibt es eine der größten Vogel- und Robbenkolonien des ganzen Landes. Ihr gegenüber liegt der Nordstrand, der für seinen feinen weißen Sand berühmt ist. Die weit nach Norden ragende Landzunge ist zum größten Teil bewaldet. Das Nordholz ist der einzige Mischwald. Weiter südlich schließt sich der nur noch aus Laubbäumen bestehende Elbenforst an. Dies ist das Gebiet der Waldelfen, deren Stadt Gaht inmitten des Waldes liegt.



Verfolgt man die Nordküste nach Osten, stößt man bald auf einen fjordartigen Einschnitt, der Wikingerbucht genannt wird. An seiner Spitze, wo der große Fluß Thora ins Nordmeer mündet, liegt die Seefahrerstadt Worthal.

Weiter östlich ist eine weite Wiesensteppe, die die Große Ebene genannt wird. Das Gras ist kurz und fruchtbar, und es gibt trotz des rauhen Klimas viel Wild. Eine Siedlung könnte hier allerdings nicht bestehen, denn bei Hochwasser kommt es hin und wieder zu Überschwemmungen dieses tiefgelegenen Gebietes. Die Flüsse Thora im Westen und Kosel im Osten begrenzen diese Region. Vor allem die Kosel führt im Frühjahr Hochwasser, das von der Schneeschmelze des weiter südlich liegenden Troll-Kamm-Gebirges gespeist wird, an dessen Rand der Fluß seinen Ursprung hat.

Eine hügeligere Savannenlandschaft setzt sich im Osten fort, bis sie auf den Fluß Trinsel stößt, der im Norden in den schmalen, klippenumsäumten Schattenfjord mündet. An der Spitze seines Westufers liegt der Tempel des Weißen Zirkels. Seine Ostufer bilden die Schattenberge, deren schwarzes Basaltgestein zusammen mit den morgendlichen Nebeln für diesen Namen verantwortlich sein mag.

Der Fluß Trinsel bildet die Westgrenze des großen Schattenmoores, eines größeren Sumpfbereiches, welches die einzige Verbindung zu der großen Halbinsel der Feuerberge im Osten darstellt. Das kleine Flübchen Thrum durchschneidet den Sumpf in Nordsüdrichtung. Es ist der Auslauf des "Großen Thrumsees" im Norden, des zweitgrößten Süßwassersees des Kontinents. Er mündet im Süden in die Stille Bucht. Das Moor ist der einzige Weg, die von Zwergen bewohnte Stadt Muspel zu erreichen, die in einem felsigen Tal im Osten liegt.

Die Küste der östlichen Halbinsel besteht aus steilen Klippen, die fast gar keine Landungsmöglichkeiten für Schiffe bietet. Die Halbinsel selbst besteht aus schroffen Gebirgen und steinigen Tälern, die sie wie ein Labyrinth durchziehen. Teilweise gibt es im Nordwesten vulkanische Tätigkeit. Hier befindet sich die geheimnisumwitterte Burg des Feuerdämons Fulgar, in die noch kein Sterblicher einen Fuß gesetzt hat. Verfolgt man die Nordküste von den Schattenbergen aus nach Osten, so stößt man auf das Nordkap, die nördlichste Spitze des Kontinents.

Etwas weiter liegt die Traumbucht, ein herrlicher weiter Sandstrand, der nur vom Schiff aus erreicht werden kann. Baden kann man hier allerdings niemandem empfehlen, da es in diesem Gebiet von Haien nur so wimmelt. Vor den Ostklippen südwärts liegen zwei Inseln, an denen man im Herbst die Hochzeit der Seepferdchen beobachten kann - wenn man vorsichtig ist. Verfolgt man nun die Südküste der Halbinsel in Richtung Westen, so gelangt man in die Bucht der tausend Riffe. Sie trägt ihren Namen zurecht. Zahlreiche Seeleute erfuhren am eigenen Leib, wie ihre Schiffe mit aufgerissenen Rumpfen in diesen Gewässern sanken. Weiter westlich liegt die große Steilküste, deren Klippen teilweise über hundert Meter senkrecht aus dem Wasser ragen. Der große, weit nach Süden reichende Ausläufer der Halbinsel wird Krakenspitze genannt, weil an dieser Stelle von Seefahrern erstmals eine dieser gigantischen Mollusken erblickt worden war (siehe Kapitel "4. Die Kreaturen"). Noch weiter westlich beschließen Stille Bucht und Schattenmoor die große Halbinsel der Feuerberge.



Zurück zur Westküste des Kontinents. In einer weiten Bucht mit einer vorgelagerten, bewaldeten Insel mündet die Mavel, der wohl größte Fluß des Landes, der die Grenze zwischen dem Elbenforst im Norden und dem dichten Nachtwald im Süden bildet. In seinem mehrstromigen Quellgebiet steht auf einer Lichtung der Turm des Schwarzen Zirkels.

Am Waldrand weiter im Osten entspringt der Hauptarm des Flusses Thora. Etwas weiter türmen sich die Gebirge Ork-Zacken und Troll-Kamm auf, die nur von der schmalen Todesschlucht von einander getrennt werden. Die Berge grenzen die Große Ebene im Norden vom Uhrgebiet im Südosten ab.

Am Westrand eines mittelgroßen Waldes, aus dem die Doppelbergspitzen des Goblinbuckels herausragen, liegt die Stadt Trisdic. Südlich dieses Waldes mündet die Quesel in den Uhrstrom, der die fruchtbaren Getreidefelder der Uhrwiesen mit Wasser versorgt. Südlich der Flußmündung liegt Schloß Uhr!, die Residenz des Königs. Weiter im Osten, ein Stück weit südlich der Krakenspitze, befindet sich die große tropische Waldinsel Damraskan. An deren Westküste ist die gleichnamige Stadt zu finden. Jenseits der Insel beginnt der riesige östliche Ozean.

Kehren wir nun wieder zurück zur Westküste. Südlich der Mündung der Mavel, liegt die riesige Moghwa-Wüste, die den gesamten südwestlichen Teil des Kontinents bedeckt. An ihrer Nordostflanke türmt sich der Ogerrücken auf, ein schroffes Sandsteingebirge. Weiter südlich befinden sich vor der Westküste die Zyklopen-Inseln. Dies ist eine Gruppe von sandigen und felsigen Inseln, auf denen früher diese einäugigen Riesen gehaust haben sollen - jetzt sind sie unbewohnt.

Auf der Ostseite der Moghwa-Wüste setzt sich der Nachtwald vom Norden her fort. Er stößt im Osten auf das Dunkelgrat-Massiv. Auf der Ostseite dieses Gebirges liegt der Waldsee, zugleich größter See des Landes. Der Fluß Oscolo verbindet ihn mit dem Südmeer. Am Ostufer des Waldsees (hier ist die Stelle, an der Du zum ersten Mal Deinen Fuß auf diese Welt setzt) wohnt ein alter Druide in seiner kleinen bescheidenen Hütte. Der bogenförmige Finsterwald umschließt den See im Osten und im Norden, nur durch eine schmale Schneise aus Buschwerk vom Nachtwald getrennt. Aus dem Finsterwald ragt im Südosten der steile Gipfel der Düsterspitze wie ein drohender Zeigefinger heraus.

Weiter im Osten und südlich des Uhr-Gebietes befindet sich viel Buschland und ein kleines Wäldchen, welches Strigenholz genannt wird. Strigen sind skelettierte Eulen, die der Sage nach dort einmal ihr Unwesen getrieben haben sollen, bevor der Zauberer, der sie geschaffen hatte, getötet wurde, und mit ihm der ganze Spuk verschwand. (Strigen tauchen hin und wieder auch in den irdischen, skandinavischen Sagen auf; Anmerkung der Verfasser)

Etwas weiter östlich fließt der Tremis, der im Norden entspringt und in das südliche Meer mündet. Jenseits des Flusses beginnt die riesige Ostebene, die als fruchtbares Grasland beginnt, aber nach Osten hin zunehmend in Sand übergeht. Hier befindet man sich in der Wüste Od, deren trockene Hitze die der Moghwa-Wüste noch übertrifft.

Das Ende des Ostausläufers des Kontinents bilden Gebirge, nämlich die Schlangensteine im Norden und das riesige, großflächige Drachengebirge.

Dieses Gebiet ist völlig unbewohnt, und der Wanderer tut gut daran, umzukehren, sobald er die überall verbrannte Erde erblickt. Man befindet sich hier nämlich im Revier eines gigantischen, fürchterlichen Riesenlindwurms (näheres über dieses Ungeheuer ist im Kapitel "5. Die Monster" nachzulesen).

Begeben wir uns nun zurück nach Westen, etwas südlich der Zyklopen-Inseln in die Mitte der Moghwa-Wüste. Hier gibt es ein bogenförmiges Kalk-Sandsteingebirge, welches Sonnensteine genannt wird. In seinem Schutz liegt die Wüstenstadt Ackbah. Noch weiter im Süden befindet sich der Süzipfel des Kontinents. Eine unwirtliche, heiße Gegend, dessen einziges Gebirge mit Spinnenfelsen den richtigen Namen bekam. Die höhlenreichen Kalksteinfelsen wimmeln von Spinnen - nicht wenige davon sind so groß wie ein Pferd. Die Spitze des Südkaps endet in einem nach Osten gekrümmten Bogen, der in zahllose kleine Felseninseln ausläuft, die Spitze eines unterseeischen Gebirgsmassivs.

Folgt man der östlichen Küste des Südkaps wieder hinauf, so stößt man zwischen den Mündungen der Flüsse Oscolo und Tremis auf einen weiteren südlichen Ausläufer des Kontinents. Es handelt sich hierbei um ein riesiges, nur halb verlandetes Flachmoor, welches zu Recht den Namen Todessümpfe trägt. Es wird von Fließgewässern durchzogen. Die hohe Luftfeuchtigkeit führt zur Bildung von dichten Bodennebel, der sehr tückisch ist. Die vier größten Flüsse sind der Tränenfluß, der im Südwesten vor den vorgelagerten sumpfigen Toteninseln mündet, der Giftstrom, dessen übelriechende Brühe im Süden entlang einem kleinen Gebirge, dem einzigen festen Boden dieser Gegend, fließt und der im Osten mündende Blutstrom sowie der ihm parallele Schlangenfluß. Man kann nur jedem davon abraten, die Todessümpfe zu betreten. Denn auf denjenigen, der den alles verschlingenden Morast und die giftigen Gase, Pflanzen und Tiere überlebt, wartet immer noch die unheimliche Burg Kroloc...

Weit im Südosten gibt es noch eine große Vulkaninsel. Einst war sie die Quelle der guten Kraft für diese Welt. Doch jetzt ist sie der Sitz des Bösen. Mitten aus ihrer Lava erhebt sich nun die gigantische Schädelfeste, eine gewaltige Burg in der Form eines Totenkopfes. Niemand weiß etwas genaues über sie, denn niemals gelangte jemand lebend über die brodelnde Lava zu ihr hin, geschweige denn hinein. Und wir können sicher sein, daß niemand im ganzen Land auch nur den geringsten Wert darauf legen würde...

4. Die Kreaturen

4.1 Allgemeines

Die Geschöpfe, denen man außerhalb der Städte begegnen kann, sind leider ausnahmslos feindlich. Sie lassen sich in zwei Gruppen aufteilen, nämlich in Tiere und Monster.

Die Tiere bewohnen schon immer das Land. Sie waren zum größten Teil aber nicht so aggressiv und griffen, bis auf wenige Ausnahmen, auch keine Menschen an.

Dies änderte sich jedoch schlagartig mit der Machtübernahme durch das Böse. Die ewige Dunkelheit und die unheilvolle Ausstrahlung des Bösen, die ständig in der Luft liegt, machen die dafür empfänglichen Tiere nervös und reizbar. Selbst die sonst friedlichen und harmlosen Tierarten werden zu angriffslustigen Bestien.

Monster sind die Heerscharen des Bösen: Schwarzblütler, Dämonen und Unholde, die nicht in diese Welt gehören. Das Böse brachte sie mit sich. Es veranlaßte sie, aus ihren Löchern zu kriechen, um Schrecken und Grauen über das Land zu tragen.

Obwohl die Tiere durch die Ausstrahlung des Bösen beeinflußt werden, hält sie ihr natürlicher Instinkt von echten Monstern fern. Ein Tier würde sich niemals Monstern anschließen oder diese in seiner Gruppe dulden. Dieses Verhalten gereicht Dir zum Vorteil. Da Du nur auf reine Monster- oder Tiergruppen stoßen wirst, kannst Du entsprechende Kampftaktiken anwenden.

Die Verschiedenartigkeit der Kreaturen macht sie auch unterschiedlich gefährlich. Die mächtigen Geschöpfe sind seltener, und Du wirst zu Anfang nur relativ harmlosen Gegnern gegenüberstehen - hoffentlich. Wenn Du allerdings besser wirst und durch das Vernichten zahlreicher Monster die Aufmerksamkeit finsterner Mächte auf Dich ziehst, dann wird man Dir gefährlichere Gegner entgegensenden, um Dich zu töten.

Jede Kreatur hat unterschiedliche Eigenschaften. Ihr sind verschiedene Werte zugeordnet, die Du vergleichen kannst, um einen bestimmten Gegner einzuschätzen. Bei der anschließenden Aufzählung aller Geschöpfe werden diese Werte mit den nun folgenden Eigenschaften charakterisiert.

Der PUNKTWERT läßt eine ungefähre Einstufung der Gefährlichkeit des Gegners zu. Tötest Du ein Monster, bekommst Du dessen Punktwert als Erfahrung, gutgeschrieben. Aber glaube nicht, es sei Dein Geburtsrecht, alles abzuschlachten, was Dir vor Dein Schwert gerät. Du darfst nur Monster töten, keine Tiere. Angreifende Tiere solltest Du in die Flucht schlagen, denn der Punktwert eines getöteten Tieres wird Dir nicht auf Deinem Erfahrungspunktekonto gutgeschrieben!

Die STUFE ist ein weiterer Indikator für die Gefährlichkeit. Du wirst immer nur Wesen begegnen, deren Stufe höchstens Deiner eigenen entspricht. Selbst das absolut Böse hält es nicht für notwendig, einem unerfahrenen Kämpfer gleich einen Drachen auf den Hals zu schicken. Aber Vorsicht, es gibt auch Ausnahmen: Brückentrolle überfallen gern ahnungslose Wanderer, in Wäldern kann man plötzlich aus dem Hinterhalt von einem Waldschrat angegriffen werden, in Sümpfen muß man ständig mit dem Auftauchen von Moorleichen rechnen und in tiefen Gewölben kannst Du, unabhängig von Deiner Stufe, schrecklichen Kreaturen begegnen, die sich nie ans Tageslicht wagen. Geschöpfe, die nur in Höhlen leben, haben daher keinen Stufenwert.

Die VITALITÄT gibt die körperliche Konstitution des Gegners an. Je nachdem, wie schwer die Kreatur verletzt wird, nimmt die Vitalität ab. Sinkt sie auf Null, ist das Wesen getötet. Bei nicht wirklich lebenden Wesen (Untote, etc.) ist die Vitalität ein Index für die Unversehrtheit ihres Körpers.

Die **TREFFERWIRKUNG** ist ein Wert für den Schaden, den der vehementeste Angriff dieser Kreatur anrichten kann. Der Durchschnittshieb, -biß, -stich oder was auch immer, liegt etwas niedriger, denn der Gegner greift ja nicht immer gleich heftig an.

Der **RÜSTUNGSSCHUTZ** gibt den Schutz an, den Fell, Panzer, Kleidung etc. dem Gegner verleiht.

Der **ANGRIFFSWERT** steht für die Angriffsgeschicklichkeit. Ein Gegner mit ANG:20 würde immer treffen (zum Glück ist kein Geschöpf so perfekt); einer mit ANG:10 nur bei etwa jedem zweiten Schlag. Der **VERTEIDIGUNGSWERT** ist ein Index dafür, wie gut die Kreatur Deine Angriffe abwehren kann.

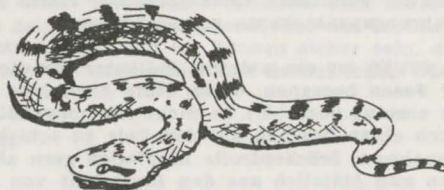
Die **DARSTELLUNG** zeigt, wie die in der Zeichnung veranschaulichte Kreatur auf dem Bildschirm dargestellt wird. Da für einige verschiedenen Wesen die gleichen Symbole benutzt werden, ist darunter die **FARBE** der Darstellung angegeben, mit deren Hilfe man sie unterscheiden kann. Sind zwei Symbole abgedruckt, so handelt es sich um ein Wesen, daß in Labyrinthen anders dargestellt wird als in der Außenwelt. Das zweite Symbol zeigt die Darstellung im Labyrinth.

4.2 Die Tiere

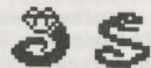
Es folgt nun eine Aufstellung aller reinen Tiere in der Reihenfolge ihres stufenbedingten Auftretens - und damit ihrer Gefährlichkeit. Die reinen Monster werden dann im nächsten Kapitel aufgeführt. Für sie gelten die obengenannten Werte entsprechend.

SANDVIPER

Punktwert: 2
Stufe: 1
Vitalität: 5
Trefferwirkung: 5
Rüstungsschutz: 0
Angriffswert: 12
Verteidigungswert: 0



Darstellung:
Farbe: gelb



Dieses Tier ist eine kleine Giftschlange, die etwa zwei Meter lang wird, während ihr Rumpf so schlank bleibt, daß man ihn mit einer Hand umfassen kann. Dies sollte man aber lieber nicht ausprobieren. Ihre Schuppen sind gelb bis beige. In ihrem breiten Maul hat sie zwei Giftzähne. Durchschlagen sie Deine Rüstung, kann es passieren, daß Du vergiftet wirst.

FLEDERMAUS

Punktwert: 2
Stufe: -
Vitalität: 5
Trefferwirkung: 5
Rüstungsschutz: 0
Angriffswert: 10
Verteidigungswert: 4



Darstellung:
Farbe: dunkelgrau



Diese Tiere leben nur in Höhlen und dunklen Gewölben. Nur dort kann man ihnen begegnen. Die Spannweite ihrer ledernen Flügel beträgt gute zwei Meter und ihr Fell ist von schmutziggrauer Farbe. Wenn sie zusammengerollt kopfunter an der Decke hängen, fallen sie im Halbdunkel kaum auf. Werden sie gestört, greifen sie sofort an. Bei Warmblütern beißen sie mit ihren scharfen Eckzähnen zu und trinken das Blut des Opfers. Wegen dieser Art der Ernährung hielt man sie lange Zeit für Vampire, aber es sind Tiere, die mit den Untoten nichts zu tun haben.

RIESENRATTE

Punktwert: 5
Stufe: -
Vitalität: 8
Trefferwirkung: 8
Rüstungsschutz: 2
Angriffswert: 14
Verteidigungswert: 6



Darstellung:
Farbe: braun




Diese bis zu zwei Meter großen Verwandten der Hausratte leben nur in tieferen Höhlen und Gewölben. Die Tiere scheuen das Tageslicht und kommen deshalb nie an die Oberfläche. Sie sind Allesfresser und greifen durchaus auch Menschen an.

