



# Spielerhandbuch

# 3DO™

© 2000 The 3DO Company. Alle Rechte vorbehalten. 3DO, Might and Magic, Day of the Destroyer, Blood and Honor, und ihre entsprechenden Logos, sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der The 3DO Company in den U.S.A. und anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

The software and related manual for this 3DO product are copyrighted. No portion of this product may be photocopied, scanned, translated, reproduced, copied or reduced to any tangible or electronic medium or machine-readable form, or publicly performed or displayed, without the prior written consent of The 3DO Company. The owner of this product is entitled to use the software and related manual for his or her own use, but is not entitled to reproduce and distribute any copies of the software or manual to any other individual or entity; nor to rent or lease this product or any copy thereof to any third party.

MS-DOS, Windows, the Windows logo and DirectX are trademarks and/or registered trademarks of the Microsoft Corporation.

# Inhaltsverzeichnis

Willkommen zu Might and Magic ® VIII: Day of the Destroyer™ .....	4
---	---

Einführung: Ankunft des Vernichters.....	5
--	---

## Einführung

Installation .....	9
Spielstart.....	9
Hauptmenü.....	9

## Charaktererschaffung

Übersicht.....	10
Grundfunktionen.....	10
Attribute und ihre Auswirkungen .....	14
Anwendung von Fertigkeiten .....	16
Klasse: Zauber- und Trefferpunkte.....	18
Anfangsattribute.....	19
Anfangsresistenzen .....	20

## Menüs und Bildschirme

Spielbildschirm.....	20
Hauptansicht.....	20
Charakterportraits: Ihre Gruppe .....	21
Charakterbildschirm .....	22
Hinzufügen von neuen Mitgliedern.....	23
Nahrung, Gold und Kompass .....	24
Schaltflächen.....	24
Zauberbuch.....	24
Spieloptionen .....	25
Lager- und Rastbildschirm .....	26
Tagebücher und Aufzeichnungen.....	26

## Erkundung der Spielumgebung

Bewegung und Interaktion .....	28
Objekte .....	29
Türen .....	30
Andere Objekte .....	31
Interaktion mit NSCs.....	31
Städte .....	32
Läden.....	32
Sonstige Angebote.....	34

## Kampf

Echtzeit- und rundenbasierter Kampf.....	35
Schaden .....	36

## Erfahrung und Aufstieg

Erfahrungspunkte und Stufen.....	37
Rang.....	37

## Fertigkeiten

Waffenfertigkeiten .....	38
Rüstungsfertigkeiten .....	39
Magiefertigkeiten .....	40
Monsterfertigkeiten .....	41
Sonstige Fertigkeiten .....	42

## Magiesystem

Zauberbücher .....	44
Spruchrollen und Zauberstäbe.....	45
Tränke .....	45
Zaubersprüche .....	45
Monsterfähigkeiten .....	64

## Anhänge

Übersicht: Standardsteuerung.....	67
-----------------------------------	----

Problembehebung.....	68
----------------------	----

KundenSupport 3DO Europe Ltd.....	72
-----------------------------------	----

Garantie .....	73
----------------	----

# Willkommen

## zu Might and Magic® VIII: Day of the Destroyer™

Willkommen und herzlichen Glückwunsch zum Kauf von Might and Magic VIII: Day of the Destroyer! Might and Magic VIII ist ein PC-Rollenspiel für Windows® 95, 98, and NT 4.0.

Die Welt von Enroth ist aus dem Gleichgewicht geraten und als direktes Resultat davon haben sich die Tore zu den Ebenen der Elemente in Ihrer Welt geöffnet, durch welche die Elemente von Feuer, Erde, Wasser und Luft Tod und Verderben über das Land bringen. Sie müssen eine Gruppe aus bis zu fünf Helden bilden und Menschen und Monster der Welt zusammenführen, damit alle Rassen gemeinsam die Tore wieder schließen und Enroth vor der totalen Auslöschung retten. Als unerfahrener Söldner in Diensten einer Handelskarawane der Dunkelfelfen, stehen Sie als erstes vor der Aufgabe, von den Dolchwunden-Inseln zu entkommen und auf das Festland von Jadame zu gelangen. Danach müssen Sie genug Erfahrung sammeln, damit sich andere Ihnen bei dem größten Abenteuer, das es in dieser Welt je gegeben hat, anschließen.

In den verfeindeten Reichen von Monstern und wilden Stämmen sind Verbündete selten, aber Sie sollten sich nicht wundern, wenn sich die furchterregendsten Kreaturen als potentielle Mitstreiter entpuppen. Neben den Rittern und Klerikern werden Sie auch auf Trolle, Drachen, Dunkelfelfen und viele andere weniger bekannte Rassen stoßen, die vielleicht bereit sind, Ihnen an das Ende der Welt – und weiter – zu folgen. Während Sie Ihre Gruppe zusammenstellen, Erfahrung gewinnen und neue Waffen, Wissen, Artefakte und Zaubersprüche zusammentragen, werden Ihr Verstand und Ihre Entschlossenheit immer wieder aufs Neue auf die Probe gestellt, wenn Sie versuchen Rätsel zu lösen und Fellen zu überwinden, die Ihnen von Ihren Gegnern und den Elementen selbst in den Weg gestellt werden. Viel Glück und den Segen der Götter, junger Abenteurer!

# Einführung:

## Ankunft des Vernichters

Vor der Stadt von Rabenbucht materialisierte eine merkwürdige Erscheinung, welche die Ruhe eines ansonsten ereignislosen Tages in der zentralen Stadt auf Jadame unterbrach. Der Mann unbestimmten Alters, der dort Gestalt annahm, hielt sofort zielstrebig auf die abwechslungsreiche Stadt zu, die gleichermaßen von Menschen und Angehörigen der Monsterrassen bewohnt wurde. Die angenehme Erscheinung des mysteriösen Fremden in dieser Stadt voller unansehnlicher Monster, ließ viele Gesichter von ihrem Tun aufblicken und den scheinbar unbeeindruckten Mann mit unverhohlenem Hass anstarren. Als er an einem Paar sich prügelnder Monster vorbei ging, ließ das größere von den beiden das kleinere fallen, um den Mann zu verfolgen. All dies war vollkommen normal in dieser feindseligen Gegend – Fremde wurden oft eher mit Hass und Misstrauen denn mit Gastfreundschaft begrüßt. Aber trotzdem bewegte sich der Fremde mit einer Ausstrahlung der Ruhe, die davon zeugte, dass er sich der Gefahren, die in jedem Schatten lauerten konnten, nicht bewusst war. Der wilde Angriff des Monsters erfolgte ohne Warnung. Mit seinem Maul aus spitzen Fängen, die sehr gut zu den ausgestreckten Klauen passten, stürzte es sich auf den arglosen Besucher. Alle warteten gespannt auf das Ende des Mannes, als das wutschnaubende Biest auf den eher zerbrechlich wirkenden Menschen zustürzte. Die freudige Erwartung von frischem Blut noch in den Augen wurde die Kreatur von einem Energiefeld paralysiert, das kurz um den seltsamen Mann herum aufleuchtete. Der Fremde hingegen ging einfach weiter, unbeeindruckt und ohne weitere Einnischung durch die Bewohner der Stadt. Er schien vollkommen in Gedanken versunken und murmelte unverständlich vor sich hin, während er entschlossen mehrere Schritte in verschiedene Richtungen ging.

Mit einem plötzlichen Ruck zog er die Schultern hoch, drehte sich um und hielt entschlossen auf den Platz der Stadt zu. Diesmal machte man ihm respektvoll Platz und er bewegte sich ohne weitere Schwierigkeiten durch die chaotische Masse von Körpern, die sich jetzt demonstrativ ihren eigenen Angelegenheiten zuwendete. In der Mitte des zentralen Platzes der Stadt beschrieb er eine runde Linie auf dem Boden, auf dem er stand. Als dieser Kreis sich schloss, bebte die Erde, während ein immenser Kristallmonolith aus dem Boden wuchs und den mysteriösen Fremden umschloss. Einige der Monster näherten sich dem Kristall, als die Neugier ihre Furcht besiegte. Als sie den Kristall erreichten, machte sich Ehrfurcht auf ihren Gesichtern breit: Der Kristall schimmerte und gab ein donnerndes Geräusch von sich, während er urplötzlich blendend hell wurde. Das durchdringende Licht wurde von einer Explosion von Energie begleitet, die von dem Kristall ausging und die umstehenden Monster wie Puppen davon schleuderte.

Scheinbar als Antwort auf den explosiven Ausbruch des Monolithen, flimmerte an allen vier Ecken der Welt von Jadame kurz die Luft. Nach einem kurzen Moment der Stille brach das Chaos über den unvorbereiteten Kontinent herein.

Vier Portale, für jedes Element eines, drangen mit kataklysmischer Gewalt in die Welt ein.

Mit dem Erscheinen der Portale kam es in der sonst ruhigen See um die Dolchwunden-Inseln zu einer plötzlichen, gewaltigen Eruption. Sengend heiße Wolken aus vulkanischer Asche und geschmolzenem Fels regneten auf die Inseln und zerstörten das Netz aus Brücken, welches die Inseln untereinander und mit dem Festland verbindet. Und während die Erde bebte und spitze Felssplitter in die Luft geschleudert wurden, verwandelte sich die befestigte Stadt der Echtenmänner auf Blutstropfen in einen panischen Haufen von Reptilien.

Zur gleichen Zeit am anderen Ende von Jadame trat aus dem Portal des Wassers eine riesige Flutwelle hervor, die das gesamte Tal überspülte und eine Stadt der Minotauren überflutete. Die Gesellschaft der Minotauren wurde von diesem Ereignis erschüttert, da eine ihrer wichtigsten Städte in einem neu entstandenen Binnensee versunken war.

In einer anderen Ecke von Jadame stieß eine gewaltige Feuerwand aus dem Portal des Feuers hervor und verbrannte, da sie keine andere Nahrung fand, die Wüste selbst. Einige Trolle rannten voller Grausen vor dem Feuersturm davon, ehe sie, begleitet von ihren eigenen verzweifelten Todesschreien, von dem vernichtenden Feuer verzehrt wurden. Eine Welle des Feuers überschwemmte die Trolle und zerstörte große Teile ihres Dorfes.