SEEPFERDCHEN

Dieses Tier ist wohl der seltsamste Fisch, den es gibt. Es wird etwa zwei Meter lang, ist von dunkelbrauner Farbe, hat einen geringelten Schwanz und den Kopf eines Pferdes. Es ist normalerweise ein friedlicher Pflanzenfresser, der allerdings magiebegabt ist. In letzter Zeit kommt es jedoch immer häufiger vor, daß sich Seepferdchen halb aus dem Wasser heben und Menschen ihre magischen Geschosse entgegenschleudern.


Punktwert: 5
Stufe: 3
Vitalität: 12
Trefferwirkung: 10
Rüstungsschutz: 1
Angriffswert: 8
Verteidigungswert: 5

Darstellung: 
Farbe: braun



WILDPFERD

Punktwert: 4
Stufe: 3
Vitalität: 12
Trefferwirkung: 6
Rüstungsschutz: 1
Angriffswert: 9
Verteidigungswert: 5


Darstellung: 
Farbe: hellgrau



Diese Tiere sind eigentlich ganz gewöhnliche Pferde. Aber auch sie scheuen sich neuerdings nicht davor, Menschen anzugreifen, wobei sie mit ihren Hufen und Zähnen gefährliche Verletzungen verursachen können. Es ist mittlerweile unmöglich geworden, aus Wildpferden zahme Reittiere zu machen.

EINHORN

Punktwert: 10
Stufe: 4
Vitalität: 15
Trefferwirkung: 10
Rüstungsschutz: 1
Angriffswert: 14
Verteidigungswert: 10


Darstellung: 
Farbe: weiß



Diese Tiere sehen wie weiße Pferde aus, denen ein gedrehtes, goldenes Horn aus der Stirn ragt. An sich sind sie friedlich und sehr scheu. Nur den Elfen gelingt es, sie zu zähmen. Doch häufen sich Berichte, nach denen auch sie nun Menschen angreifen. Einhörner beherrschen in gewissem Maße Magie. Feinde können sie mit einem Zauberbann betäuben. Außerdem können sie aus ihrem Horn magische Geschosse auf den Gegner abfeuern.

AUEROCHSE

Punktwert: 8
Stufe: 5
Vitalität: 20
Trefferwirkung: 8
Rüstungsschutz: 2
Angriffswert: 11
Verteidigungswert: 7

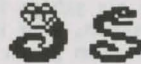
Darstellung: 
Farbe: braun

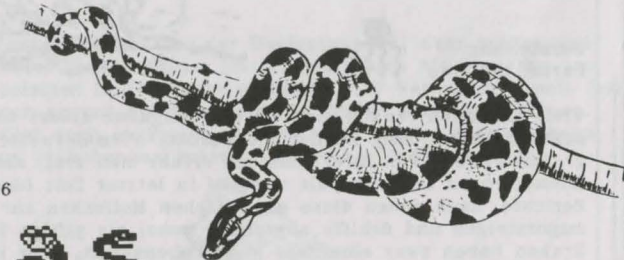


Diese Tiere sind Wildrinder, die eine Schulterhöhe von zwei Metern erreichen können. Ihr Fell ist dunkelbraun mit zottigen schwarzen Mähnen an Hals und Schultern. Die Bullen haben mächtige Hörner. Sie leben in kleinen Gruppen. Fühlen sie sich gereizt – was eigentlich immer der Fall ist, wenn ein Eindringling ihr Revier betritt – greifen sie mit tief gesenktem Schädel und schäumend gefiernden Mäulern an.

RIESENPYTHON

Punktwert: 6
Stufe: 6
Vitalität: 12
Trefferwirkung: 9
Rüstungsschutz: 1
Angriffswert: 10
Verteidigungswert: 6

Darstellung: 
Farbe: dunkelgrün



Diese Tiere werden bis zu zehn Meter lang und ihr Körper ist dick und kräftig. Sie sind die einzigen giftigen Riesenschlangen. Zu ihrer Beute gehören sogar Menschen, die sie erst durch einen Giftbiß lähmen, dann umschlingen und schließlich totquetschen.

WALDSPINNE

Obwohl sie wie ein Monster aussieht, ist die etwa zwei Meter große, grüne Waldspinne ein einheimisches Tier, das mehrere Zentner wiegt. Sie lebt hauptsächlich in Wäldern, wo sie zwischen den Bäumen ihre, im Zwielicht nur schwer zu erkennenden Netze spannt. Sie lauert in ihrer Nähe, fällt aber auch Opfer an, die nicht in das klebrige Gespinnst geraten. Dabei lockt das Tier mit Zischlauten Artgenossen zur Unterstützung herbei. Waldspinnen sind in der Lage, ihr Opfer aus mehreren Metern Entfernung mit giftiger Säure zu bespritzen.

Punktwert: 10
Stufe: 7
Vitalität: 20
Trefferwirkung: 7
Rüstungsschutz: 4
Angriffswert: 9
Verteidigungswert: 6



Darstellung:
Farbe: dunkelgrün



RIESENKRAKE

Punktwert: 16
Stufe: 8
Vitalität: 30
Trefferwirkung: 8
Rüstungsschutz: 0
Angriffswert: 8
Verteidigungswert: 2



Darstellung:
Farbe: hellgrau



Viele Legenden ranken sich um die Fangarme dieses unheimlichen Tieres. Bis achtzehn Meter lang können sie werden. Normalerweise leben sie nur in großen Tiefen. Von ihrer Existenz erfuhr man erst, als einige tote Exemplare an Land gespült wurden. In letzter Zeit häufen sich jedoch Berichte, nach denen diese gigantischen Mollusken zur Oberfläche emporsteigen und Schiffe angreifen, wobei sie giftige Tinte verspritzen. Kraken haben zwar eine sehr hohe Lebenskraft, aber ihre dünne Haut bietet ihnen keinen Schutz, und sie können sich kaum gegen eine scharfe Klinge verteidigen.

SPEIKOBRA

Punktwert: 8
Stufe: 11
Vitalität: 10
Trefferwirkung: 10
Rüstungsschutz: 1
Angriffswert: 10
Verteidigungswert: 0



Darstellung:
Farbe: dunkelgrau



Diese unangenehme Schlangenart wird bis zu vier Meter lang und ist von dunkelbrauner bis schwarzer Färbung mit einer feinen Zeichnung auf dem Rücken. Menschen kommen für sie als Beute nicht in Frage, aber das Tier greift alles an, was sich ihm nähert. Dabei richtet es sich auf, bläht den Rippenschild und spritzt aus seinen Giftzähnen ein Nervengift dem Gegner über mehrere Meter hinweg treffsicher in die Augen. (Anmerkung des Autors: Die Speikobra gibt es wirklich. Sie lebt in Afrika, wird hier aber nur etwa zwei Meter lang.)

HÖLENSPINNE

Punktwert: 13
Stufe: 12
Vitalität: 25
Trefferwirkung: 10
Rüstungsschutz: 5
Angriffswert: 8
Verteidigungswert: 7



Darstellung:
Farbe: weiß



Dieses Tier ist ein naher Verwandter der Waldspinne, ist aber größer und kräftiger. Ihr drei Meter großer Körper ist schmutzigweiß bis blaßgrau und von einem dicken, pelzigen Chitinpanzer geschützt. Ihr Verhalten ähnelt dem der Waldspinne, jedoch spannt sie ihre Netze in Höhlen und alten Ruinen. Manchmal jagt sie aber auch im Freien. Sie ist nicht giftig, aber sie kann einen Sprühnebel aus betäubenden Sekreten über ihre Opfer spritzen.

RIESENAPPE

Punktwert: 15
Stufe: 12
Vitalität: 30
Trefferwirkung: 16
Rüstungsschutz: 3
Angriffswert: 8
Verteidigungswert: 7



Darstellung:
Farbe: braun



Diese, den irdischen Gorillas ähnlichen Tiere werden bis zu vier Metern groß und weit über eine Tonne schwer. Sie sind so ungeheuer stark, daß sie selbst Bäume entwurzeln können. Ihr Fell ist dunkelbraun bis schwarz. Sie leben zumeist in Wäldern. Werden sie angegriffen, schleudern sie ihren Gegnern große Steine entgegen.


5. Die Monster

In diesem Kapitel folgt nun eine Aufstellung aller reinen Monster in der Reihenfolge ihres stufenbedingten Auftretens, und damit ihrer Gefährlichkeit.

GOBLIN

Punktwert: 3
Stufe: 1
Vitalität: 6
Trefferpunkte: 7
Rüstungsschutz: 2
Angriffswert: 7
Verteidigungswert: 6




Darstellung: 
Farbe: weiß

Goblins sind zweibeinige, menschenähnliche Monster, jedoch von abstoßendem, affenartigem Aussehen, die etwa einen Meter fünfzig groß werden. Sie weisen eine schütterere, graubraune Behaarung auf, die sie aber nicht genügend wärmt, so daß sie sich gern in erbeutete, zerlumpte Kleidungsstücke hüllen. Goblins sind heimtückisch, dumm, feige und faul. Da sie aber stets hungrig sind, greifen sie, meist in kleinen Gruppen, auch Menschen an.

RÄUBER

Punktwert: 4
Stufe: 1
Vitalität: 8
Trefferpunkte: 8
Rüstungsschutz: 2
Angriffswert: 12
Verteidigungswert: 8



Darstellung: 
Farbe: weiß


Räuber, Wegelagerer und Banditen sind zwar Menschen, aber da sie im Dienst des Bösen stehen, kann man sie getrost den Monstern zuordnen. Sie arbeiten auch gern mit anderen Monstern zusammen.

ZOMBIE

Zombies sind Untote, lebende Leichname, meist teilweise verwest, durch schwarze Magie aus ihren Gräbern geholt und nur von einem Trieb erfüllt: Töten.

Punktwert: 3
Stufe: 1
Vitalität: 8
Trefferpunkte: 6
Rüstungsschutz: 0
Angriffswert: 8
Verteidigungswert: 0




Darstellung: 
Farbe: hellgrau

Sie sind sehr dumm, langsam und bewegen sich ungenau, ja fast tolpatschig. Aber sie sind furchtlos und nur von ihrem Mordtrieb besessen. Sie fühlen keine Hitze, Kälte oder Schmerzen und brauchen nicht einmal zu atmen. Sie setzen ihre Zähne, ihre meist schon halbskelettierten Klauen, deren Nägel oft noch nach dem Tode weiterwachsen, und ihre übermenschliche Kraft als Waffen ein. Einen Angriff abwehren können sie dagegen nicht. Man kann sie leicht besiegen, indem man ihren Kopf abschlägt oder zerstört. Auch so manche Magie hilft gegen sie.

SCHLEIM

Punktwert: 4
Stufe: -
Vitalität: 20
Trefferpunkte: 5
Rüstungsschutz: 0
Angriffswert: 7
Verteidigungswert: 0



Darstellung: 
Farbe: dunkelgrün

Die Wände feuchter Gänge und Gewölbe sind häufig mit übelriechendem, fauligem Schleim überzogen. Er ist meist harmlos, doch sei auf der Hut, es kann sein, daß der Schleim sich plötzlich bewegt und hinter Dir herfließt. Wenn das geschieht, bist Du einem Monster begegnet, das man mit einer Riesenamöbe vergleichen könnte, wenn es auch ein Vielzeller ist. Es kann sehr groß werden und ganze Gänge ausfüllen. Es ist ständig auf der Suche nach Nahrung, die es mit Scheinfüßchen einschließt und mit seiner ständig abgesonderten Säure verdaut. Manchmal kann man in ihren halbdurchsichtigen Körpern noch die Reste früherer Opfer erkennen.

WASSERMANN

Diese Amphibienmonster haben zwar einen humanoiden Oberkörper aber einen Fischschwanz. Ihre Haut ist blaugrün und schuppig. Sie leben in Gewässern und tauchen plötzlich in Gruppen auf, um ihre Dreizackspeere zu schleudern. Auch wer etwas weiter vom Ufer entfernt steht, muß mit einem Angriff dieser Geschöpfe rechnen.

Punktwert: 4
Stufe: 1
Vitalität: 10
Trefferpunkte: 7
Rüstungsschutz: 1
Angriffswert: 12
Verteidigungswert: 6

Darstellung:
Farbe: türkis



ORK

Punktwert: 4
Stufe: 2
Vitalität: 10
Trefferpunkte: 9
Rüstungsschutz: 2
Angriffswert: 9
Verteidigungswert: 7

Darstellung:
Farbe: weiß



Diese zweibeinigen Monster von steinzeitmenschenähnlichem Aussehen, sind Verwandte der Goblins, aber größer und gefährlicher als sie. Zum Glück sind diese fast menschengroßen, gedrungenen Unholde nur mäßig intelligent. Sie haben eine blauschwarze bis dunkelbraune Behaarung, und die Eckzähne ihres Unterkiefers ragen wie die Hauer eines Keilers aus ihren breiten Mündern. Auf ihrer Stirn tragen sie zwei winzige Hornstummel. Obwohl sie keine Kleidung nötig haben, hüllen Orks sich gern in grellbunte Stoffe. Ihre bevorzugte Waffe ist der Krummsäbel. Die mißtrauischen und verschlagenen Wesen leben meist in Höhlen, da sie zu faul sind, sich Hütten zu bauen. Sie unternehmen aber gern Raubzüge an der Oberfläche. Sie sind weniger geschickt als Menschen, dafür aber kräftiger. Orks sind immer auf Beute aus; es gibt nichts, was sie nicht gebrauchen können.

PIRATEN

Punktwert: 4
Stufe: 2
Vitalität: 8
Trefferpunkte: 8
Rüstungsschutz: 2
Angriffswert: 12
Verteidigungswert: 8

Darstellung:
Farbe: weiß



Für sie gilt das gleiche wie für die Räuber. Sie kommen natürlich immer per Schiff. Daher zeigt sie die linke Darstellung auf See und die rechte im Kampf. Besiegst Du sie, kannst Du jedoch ihr Schiff leider nicht für Dich verwenden, da man mehrere Personen benötigt, um diese Drachenboote zu steuern. Piraten arbeiten gern mit Zauberern zusammen, jedoch nicht mit anderen Monstern.

TORSO

Punktwert: 7
Stufe: -
Vitalität: 14
Trefferpunkte: 10
Rüstungsschutz: 2
Angriffswert: 6
Verteidigungswert: 6

Darstellung:
Farbe: weiß



Diese im Volksmund auch 'Kopflöse' genannten Ungeheuer gehören zu den entfernt menschenähnlichen Monstern, geschaffen von dem kranken Hirn eines wahnsinnigen Zauberers. Sie werden zwei Meter groß und haben etwa die Gestalt eines Ogers - aber keinen Kopf. Sie rennen, mit ihren überlangen, klauenbewehrten Armen blindlings um sich schlagend, in tiefen Gewölben umher. Sie bieten einen schauerlichen Anblick, sind auf Grund ihrer fehlenden Sinne aber leicht zu besiegen. Man vermutet, daß sie Menschen mit Hilfe eines Wärmesinnes aufspüren, denn sie greifen sofort an, wenn man das Pech hat, ihnen zu begegnen.

SKELETT

Punktwert: 5
Stufe: 2
Vitalität: 12
Trefferpunkte: 8
Rüstungsschutz: 3
Angriffswert: 7
Verteidigungswert: 7

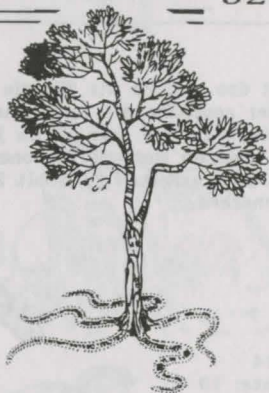
Darstellung:
Farbe: weiß



Diese untoten Monster sind mit den Zombies verwandt. Allerdings bestehen sie nur noch aus Knochen, die nicht mehr durch Fleisch und Sehnen, sondern nur durch schwarze Magie zusammengehalten werden. Die Knöchernen sind aber recht flink und nur schwer zu verletzen. Da sie meist direkt durch Magie gesteuert werden, verhalten sich diese Werkzeuge des Bösen recht intelligent und können auch Waffen und Rüstungen benutzen, die oft ihre wahre Natur zunächst verbergen.

NESSELBAUM

Punktwert: 12
Stufe: 3
Vitalität: 30
Trefferpunkte: 5
Rüstungsschutz: 4
Angriffswert: 8
Verteidigungswert: 0



Darstellung:
Farbe: hellgrün



Dieses unangenehme und gefährliche Monster ist eine Pflanze - aber keine gewöhnliche, sondern eine Züchtung aus den finstersten Abgründen der Hölle. Sie wird drei bis vier Meter hoch und ähnelt einem Baum, so daß sie in Wäldern nur schwer auszumachen ist. Hier hört die Ähnlichkeit aber bereits auf. Mit seinen tentakelartigen Wurzeln spürt der Nesselbaum jede Erschütterung in einem Umkreis von etwa fünfzig Metern. Er ist in der Lage, sich auf seinen Wurzeln erstaunlich schnell auf diese zuzubewegen. Seine Wurzeln sondern ständig ein schleimiges Verdauungssekret ab, das das Gras verdorren läßt. Man kann noch tagelang sehen, wo ein Nesselbaum entlanggewandert ist. Auf wenige Meter an sein Opfer herangekommen, feuert er aus seinen beweglichen Ästen ganze Salven von Dornen ab. Einige dieser Dornen verletzen nur schwach, andere infizieren das Opfer mit Gift oder Betäubungsmitteln. Die Betäubung hindert das Opfer an Flucht und Gegenwehr, das Gift und die Verletzungen töten es langsam. Sodann stülpt das Monster seine Wurzeln über das Opfer und saugt ihm das Blut aus, von dem sich diese Pflanze ernährt. Anschließend entfernt sich der Nesselbaum. Aus den noch im Opfer steckenden, giftlosen Dornen aber entwickeln sich Keimlinge, denen das faulende Fleisch als Nahrung dient. Sie wachsen schnell, und schon wenige Tage später ziehen die jungen Nesselbäume ihre Wurzeln aus dem Boden und beginnen mit ihrer Wanderung. Diese Monsterbäume sind durch ihre dicke Rinde gut geschützt, und die, diesen Pflanzen eigene, hohe Lebenskraft, macht sie zu zähen Gegnern, denen man besser ausweicht. Besonders unangenehm sind sie zusammen mit anderen Monstern, die dann über das von den Bäumen betäubte Opfer herfallen.