Das tödliche Quartett wurde von einem Wirbelsturm ungeahnter Größe vervollständigt, der vom Portal der Luft ausgehend über einen uralten Wald tobte und dort Bäume entwurzelte und umhersehleuderte als wären sie Zahnstocher. Nachdem der Wirbelsturm verebbt war, schoss ein einzelnes, scheinbar wahnsinniges Luftelement aus dem Portal hervor. Ihm folgten andere, ebenfalls wahnsinnig, und gemeinsam wandten sie sich der Quelle ihres Irrsinns zu. Ein grausiges, seelenloses Heulen erschallte durch den alten Wald, das ihre Bindung zu den Energien am weit entfernten Horizont bestätigte. Obwohl ihre Aufgabe schon seit uralten Zeiten bestand, hatten sich die Elemente nie bereitwillig gefügt. Aber langsam wurden sie unterworfen und ihr Wahnsinn bekam ein neues destruktives Ziel. Sie würden den Kristall in Rabenbucht erreichen. Sie erreichten ihn immer.

Eine längst vergessene Prophezeiung der Dunkelelfen spricht von einem Zyklus im Universum, einer nie endenden Kette von Ereignissen, in deren Verlauf von den elementaren Kräften von Ordnung und Chaos die Erde erschaffen, zerstört und neu erschaffen wird. In dieser Prophezeiung beschreibt die Passage über den "Tag des Zerstörers" eine Zeit, welche die Epoche des Friedens ("Aege von Shefar") ablöst und in der Uneinigkeit und Krieg herrscht:

Und eine Zeit des Kampfes und des Unglücks wird Aege von Shefar folgen und in diesem Aege wird alles fallen, wenn die Tore des Chaos sich über Enroth öffnen. Und es wird ein Zeichen geben – wenn die Mächte der Elemente von Erde, Wind, Feuer und Wasser frei über das Land ziehen und ihre Schwingen Tod und Vernichtung bringen. Dann – dann ist das letzte Aege angebrochen, das "Aege der Reinigung". Ist dieses Aege angebrochen, so soll es kein Zurück mehr geben. Denn die Fürsten von Erde, Wind, Feuer und Wasser geben das Leben und ebenso nehmen sie es auch wieder. In Zeiten des Kampfes ist der Zyklus der Zerstörung unvermeidbar und deine einzige Bestimmung wird der Tod sein. In Zeiten der Harmonie aber werden die, die zusammenstehen, die Reinigung überstehen und so das Ende des 'Aege von Shefar' abwenden und weiter in Frieden leben.

Nun sind leider die, die ihre Geschichte vergessen, unausweichlich dazu verdammt, sie erneut zu durchleben – genau wie in der Prophezeiung - ein endloser Kreislauf der Reinigung und Regeneration. Sollte eine der sich bekämpfenden Rassen die Weitsicht besitzen, den ewigen Kreis zu durchbrechen, kann das Verderben vielleicht abgewendet werden. Vor langer, langer Zeit war die Prophezeiung der Dunkelelfen Teil der Geschichte jeder Rasse. Aber nun sind die Dunkelelfen in dem Kampf und in der Unruhe versunken, die von der Prophezeiung für diese Zeit geweissagt wurde. Und die Legenden sind vergessen oder als Weibergeschwätz oder sinnlose elfische Torheit abgetan. Wird diese Zeit anders verlaufen als die letzte oder dreht sich das Rad der Reinkarnation auf Enroth ein weiteres Mal? Die Wahrheit kann nur die Zukunft zeigen. Denn wisset: Nicht alles ist vorbestimmt...



26. November 1172

Meine werter Onkel Allystör,

*Ich bedaure, das ich Euch unter diesen Bedingungen schreiben muss. Ich weiß, dass mein Abschiedsbrief eine Überraschung für Euch sein wird. Ich bitte dafür um Entschuldigung, aber da ich weiß, dass mein Vorhaben nicht auf Euer Einverständnis stoßen wird, sehe ich mich gezwungen, heimlich zu verschwinden.*

*Wie Ihr wisst bin ich aufgrund der Situation im Land gezwungen, als einfacher Söldner zu arbeiten, der sich als Schläger, Wache und hin und wieder als Leibwächter verdingt.*

*Ich weiß, dass Ihr das nicht hören wollt, Onkel, aber manchmal sehne ich mich nach den Zeiten der Thronfolge-Kriege zurück. Zumindest waren damals alle im Kampf um den Thron vereint. Ich hatte selbst keine Hoffnung, nach der Krone greifen zu können, aber zumindest hatte ich etwas, für das ich kämpfen konnte.*

*Wie dem auch sei, vor kurzem wurde ich in einer Taverne von einem Mitglied der Händlergilde von Alvar angesprochen. Er suchte nach Söldnern, die bereit waren als Eskorte für eine wichtige Karawane zur Dolchwunden-Insel zu arbeiten.*

*Obwohl ich weiß, dass Ihr etwas gegen die Händlergilde habt und auch den Echsenmännern nicht besonders freundlich gesonnen seid, war das Angebot sehr einträglich und ich kann einfach nicht weiter mit gutem Gewissen von Eurem Einkommen zehren, während mein eigener Geldbeutel leer ist.*

*Ich hoffe, Ihr versteht mich, Onkel. Ich konnte nicht persönlich mit Euch darüber sprechen, da ich wusste, dass Ihr mich nie gehen lassen würdet. Ich danke Euch aus tiefsten Herzen für Eure Güte nach Mutters Tod. Ich werde Euch niemals ganz vergelten können, was Ihr für mich getan habt.*

*Ich werde Euch erneut schreiben, nachdem ich meine Mission abgeschlossen habe... Ich habe gehört, dass es in den Konflikten der entfernteren Regionen viele Möglichkeiten für Söldner gibt. Vielleicht werde ich doch noch den Wohlstand kennen lernen und unserem Familiennamen Ehre machen!*

*Viel Glück bei euren vielen Geschäften, Onkel. Möge das Glück Euch immer wohl gesonnen sein.*

*Lebt wohl.*

# Einführung Installation

Informationen über die Installation von Might and Magic VIII: Day of the Destroyer finden Sie auf der dem Spiel beiliegenden Installationsanleitung oder in der README-Datei auf der CD.

## Spielstart

Nachdem die Installation beendet ist, können Sie auf das MM8-Symbol doppelklicken, um das Spiel zu starten. Nach den verschiedenen Vorspannsequenzen gelangen Sie in das Hauptmenü von Might and Magic VIII: Day of the Destroyer, in dem Ihnen vier Optionen zur Auswahl stehen.

## Hauptmenü

**Neu:** Mit dieser Option können Sie ein neues Spiel beginnen. Nachdem Sie diese Option ausgewählt haben, gelangen Sie zur Charaktererschaffung, wo Sie Klasse, Fertigkeiten und Attribute Ihres Hauptcharakters festlegen können. Klicken Sie auf OK, um das Spiel zu beginnen, wenn Sie mit den Einstellungen für Ihren Charakter zufrieden sind.

**Laden:** Über diese Option können Sie einen gespeicherten Spielstand laden und Ihr Abenteuer am gespeicherten Punkt fortsetzen. Wenn Sie diese Option wählen, wird eine Liste mit verfügbaren Spielständen angezeigt. Klicken Sie einen der Spielstände an, sehen Sie ein Miniaturbild des Spielbildschirms zu dem Zeitpunkt, zu dem das Spiel gespeichert wurde. Unterhalb des Bildes wird Datum und Zeit des Spielstands angezeigt. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Laden", um den Spielstand zu laden und das Spiel fortzusetzen. Mit "Abbrechen" gelangen Sie zum Hauptmenü.

**Credits:** Diese Option zeigt eine Liste der Personen an, die an Might and Magic VIII: Day of the Destroyer mitgearbeitet haben.

**Verlassen:** Diese Option beendet das Programm.

# Charaktererschaffung

## Übersicht

Wenn das Spiel beginnt, kontrollieren Sie Bewegung und Aktionen Ihres Hauptcharakters, der im Verlauf des Spiels Teil Ihrer Abenteurergruppe sein wird. Ein Charakter ist eine einzelne Figur mit bestimmten Stärken, Schwächen, einer Klasse und speziellen Fertigkeiten.

Sie beginnen jedes neue Spiel im Menü zur Charaktererschaffung (siehe unten), wo Sie sich für einen der Standard-Charaktere entscheiden oder einen Charakter ganz nach Ihren persönlichen Vorlieben erschaffen können. Das eigentliche Spiel beginnen Sie dann mit diesem Charakter, den Sie erschaffen haben. Er ist der einzige Charakter, den Sie im Gasthof Zum Abenteurer nicht austauschen können. Sie können dieses Menü verlassen und zum Hauptmenü zurückkehren, indem Sie die ESC-Taste drücken oder auf "Abbrechen" klicken.

### Charaktererschaffung



## Grundfunktionen

### Ändern des Portraits, der Stimme und Klasse

Sie können die Erscheinung Ihres Charakters verändern, indem Sie auf die oberen Pfeile neben dem Portrait klicken, um die verfügbaren Portraits durchzuschalten. Die Auswahl des Portraits legt automatisch auch das Geschlecht und die Klasse Ihres Charakters fest.

Während des Spiels wird Ihr Charakter hin und wieder auch selbst sprechen, daher können Sie hier auch eine Stimme auswählen. Wie klingt Ihr Charakter? Hier können Sie es selber festlegen! Sie können die Stimme Ihres Charakters auswählen, indem Sie auf die unteren Pfeile neben dem Portrait klicken, um die verfügbaren Stimmen durchzuschalten. Mit der Schaltfläche "Standard" wird automatisch wieder die Standardstimme für diesen Charakter ausgewählt.

Die Auswahl der Klasse Ihres Charakters ist vermutlich die wichtigste Entscheidung, die Sie bei der Charaktererschaffung treffen. Sie können dabei aus sieben Klassen wählen. Da die Klasse direkten Einfluss auf viele Fähigkeiten, Stärken und Schwächen Ihres Charakters hat, sollten Sie sorgfältig darüber entscheiden, welche Klasse Sie sich für Ihren Hauptcharakter wünschen.

Die sieben verfügbaren Klassen für Ihren Hauptcharakter in Might and Magic VIII: Day of the Destroyer sind: Nekromant, Ritter, Kleriker, Dunkelef, Troll, Vampir und Minotaur. Zusätzlich zu diesen sieben Klassen können sich im Spielverlauf Drachen Ihrer Gruppe anschließen – allerdings sind diese nicht als Klasse für den Hauptcharakter wählbar.

Wenn ihr Charakter an Erfahrung und Können gewinnt, kann er möglicherweise einen höheren Rang innerhalb seiner Klasse erreichen. Ist dies der Fall, kann der beförderte Charakter neue Fertigkeiten erlernen, die ihm vorher nicht zugänglich waren, und er gewinnt pro neuer Erfahrungsstufe mehr Zauber- und Trefferpunkte dazu, als dies in der normalen Klasse der Fall ist.