GHOUL

Punktwert: 6
Stufe: 4
Vitalität: 13
Trefferpunkte: 9
Rüstungsschutz: 1
Angriffswert: 10
Verteidigungswert: 6



Darstellung:
Farbe: dunkelgrün



Man ist sich noch strittig, ob man die Ghoule zu den Untoten oder den Dämonen zählen soll. Einig ist man sich aber, daß diese Monster zu den wohl scheußlichsten Kreaturen unter den Schwarzblütlern gehören. Sie sind von annähernd menschlicher Gestalt, sind aber ständig von klebrigen, grün-schwarzen Schleim überzogen, der an ihnen herunterfließt und auf dem Boden dampfende Lachen bildet. Der modrige, penetrante Fäulnisgeruch, der von einem Ghoul ausgeht, ist aus der Nähe für einen Menschen kaum zu ertragen. Die Elfen, die bekanntermaßen einen sehr empfindlichen Geruchssinn haben, müssen sich in Gegenwart dieser Monster sofort übergeben. Ghoule leben hauptsächlich unter Friedhöfen, wo sie sich Tunnel graben. Sie ernähren sich von Leichen, verschmähen aber auch lebende Beute nicht. Wegen dieser Lebensweise werden Ghoule selbst noch von den niedersten Dämonen verachtet. Der Biß ihrer großen, stiftartigen Zähne ist giftig. Wer an einem solchen Biß stirbt und anschließend nicht aufgeessen wird, verwandelt sich selbst in einen Ghoul und ist zu dieser gräßlichen Existenz verdammt.

WALDSCHRAT

Punktwert: 8
Stufe: 4
Vitalität: 16
Trefferpunkte: 10
Rüstungsschutz: 3
Angriffswert: 11
Verteidigungswert: 8

Darstellung:
Farbe: hellgrün



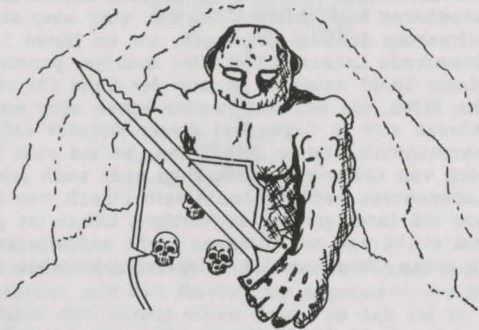
Er gehört zu den menschen-ähnlichen Monstern und ist recht intelligent. Seinem Lebensraum, dem Wald, ist er ausgezeichnet angepaßt. Er ist so groß wie ein junger Baum, etwa zwei Meter fünfzig, und sieht auch so aus. Wenn er mit emporgestreckten Armen starr zwischen den Bäumen steht, kann man ihn im Dämmerlicht des Waldes kaum von ihnen unterscheiden. Seine Haut ist grünbraun und borkig wie die Rinde einer Eiche, und sein grünliches Haar ähnelt dem Laub einer Trauerweide. Der Waldschrat ist sehr flink. Er lebt zwar im Wald, verläßt diesen aber gelegentlich. Er ist für gewöhnlich ein Einzelgänger, aber manchmal ist er auch in Gruppen unterwegs. Er hält sich für den König des Waldes und ahndet jeden vermeintlichen Waldfrevel tückisch und erbarmungslos. Ein Wald, den ein Schrat bewohnt, ist ein gefährlicher Aufenthaltsort für Menschen. Der Schrat verfolgt jeden Eindringling in seinem Revier. Er hält sich ständig - jedoch gut versteckt - in dessen Nähe auf, bereit, bei der geringsten Verfehlung sofort zuzuschlagen.




Durchquerst Du also einen Wald, kann es trotz Deiner Vorsicht geschehen, daß Du überraschend aus dem Hinterhalt von einem Waldschrat angegriffen wirst - auch wenn Du noch nicht die Stufe vier erreicht hast.

GOLEM

Punktwert: 8
Stufe: -
Vitalität: 16
Trefferpunkte: 10
Rüstungsschutz: 3
Angriffswert: 11
Verteidigungswert: 8





Darstellung: 
Farbe: braun

Diese Monster sind eine Art künstliche Menschen, durch Magie zum Leben erweckte Lehmfiguren - aber keine Roboter. Sie sind nur in tiefen Höhlensystemen zu finden, wo die ständige Feuchtigkeit den Lehm beweglich hält. Meist sind sie bewaffnet. Es heißt, daß die unglaublich starke Magie des Erzdämons sogar Golems aus Stein erzeugen könne, die noch viel stärker seien...

OGER

Punktwert: 10
Stufe: 5
Vitalität: 16
Trefferpunkte: 12
Rüstungsschutz: 3
Angriffswert: 6
Verteidigungswert: 5

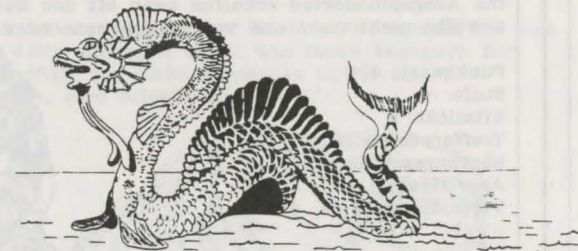



Darstellung:  
Farbe: weiß

Wer einmal auf einen freßgierigen, nackten, rasenden Oger gestoßen ist, wird die Begegnung mit diesem Monster nie vergessen - falls er sie überlebt. Oger werden leicht über drei Meter groß. Körperbau und Gesichtsschnitt erinnern an den Neanderthaler. Auffallend sind ihre kleinen, spitzen, messerscharfen Schneidezähne. Da Oger die Sonne meiden, ist ihre Haut von kreidig bleicher Farbe. Sie lieben es, ihre Körper mit Schmalz einzufetten und tragen höchstens einen Lendenschurz. Der typische, ranzige Ogergeruch kann von empfindlichen Nasen bis auf eine Entfernung von zehn Metern wahrgenommen werden. Sie sind die einzigen reinen Fleischfresser unter den menschenähnlichen Monstern, und ihre Lieblingspeise ist - rohes Menschenfleisch. Als Waffe bevorzugt der Oger eine schwere, mit Steinsplittern gespickte Keule, die er mit wenig Geschick, aber ungeheurer Wucht zu führen versteht.

SEESCHLANGE

Punktwert: 12
Stufe: 5
Vitalität: 25
Trefferpunkte: 15
Rüstungsschutz: 4
Angriffswert: 12
Verteidigungswert: 10




Darstellung: 
Farbe: hellgrün

Vorsicht, wenn sich der mächtige Kopf dieses Monsters aus dem Wasser hebt und mit weit geöffnetem Maul auf dem langen Hals meterhoch vor Dir aufragt. Ein Feuerschwall kann Dir entgegenschlagen, denn diese, ausschließlich im Wasser lebenden Reptilien, sind mit den Drachen verwandt. Ihre dicke Schuppenhaut, ihre Zähigkeit und ihr Feuer machen sie zu sehr gefährlichen Gegnern, denen man besser aus dem Weg geht.

VAMPIR

Punktwert: 8
Stufe: 6
Vitalität: 15
Trefferpunkte: 10
Rüstungsschutz: 1
Angriffswert: 15
Verteidigungswert: 6



Darstellung: 
Farbe: dunkelgrau

Diese untoten Monster saugen ihren Opfern durch einen Biß ihrer langen oberen Eckzähne das Blut aus. Ihr Biß ist giftig. Wer durch ihn stirbt, wird selbst zum Vampir. Sie scheuen Sonnenlicht und Knoblauch. Kreuze, Pentagramme etc. helfen nicht gegen sie; das ist nur eine Legende. Vampire sind ziemlich intelligent und haben einen eigenen Willen, wenn er auch von Blutgier bestimmt ist.


KOBOLD

Man sollte sich nicht von ihrer Größe täuschen lassen; die nur etwa einen halben Meter großen Kobolde sind sehr gefährliche Gegner, die man zum Glück nur in tiefsten Höhlen antreffen kann. Viele haben durch sie schon ihr Leben lassen müssen, aber nicht wegen ihrer Kraft, sondern wegen ihrer großen Flinkheit und ihrer ungeheuren Gefräßigkeit. Kobolde stehlen und verzehren die Nahrungsvorräte ihrer Opfer, noch während sie mit ihnen kämpfen. An Gold und Ausrüstung sind sie nicht interessiert.

Die Ausgeplünderten schaffen dann oft den Rückweg aus den Tiefen der Gewölbe nicht mehr und verhungern unterwegs elendig.

Punktwert: 4
Stufe: -
Vitalität: 8
Trefferpunkte: 5
Rüstungsschutz: 1
Angriffswert: 15
Verteidigungswert: 10





Darstellung: 
Farbe: dunkelgrün

TROLL

Punktwert: 12
Stufe: 6
Vitalität: 20
Trefferpunkte: 12
Rüstungsschutz: 3
Angriffswert: 8
Verteidigungswert: 8



Darstellung:  
Farbe: weiß

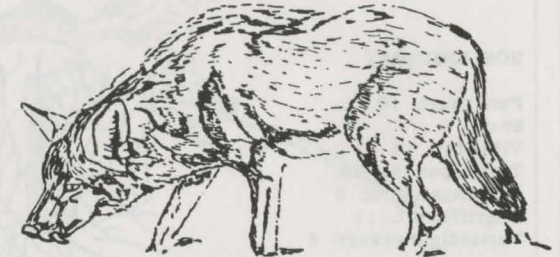
Trolle gehören zu den menschenähnlichen Monstern. Sie werden bis zu vier Meter groß und sind von äußerst grobknochigen Körperbau. Sie hüllen sich gern in schwere Tierfelle. Trolle sind Allesfresser, denen man eine erstaunliche Naschhaftigkeit nachsagt. Sie sind oft übellaunig, aber sie haben einen gewissen Sinn für Humor und finden Spaß an derben Scherzen. Sie sind intelligent genug, einer vernünftigen Argumentation zu folgen, aber sie sind auch dickköpfig und reizbar. Mitleid ist ihnen fremd. Es hat überhaupt keinen Sinn mit einem Troll zu verhandeln, wenn er wütend ist. Es gibt verschiedene Arten. Bergtroll, Waldtroll und Höhlentroll verraten ihren Lebensraum in ihrem Namen. Besonders bemerkenswert ist der Steintroll, ein naher Verwandter des Höhlentrolls. Gerät er in direktes Sonnenlicht, erstarrt er zu Stein und bricht in Stücke, ähnlich den Untoten, die zu Staub zerfallen. Ein Verwandter des Waldtrolls ist der Brückentroll. Er lauert unter Brücken, Stegen, etc. und überfällt überraschend jeden, der über sie geht (auch Dich, egal welche Stufe Du erreicht hast). Als Waffe verwenden Trolle für gewöhnlich große Äxte, von denen sie meist einen reichlichen Vorrat mit sich herumschleppen, und die sie recht geschickt werfen können.


WERWOLF

Werwölfe - oder Lykanthropen - sind Monster, die zwar nicht direkt untot sind, ihrer Eigenschaften wegen aber den Untoten zuzurechnen sind.

Bei Nacht - in dieser Welt ist sozusagen immer Nacht - verwandeln sie sich in über zwei Meter große Wölfe, die alles töten, was ihnen begegnet. Der Biß dieses Ungeheuers ist giftig. Wer nicht durch das Untier selbst, sondern durch das Gift stirbt, wird selbst zum Werwolf.

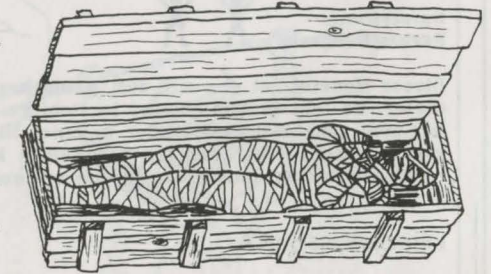
Punktwert: 9
Stufe: 7
Vitalität: 16
Trefferpunkte: 11
Rüstungsschutz: 2
Angriffswert: 9
Verteidigungswert: 8





Darstellung: 
Farbe: braun

MUMIE

Punktwert: 10
Stufe: 8
Vitalität: 16
Trefferpunkte: 13
Rüstungsschutz: 2
Angriffswert: 7
Verteidigungswert: 7




Darstellung:  
Farbe: weiß

Diese untoten Monster sind Leichname, die durch Einbalsamierung und Bandagen vor dem Verfall bewahrt und durch einen mächtigen Zauber zum Leben erweckt wurden. Sie messen leicht über zwei Meter Schulterhöhe und sind sehr kräftig. Sie kennen - außer vor dem Feuer - keine Furcht, sind aber nicht besonders intelligent.

POLYPENPFLANZE

Punktwert: 12
Stufe: -
Vitalität: 30
Trefferpunkte: 5
Rüstungsschutz: 4
Angriffswert: 8
Verteidigungswert: 0



Darstellung: 
Farbe: dunkelgrün

Diese Monsterpflanze ist eng mit dem Nesselbaum verwandt, aber seßhaft. Sie verträgt kein Licht und wächst daher nur in den tiefsten Verliesen. Sie sieht aus wie ein halberfallener Baumstumpf, aber plötzlich können ihre Tentakel hervorschnellen und das Opfer festhalten. Nesselzellen lähmen es. Die Pflanze läßt ihr Opfer erst los, wenn es tot ist. Sie lebt vom verfaulenden Fleisch ihrer Opfer.

HÖLENSCHRAT

Punktwert: 10
Stufe: 9
Vitalität: 18
Trefferpunkte: 13
Rüstungsschutz: 3
Angriffswert: 11
Verteidigungswert: 8

Darstellung:
Farbe: hellgrau

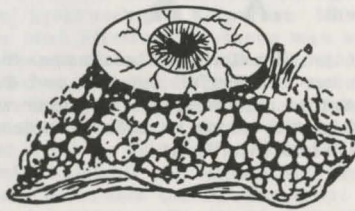


Dieses Monster ist eng mit dem Waldschrat verwandt, aber kräftiger als dieser. Es lebt in Höhlen und im Gebirge. Ein regungsloser Höhlenschrat, der sich zusammenkauert oder in einer Nische steht, fällt durch seine graue, rissige Haut zwischen den Felsen kaum auf. Höhlenschraten können recht treffsicher faustgroße Steine schleudern.

KRIECHENDES AUGE

Punktwert: 8
Stufe: -
Vitalität: 25
Trefferpunkte: 8
Rüstungsschutz: 0
Angriffswert: 9
Verteidigungswert: 0

Darstellung:
Farbe: türkis



Dies ist ein besonders scheußliches Ungeheuer. Es sieht wie ein riesiger Augapfel aus, der auf dem Rücken einer unförmigen Schnecke sitzt. Sein hypnotischer Blick betäubt seine Opfer, die dann von einem verdauenden Schleim umhüllt werden. Das Monster braucht viel Feuchtigkeit und lebt deshalb nur in tiefen Höhlen.

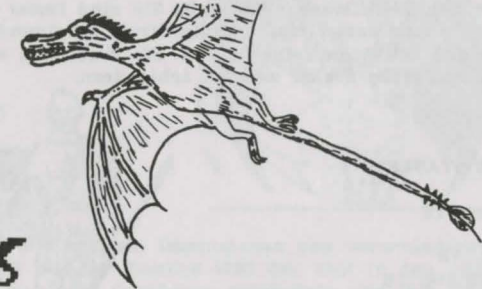
JUNGDRACHE

Wie der Name schon sagt, sind diese Monster noch nicht ganz ausgewachsene Drachen.

Ihre Haut ist noch nicht so hart, ihre Vitalität noch nicht so hoch und ihr Feuer noch nicht so heiß wie bei einem erwachsenen Untier. Sie können allerdings bereits fliegen und Flammen speien. Diese recht intelligenten Fleischfresser leben in Höhlen oder auf großen Bäumen und horten alles, was blinkt und glitzert.

Punktwert: 16
Stufe: 9
Vitalität: 25
Trefferpunkte: 18
Rüstungsschutz: 5
Angriffswert: 16
Verteidigungswert: 9

Darstellung:
Farbe: hellgrün



MINOTAURUS

Punktwert: 15
Stufe: -
Vitalität: 25
Trefferpunkte: 18
Rüstungsschutz: 3
Angriffswert: 13
Verteidigungswert: 8

Darstellung:
Farbe: weiß

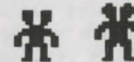


Ein Monster wie aus einem Alptraum ist diese fast drei Meter große Mischung aus einem Menschen und einem Stier. Lange, spitze Hörner, ein scharfes Gebiß und schwere Hufe sind die Waffen dieses starken Geschöpfes, das auch Menschenfleisch nicht verschmäht. Zum Glück begegnet man ihm nur in den tiefsten Höhlen.

ZWEIHAUPT

Punktwert: 14
Stufe: 10
Vitalität: 25
Trefferpunkte: 16
Rüstungsschutz: 2
Angriffswert: 7
Verteidigungswert: 4


Darstellung:
Farbe: weiß



Dieses Ungeheuer ist eine Mischung zwischen Riese und Oger, allerdings mit zwei Köpfen. Den vier Augen dieser fünf Meter großen Ausgeburt der Hölle entgeht kaum eine Bewegung. Die beiden - immer hungrigen - Mäuler machen auch vor Menschenfleisch nicht halt. Sie sind immer schlecht gelaunt, und die beiden Köpfe haben fast ständig Streit miteinander. Sie sind ziemlich einfältig und benutzen keine Waffen. Sie verstehen es aber ausgezeichnet, mehr als kopfgroße Steine weit zu schleudern.

LEBENDE STATUE

Punktwert: 12
Stufe: -
Vitalität: 18
Trefferpunkte: 10
Rüstungsschutz: 6
Angriffswert: 8
Verteidigungswert: 8



Darstellung: 
Farbe: weiß



Manche Magier beherrschen die Kunst, steinerne Statuen zum Leben zu erwecken. Ihr harter Körper macht sie zu nur schwer zu besiegenden Gegnern. Da der Zauber nur im Dunkeln funktioniert, kann man diese Monster nur in tiefen Gewölben antreffen.

ZAUBERER

Punktwert: 16
Stufe: 10
Vitalität: 16
Trefferpunkte: 15
Rüstungsschutz: 0
Angriffswert: 10
Verteidigungswert: 5



Darstellung:  
Farbe: weiß

Nicht alle Magier folgen den Wegen des Guten - es gibt ebenso die Schergen des Bösen. Sie sind zwar normalerweise Menschen, sind aber dem Bösen verfallen und deshalb den Monstern zuzurechnen. Sie arbeiten gern mit anderen Monstern, vor allem Piraten, zusammen. Da sie körperlich recht schwach sind, halten sie sich im Hintergrund auf und wenden von dort aus ihre unheilvolle Magie auf den Feind an. Sie können magische Geschosse schleudern und den Gegner durch einen Zauberbann betäuben.



DÄMON

Punktwert: 16
Stufe: 11
Vitalität: 18
Trefferpunkte: 15
Rüstungsschutz: 1
Angriffswert: 14
Verteidigungswert: 8


Darstellung:  
Farbe: dunkelrot



Dämonen sind Monster aus anderen Dimensionen von verschiedenster Gestalt. Meist sind sie geflügelt und ihr Anblick läßt das Blut in den Adern gefrieren. Sie können magische Geschosse schleudern und ihre Gegner mit einem betäubenden Bann belegen. Dämonen sind bekannt dafür, daß sie ihre Opfer quälen, bevor sie sie töten.