**Nekromant:** Der Nekromant ist ein Magier, der sich den dunklen Künsten verschrieben hat. Er ist auf Dunkle Magie spezialisiert und ein Meister der Untoten. Nekromanten besitzen keine speziellen Fähigkeiten und können nur sehr wenige Waffen und Rüstungen verwenden, sind aber die einzigen, welche die volle Macht der Dunklen Magie einsetzen können. Außerdem sind Nekromanten die beste Klasse, wenn es um die Elementarmagie von Erde, Feuer, Wasser, Luft geht. Die Nekromanten können von allen Klassen am ehesten als die reinen Zauberer von Jadame bezeichnet werden.

**Lich** (Nekromanten-Aufstieg) In einem geheimnisvollen Ritual, bei dem der Nekromant sich noch stärker mit den dunklen Mächten vereinigt, wird er in einen Lich verwandelt, eine mächtige Form des Untoten. Im Tausch gegen ihre natürlichen Körper erlangen die Lichs Zugang zu den stärksten Zaubern und magischen Fähigkeiten.

**Kleriker:** Kleriker sind mutige heilige Männer, die Zauber aussprechen können. Bevor sie die Sicherheit ihres Ordens verlassen, erwerben sie Grundkenntnisse im Kampf und lernen einige der nützlichsten Heilzauber. Von allen Klassen beherrschen die Kleriker die Seelen-, Körper- und Geistesmagie am besten. Sie sind außerdem die einzige Klasse, welche die extrem mächtige Lichtmagie einsetzen kann. Sie sind passable Kämpfer, können aber nur leichte Rüstungen tragen und ausschließlich stumpfe Waffen verwenden.

**Priester des Sonnentempels** (Kleriker-Aufstieg): Wenn Kleriker in den Rang eines Priesters des Lichts erhoben werden, bekommen sie Zugang zu den mächtigsten Zaubern der Seele, des Körpers, des Geistes und des Lichts.

**Ritter:** Ritter sind menschliche Krieger und Kriegerinnen. Sie spezialisieren sich auf die Künste des Kampfes und können den Umgang mit allen Waffen und Rüstungen erlernen. In Bezug auf körperliche Widerstandskraft stehen sie nur den Trollen nach. Die Kunst der Magie bleibt den Rittern allerdings verschlossen.



**Erster Ritter** (Ritter-Aufstieg): Ritter, die genug Erfahrung gesammelt und ritterliche Missionen erfüllt haben, können in den Stand eines Ersten Ritters erhoben werden. Erste Ritter können im Umgang mit Plattenpanzern, dem Schild, vielen Waffen und verschiedenen Kampftechniken den Titel eines Großmeisters erringen.

**Troll:** Trolle sind wilde Kämpfer von außergewöhnlicher Ausdauer, die von allen Klassen körperlich am widerstandsfähigsten sind. Sie beginnen nicht nur mit den meisten Trefferpunkten und gewinnen pro Erfahrungsstufe die meisten Punkte hinzu, sie sind zusätzlich diejenigen, die die Fertigkeit der Regeneration am besten einsetzen können. Trolle können alle Waffen verwenden, wobei sie allerdings Streitkolben und anderen stumpfe Waffen bevorzugen, da sie in diesen Fertigkeitsklassen den Rang eines Großmeisters erlangen können. Weiterhin sind sie auf leichte Rüstungen beschränkt (sie können Großmeister der Fertigkeit Leder werden) und verfügen über keinerlei Magiebegabung.

**Kriegstroll** (Troll-Aufstieg): Trolle, die viele Schlachten siegreich überstanden haben, können in den Rang eines Kriegstrolls erhoben werden. Sie können nun zu Großmeistern der Regeneration und anderer kriegerischer Fertigkeiten aufsteigen und somit von ohnehin schon furchterregenden Gegnern zu wirklich mächtigen Kriegern werden.

**Minotaur:** Die Rasse der Minotauren stammt von Wesen ab, die als magische Wachen erschaffen wurden. Genau wie die Trolle sind Minotauren exzellente Nahkämpfer, besitzen aber nicht deren ungewöhnliche Ausdauer. Im Gegenzug besticht der Minotaur dafür durch Stärke, Intelligenz und eine eingeschränkte Magiebegabung (Körper, Seelen und Geist). Obwohl sie alle Waffen einsetzen können, ziehen Minotauren Speere, stumpfe Waffen und natürlich Äxte vor. Außerdem können sie jede Rüstung, außer Helmen und Schilden, verwenden.

**Minotauren-Lord** (Minotaur-Aufstieg): Nur Minotauren, die besonderen Heldenmut gezeigt haben, werden in den Rang eines Minotauren-Lords erhoben. Auf dieser Stufe können Minotauren zu Großmeistern der Fertigkeiten "Axt" und "Wahrnehmung" aufsteigen.

**Dunkelelf:** Dunkelelfen sind eine Elfenrasse, die sich vor langer Zeit entschloss, dem dunklen Pfad zu Erleuchtung, Wissen und Magie zu folgen. Heute sind die Angehörigen dieser Rasse eine Mischung aus Kriegern und Zauberern: Fähige Schwertkämpfer, außergewöhnlich gute Bogenschützen und ausgestattet mit magischen Fähigkeiten, die nur ihre Rasse besitzt. Außerdem verstehen sie sich sehr gut auf den Umgang mit der Elementarmagie. Sie zeichnen sich außerdem in den Fertigkeiten "Fallen entschärfen" und "Feilschen" aus. Obwohl sie seit Jahrhunderten die dunklen Elemente studieren, sind sie nicht in der Lage, die Dunkle Magie zu erlernen. Dunkelelfen können keine Speere oder Äxte verwenden. Außerdem sind sie auf Kettenpanzer beschränkt.

**Patriarch** (Dunkelelf-Aufstieg): Dunkelelfen, die bestimmte Tests bestehen, werden in den Rang eines Patriarchen erhoben. Patriarchen können zu Kampfmagiern von gewaltiger Macht werden.

**Vampir:** Nur wenige wählen das Dasein als Vampir, aber jene, die es tun, genießen schon bald die neuen Kräfte, die ihnen diese Existenzform verleiht. Zusätzlich zu diesen Kräften besitzen Vampire die Anlage dazu, mit großer Macht über die Magie des Körpers, des Geistes und der Seele zu gebieten, und können außerdem großes Geschick im Umgang mit allen Arten von Klingen erwerben. Auf der anderen Seite ist ihre Auswahl an Waffen und Rüstungen beschränkt und als Untote unterliegen sie bestimmten Abzügen.

**Nosferatu** (Vampir-Aufstieg): Nosferatu, Vampire einer höheren Stufe, gewinnen die Fähigkeit nahezu alle Zauber der Geistes-, Seelen- und Körpermagier zu verwenden. Mit etwas Übung können Nosferatu lernen sich in Nebel zu verwandeln. Sie können außerdem zu Großmeistern im Kampf mit dem Dolch aufsteigen.

**Drache** (nicht als Anfangscharakter verfügbar): Der Drache ist der König der Monster. Drachen können Feuer spucken, im Nahkampf auf gewaltige Klauen und Fänge zurückgreifen, eine vernichtende Atemwaffe einsetzen, fliegen und mit ihren harten Schuppen auch die schärfsten Waffen abwehren. Obwohl Drachen keine Waffen und Rüstungen verwenden, werden Sie es im Nahkampf nicht bereuen, wenn sich ein Drache Ihrer Gruppe angeschlossen hat.

**Großdrache** (Drachen-Aufstieg): Aufgrund der Spannungen zwischen den Drachen und einem großen Teil der waffenschwingenden Welt leben nur wenige Drachen lang genug, um Großdrachen zu werden. Diejenigen, die es schaffen, gehören zu den größten und weisesten ihrer Art. Die Legende berichtet von ganzen Armeen, die durch die Macht eines einzigen Großdrachen vernichtet wurden.

## Ändern des Namens Ihres Charakters

Wenn Sie den Namen ihres Charakters ändern wollen, können Sie einfach den bestehenden Namen anklicken. Danach können Sie den Namen löschen und einen beliebigen neuen Namen eingeben.

## Vergabe der Fertigkeiten für Ihren Charakter

Ihr Charakter beginnt mit vier Anfangsfertigkeiten und kann später weitere hinzulernen. Zwei dieser vier Fertigkeiten werden von der von Ihnen gewählten Charakterklasse bestimmt. Die beiden verbleibenden Fertigkeiten können aus einer Auswahl bestimmt werden, die ebenfalls von Ihrer Charakterklasse abhängt. Klicken Sie eine Fertigkeit an, um sie auszuwählen und den Fertigkeiten des Charakters hinzuzufügen. Wenn Sie eine Fertigkeit entfernen möchten, können Sie sie einfach in der Fertigkeitenliste des Charakters anklicken. Die beiden vorgegebenen Fertigkeiten können nicht entfernt werden. Beachten Sie außerdem, dass nicht alle Fertigkeiten für alle Klassen zur Auswahl stehen. Eine Erläuterung der einzelnen Fertigkeiten finden Sie im entsprechenden Abschnitt dieses Handbuchs.

## Anpassen der Charakterattribute

Die Charakterattribute legen die restlichen Eigenschaften ihres Charakters fest. Es stehen fünfzehn zusätzliche Bonuspunkte zur Verfügung, mit denen Sie mentale und physische Eigenschaften sowie Persönlichkeit und Glück Ihres Charakters anpassen können (Erläuterungen der einzelnen Eigenschaften finden Sie weiter unten in diesem Kapitel). Wenn Sie einen Wert ändern möchten, können Sie einfach auf die Schaltflächen + und – neben dem entsprechenden Wert klicken. Wenn Sie einen Wert senken, werden die Punkte den Bonuspunkten hinzugefügt, die Sie dann auf andere Werte verteilen können.

## Ende

Wenn Sie Ihren Charakter fertiggestellt haben, können Sie auf OK klicken, um das Spiel zu beginnen. Sobald Sie auf OK geklickt haben, können keine weiteren Änderungen zu den Anfangswerten Ihres Hauptcharakters vorgenommen werden.

## Attribute und ihre Auswirkungen

### Stärke

Die Stärke legt fest, über welche physischen Kräfte ihr Charakter verfügt, sprich, wie stark er ist. Ein Charakter mit einem hohen Stärkewert richtet im Kampf mehr Schaden an als ein Charakter mit geringer Stärke. Da sich dieses Attribut auf körperliche Stärken bezieht, betrifft es nur den Schaden durch Nahkampfwaffen (z. B. Schwert, Axt, Speer etc.). Die Eigenschaft verleiht keinen Bonus auf Fernkampfwaffen, da die Wirkung dieser Waffen von der Stärke des Charakters unabhängig ist und eher von der Waffe abhängt, die verwendet wird.