PHANTOM

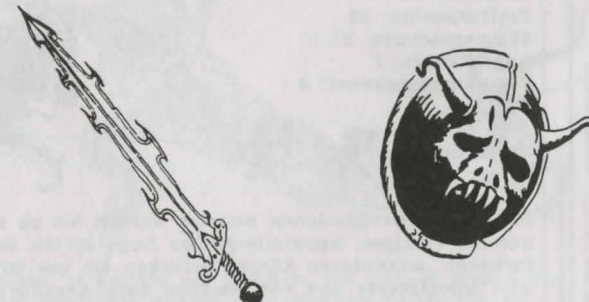
Punktwert: 8
Stufe: -
Vitalität: 16
Trefferpunkte: 8
Rüstungsschutz: 2
Angriffswert: 12
Verteidigungswert: 12

Darstellung: 
Farbe: weiß?

Früher hielt man diese Monster für Geister, aber sie sind stofflich und können besiegt werden. Sie sind zwar unsichtbar, verraten ihre Position aber manchmal durch die Waffen, die sie tragen. Über ihr wirkliches Aussehen weiß man nichts, sie bleiben auch nach dem Tode unsichtbar. Phantome vertragen kein Tageslicht und können nur im Dunkeln existieren. Man munkelt, daß der Erzdämon Phantome erzeugt, die wesentlich stärker sein sollen...

FEUERRECHSE

Diese fliegenden Reptilmonster sind nahe Verwandte der Drachen. Sie stammen jedoch nicht vom Bösen, sondern sind eine Züchtung des Feuerdämons Fulgar, dem sie als Reittiere, Soldaten und Boten dienen. Feuerechsen sind flugfähig und können auch Flammen speien. Eine feuerrote Schuppenhaut bedeckt sie - es soll auch einen Albino geben. Leider hat Fulgar, der in einer Burg im Nordosten des Landes lebt, scheinbar nichts dagegen, daß seine Echsen auf eigene Faust Streifzüge durch das Land unternehmen.



Dabei rauben sie gelegentlich Vieh und greifen unter dem unheilvollen Einfluß des Bösen in letzter Zeit auch Menschen an.

Punktwert: 12
Stufe: 13
Vitalität: 30
Trefferpunkte: 20
Rüstungsschutz: 4
Angriffswert: 7
Verteidigungswert: 5

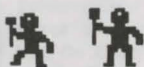
Darstellung:
Farbe: hellrot



ZYKLOP

Punktwert: 16
Stufe: 13
Vitalität: 30
Trefferpunkte: 22
Rüstungsschutz: 2
Angriffswert: 7
Verteidigungswert: 4

Darstellung:
Farbe: weiß



Diese menschenähnlichen Monster werden bis zu sechs Meter groß. Sie haben nur ein einziges, handtellergroßes Auge mitten auf der Stirn. Ihre bronzenfarbenen, muskulösen Körper bedecken sie nur mit einem Lendenschurz. Sie sind Allesfresser und verschmähen auch Menschenfleisch nicht. Sie sind recht intelligent, manche züchten sogar Schafe für den Eigenbedarf. Zyklopen sind ausgezeichnete Schmiede. Die Waffen, die sie in ihren unterirdischen Werkstätten anfertigen, sind begehrt, denn man sagt ihnen magische Kräfte nach. Trotz ihrer riesigen Hände verstehen es die Zyklopen, auch feinste und zierlichste Stücke kunstvoll zu schmieden. Allerdings trennen sie sich nie freiwillig von ihnen, und so sind Zyklopenwaffen äußerst selten. Zyklopen dulden keine Fremden in ihren Höhlen und sind unberechenbar und grausam. Sie können mit ungeheurer Kraft riesige Felsbrocken schleudern. Da sie mit ihrem einzigen Auge Entfernungen jedoch nur schlecht abschätzen können, sind sie nicht sehr treffsicher, was sich in ihrem niedrigen Angriffswert widerspiegelt.

BALROG

Der Anblick, den diese alptraumhaften Monster bieten, ist fürchterlich. Sie werden gut drei Meter groß, haben einen fellbedeckten, gedrungene Körper, zwei Arme und Beine mit kräftigen Klauen, ein häßliches Raubtiergesicht mit scharfen Reißzähnen und spitzen Ohren und zwei lederne Schwingen auf dem Rücken.

Sie können über kurze Strecken fliegen und sind magiebegabt. Sie können einen Gegner durch einen Zauberbann einschlafen. Als Waffen genügen ihnen ihre Klauen und Zähne. Sie fressen gelegentlich auch Menschen.

Punktwert: 18
Stufe: 14
Vitalität: 24
Trefferpunkte: 25
Rüstungsschutz: 2
Angriffswert: 14
Verteidigungswert: 10

Darstellung:
Farbe: hellgrau



HYDRA

Punktwert: 20
Stufe: 14
Vitalität: 28
Trefferpunkte: 22
Rüstungsschutz: 2
Angriffswert: 16
Verteidigungswert: 6

Darstellung:
Farbe: hellgrün



Diese Monster sind entfernte Verwandte der Drachen. Sie müssen einmal von einem wahnsinnigen Magier gezüchtet worden sein, der ein Faible für die Zahl drei hatte. Auf dem walzenförmigen Rumpf sitzen drei Köpfe auf langen Hälsen, ein Erbteil des Riesenlindwurms - aber mit jeweils drei Augen. Auf ihren drei kuzen Beinen läuft die amphibisch lebende Hydra ziemlich wackelig. Sie stützt sich deshalb beim Gehen mit ihrem - natürlich - dreigespaltenem Schwanz am Boden ab. Sie kann auch drei verschiedene Waffen einsetzen. Sie speit ihren Gegnern Feuer, Gift oder ein betäubendes Gas sehr treffsicher entgegen.

RIESE

Dieses Monster sieht wie ein gigantischer Mensch aus, trägt aber primitive Züge. Riesen werden etwa zehn Meter groß, es sind aber auch schon über zwölf Meter große Exemplare gesehen worden. Meist tragen sie nur einen Lendenschurz. Um ihren hohen Nahrungsbedarf zu decken, verschlingen sie alles, was sie bekommen können - manchmal auch Menschen. Sie haben ein schlichtes Gemüt und sind sehr reizbar. Waffen benutzen sie nicht, denn es gibt keine, die groß genug für sie wären, aber sie können metergroße Felsbrocken ziemlich weit schleudern.

Punktwert: 20
Stufe: 15
Vitalität: 40
Trefferpunkte: 25
Rüstungsschutz: 2
Angriffswert: 10
Verteidigungswert: 8

Darstellung:
Farbe: weiß



DRACHE

Punktwert: 24
Stufe: 15
Vitalität: 40
Trefferpunkte: 30
Rüstungsschutz: 6
Angriffswert: 16
Verteidigungswert: 12

Darstellung:
Farbe: hellgrün



Diese Reptilien werden sehr groß, können fliegen und Feuer speien. Ihre dicke Schuppenhaut, ihre Zähigkeit und ihre große Kraft machen sie zu den gefährlichsten Monstern, die es gibt. Sie sind reine Fleischfresser und mögen auch Menschenfleisch. Das Geheimnis ihres Feueratemens besteht darin, daß sie mit ihren kräftigen Kiefern in vulkanischen Gegenden schwefel- und phosphorhaltiges Gestein zermahlen und in einen besonderen Teil ihres Magens verschlucken. Bläht sich der Drache zum Feuerspeien auf, werden im Magen bestimmte Säuren gebildet, die zusammen mit dem Schwefel und dem Phosphor Gase bilden, die sich beim Ausstoßen in der Luft entzünden. Das Feuer entsteht dann vor ihrem Maul; es ist ein Irrtum zu glauben, daß es in dem Drachen selbst brenne. Ein großer Drache kann Flammenwolken produzieren, die so heiß sind, daß Metall schmilzt. Die ausgelaugte Gesteinsschlacke wandert in den normalen Magen, wo sie - ähnlich wie bei den Vögeln, die ja eng mit den Reptilien verwandt sind - bei der Verdauung hilft und schließlich ausgeschieden wird.

RIESENLINDWURM

Punktwert: 200
Stufe: -

Werte je Kopf:
Vitalität: 100
Trefferpunkte: 15
Rüstungsschutz: 7
Angriffswert: 15
Verteidigungswert: 12



Es gibt in diesem Land nur ein Exemplar dieser größten und grausamsten aller Drachen. Allein sein Rumpf ist mehr als doppelt so groß wie ein ausgewachsener Elefant. Sein Körper ist von einer irisierenden, giftgrünen Schuppenhaut bedeckt. Er hat als einziger Drache (die Hydra ist kein echter Drache) drei Häuse und drei Köpfe, von denen jeder noch stärker ist, als ein normaler Drache. Er haust in einer Gebirgshöhle östlich der Wüste Od. Seinen sechs Augen entgeht nichts, was sich in seiner Umgebung abspielt. Oft stößt er auf die Felder der Bauern herab und raubt ihnen das Vieh. Wer es wagt, gegen ihn anzutreten, wird getötet und anschließend sein Dorf vernichtet. Der Riesenlindwurm beansprucht ein großes Revier und herrscht darin als grausamer Tyrann. Er hat allerdings eine seltsame Vorliebe für schöne Jungfrauen, die er eine Zeitlang bewacht und schließlich frißt. Einen Riesenlindwurm kann man nur töten, indem man ihm innerhalb kurzer Zeit alle drei Köpfe abschlägt. Sollte auch nur ein Kopf am Leben bleiben, wachsen die anderen wieder nach, und das Untier nimmt fürchterliche Rache. Es heißt, im Moment könne man vor ihm sicher sein, da er seinen Hort seit einigen Tagen nicht mehr verlasse - aus gutem Grund...

6. Die Ausrüstung

6.1 Die Waffen

6.1.1 Erklärung der Werte

Sie sind bei den Waffenschmieden erhältlich. Es gibt verschiedene Waffenarten von unterschiedlicher Beschaffenheit, Wirkung und Preis.

In der folgenden Aufstellung bedeuten die hinter dem Namen stehenden Werte (Abkürzungen), die hier genannten Eigenschaften:

TREFFER-WIRKUNG ist die Anzahl der Trefferpunkte, die ein durchschnittlich kräftiger Krieger mit dieser Waffe maximal erreicht, sprich: welchen Schaden er beim Gegner verursachen kann. Natürlich schlägt man nicht jedesmal gleich kräftig zu. Der Durchschnittstreffer liegt bei etwa zwei Dritteln des angegebenen Wertes.

Die **GESCHICKLICHKEIT** ist ein Index dafür, wie groß Deine eigene Geschicklichkeit sein muß, damit Du überhaupt mit dieser Waffe umgehen kannst; ein Bogen ist schließlich schwieriger zu handhaben als ein Messer.

Der **MITTLERER PREIS** schließlich gibt Dir eine Vorstellung davon, wie teuer eine solche Waffe in etwa ist. Der Preis richtet sich dann aber auch nach Deinem Verhandlungsgeschick, bzw. Deinem Charmewert.

6.1.2 Einhandwaffen

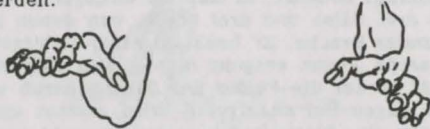
Dies sind Waffen für die man nur eine Hand benötigt, um sie zu führen. Benutzt man eine Einhandwaffe, kann man mit der anderen Hand einen Schild führen.

Wählst Du also eine Einhandwaffe, so nimmst Du automatisch den jeweils besten Schild in Deinem Besitz zu Erhöhung Deines Schutzes hinzu. Leider können mit Einhandwaffen und der Kraft von nur einem Arm keine sehr wuchtigen Hiebe geführt werden.

HÄNDE

Treffer-Wirkung: 4

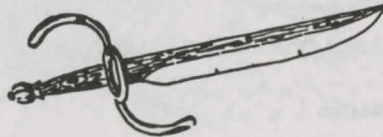
Deine natürlichen Waffen, die Du benutzen mußt, wenn Du keine andere Waffe besitzt. Fausthiebe, Tritte, Handkantenschläge oder auch ein leichter Knüppel sind allerdings nicht sehr effektiv. Natürlich kannst Du sie nicht kaufen; Du hast sie ja sowieso. Da Du außerdem einen Schild benutzen kannst, seien sie hier der Vollständigkeit halber unter den Einhandwaffen erwähnt.



MESSER

Treffer-Wirkung: 5
Geschicklichkeit: 4
Mittlerer Preis: 8

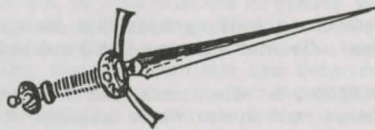
Ein Holzgriff und eine zwanzig Zentimeter lange, dünne Stahlklinge lassen das Kampfmesser eher eine provisorische, aber immerhin billige, Ersatzwaffe sein.



DOLCH

Treffer-Wirkung: 6
Geschicklichkeit: 6
Mittlerer Preis: 15

Dreißig Zentimeter kräftigen, verzierten Stahls zeichnen die Klinge des schweren Dolches aus, der, beidseitig scharf geschliffen, eine gute Waffe für den Anfänger ist.



KURZSCHWERT

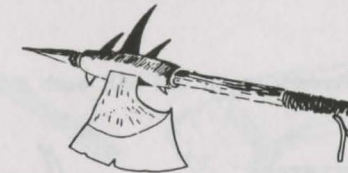
Treffer-Wirkung: 7
Geschicklichkeit: 7
Mittlerer Preis: 25

Einen halben Meter mißt die breite Klinge des üblichen Kurzschwertes, bevor sie in einer scharfen Spitze endet. Ein handlicher Griff mit einem verzierten Heft runden das Aussehen dieser noch recht leichten und bequem zu tragenden Waffe ab.



HANDBEIL

Treffer-Wirkung: 8
Geschicklichkeit: 8
Mittlerer Preis: 40



Auf einer Seite ein scharfes, schweres Axtblatt, auf der anderen ein langer, spitzer Dorn. Die Klinge des Handbeils sitzt auf einem, einen halben Meter langen Stiel, der oben ein kleines Stück aus dem Metallauge herausragt. Wuchtige Hiebe kann man mit dem Handbeil führen, doch leider ist diese Waffe etwas unhandlich und nicht sehr wendig.

SCHWERT

Treffer-Wirkung: 9
Geschicklichkeit: 9
Mittlerer Preis: 100

Die Waffe eines wahren Kämpfers. Über einen Meter lang ist der tödliche, blau schimmernde Stahl, der jeden Gegner das Fürchten lehrt.



MORGENSTERN

Treffer-Wirkung: 10
Geschicklichkeit: 10
Mittlerer Preis: 150

Auf einem vier Zentimeter dicken und fast einen Meter langen Holzstab thront eine dicke, schwere Eisenkugel, die zumeist mit spitzen Stacheln besetzt ist. Der Morgenstern ist als gefährlicher Zerschmetterer von Schädeln zu trauriger Berühmtheit gelangt. Mann kann sehr wuchtige Hiebe mit ihm führen, aber die Waffe ist auch ziemlich schwer und träge.



6.1.3 Zweihandwaffen

Diese Waffen sind sehr groß und sehr schwer und müssen daher, wie der Name schon sagt, mit beiden Händen geführt werden. Daher kann man sie nicht gleichzeitig mit einem Schild benutzen, aber diesen Nachteil machen sie durch ihre große Durchschlagskraft wett.

KAMPFSTAB

Treffer-Wirkung: 7
Geschicklichkeit: 8
Mittlerer Preis: 15

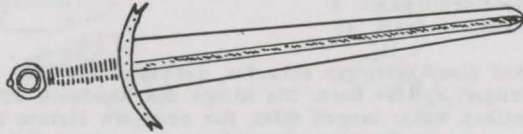
Ein fast zwei Meter langer, aus Eisenholz geschnitzter, manchmal beidseitig spitzer Stab, der als Waffe (z.B. Kendo-Technik) besser geeignet ist als er auf den ersten Blick zu sein scheint.



Er ist preiswert, stabil und hält auch Schwerthieben stand. Eine bevorzugte Anfängerwaffe.

BASTARDSCHWERT

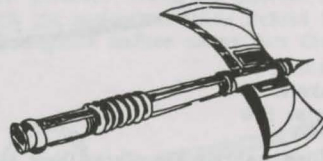
Treffer-Wirkung: 10
Geschicklichkeit: 10
Mittlerer Preis: 120



Eineinhalb Meter lang ist die Klinge dieses schweren Breitschwertes, das auch in den Händen eines Unbedarften beträchtlichen Schaden anrichten kann.

STREITAXT

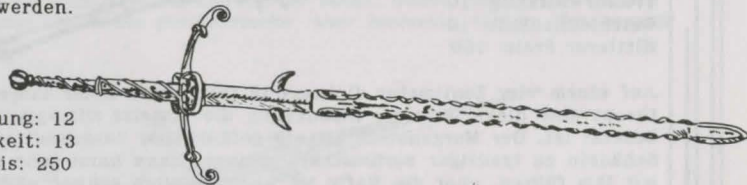
Treffer-Wirkung: 11
Geschicklichkeit: 12
Mittlerer Preis: 175



Die große Barbarenstreitaxt besitzt eine sehr schwere Zwillingschneide an einem, über einen Meter langen Holzstiel. Um das Gewicht der Klinge auszugleichen, befindet sich am anderen Ende des Schaftes eine Eisenkugel, damit die Axt schnell und gut balanciert geführt werden kann. Die Waffe ist sehr schwer, kann aber von einem kräftigen Krieger recht geschickt gehandhabt werden.

ZWEIHÄNDER

Treffer-Wirkung: 12
Geschicklichkeit: 13
Mittlerer Preis: 250



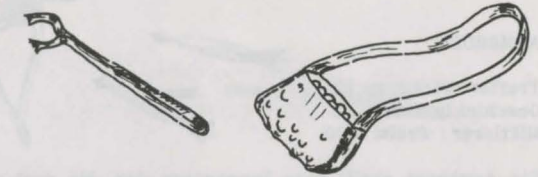
Die Spitze dieses ungeheuer schweren, mannshohen Schwertes zieren zusätzlich zwei seitlich ausladende Klingen. Es ist die schwerste, noch für Menschen geeignete Waffe. Sie kann nur mit großer Kraft geführt werden und verlangt mit ihrer Trägheit dem Kämpfer einiges an Geschick ab.

6.1.4 Fernwaffen

Dies sind Schuß- oder Wurfwaffen. Mit ihnen kannst Du herannahende Gegner schon auf große Entfernung attackieren, ohne daß sie Dir etwas anhaben können - sofern sie nicht selbst über Fernwaffen verfügen. Für Dich haben Fernwaffen allerdings drei Nachteile. Zum einen ist ihre Wirkung nicht immer so stark wie die der Nahkampf Waffen. Zum anderen benötigst Du beide Hände für sie, kannst also keinen Schild mitbenutzen. Der überwiegende Nachteil aber ist, daß Du sie nach jedem Schuß erst nachladen mußt. Zwar hast Du immer genug Munition (d.h. Steine, Pfeile, Bolzen etc. - es gibt keine Feuerwaffen!), aber das Laden (z.B. das Spannen eines Bogens, nachdem erst ein Pfeil aufgelegt wurde) kostet Dich einen ganzen Kampfszug Zeit, so daß Du nur bei jedem zweiten Zug schießen kannst.