### Intellekt

Genau wie Stärke die körperliche Kraft misst, so bezeichnet Intellekt die Geisteskräfte eines Charakters, sprich, wie klug er ist. Dieses Attribut legt fest, wie gut der Charakter Probleme lösen kann und wie schnell er abstrakte Konzepte versteht. Außerdem legt der Intellekt die maximale Anzahl von Zauberpunkten für Nekromanten und Dunkel elfen fest. Diese Charaktere (mit meist sehr hohem Intellekt) sind in der Lage, mehr Zauber auszusprechen, bevor die Zauberpunkte aufgebraucht sind, und kompliziertere Probleme zu lösen als Charaktere mit geringem Intellekt.

## Persönlichkeit

Die Persönlichkeit gibt die Entschlossenheit eines Charakters an. Sie misst praktisch die Willenskraft des Charakters. Willenskraft ist die Energie, die hinter der Seelen-, Geist- und Körpermagie der Kleriker, Vampire und Minotauren steht. Daher bestimmt dieses Attribut die maximale Anzahl der Zauberpunkte für diese Klassen.

## Ausdauer

Ausdauer ist ein weiteres körperliches Attribut. Als Gegenstück zur Stärke gibt dieser Wert an, wie widerstandsfähig ein Charakter ist. Charaktere mit einer hohen Ausdauer erhalten einen Bonus auf Ihre Trefferpunkte, d. h. wenn ein normaler Charakter 5 Trefferpunkte hinzuaddiert bekommt, erhalten Charaktere bis zu 8 Punkte (Weitere Informationen zu Trefferpunkten finden Sie im Kapitel "Kampf").

## Genauigkeit

Die Genauigkeit gibt an, wie gut die Auge-Hand-Koordination des Charakters ist. Ein hoher Wert bei Genauigkeit verschafft dem Charakter bessere Chancen, mit Fern- und Nahkampf-Waffen zu treffen.

## Schnelligkeit

Das Attribut Schnelligkeit legt fest, wie schnell der Charakter ist, d. h. wie schnell er sich bewegt, wie schnell er reagiert, erholt, etc. In Hinblick auf den Kampf bedeutet das, dass ein Charakter mit hohem Schnelligkeitswert öfter angreifen kann und schneller reagiert, um Angriffe eines Gegners abzuwehren. Eine hohe Schnelligkeit macht es auch schwerer diesen Charakter zu treffen, was sich in einem Bonus auf die Rüstungsklasse widerspiegelt. (Die Rüstungsklasse legt fest, wie schwer ein Charakter zu treffen ist - je höher die Rüstungsklasse, desto besser die Chancen, dem Angriff zu entgehen.)

## Glück

Glück ist vielleicht das am häufigsten unterschätzte Attribut, obwohl es einen subtilen Effekt auf viele Aktionen des Charakters hat. Der Wert legt fest, wie viel Glück der Charakter hat. Jede Situation, deren Ausgang auf Glück basiert, wird sich häufiger für einen Charakter mit hohem Glück zum Guten wenden. Besonders deutlich wird das bei der Resistenz des Charakters gegen Magie und den Schaden, den er durch Fallen und Überraschungsangriffe nimmt. In allen drei Fällen wird ein Charakter mit hohem Glückswert sehr wahrscheinlich weniger Schaden nehmen als ein Charakter mit einem niedrigen Wert.



# Anwendung von Fertigkeiten

Die Klasse, die Sie für Ihren Charakter wählen, legt fest, welche Fertigkeiten Ihr Charakter lernen kann und welche Stufen er in diesen Fertigkeiten erreichen kann. Wenn Ihr Charakter Erfahrung dazugewinnt (siehe Aufstiegstabelle), wird er lernen diese Fertigkeiten zu perfektionieren und die für diese Klasse höchstmögliche Stufe zu erreichen. In der folgenden Tabelle ist jede Fertigkeit zusammen mit den Klassen, die sie erlernen können, aufgelistet. Dabei sehen Sie einen Buchstaben, der angibt, welche Stufe einer Fertigkeit eine bestimmte Klasse erreichen kann.

## Magiefertigkeiten

### Legende Fertigkeitstabelle

- N** Charaktere dieser Klasse können die normale Stufe dieser Fertigkeit erreichen.  
**E** Die Fertigkeit kann bis zur Stufe eines Experten erlernt werden.  
**M** Die Fertigkeit kann bis zur Stufe eines Meisters erlernt werden.  
**GM** Die Fertigkeit kann bis zur Stufe eines Großmeisters (die höchste Stufe) erlernt werden.