SCHLEUDER

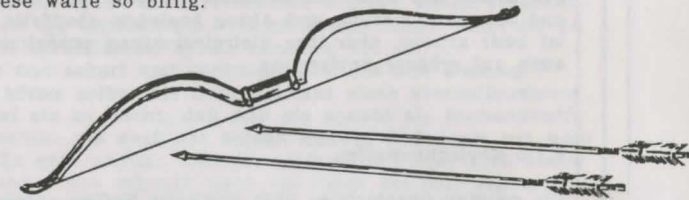
Treffer-Wirkung: 5
Geschicklichkeit: 8
Mittlerer Preis: 25



Die gewöhnliche Schleuder besteht aus einer Lederschnur, die doppelt gelegt wird. In die in der Mitte eingearbeitete Kappe wird ein Stein oder eine Stahlkugel eingelegt, die Schleuder herumgewirbelt, im richtigen Moment ein Ende losgelassen, und das Projektil fliegt mit ziemlicher Wucht los. Ihre Einfachheit macht diese Waffe so billig.

KURZBOGEN

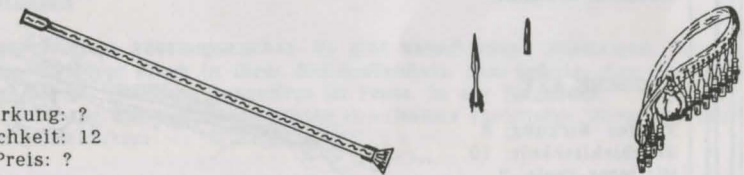
Treffer-Wirkung: 7
Geschicklichkeit: 9
Mittlerer Preis: 80



Der Kurz- oder Jagdbogen wird aus bestem Zedernholz geschnitzt, mit Ornamenten geschmückt und seine Enden mit Eisen- oder Hornkappen verziert. Die straff gespannte Sehne verleiht den Pfeilen eine hohe Geschwindigkeit.

BLASROHR

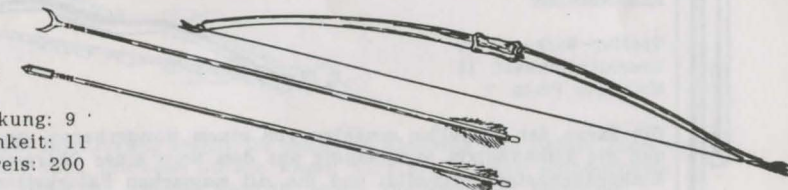
Treffer-Wirkung: ?
Geschicklichkeit: 12
Mittlerer Preis: ?



Das Blasrohr sei hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt, denn es ist nirgendwo zu kaufen. Diese Waffe ist illegal, ihr Verkauf ist verboten worden, und ihr Besitz ist strafbar. Diesen Befehl gab der König auf Grund der Heimtücke und der furchtbaren Wirkung dieser lautlosen Waffe. Die mit ihr abgeschossenen, kleinen Dornen verursachen zwar keine großen Wunden, doch das scheußliche Gift, mit denen sie behandelt sind, verursacht einen qualvollen Tod. Ursprünglich war das Blasrohr die Waffe der inzwischen ausgerotteten Iacari-Kopfjäger, die auf der Insel Damraskan lebten.

LANGBOGEN

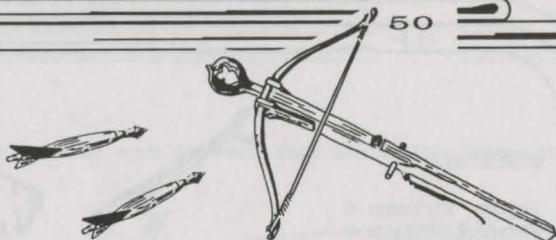
Treffer-Wirkung: 9
Geschicklichkeit: 11
Mittlerer Preis: 200



Dies ist die größere, schlankere Version des Kurz Bogens, deren etwas längere und schwerere Pfeile eine noch stärkere Trefferwirkung erzielen. Es ist die bevorzugte Waffe der Elfen.

ARMBRUST

Treffer-Wirkung: 12
Geschicklichkeit: 12
Mittlerer Preis: 400



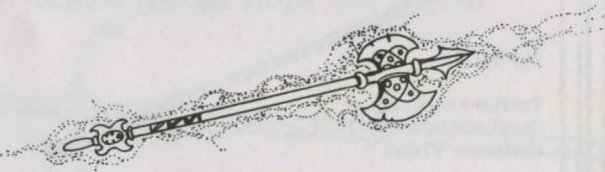
Die Armbrust stellt eine Innovation dar, die erst vor wenigen Jahren erfunden wurde. Sie erfreut sich bereits großer Beliebtheit, ist aber auch sehr teuer. Der schwere Stahlbolzen, der mit großer Wucht von der kuzen Sehne schnell, vermag selbst einen rasenden Troll aufzuhalten. Sie wird zumeist aus Mahagoniholz geschnitzt, und mit metallenen Einlegearbeiten an den Seiten des hölzernen Schaftes verziert. Der Bogen ist metallverstärkt, und Spannvorrichtung und Abzug bestehen ebenfalls aus Metall. Die Armbrust ist zwar schwer, aber ihre Visireinrichtung ermöglicht sehr präzise Schüsse auch auf größere Entfernung.

6.1.5 Magische Waffen

Die meisten Geschichten über magische Waffen entspringen Legenden. Bei keinem Schmied wirst Du eine magische Waffe kaufen können (manche behaupten es zu Werbezwecken trotzdem). Da die Dunkle Dimension aber ein Land der Legenden und der Magie ist, seien die drei bekanntesten Zauberwaffen hier trotzdem erwähnt.

MAGISCHE AXT

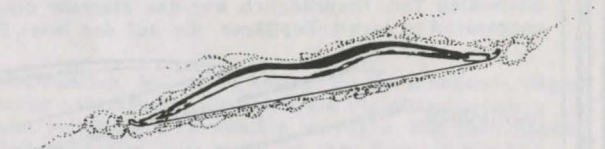
Treffer-Wirkung: 8
Geschicklichkeit: 10
Mittlerer Preis: ?



Diese von Zwergen tief unter der Erde geschmiedete Wurfaxt soll der Legende nach die magische Eigenschaft haben, nach einem Wurf in die Hand ihres Trägers zurückzukehren. Sie sei die einzige Fernwaffe, die man in jedem Kampfzug einsetzen könne.

ELBENBOGEN

Treffer-Wirkung: 10
Geschicklichkeit: 11
Mittlerer Preis: ?



Die Sagen der Waldelfen erzählen von einem wunderbaren, magischen Bogen, den die Elfenkönigin eigenhändig aus dem Horn eines übergroßen Einhornhengstes geschnitzt und ihn mit magischen Fähigkeiten versehen haben soll. Mit ihm abgeschossene Pfeile besäßen die Eigenschaft, alle Hindernisse, wie Bäume oder Felsen unversehrt zu durchdringen und auch Gegner zu treffen, die sich dahinter verbergen.

ZAUBERSCHWINGE

Treffer-Wirkung: 12/16
Geschicklichkeit: 13
Mittlerer Preis: ?



"Sicaria Draconem" (zu Deutsch: Die Drachentöterin) ist der Name dieser seit langem verschollenen, edelsten aller Klingen. Der Legende nach sei sie von einem blinden Zyklopen aus reinstem Gold in glutflüssiger Lava geschmiedet und in Drachenblut gehärtet worden. Die Zaubermeister beider Zirkel hätten sie dabei mit einer unwahrscheinlich starken Macht versehen. Einen Meter zwanzig sei die schimmernde, einschneidige Klinge lang, die an ein Samuraischwert mit verbreiteter Spitze erinnere. Sie sei unwahrscheinlich hart und scharf und wirkungsvoller als alle anderen Waffen. Es heißt, sie könne selbst die Schuppenhaut eines Riesenlindwurms durchdringen. Dabei sei sie so leicht, daß man sie sowohl als Einhandwaffe zusammen mit einem Schild, als auch mit beiden Händen und damit mit mehr Wucht führen könne. Es wird erzählt, daß ein einziger kräftiger Hieb dieser Waffe, die einen singenden Ton erzeuge wenn sie durch die Luft schneide, sogar einen riesigen Oger erschlagen könne. Über ihren Verbleib ist allerdings bis heute nichts bekannt.

6.2 Die Rüstungen

Man bekommt sie beim Rüstungsmacher. Es gibt verschiedene Rüstungen. Sie unterscheiden sich vor allem in ihrer Beschaffenheit, dem Schutz, den sie ihrem Träger bieten und ganz besonders im Preis. In der folgenden Aufzählung bedeuten die abgekürzt hinter dem Namen stehenden Werte die hier genannten Eigenschaften:

Der **SCHUTZFAKTOR** ist die Anzahl der Trefferpunkte eines Hiebes, den die Rüstung auffängt.

Das **EIGENGEWICHT** gibt an, wieviel die Rüstung wiegt, bzw. wieviel Kraft Du besitzen mußt, um sie tragen zu können.

Der **MITTLERE PREIS** gibt Dir eine ungefähre Kosteneinschätzung. Hochwertige Rüstungen werden nach Maß gefertigt und sind entsprechend teuer.

KLEIDUNG

Schutzfaktor: 0

Zum Beginn des Abenteuers trägst Du noch die Kleidung aus Deiner eigenen Welt. Nach und nach tauschst Du sie wegen Verschleiß gegen einheimische Kleidung aus. Diese ist unserer ähnlich, bietet Dir ebenfalls keinerlei Schutz. Kleidung mußt Du nicht kaufen; Du hast sie bereits, und der geringe Preis für Neueinkleidungen fällt nicht ins Gewicht. Kleidung sei hier nur erwähnt, weil sie das ist, was Du ohne Rüstung trägst.

WAFFENROCK

Schutzfaktor: 1
Eigengewicht: 7
Mittl. Preis: 40



Ein wattierter Waffenrock ist meist alles, was sich ein Anfänger leisten kann. Er bietet zwar kaum Schutz, ist aber billig, leicht und warm. Die Schultern und die Oberseiten der Arme sind besonders dick gepolstert.

LEDERRÜSTUNG

Schutzfaktor: 2
Eigengewicht: 8
Mittl. Preis: 100



Der gebräuchlichste Schutz aus hartem Leder für die Panzerung und weichem für die Nähte und Gelenkstellen. Sie ist noch recht leicht und nicht allzu teuer.

KETTENHEMD

Schutzfaktor: 3
Eigengewicht: 10
Mittl. Preis: 200



Ein schweres Kettenhemd einige Zeit lang zu tragen ist recht anstrengend. Dafür schützt es seinen Träger schon ganz gut und bleibt dabei sehr beweglich. Es wird aus bestem Stahl geflochten, mit doppelter Dicke an Schultern, Armen und Rücken.

SCHUPPENPANZER

Schutzfaktor: 4
Eigengewicht: 12
Mittl. Preis: 500



Bewegliche Metallplättchen, schuppenähnlich angeordnet, überlappen sich und schützen so den Körper des Trägers ausgezeichnet, wobei er noch relativ beweglich bleibt. Leider ist der Schuppenpanzer recht schwer und umständlich zu reinigen und wird deshalb nicht häufig verlangt.

RITTERRÜSTUNG

Schutzfaktor: 5
Eigengewicht: 14
Mittl. Preis: 1000



Das beste, was die Schmiedekunst der Rüstungsmacher hervorbringt. Hochwertiger Stahl umschließt den Körper des Trägers wie eine zweite Haut und bewahrt ihn äußerst wirkungsvoll vor Verletzungen. Eine Ritterrüstung muß sehr sorgfältig nach Maß angefertigt werden und ist deshalb entsprechend teuer. Sie ist außerdem so schwer, daß nur die stärksten Krieger sie überhaupt tragen können.

MAGISCHE RÜSTUNG

Schutzfaktor: 7
Eigengewicht: 16
Mittl. Preis: ?



Es gibt eine Legende, nach der einmal eine Rüstung aus den Schuppen eines Riesenlindwurms gefertigt wurde, der magische Kräfte nachgesagt werden, und die der einzige einigermaßen Schutz gegen das Feuer eines solchen Untiers sei. Aber das ist lange her, und Du wirst sie bestimmt nicht irgendwo in einem Geschäft ausgestellt finden.

6.3 Die Schilde

Ein Schild kann zusammen mit einer Einhandwaffe benutzt werden, wobei er dann zusätzlich Trefferpunkte auffängt. Es gelten die gleichen Werte wie für die Rüstungen, nur das Gewicht ist relativ unbedeutend.



KLEINER SCHILD

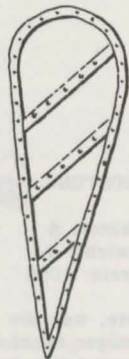
Schutzfaktor: 1
Mittl. Preis: 40

Er ist rund mit einem Durchmesser von etwas über einem halben Meter und aus Hartholz gemacht. Meist ist er bunt bemalt und mit Leder bespannt.

GROSSER SCHILD

Schutzfaktor: 2
Mittl. Preis: 100

Er hat die typische Langschildform und ist etwa einen Meter lang. Er ist ebenfalls aus Holz, aber zusätzlich mit Eisen beschlagen.



6.4 Transportmittel

Du wirst Dich zwar normalerweise zu Fuß fortbewegen, aber ist das nicht zu unbequem und zu langsam? Außerdem kannst Du zu Fuß keine Inseln erreichen. Es gibt da aber zum Glück einige Möglichkeiten.

Pferde, die am weitesten verbreiteten Reittiere, werden in der Wüstenstadt Ackbah gezüchtet. Vielleicht solltest Du Dir gelegentlich einmal ein Pferd besorgen, denn Reiten ist doch bequemer als Laufen, und mit einem Pferd kannst Du Deinen Gegnern doppelt so schnell wie zu Fuß davongaloppieren.

Einhörner werden zu Reitzwecken von den Elfen gezüchtet. Sie sollen noch schneller als Pferde sein, aber es erfordert großes Geschick, sie zu reiten. Die Elfen nehmen jedoch viel Gold für ein solches Tier und verkaufen es auch nicht an jeden. Leider gehen den gezähmten Tieren ihre magischen Fähigkeiten verloren, so daß sie Dir im Kampf nicht helfen können.



Eine Schiffswerft, in der auch Einmann-Boote gebaut werden, findest Du in der Hafenstadt Worthal. Ein Schiff ist sehr teuer, aber es lohnt sich, auch einmal die Inseln zu besuchen. Du brauchst nicht besonders gut segeln zu können; die Boote fahren bei jedem Wind in jede gewünschte Richtung (vor allem wenn Du ruderst). Falls Du kein Instrument zur Positionsbestimmung hast, können Dir die unterschiedlichen Wassertiefen als Navigationshilfe dienen. Du wirst Dich aber kaum auf dem Meer so sehr verirren, daß Du nicht mehr zurückfindest. Zu weit hinausfahren kannst Du nicht, dann kommst Du am anderen Ende des Kontinents wieder heraus. Dies ist ein Schutz, den die Götter uns zum Glück gegeben haben, und der uns davor bewahrt, vom Rand der Scheibe, die unsere Welt ja bekanntlich ist, herunterzufallen. Einige alte Druiden behaupten zwar, es liege daran, daß unsere Welt eine Kugel sei, aber auch solche Wirrköpfe muß es ja geben. Die Wikingerboote aus Worthal bieten außerdem noch eine nützliche Zusatzeinrichtung: sie haben ein kleines Katapult an Bord, mit dem man herannahende Feinde durch einen Hagel von Steinen vertreiben kann. Das Katapult hat eine Reichweite von drei Feldern. Seine Handhabung ist simpel, aber das Zielen erfordert einiges an Geschicklichkeit. Wer noch relativ ungeschickt ist, wird oft daneben-treffen. Aber keine Angst, Dein Vorrat an Steinen geht schon nicht zu Ende. Sollten die von Land mitgebrachten Steine nicht mehr ausreichen, holst Du mit einem beschwerten Elmer und einem Seil einfach ein paar neue vom Meeresgrund. Du kannst also reichlich mit dem Katapult üben.

Dies waren alle erhältlichen Transportmittel. Sie sind zu Wasser und zu Land ganz brauchbar. Es wäre schön für Dich, wenn Du auch fliegen könntest, aber das bleibt wohl leider allein dem Dämonenfürsten Fulgar vorbehalten, der auf seinen geflügelten Feuerechsen reitet.

6.5 Sonstige Ausrüstung

PACKELN - Es ist ja nicht besonders hell in der Dunklen Dimension, aber falls Du einmal in absoluter Dunkelheit unterwegs bist, spenden Fackeln für eine gewisse Zeit Licht. Gute Pechfackeln sind relativ billig. Man erhält sie dort, wo Bergbau betrieben wird, vorzugsweise also bei den Zwergen.

LAMPE - Magische Lampen erfüllen den gleichen Zweck wie Fackeln. Sie sind zwar sehr teuer, verbrauchen sich aber nie und können immer wieder angezündet werden, falls sie ausgelöscht wurden. Sie sind zwar magisch, aber daran zu reiben wäre sinnlos - es wird kein Geist herauskommen. Es gibt sie dort, wo es auch Fackeln gibt.

NAVIGATIONSHILFEN - Es soll bei den Seefahrern ein Instrument geben, das sich "Sextant" nennt, und das einem die Orientierung erleichtern und angeblich die genaue Position verraten soll. Außerdem hört man hin und wieder Geschichten über seltsame Metallstücke, die immer nach Norden zeigen sollen. Wir wissen aber nichts genaueres darüber.

Es mag noch verschiedene andere Hilfsmittel geben, aber die Geheimnisse darum werden streng gehütet, und wir konnten nichts weiter in Erfahrung bringen.

7. Der Kampf

Kommt es zu einem Konflikt mit einer Gruppe von Gegnern, wechselt das Szenario und zeigt nur noch Deine nähere Umgebung vergrößert mit Dir und Deinen Kontrahenten. Während eines Kampfes kannst Du fast alle normalen Aktionen durchführen, außer den zeitaufwendigen (siehe Kapitel "9. Die Bedienung"). Es hat aber auch keinen Sinn zu versuchen, mit angreifenden Tieren oder Monstern zu verhandeln.

Während des Kampfes kannst Du jederzeit die Waffe austauschen. Kein Gegner wird solange warten, bis Du mit dem Wechsel deiner Rüstung fertig bist.

Solange die Feinde noch ein Stück weit entfernt sind, solltest Du bereits versuchen, sie mit Fernwaffen oder Zaubersprüchen unschädlich zu machen, bevor Du zu einer der effektiveren Nahkampfwaffen greifst.

In jedem Fall mußt Du, um einen Treffer zu landen, den Gegner angreifen. Du kannst dabei nur in die vier Himmelsrichtungen zielen; diagonale oder halbschräge Angriffsrichtungen sind nicht möglich. Du mußt Dich also erst in die richtige Position begeben.

In einem erbittert geführten Kampf trifft längst nicht jeder Pfeil oder Hieb. Gerade als Anfänger wirst Du oft stolpern, mit der Klinge an einem Hindernis hängen bleiben, die Entfernung falsch einschätzen oder schlicht daneben treffen. Je unerfahrener Du noch bist (also je geringer dein Angriffswert), desto seltener wirst Du einen erfolgreichen Treffer landen können. Noch schwieriger ist es zunächst, einen Schlag des Gegners abzuwehren; also einen Hieb, der dich treffen würde, zu verhindern.

Führt jemand (für Dich und Deine Gegner gelten dabei die gleichen Regeln) einen Schlag, so entscheidet der Zufall ob man trifft. Jeder Angriffspunkte des Angreifers bedeutet eine Trefferwahrscheinlichkeit von 5 Prozent. Beträgt z.B. Dein Angriffswert Zehn, so hast Du damit eine 50 prozentige Trefferchance. Ist der Zufallswert jedoch höher als der Angriffswert des Angreifers, geht der Hieb daneben. Wenn der Schlag gelingt, kann der Gegner einen Abwehrhieb versuchen. Fehlgeschlagene Angriffe brauchen natürlich nicht abgewehrt zu werden. Für das Gelingen einer Verteidigung gilt das gleiche in Bezug auf den Verteidigungswert. Gelingt die Verteidigung, ist der generische Hieb abgewehrt (das metallische Klingen aufeinandertreffen der Schwerter, das wir aus Filmen her kennen). Gelingt der Abwehrversuch des Gegenübers nicht, so hat man den Gegner getroffen. Manche Monster können sich nicht verteidigen; ihr Wert beträgt Null.

Es ist einleuchtend, daß Waffen, je nach ihrer Größe und Beschaffenheit, und auch Monster, je nach ihrer Art und Kraft, unterschiedliche Trefferwerte besitzen. Mit einem Schwert kann man mehr Schaden anrichten als mit einem Küchenmesser, und der Hieb eines Drachen ist furchtbarer als der eines Zombies. Andererseits wird nicht jeder Hieb mit derselben Waffe den gleichen Schaden anrichten. Das Ausmaß der Wirkung hängt vor allem davon ab, wo der Schlag den Gegner trifft und mit welcher Wucht er ausgeführt wurde. Die in der Waffen- und Monstertabelle angegebene Trefferwirkung sind Maximalwerte.

Die im Kampf erzielte Trefferwirkung schwankt zwischen ihrem Maximum und einem Drittel davon. Es kann also von einer durchschnittlichen Wirkung von etwa zwei Dritteln ausgegangen werden. Für Dich gibt es noch eine vorteilhafte Sonderregelung: bist Du sehr stark, erzielst Deine Angriffe wegen ihrer größeren Wucht zusätzliche Treffer.

Nun trägst Du vermutlich bald eine gute Rüstung, und deine Gegner haben Felle, Schuppen etc.. Dieser Rüstungsschutz soll die Kämpfer vor Schaden bewahren, er fängt Treffer auf. Der Rüstungsschutz-Wert ist gleichbedeutend mit der Anzahl der Treffer, die aufgefangen werden. Sonderregelung für Dich: benutzt Du einen Schild, so fängt dieser noch zusätzliche Treffer auf.

Die Treffer abzüglich des Rüstungsschutzes ergeben den Schaden, der die Rüstung des Gegners durchschlägt; der Wert also, der direkt von dessen Vitalität abgezogen wird. Ganz aufgefangen werden kann nicht einmal der schwächste Hieb. Einen Treffer muß der Getroffene immer mindestens hinnehmen.

Danach ist der Gegner mit seinem Angriff an der Reihe - falls er noch lebt! Für Dich gelten beim Angriff zwei Sonderregelungen: mit einer Wahrscheinlichkeit von 10 Prozent kannst Du einen "guten Treffer" landen, der wie ein normaler Hieb wirkt, aber so geschickt geführt wurde, so daß der Gegner nicht in der Lage ist, ihn noch abzuwehren. Weiterhin hast Du eine fünfprozentige Chance, einen "Glückstreffer" anzubringen. Dies ist ein "guter Treffer", der so glücklich plazierte wurde, das er genau zwischen zwei Teile der Rüstung, in Schuppenzwischenräume oder sonstige empfindliche Stellen trifft, wobei die Rüstung dem Gegner keinen Schutz bietet und alle Treffer direkt von der Vitalität abgezogen werden.

Die Vitalität Deiner Gegner wird Dir zwar nicht angezeigt, wohl aber die Wirkung, die Deine Hiebe auf sie haben. Trägt der Gegner nur ein paar unbedeutende Schrammen davon, ist er "kaum angekratzt". Triffst Du ihn besser oder öfter, ist er "leicht verletzt" oder gar verwundet. Ein Gegner, der "schwer verletzt" ist, wird Dir nicht mehr lange standhalten. Ein Feind, dessen Vitalität sich bedrohlich der Null nähert, ist "auf der Flucht" und wird versuchen, sich davonzuschleppen und zu fliehen. Dabei wird er nur sporadisch angreifen, falls Du ihn verfolgst. Triffst du ihn, so daß seine Vitalität auf Null sinkt, hast Du ihn getötet.

Ein toter Gegner bedeutet für Dich Erfahrungspunkte in Höhe des in der Kreatortabelle angegebenen Wertes. Aber nur getötete Monster werden dir gutgeschrieben. Dabei ist noch einmal darauf hinzuweisen, daß Tiere nicht getötet, sondern in die Flucht geschlagen werden sollten.

Eine Besonderheit im Kampf ist noch das Gift. Hast Du einen Gegner durch einen Giftdorn oder einen magischen Fluch vergiftet, so wird ihm in jedem Kampfszug ein zufälliger Wert von eins bis zum Grad der Vergiftung von der Vitalität abgezogen. Stirbt ein Gegner durch Gift, gibt es wegen der Heimtücke dieser Tötungsart nur die halben Erfahrungspunkte. Wirst Du dagegen von einem giftigen Hieb, Biß, Stich etc. getroffen, entscheidet deine Geschicklichkeit darüber, ob Du vergiftet wurdest oder dem Gift noch rechtzeitig ausweichen konntest. Bemerkbar macht sich dieses Gift zum Glück erst nach dem Kampf.

Wirst Du während des Kampfes durch einen Zauberbann, einen Stich oder Gas betäubt, so schläfst Du solange, bis die Wirkung verflogen ist. Während dieser Zeit kannst Du nichts unternehmen. Aber Deine Gegner können es. Sie werden auf Dich einschlagen, was man natürlich nicht verhindern kann. Deine Rüstung schützt Dich aber weiterhin. Leider kann man während der Bewußtlosigkeit erneut betäubt werden, was Deine Ohnmacht unter Umständen verlängert.

Sind alle Gegner vertrieben oder getötet, hat man den Kampf gewonnen. Monster tragen fast immer etwas Gold bei sich, welches dann Dir gehört. Tiere besitzen nichts. Anschließend wechselt das Szenario wieder auf die größere Ebene und Du kannst das Spiel wie gewohnt fortsetzen.

Laß dich während eines Kampfes nicht von deinen Gegnern umzingeln. Du kannst schließlich nur horizontal oder vertikal zuschlagen, Deine Gegner aber auch diagonal. Selbst die an sich schwachen Goblins können so, wenn sie Dich umzingelt haben, zusammen großen Schaden anrichten. Bewegen können sich Deine Gegner - im Gegensatz zur Außenwelt - nur in die vier Himmelsrichtungen, so wie Du auch.

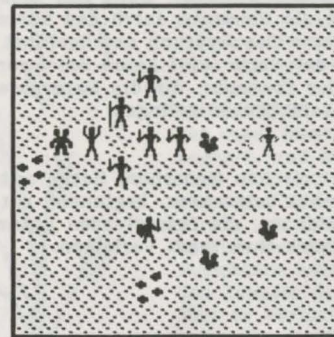
Bedenke, daß Du immer einen Gegner auf einmal angreifen kannst, während die Hiebe aller Kontrahenten gleichzeitig auf Dich niedergehen. Nutze die naturgebundene Deckung aus, um Dich zu verschanzen. Schneide Dir dabei aber nicht den dringend notwendigen Fluchtweg ab!

Es wird Situationen geben, in denen man angesichts vieler starker Gegner und nur wenig Vitalität besser die Flucht ergreift. Willst Du fliehen, so genügt es, aus der Kampfzone hinauszulaufen. Du bist dann Deinen Feinden entkommen. Die Schande einer feigen Flucht bleibt aber nicht ungestraft. Sämtliche Punkte der noch vorhandenen Gegner werden von Deiner Erfahrung abgezogen. Gold gibt es in diesem Fall natürlich auch nicht.

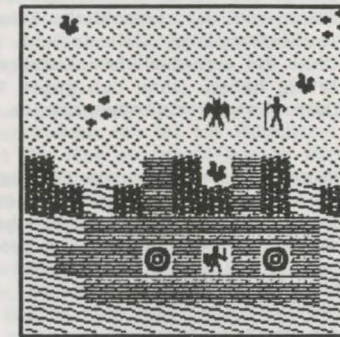
Gelingt die Flucht nicht mehr rechtzeitig, oder man war leichtsinnig genug, um mit zu wenig Vitalität einen starken Gegner anzugreifen, kann es natürlich passieren, daß man das Zeitliche segnet. Mit dem Ende Deines Lebens endet auch das Spiel und die Dunkle Dimension hat eine Chance weniger, vom Bösen befreit zu werden. Allerdings wird man in der Regel mit den zuletzt abgespeicherten Spielstand den Kampf gegen das Böse wieder aufnehmen. Wir wollen jedoch hoffen, daß Du Deinem Tod durch eine kluge Kampftaktik, einen gesunden Verstand und eine scharfe Klinge auch in gefährlichsten Kämpfen entgehen kannst.

Auf der nächsten Seite siehst man einige Bildschirmdarstellungen von Kampfszenen. Links oben wird der Spieler auf einer Graslandschaft von Räubern, einem Zweihaupt, einem Zauberer, einem Schrat und einem Zombie angegriffen. Rechts oben wird Dein vor Anker liegendes Schiff von einem Balrog und einem Zauberer angegriffen.

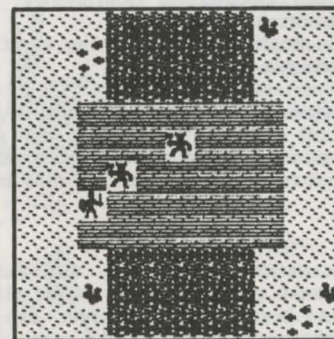
Links unten überfallen Dich zwei Trolle auf einer Brücke. Der Spieler rechts unten hat sich im Kampf übernommen; das Todesdemo läuft...



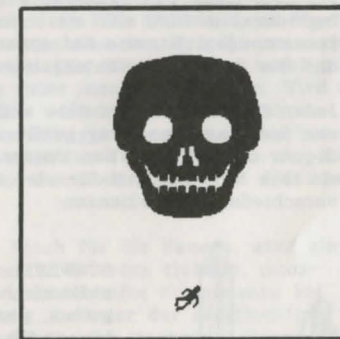
A



B



C



D

8. Die Magie

8.1 Die magischen Künste

Wisse, oh Suchender der mystischen Weisheit, daß die Wege der Magie vielfältig und oft seltsam sind. Die meisten von uns verstehen nur die Dinge, die sie sehen und fühlen, aber manche sehen auch das Unsichtbare und fühlen das Materiellose. Das Erkennen und Nutzen höherer Kräfte wird Magie genannt. Für manche ist sie eine Kunst, für andere eine Wissenschaft. Viele Aonen der Weisheit und der Forschung sind in den folgenden Zeilen enthalten, aber noch ist viel zu lernen.

Magie ist das Resultat aus der Verbindung des menschlichen Geistes, der Kräfte der Natur und der Macht der Elementargeister. Ohne den menschlichen Willen und die menschliche Stimme, die die Elemente durch das Rufen der Zauberformel um Hilfe anfleht, kann keine Beschwörung durchgeführt werden. Ohne die erforderlichen Katalysatoren der Natur wird keine Beschwörung Erfolg haben. Ohne den guten Willen der Elemente, die die Naturgesetze für Deine Zwecke aufheben können, kann kein Zauber gelingen.

Magie ist dreifaltig, ein Gleichgewicht zwischen Menschen, Natur und Elementen. Laß uns hier alle drei Aspekte betrachten, beginnend mit den zum Zaubern notwendigen, natürlichen Substanzen, die Ingredienzen genannt werden und den Worten des Beschwörenden ihre Kraft verleihen.

8.2 Die Ingredienzen

Die Grundlage von Zaubersprüchen ist das Mischen der richtigen Ingredienzen. Dies sind natürliche Substanzen, die richtig zusammengestellt, wie Katalysatoren die Kraft der Beschwörung verstärken und bis zu den Elementargeistern vordringen lassen.

Jeder Spruch erfordert eine andere Zusammenstellung. Diese Rezepte werden von den Magiern streng gehütet, denn oft bedeutet ein Zauber, den der Gegner nicht kennt, den Unterschied zwischen Leben und Tod. Manchmal geben sie ihre Kunst jedoch für viel Gold an ihre Schüler weiter. Es gibt acht verschiedene Ingredienzen:



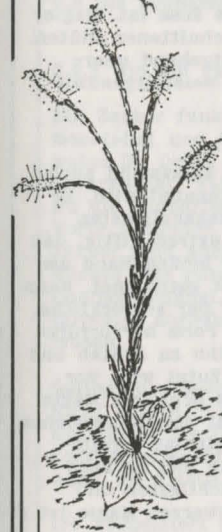
SCHWEFEL ist eine natürliche Substanz, die häufig in vulkanischen Gegenden gefunden wird. Es ist ein hellgelbes, geruch- und geschmackloses Pulver, das mit blauer Flamme verbrennt und dabei sehr stechend riecht. Seine Verbundenheit mit dem Feuer läßt den Schwefel zu einer Grundsubstanz bei allen Sprüchen werden, die etwas mit Feuer zu tun haben. Er war immer ein Hilfsmittel der Zauberer, Druiden und Alchimisten aller Zeitalter und ist fast überall zu bekommen.



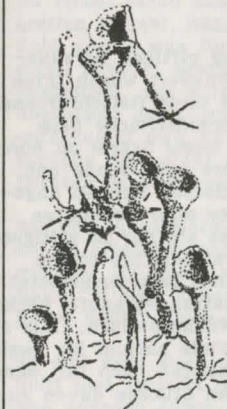
KNOBLAUCH ist bestimmt das bekannteste Geschenk der Natur an die Menschen, das magische Eigenschaften besitzt. Er wird fast überall angebaut und wird sogar weniger zu magischen als vielmehr zu kulinarischen Zwecken verwendet. Seine aromatische Natur und seine Heilkraft machen den Knoblauch zu einem mächtigen Reagenz in Zauberformeln. Er dient unter anderem zur Behandlung von Wunden und Krankheiten, hilft aber auch gegen untote Kreaturen.



GINSENG wird seit langem gepriesen für seine stärkenden und medizinischen Eigenschaften. Die Wurzel der Ginsengpflanze ist besonders bemerkenswert für ihre gegabelte Form und ihre rosa Farbe. Lange schon bereitet man Tee aus ihr um Kranken Kraft zu geben. Für magische Zwecke eignet sich nur der besonders starke, schwarze Ginseng, der nur in den Bergen gefunden wird, aber fast überall zu kaufen ist.



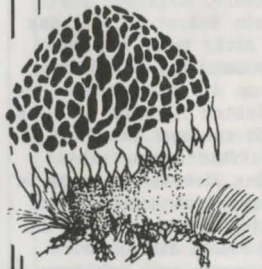
ZIRBELKRAUT ist eine seltsame Graspflanze, die nur auf der Insel Damraskan vorkommt. Sie ist als Heilmittel begehrt, und man sagt ihr eine potenzsteigernde Wirkung nach. Sie ist indirekt ein Fleischfresser, denn die mit klebrigen Härchen bedeckten Spitzen ihrer langen Halme wirken wie Fliegenfänger. Bleibt ein Insekt an den süßlich duftenden, klebrigen Tröpfchen am Ende der Fanghaare haften, sondert die Pflanze, angeregt durch das Zappeln der Beute, so lange ein Sekret ab, bis das Tier so verklebt ist, daß es sich nicht mehr bewegen kann. Da die Pflanze nicht in der Lage ist, ihren Fang selbst zu verdauen, stößt sie, wenn die Bewegungen des Opfers aufgehört haben, die verklebten Härchen ab. Das Insekt fällt zu Boden, verwest und reichert die Erde dabei mit Nährstoffen an, die die Pflanze dann über ihre Wurzeln aufnimmt. So kann das Zirbelkraut auch in kargen Gebieten wachsen. Die Pflanzen sind meist mit vielen leeren Panzern toter Insekten umgeben. Wird die Pflanze angegriffen oder verletzt, rollen sich ihre Fanghalme korkenzieherförmig zusammen und schützen so den Wurzelstock. Für magische Zwecke werden nur die Blätter des knapp über dem Boden liegenden Blattkranzes gebraucht.



BLUTFLECHTE ist ein Fluch für die Bauern, aber ein Segen für die Zauberer. Es ist eine tiefrote, moos-ähnliche Flechte, die eine lebhaft Komponente bei Zaubersprüchen darstellt. Sammler der Blutflechte verbringen ihr Leben damit, das Wachstum dieser Pflanze zu beobachten, die sich allerdings überhaupt nicht wie eine Pflanze verhält. Die Blutflechte wächst nur bei großer Trockenheit, wenn alles um sie herum von der Dürre ausgelaugt ist. Sie kann ohne direkte Sonneneinstrahlung nicht überleben und verschwindet daher jede Nacht vom Antlitz der Erde, um erst dann wieder zurückzukehren, wenn die Sonne erbarmungslos auf das Land brennt. Die Blutflechte ernährt sich vor allem von trockenen Gräser- und Getreidesamen; sie kann an einem einzigen Tag ein ganzes Kornfeld vernichten und ohne eine Spur zu hinterlassen mit Einbruch der Dämmerung verschwinden, nichts als leere Halme zurücklassend, die sich leicht in der nächtlichen Brise wiegen. In der Trockenzeit sitzen Kaufleute und Sammler oft tagelang bei den Feldern und warten auf das Erscheinen dieses seltsamen Parasiten.

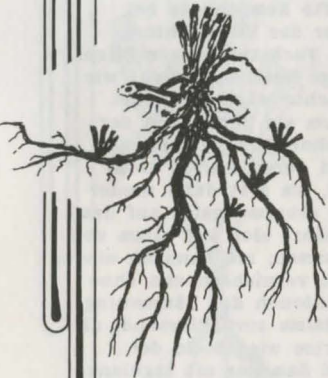


TOTENBLUME ist der Name einer merkwürdigen Pflanze, die Böden zu bevorzugen scheint, die tote Körper enthalten. Man findet sie vor allem auf Schlachtfeldern und Friedhöfen. Ihrer pechschwarzen Blüte, die sich nur bei Mondlicht öffnet, und die scheinbar nur vom Totenkopf-Nachtfalter (gibt es wirklich; Anm. d. Verfassers) bestäubt wird, verdankt sie ihren volkstümlichen Namen "Trauerrose", obgleich sie keine echte Rose ist. Magier verwenden nur ihre bei Vollmond geschnittenen Blüten. Die Kraft dieser Pflanze ist noch weitgehend unerforscht, aber ihre Wirkungsweise hat meist irgendwie eine Beziehung zum Tod.



GIFT DER NACHT ist ein Pilz, der im Volksmund auch Eiterpest, Satanspilz oder Giftbeule genannt wird. Er kann nur nachts in den tiefsten, unzugänglichsten Wäldern gefunden werden und ist so extrem giftig, daß schon eine leichte Berührung mit der bloßen Hand am frischen Pilz den Tod bedeutet. Selbst getrocknet, kann man ihn nicht unbeschadet berühren. Der schreckliche, langsame Tod, den er auch in dieser Form hervorrufen kann, war der Anlaß für den König, ihn zu ächten und seinen Gebrauch zu verbieten. Diese Zutat wird vor allem für gefährliche, unheilbringende Schwarze Magie benutzt. Heute darf er in keiner Stadt des Königreiches mehr verkauft werden. Der Besitz allein ist bereits strafbar. Man munkelt aber, daß er ab und zu noch illegal zu haben ist, denn für die mächtigsten und gefährlichsten Beschwörungen der schwarzen Magie ist er unverzichtbar.

ALRAUNEWURZEL ist die Wurzel der giftigen Alraunepflanze. Sie ist besonders bemerkenswert wegen ihres menschenähnlichen Aussehens und ihrer fleischfarbenen Schale. Es wird erzählt, daß die Schnittfläche beim Abtrennen blutrot werde und ein leiser Schrei zu hören sei. Die Wurzel ist bekannt für ihre betäubende und heilende Wirkung - wenn sie in kleinen Mengen angewendet wird. Sie ist die mächtigste aller bekannten magischen Ingredienzen. Man findet sie nur in giftigen Sümpfen, wo sie tief in der Erde steckt. Die starke Nachfrage hat die Alraune allerdings fast ausgerottet. Sie wird nirgendwo mehr in Geschäften verkauft, höchstens einmal privat und dann zu Wucherpreisen, falls sie doch noch jemand gefunden hat. Viele suchen ihr ganzes Leben lang in den gefährlichen Sümpfen nach ihr, ohne jedoch in den Besitz eines winzigen Stückes davon zu gelangen. Es wird erzählt, daß manche Zauberer Stellen kennen, an denen sie wächst, dieses Geheimnis aber eisern hüten.



Dies sind die acht magischen Ingredienzen, die für die Zaubersprüche gebraucht werden. Einige sind gebrauchsfertig überall erhältlich, während andere selten und teuer sind oder lange gesucht werden müssen. Bewache Deinen Vorrat an Reagenzen sehr sorgfältig, denn ohne sie gibt es keine Magie. Benutze sie so weise, wie Du die Kräfte benutzt, die sie freisetzen.

8.3 Die Zaubersprüche

8.3.1 Wie ein Zauber funktioniert

Ein Zauber funktioniert im Grunde so, daß Du die richtigen Zutaten zusammenstellst und Deinen Geist auf das Ziel der Beschwörung konzentrierst, wobei Du Deine mentale Energie (eine entsprechende Anzahl Astralpunkte) verbrauchst. Während Du die Ingredienzen miteinander reagieren läßt, rufst Du die Zauberformel. Die freigesetzten Kräfte werden durch die magischen Worte gebunden und damit die Elementargeister beschworen. Für verschiedene Zaubere sind auch verschiedene Elemente zuständig. Sollten Dir die höheren Mächte (die guten oder die bösen) gnädig gestimmt sein, was von Deinem Charme abhängt, werden sie Deine Beschwörung erhören, die Naturgesetze teilweise aufheben und die beabsichtigte Wirkung des Zaubers eintreten lassen.

Gelingt die Beschwörung nicht, sind Zutaten und Astralenergie verloren. Nicht ärgern - wieder versuchen. Das Gelingen eines Zaubers wird eine Entschädigung für Deine Mühen und Kosten sein. Wenn Du spürst, wie die kosmische Macht Dich durchdringt und Dein Wille die Naturgesetze bricht, wirst Du wissen, was gemeint ist.

(So kompliziert sich das anhört, für Dich als Spieler ist es sehr einfach. Du lernst einen Zauberspruch bei den Magiern beider Zirkel. Ob Du ihn begreifen kannst, hängt von Deiner Klugheit ab. Gegen eine gewisse Summe in Gold verrät man Dir das Rezept. Willst Du zaubern, mußt Du nur die notwendigen Zutaten besitzen und genügend Astralenergie haben. Das Mischen der Reagenzen, das Rufen der Zauberformel und die komplette Beschwörung übernimmt der Computer für Dich. Sind alle Voraussetzungen gegeben, entscheidet eine Charmeprobe, ob der Zauber gelingt. Du brauchst die Sprüche also nicht wirklich zu lernen. Auch das aufwendige Mischen der Zutaten möchten wir Dir ersparen.)

Mit der Zaubermacht steigt auch der Anspruch an die Klugheit dessen, der sie zu erlernen sucht. Sei deshalb nicht beleidigt, wenn Dir ein Magier mitteilt, Du seiest nicht klug genug, das Beschwörungsritual zu begreifen. Magie ist halt kompliziert. Versuche Deinen Klugheitswert zu steigern und kehre danach noch einmal zurück.

Es gibt zwei Wege der magischen Künste. Ein weißer Magier hilft, schützt, heilt und zerstört das Böse. Wer aber die Kraft nur zu seinem Vorteil nutzt und anderen damit schadet, betritt den unheilvollen Pfad der schwarzen Magie. Für beide Wege gibt es je einen Zirkel von Zauberern, die diese Künste pflegen.

Wir besuchten beide magischen Sekten, und man gab uns dort bereitwillig Auskunft über die gängigsten Zauber. Es gibt sechzehn verschiedene Zaubersprüche, jeweils acht der beiden magischen Künste, die Du erlernen kannst. Wir haben die entsprechenden Lehrmeister aufgesucht und können Dich so schon vorab von der Wirkung dieser Sprüche unterrichten. Allerdings verriet man uns nicht, welche Ingredienzen und magischen Worte im einzelnen erforderlich sind und wie diese Beschwörungen durchgeführt werden, da wir nicht in der Lage waren, den hohen Goldpreis für diese Geheimnisse zu bezahlen.

8.3.2 Weiße Magie

MAGISCHES LICHT ist ein relativ einfacher Zauber, oftmals der erste, den der Anfänger der magischen Künste zu beherrschen erlernt. Du wirfst die Zutaten einfach in die Luft und läßt durch Rufen der Zauberformel eine Kugel aus magischem Licht entstehen, die vor Dir herschwebt und ebenso hell leuchtet wie eine Fackel. Aber dieses Licht hat Vorteile. Es ist weder heiß noch flackert es. Es qualmt auch nicht. Also brauchst Du nicht halb blind vor Rauch mit tränenden Augen zu kämpfen. Außerdem behälst Du beide Hände frei. Dafür läßt es sich nicht wie eine Fackel als Waffe benutzen, und es brennt auch nur so lange wie eine Fackel. Die Beschwörung läßt sich nur dort durchführen, wo es sehr dunkel ist. Andernfalls ist sie sinnlos.

ENTGIFTUNG wirkt glücklicherweise gegen alle Gifte, die es gibt. In der Dunklen Dimension gibt es viele Arten von Giften. Ebenso vielfältig sind die Möglichkeiten, sich Vergiftungen zuzuziehen.

Man reibt sich die Zutaten einfach auf die Haut und spricht die Zauberformel. Gelingt es, leuchtet die Haut kurz auf, und machtvolle Magie bannt alle Stoffe aus dem Körper, die nicht hineingehören und reinigt damit das Blut.

SCHUTZSCHILD hilft Dir im Kampf. Es mag Momente im Gefecht geben, wo zahlreiche, kräftige Treffer auf Dich niedergehen und vehement an Deiner Lebensenergie zehren. Selbst die beste Rüstung kann größere Verletzungen dann nicht auf Dauer verhindern. Wirfst Du aber die Ingredienzen mit den magischen Worten über Dich, so wird sich, falls der Zauber gelingt, der Schutz, den Dir Deine Rüstung bietet, für zwölf Kampfszüge verdoppeln. Solange der Zauber wirkt, leuchtet in der Statuszeile ein "S" auf. Die Beschwörung kann allerdings nicht durchgeführt werden, solange der Lichtschild aktiv ist.

WUNDERHEILUNG ist einer der Grundsteine weißer Magie. Ist Deine Vitalität durch Verwundung sehr schwach geworden und kein Heiler erreichbar, Dein Vorrat an Astralenergie aber noch recht beachtlich, so kannst Du Astralenergie in Vitalität umwandeln. Reibe die Reagenzen vorsichtig auf Deine Wunden, sprich die magischen Worte und gib die Anzahl der umzuwandelnden Punkte ein. Gelingt der Zauber, kannst Du beobachten, wie sich Deine Wunden schließen.

BANNBRECHER ist nützlich, denn manche Zauberer oder Dämonen können magische Barrieren errichten, die niemand zu durchdringen vermag.

Wirfst Du aber die Reagenzen mit den magischen Worten in das Energiefeld, so wird es sich, sollten Dir die höheren Mächte gnädig gestimmt sein, langsam auflösen und Dir den Weg freigeben. Die Beschwörung hat nur dann einen Sinn, wenn auch ein Energiefeld in der Nähe ist.

LICHTSCHILD hilft gegen die unheilvolle Magie von Zauberern, Dämonen, Balrogs und Einhörnern. Diese sind nämlich in der Lage, Dich mit einem Bann zu belegen und Dich so für mehrere Kampfszüge zu betäuben. Hat Dich der Zauber erst getroffen, kannst Du nichts mehr dagegen unternehmen. Du kannst dem vorbeugen, indem Du die erforderlichen Zutaten über Dich wirfst und die magischen Worte rufst. Gelingt der Zauber, legt sich für zwölf Kampfszüge ein magischer Schutz über Dich, der all diese Schlafzauber abwehrt. Während dieser Zeit leuchtet in der Statuszeile ein "L" auf. Die Beschwörung kann allerdings nicht durchgeführt werden, solange der Schutzschild-Zauber aktiv ist.

GEWANDTHEIT hilft, wenn es notwendig ist, schneller zu sein, als Deine Gegner. Wirf die Ingredienzen über Dich und sprich die Zauberformel. Gelingt die Beschwörung, so bist Du doppelt so schnell. Du kannst zwei Kampfszüge in derselben Zeit durchführen, die Deine Gegner für einen einzigen benötigen. Dieser Zustand währt zwölf Gegner-Kampfszüge lang an; während dieser Zeit leuchtet in der Statuszeile ein "G" auf. Da Dein Zeitablauf verdoppelt wird, wirken alle übrigen Zauber nur noch für sechs Gegner-Kampfszüge.

TOTENBANN ist der mächtigste weissmagische Zauber. Untote sind, in all ihren Erscheinungsformen, gefährliche Gegner. Aber sie haben einen fürchterlichen Feind: die Sonne. Gerät ein Untoter in direktes Sonnenlicht, verbrennt er. Leider ist die Sonne dieser Welt durch eine dicke Wolkendecke verhüllt. Wirfst Du aber die nötigen Zutaten in die Luft und rufst die Zauberformel, so wird, wenn die Beschwörung erfolgreich ist, über Dir die Wolkendecke kurz aufreißen, und das Licht der Sonne wird alle Untoten und auch eventuell anwesende Steintrolche zerstören. Natürlich kann dieser Zauber nur unter freiem Himmel durchgeführt werden. In Höhlen kann bekanntlich kein Sonnenlicht eindringen.

8.3.3 Schwarze Magie

DONNERKEIL ist ein leicht zu erlernender Zauber, mit dem meist der Anfänger der schwarzen Künste beginnt. Er erzeugt viel Licht und Lärm, ist also bestens geeignet, Zuschauer zu beeindrucken. Er läßt sich aber auch als Kampfszauber einsetzen, obgleich er allerdings von relativ geringer Wirkung ist. Dennoch ist er stärker als der Durchschnittschieß selbst einer magischen Waffe. Schleudert man die Zutaten unter Rufen der Zauberformel einem Gegner entgegen, so entsteht, falls der Zauber gelingt, ein blau leuchtendes, magisches Geschoß aus reiner Energie, das den Gegner wie ein Hieb mit dreizehn Trefferpunkten trifft. Deine magischen Geschosse treffen immer, und der Gegner kann sie nicht parieren, aber seine Rüstung schützt ihn teilweise.

GIFT UND GALLE ist ein Zauber, dessen Anwendung vom König verboten worden ist, da seine Wirkung zu grausam ist. Selbst seine Zutaten seien teilweise illegal, berichtete ein Magier, wollte sich aber nicht näher dazu äußern.

Man müsse sie mit den magischen Worten gegen einen Gegner werfen. Gelänge der Zauber, so würde der Getroffene um zwei Faktoren vergiftet werden und einen langsamen, qualvollen Tod erleiden.

FEUERBALL ist einer der vielen guten Kampfzauber über die ein Magier verfügen muß. Ein Feuerball ist ebenfalls ein magisches Geschoß. Seine Beschwörung ist komplizierter als die eines Donnerkeils, aber auch machtvoller. Er fügt dem von ihm Getroffenen einundzwanzig Trefferpunkte zu. Mische die Reagenzen und schleudere sie mit den magischen Worten in die Richtung Deines Gegners. Sind Dir die bösen Mächte gnädig, so wird sich ein gewaltiger Feuerball bilden, der fauchend auf den Feind zurast und ihn verbrennt.

FLAMMENS PUR ist ebenfalls ein Kampfzauber, aber eher geeignet, mehrere Gegner auf einmal zu treffen, wenn sie hintereinander stehen. Wirfst Du die Zutaten mit dem Zauberspruch in eine bestimmte Richtung, beginnt mit etwas Glück vor Deinen Füßen eine Flammenspur, die in die gewählte Richtung rast. Das magische Feuer läßt sich von keinem Hindernis aufhalten und brennt auch auf dem Wasser. Wer da hineingerät, bekommt es mit der Wucht eines Donnerkeils zu spüren. Die Wirkung ist zwar schwächer als ein Feuerball und die Beschwörung teurer, aber ab drei Getroffenen lohnt es sich bereits. Außerdem trifft man damit auch verdeckte Gegner.

FURCHTFLUCH kann helfen, wenn Du von Tieren attackiert wirst. Diese Angriffe sind lästig, denn sie bringen nichts ein, und es ist nicht gut, Tiere zu töten. Dieser mächtige Illusionszauber wirkt jedoch auf den Fluchinstinkt von höher entwickelten Tieren. Mische vorsichtig die Ingredienzen, rufe die Zauberformel und wirf die Mischung in die Luft. In den Herzen der höheren Tiere wird das scheinbare Gefühl einer Naturkatastrophe hervorgerufen, was eine panische Flucht auslöst. Hüte Dich, ein solches fliehendes Tier noch anzugreifen. In seiner Panik würde es bei einem Treffer einen Herzschlag bekommen. Leider wirkt dieser Zauber nicht gegen Monster oder niedere Tiere, wie Schlangen, Spinnen, Fledermäuse, Ratten oder Kraken.

ZEIT GEFRIEREN ist erforderlich, um nur allein agieren zu können. Man müsste sonst jeden Gegner einzeln paralisieren, was zwar einfacher sein mag, aber zu lange dauert. Wirf die Zutaten mit den magischen Worten in die Luft. Wenn es gelingt, bleibt die Zeit stehen, und für zwölf Kampfzüge kannst nur Du handeln.

TODESBLITZ ist der wirkungsvollste aller Kampfzauber. Er ist ungeheuer nützlich, wenn ein sehr mächtiger Gegner in Deine unmittelbare Nähe gelangt ist. Wirf ihm die sorgfältig gemischten Ingredienzen direkt vor die Füße und rufe dabei die Zauberformel. Sind Dir die dunklen Mächte gesonnen, wird ein Blitzstrahl an dieser Stelle in den Boden einschlagen und mit sechsunddreißig Trefferpunkten den dort stehenden Gegner verbrennen. Diese Gewalt können nur gesunde Drachen und Riesen knapp überleben.

MAGISCHE BOMBE ist ein fürchterlicher Zauber, dessen Anwendung nicht nur vom König verboten wurde, sondern auch sehr gefährlich ist. Viele sind schon bei der Beschwörung ums Leben gekommen.

Manche schwarzen Magier benutzen diesen Spruch trotzdem, wenn sie von sehr vielen starken Gegnern umgeben sind. Sie werfen dann die Zutaten in die Luft und rufen mit unheilvollen Zauberformeln die Mächte der Finsternis an. Wenn die Beschwörung Erfolg hat, wird eine furchtbare magische Explosion ausgelöst, die alle Anwesenden zwanzig Punkte direkt von ihrer Vitalität kostet, was für viele Monster bereits tödlich ist. Aber auch der Beschwörende wird von der Wucht der Detonation nicht verschont und zwanzig Trefferpunkte hinnehmen müssen, wenn er sich dieser schrecklichen Waffe bedient. Du solltest diese kräftezehrende Beschwörung also höchstens in absoluten Ausnahmefällen anwenden.

9. Die Bedienung

9.1 Allgemeine Bedienungshinweise

Die Bedienung des Programms erfolgt ausschließlich über die Tastatur des Computers. Es gibt zwar sehr viele Funktionen, und viele Tasten sind mehrfach belegt, aber die Bedienung ist im Grunde sehr leicht zu erlernen. Die meisten Befehle werden nämlich über den entsprechenden Anfangsbuchstaben des Befehls aufgerufen.

Zu erwähnen wäre vielleicht noch, daß das Programm nach jedem Deiner Züge seine Figuren bewegt. Auch wenn Du zu lange wartest oder einen Bedienungsfehler machst, agieren die anderen.

Da Du in der Außenwelt, in Städten und Labyrinthen teilweise verschiedene Dinge tun kannst, gelten dort zum Teil auch andere Befehle, die jedoch manchmal über die gleichen Tasten aufgerufen werden, die auch anderswo für ganz andere Aktionen belegt sind. Wir unterscheiden daher in der folgenden Befehlsbeschreibung nach dem Ort, an dem der Befehl gegeben wird. Wird irgendwo eine Taste, die anderswo vielleicht eine Funktion hat, nicht benutzt, so wird sie dort auch nicht aufgeführt.

9.2 Befehle in der Außenwelt

9.2.1 Richtungsbefehle

Es gibt vier ansteuerbare Richtungen, die sowohl zum Bewegen, sowie auch als nachfolgende Richtungseingabe für Katapultschüsse dienen. Alle Tasten sind mit einer Wiederholungsfunktion ausgestattet; Du kannst die Taste so zum Laufen gedrückt halten.

Ⓒ (Klammeraffe) - Bewegen der Spielfigur nach Norden (oben)

∕ (Schrägstrich) - Bewegen der Spielfigur nach Süden (unten)

⋮ (Doppelpunkt) - Bewegen der Spielfigur nach Westen (links)

⋮ (Semikolon) - Bewegen der Spielfigur nach Osten (rechts)

9.2.2 Sonstige Befehle

B Zum Be- und Absteigen von Reittieren und an- und von Bord gehen von Schiffen. Außerdem wird der Befehl zum Betreten von Städten, Gebäuden etc. benutzt, wobei es allerdings manchmal erforderlich ist, den Befehl zu wiederholen.

H Nur wenn Du auf einem Pferd oder Einhorn reitest: Läuft das Tier im Schritt, rufst Du mit dieser Taste "Hühaa!", worauf es in Galopp fällt, das heißt, es läuft einen oder zwei Schritte schneller als sonst. In Wäldern stehen die Bäume jedoch meist so dicht, daß Du auch im Galopp nur ein Feld weit vorankommst. Ein erneuter Druck auf diese Taste läßt das Tier durch den Ruf "Hooh!" wieder Schritt laufen.

I Inventur der Ausrüstung. Es wird nacheinander die gesamte Ausrüstung im Statusfenster angezeigt. Zum Weiterblättern muß eine Taste gedrückt werden.

K Von einem Schiff aus kannst Du mit diesem Befehl (gefolgt von der Richtungsangabe) den Katapult abfeuern. Ob Du das Ziel auch triffst, hängt von Deinem Geschicklichkeitswert ab.

L Auf etwas Flugfähigem: "In die Lüfte" rufen. Während des Fluges werden nur Richtungsbefehle und nochmals die Taste "L" für das Rufen von "Landen" angenommen.

P Position bestimmen, sofern man das richtige Instrument dafür besitzt.

Q Spielstand abspeichern (Das "S" ist leider anders belegt). Du mußt dazu eine formatierte Diskette einlegen und die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.

R Rüstung anlegen. Welche Rüstung es sein soll, folgt dann über die Eingabe folgender Kennbuchstaben:

- A) Kleidung
- B) Waffenrock
- C) Lederrüstung
- D) Kettenhemd
- E) Schuppenpanzer
- F) Ritterrüstung
- G) Magische Rüstung

S Suchen von verborgenen Gegenständen auf dem Feld, auf dem man steht. Gefundene Dinge werden automatisch genommen.

Z Einen Zauberspruch sprechen. Welcher Spruch es sein soll, erfolgt dann über die Eingabe folgender Kennbuchstaben:

WEISSE MAGIE:

- B) Entgiftung
- D) Wunderheilung

Dem Wunderheilungszauber ("D") folgt noch eine Zahleneingabe.

SCHWARZE MAGIE: (hier keiner)

W Waffe bereithalten. Welche Waffe es sein soll, folgt dann über die Eingabe folgender Kennbuchstaben:

- A) Hände
- B) Messer
- C) Dolch
- D) Kurzschwert
- E) Handbeil
- F) Schwert
- G) Morgenstern
- H) Kampfstab
- I) Bastardschwert
- J) Streitaxt
- K) Zweihänder
- L) Schleuder
- M) Kurzbogen
- N) Blasrohr
- O) Langbogen
- P) Armbrust
- Q) Magische Axt
- R) Elbenbogen
- S) Zauberschwinge

Falls Du eine Einhandwaffe benutzt, wird automatisch der beste Schild, den Du besitzt, gewählt. Nimmst Du die Zauberschwinge ("S"), mußt Du auf die Frage nach der Schildbenutzung mit "J" (als Einhandwaffe) oder "N" (als Zweihandwaffe) antworten.

SPACE (Leertaste) - Warten, d.h. einen Zug verstreichen lassen und Aktion der anderen Figuren abwarten.

← (Pfeil nach links) - Pause; Spiel wird "eingefroren" bis wieder eine Taste gedrückt wird.

9.3 Befehle in der Kampf-Phase

9.3.1 Richtungsbefehle

Es gibt vier ansteuerbare Richtungen, die sowohl zum Laufen, als auch als nachfolgende Richtungsangabe für Attacken oder gerichtete Zaubersprüche dienen.

@ (Klammeraffe) - Bewegen der Spielfigur nach Norden (oben)

< (Schrägstrich) - Bewegen der Spielfigur nach Süden (unten)

: (Doppelpunkt) - Bewegen der Spielfigur nach Westen (links)

; (Semikolon) - Bewegen der Spielfigur nach Osten (rechts)

9.3.2 Sonstige Befehle

A Mit der gerade benutzten Waffe eine Attacke durchführen; gefolgt von der Richtungsangabe. Näheres siehe Kapitel "7. Der Kampf"

I Inventur der Ausrüstung. Es wird nacheinander die gesamte Ausrüstung im Statusfenster angezeigt. Zum Weiterblättern muß eine Taste gedrückt werden.

W Waffe bereithalten. Welche Waffe es sein soll, folgt dann über die Eingabe folgender Kennbuchstaben:

- A) Hände
- B) Messer
- C) Dolch
- D) Kurzsword
- E) Handbeil
- F) Schwert
- G) Morgenstern
- H) Kampfstab
- I) Bastardsword
- J) Streitaxt
- K) Zweihänder
- L) Schleuder
- M) Kurzbogen
- N) Blasrohr
- O) Langbogen
- P) Armbrust
- Q) Magische Axt
- R) Elbenbogen
- S) Zauberschwinge

Falls Du eine Einhandwaffe benutzt, wird automatisch der beste Schild, den Du besitzt, gewählt. Nimmst Du die Zauberschwinge ("S"), muß Du auf die Frage nach der Schildbenutzung mit "J" (als Einhandwaffe) oder "N" (als Zweihandwaffe) antworten.

Z Einen Zauberspruch sprechen. Welcher Spruch es sein soll, folgt dann über die Eingabe folgender Kennbuchstaben:

WEISSE MAGIE:

- B) Entgiftung
- C) Schutzschirm
- D) Wunderheilung
- F) Lichtschild
- G) Gewandtheit
- H) Totenbann

SCHWARZE MAGIE:

- I) Donnerkeil
- J) Gift und Galle
- K) Feuerball
- L) Flammenspur
- M) Furchtfluch
- N) Zeit gefrieren
- O) Todesblitz
- P) Magische Bombe

Bei einem Kampfzauber folgt noch eine Richtungsangabe und bei einem Wunderheilungszauber ("D") noch eine Zahleneingabe.

Space (Leertaste) - Warten, d.h. einen Zug verstreichen lassen und Aktion der anderen Figuren abwarten.

← (Pfeil nach links) - Pause; Spiel wird "eingefroren" bis wieder eine Taste gedrückt wird.

9.4 Befehle in Städten und Gebäuden

9.4.1 Richtungsbefehle

Es gibt vier ansteuerbare Richtungen, die sowohl zum Laufen, als auch als nachfolgende Richtungseingabe für das Ansprechen von Leuten dienen.

@ (Klammeraffe) - Bewegen der Spielfigur nach Norden (oben)

/ (Schrägstrich) - Bewegen der Spielfigur nach Süden (unten)

: (Doppelpunkt) - Bewegen der Spielfigur nach Westen (links)

; (Semikolon) - Bewegen der Spielfigur nach Osten (rechts)

9.4.2 Sonstige Befehle

B Benutzen von Ausrüstungsgegenständen (gefolgt von der Eingabe der ersten vier Buchstaben des Gegenstandes). Dies funktioniert allerdings nur in den Städten oder Gebäuden, wo es spielerisch einen Sinn hat, den Gegenstand zu benutzen.

K Kommunizieren, also jemanden ansprechen (gefolgt von Richtungsangabe).

S Suchen von verborgenen Gegenständen auf dem Feld, auf dem man steht. Allerdings wird nicht alles genommen, was Du findest.

Z Einen Zauberspruch sprechen. Meist ist innerhalb von Städten oder Gebäuden nur der Bannbrecher-Spruch sinnvoll. Es kann kein sonstiger Spruch angewendet werden. Auch der Bannbrecher funktioniert nur dort, wo er angebracht ist.

SPACE (Leertaste) - Warten, d.h. einen Zug verstreichen lassen und Aktion der anderen Figuren abwarten.

9.5 Befehle in Labyrinthen

9.5.1 Richtungsbefehle

Es gibt vier ansteuerbare Richtungen, die hier nur zum Bewegen dienen. Bei allen anderen gerichteten Befehlen richtet sich die Wirkung wegen der Dreidimensionalität der Labyrinth nach vorn.

G (Klammeraffe) - einen Schritt vorwärts gehen.

/ (Schrägstrich) - sich um 180 Grad drehen. Während eines Kampfes dient diese Taste zur Flucht. Ferner werden betretene Räume mit ihrer Hilfe wieder verlassen.

: (Doppelpunkt) - sich um 90 Grad nach links drehen.

; (Semikolon) - sich um 90 Grad nach rechts drehen.

9.5.2 Sonstige Befehle

A Mit der gerade benutzten Waffe eine Attacke in Blickrichtung durchführen (funktioniert nur, während Du angegriffen wirst).

B Benutzen von Ausrüstungsgegenständen (gefolgt von der Eingabe der ersten vier Buchstaben des Gegenstandes).

E Entzünden von Fackeln oder einer Lampe

I Inventur der Ausrüstung. Es wird nacheinander die gesamte Ausrüstung im Statusfenster angezeigt. Zum Weiterblättern muß eine beliebige Taste gedrückt werden.

K Klettern einer Leiter in ein anderes Stockwerk hinauf oder hinab.

S Suchen von verborgenen Geheimtüren in der Wand, vor der Du gerade stehst.

SPACE (Leertaste) - Warten, d.h. einen Zug verstreichen lassen und Aktion der anderen Figuren abwarten.

R Rüstung anlegen. Welche Rüstung es sein soll, folgt dann über die Eingabe folgender Kennbuchstaben:

- A) Kleidung
- B) Waffenrock
- C) Lederrüstung
- D) Kettenhemd
- E) Schuppenpanzer
- F) Ritterrüstung
- G) Magische Rüstung

W Waffe bereithalten. Welche Waffe es sein soll, folgt dann über die Eingabe folgender Kennbuchstaben:

- A) Hände
- B) Messer
- C) Dolch
- D) Kurzschild
- E) Handbeil
- F) Schwert
- G) Morgenstern
- H) Kampfstab
- I) Bastardschild
- J) Streitaxt
- K) Zweihänder
- L) Schleuder
- M) Kurzbogen
- N) Blasrohr
- O) Langbogen
- P) Armbrust
- Q) Magische Axt
- R) Elbenbogen
- S) Zauberschlinge

Falls Du eine Einhandwaffe benutzt, wird automatisch der beste Schild, den Du besitzt, gewählt. Nimmst Du die Zauberschlinge ("S"), mußt Du auf die Frage nach der Schildbenutzung mit "J" (als Einhandwaffe) oder "N" (als Zweihandwaffe) antworten.

Z Einen Zauberspruch sprechen. Welcher Spruch es sein soll, erfolgt dann über die Eingabe folgender Kennbuchstaben:

WEISSE MAGIE:

- A) Magische Licht
- B) Entgiftung
- C) Schutzschirm
- D) Wunderheilung
- F) Lichtschild
- G) Gewandtheit

SCHWARZE MAGIE:

- I) Donnerkeil
- J) Gift und Galle
- K) Feuerball
- N) Zeit gefrieren
- O) Todesblitz

Beim Wunderheilungszauber ("D") folgt noch eine Zahleneingabe. Kampfzauber können hier nur in Gegenwart eines Angreifers ausgelöst werden.

9.6. Zahleneingaben

Die Eingabe von Zahlen erfolgt meist in einem vorgegebenen (blauen) Feld. Ist dieses Feld länger als die gewünschte Zahl, müssen ihr entsprechend viele Nullen vorangestellt werden. Ist das Feld vollgeschrieben, reagiert der Computer darauf. Die Return-Taste muß nicht gedrückt werden.

9.7 Kommunikation

Mit Leuten sprechen kannst Du in allen Städten und den meisten Gebäuden, indem Du sie mit dem Kommunikationsbefehl ansprichst. Wenn Du nach einem bestimmten Begriff fragen möchtest, gibst Du die ersten vier Buchstaben dieses Begriffes ein, wobei eine Korrektur über die Delete-Taste möglich ist. Das Drücken der Return-Taste ist überflüssig. Umlaute müssen mit "e" (also KOENIG statt KÖNIG) eingegeben werden. Wenn der Gesprächspartner den Begriff kennt, wird er sich dazu äußern. Begriffe die jeder kennt sind:

NAME - Frage nach dem Namen der Person

GESU - Frage nach dem Gesundheitszustand der Person

BERU - Frage nach dem Beruf und der Berufung

WIED - Auf Wiedersehen sagen; beenden des Gespräches. Ein Druck auf die Return-Taste ohne eine Eingabe erfüllt den gleichen Zweck.

Aus den Antworten ergeben sich dann meist schon die Begriffe für eine weitere Gesprächsführung. Wenn Du z.B. auf die Frage nach dem Beruf Deines Gegenübers die Antwort erhältst: "Ich jage Monster für den König.", solltest Du vielleicht mit "JAGE", "MONS" oder "KOEN" nachhaken.

Manchmal sind die Leute etwas muffig und brechen nach einer Frage das Gespräch von sich aus ab. Sei aber ruhig hartnäckig. Sprich sie erneut an und wiederhole Deine Frage.

Teilweise sind die Antworten zu lang, um auf den Bildschirm zu passen. Dann erscheint nur ein Teil der Antwort und darunter ein Cursor. Nach einem Tastendruck kannst Du weiterlesen.

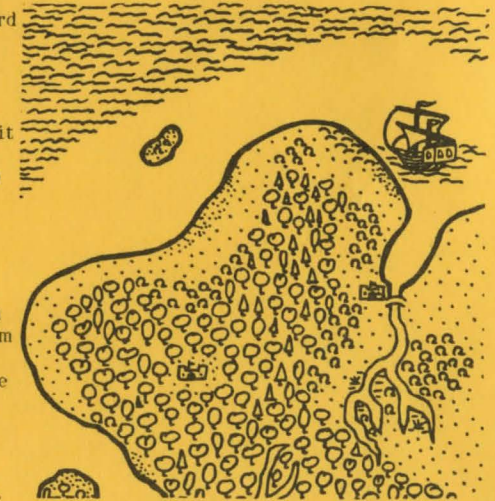
Ab und zu werden Dir auch Fragen gestellt, die Du mit "J" oder "N" beantworten mußt. Überlege Dir Deine Antwort genau, denn von ihr kann Dein weiteres Schicksal abhängen!

Karten und Lösungstips für Die dunkle Dimension

Hier halten wir, was der Geograph Theodorus im Königsschloß des Spiels "Die Dunkle Dimension" verspricht. Allein das Kartenmaterial stellt schon eine echte Hilfe beim Lösen des Spieles dar. Eine auf Karton gedruckte, detaillierte Landkarte der Außenwelt hilft Ihnen sich zu orientieren und alle Städte und Gebäude zu finden. Natürlich gibt es auch detailgetreue Karten jeder einzelnen Stadt und Gebäudes, die Ihnen den nötigen Überblick verschaffen. Die wohl nützlichsten Karten sind jedoch die der Labyrinth, auf denen nicht nur sämtliche Leitern und Geheimtüren eingezeichnet sind, sondern auch der kürzeste Weg zum Ziel.

Die Lösungstips sind sehr ausführlich. Sie nehmen Sie jedoch nicht "ans Händchen" und jagen mit Ihnen in Form einer Schnellbesichtigungstour durch das Spiel, sondern überlassen es ganz Ihnen, was und wieviel Sie wissen möchten. Natürlich ist die komplette Lösung enthalten, aber nicht so direkt, daß sie sofort ins Auge springt. Die Tips werden als 36seitiges Buch geliefert (plus Außenlandkarte) und gliedern sich wie folgt:

1. Der gesamte Spielhintergrund wird ausführlich erläutert.
2. Allgemeine Ratschläge, z.B. für das Erstellen einer Spielfigur, das Überleben am Anfang etc.
3. Taktische Tips für den Kampf mit den Monstern werden gegeben.
4. Die Lösung des Spieles ist in 60 Fragen versteckt, die Ihnen gezielt bei dem Problem weiterhelfen, das Sie gerade haben.
5. Ein Verzeichnis der im Spiel vorkommenden Personen. Die Funktionen der Personen werden aufgeführt sowie der Ort, an dem sie anzutreffen sind.
6. Übersichtstabellen über sämtliche Waffen, Rüstungen und Monster, die Ihnen mit einem Blick sämtliche Informationen liefern.
7. Anhang mit den Karten der Städte, Gebäude, Labyrinth etc.



Wer nicht sofort alles wissen will, um sich nicht den Spaß zu nehmen, braucht nur die Kapitel zu lesen, die er erfahren möchte. Aber auch allein wegen der Karten lohnt sich die Anschaffung bereits.

Bestellnummer: C5/00601

German Design Group, Rüdiger Rinscheidt, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede

Your Feedback:

Diesem Spiel ist eine Feedback-Karte beigelegt. Bitte füllen Sie diese Karte aus und schicken Sie sie an unsere Adresse zurück. Dadurch sind wir in der Lage, gewisse Kundenwünsche und Interessen in unseren Produkten zu verwirklichen.

Die "GERMAN DESIGN GROUP" verlost jeden Monat unter den Einsendungen ein Gratispiel aus dem aktuellen Katalog!

Wie die Feedback-Karte ausgefüllt wird:

Bitte beantworten Sie die unten aufgeführten Fragen so weit wie möglich auf der beigelegten Karte. Jede Frage ist mit einer Nummer versehen, die ebenfalls auf der Feedback-Karte aufgeführt wird. In der Regel werden Bewertungen mit Hilfe einer Zahlenskala von 1 (mager) bis 5 (super) oder mit einer 0 (keine Meinung) durchgeführt. Bei Ja/Nein-Entscheidungen bedeutet eine 1 = Ja und eine 2 = Nein. Abweichende Kennziffern werden in den Fragen extra aufgeführt.

1. Ihre Kundennummer
2. Bestellnummer des Spieles
3. Ihr Geburtsdatum
4. Kaufdatum des Spieles
5. Geschlecht (1=männlich; 2=weiblich)
6. Titelbild
7. Regeln
8. Spielidee
9. Landkarte
10. Grafik
11. Spielablauf
12. Spielprinzip
13. Spielbarkeit
14. Gesamteindruck
15. Seit wann spielen Sie Fantasy-Spiele?
(0 = bis 1 Jahr, 1 = 1-2 Jahre, 2 = 3-5 Jahre, 3 = 6-10 Jahre, 4 = 11-20 Jahre, 5 = mehr als 20 Jahre)
16. Wodurch sind Sie auf uns aufmerksam geworden?
(0=Werbung, 1=Freunde, 2=Kaufhaus, 3=Fachgeschäft, 4=Versandhandel, 5=keins von alledem)
17. Wo haben Sie dieses Spiel erstanden?
(0=Geschenk, 1=Kaufhaus, 2=Fachgeschäft, 3=Versandhandel, 4=GDG-Versand, 5=keins von alledem)
18. Ist dieses Spiel besser als andere zum selben Thema?
19. Besser als andere Spiele?
20. Ihre allgemeine, persönliche Meinung über Strategie- und Fantasy-Spiele in kurzen Stichpunkten:
(z.B.: Welche Spiele kennen Sie noch von uns oder besitzen sie schon? Spiele von anderen Herstellern und Ihre Meinung darüber! Ihr Lieblingsspiel etc...)