Klasse	Feuer	Luft	Wasser	Erde	Seele	Geist	Körper	Licht	Dunkel	Vampir	Elf	Drache
Nekromant	M	M	M	M	–	–	–	–	M	–	–	–
Lich	GM	GM	GM	GM	–	–	–	–	GM	–	–	–
Kleriker	–	–	–	–	M	M	M	M	–	–	–	–
Priester des Lichts	–	–	–	–	GM	GM	GM	GM	–	–	–	–
Ritter	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Erster Ritter	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Troll	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Kriegstroll	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Minotaur	–	–	–	–	N	N	N	–	–	–	–	–
Minotauren-Lord	–	–	–	–	E	E	E	–	–	–	–	–
Dunkelfelf	E	E	E	E	–	–	–	–	–	–	M	–
Patriarch	M	M	M	M	–	–	–	–	–	–	GM	–
Vampir	–	–	–	–	E	E	E	–	–	M	–	–
Nosferatu	–	–	–	–	M	M	M	–	–	GM	–	–
Drache	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	M
Großdrache	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	GM

# Kampffertigkeiten

Klasse	Schwert	Axt	Stab	Speer	Dolch	Bogen	Keule	Leder	Kette	Platten	Schild
Nekromant	–	–	M	–	E	N	–	E	–	–	–
Lich	–	–	M	–	E	N	–	E	–	–	–
Kleriker	–	–	E	–	–	N	M	E	E	–	M
Priester des Lichts	–	–	E	–	–	N	M	E	E	–	M
Ritter	M	M	E	M	E	E	M	E	M	M	M
Erster Ritter	GM	M	E	GM	E	E	M	E	M	GM	GM
Troll	M	M	M	E	E	N	M	M	E	–	–
Kriegstroll	M	M	GM	E	E	N	GM	GM	E	–	–
Minotaur	E	M	M	M	E	E	M	E	M	M	–
Minotauren-Lord	E	GM	M	M	E	E	M	E	M	M	–
Dunkelfelf	M	–	–	–	M	M	N	M	M	–	E
Patriarch	M	–	–	–	M	GM	N	M	GM	–	E
Vampir	M	E	–	–	M	N	E	M	E	–	M
Nosferatu	M	E	–	–	GM	N	E	M	E	–	M

# Sonstige Fertigkeiten

Klasse	Fillen entschärfen	Wahrneh- mung	Feilschen	Lernen	Meditation	Bodybui- ding	Gegenstände identifizieren	Gegenstand reparieren	Monster identifizieren	Waffenme- ister	Alehimie	Regenerat- ion
Nekromant	N	N	E	M	M	–	M	–	M	–	M	–
Lich	N	N	E	GM	GM	–	M	–	M	–	GM	E
Kleriker	–	E	M	E	M	N	–	E	–	N	E	–
Priester des Lichts	–	E	M	E	M	N	–	E	–	N	E	–
Ritter	E	E	E	N	–	M	–	M	N	M	–	–
Erster Ritter	E	E	E	N	–	M	–	GM	N	GM	–	–
Troll	N	N	N	N	–	M	–	M	E	M	–	M
Kriegstroll	N	N	N	N	–	GM	–	M	E	M	–	GM
Minotaur	M	M	E	N	–	M	–	–	–	M	N	–
Minotauren-Lord	M	GM	E	N	–	M	–	–	–	M	N	–
Dunkelfelf	M	M	M	E	E	–	M	E	–	E	E	–
Patriarch	GM	M	GM	E	E	–	M	E	–	E	E	–
Vampir	E	E	E	N	–	–	E	–	M	N	M	E
Nosferatu	E	E	E	N	–	–	E	–	GM	N	M	M
Drache	–	M	E	M	M	M	M	–	M	–	M	E
Großdrache	–	GM	E	GM	M	M	GM	–	M	–	M	E

# Klasse: Zauber- und Trefferpunkte

Die Charakterklasse bestimmt auch, wie viele Treffer- und Zauberpunkte der Charakter zu Beginn des Spiels hat und wie viele er dazuerhält, wenn er genügend Erfahrung hat, um eine neue Stufe zu erreichen. Die Trefferpunkte geben die Lebensenergie eines Charakters an und legen so fest, wie viel Schaden ein Charakter einstecken kann, ehe er bewusstlos wird oder stirbt. Bei 0 oder weniger Punkten ist ein Charakter bewusstlos, sinken die Trefferpunkte auf -10, stirbt er. Nach acht Stunden ununterbrochener Ruhe sind alle Trefferpunkte wiederhergestellt. Nach einem ähnlichen Konzept wird mit den Zauberpunkten, der magischen Energie des Charakters, verfahren. Jeder Zauber erfordert eine bestimmte Anzahl an Zauberpunkten, was bedeutet, dass, wenn Sie nicht genug Zauberpunkte für einen bestimmten Zauber haben, Sie diesen nicht aussprechen können.

Hat Ihr Charakter keine Zauberpunkte mehr, kann er keinen Zauber aussprechen, bis er neue Zauberpunkte hat (Eine negative Zahl von Zauberpunkten ist nicht möglich). Nach acht Stunden ununterbrochener Ruhe sind auch alle Zauberpunkte wiederhergestellt. Auch der Rank eines Charakters innerhalb seiner Klasse hat einen Einfluss auf die Zahl der Zauberpunkte (siehe Tabelle). Beachten Sie, dass die Startwerte je nach Boni für Ausdauer, Intellekt und Persönlichkeit variieren können.

Klasse	Startwerte		Trefferpunkte		Zauberpunkte	
	Trefferpunkte	Zauberpunkte	Grundwert	Erster Aufstieg	Grundwert	Erster Aufstieg
Ritter	35	0	5	8	0	0
Kleriker	30	15	2	3	3	5
Nekromant	20	25	2	3	3	5
Dunkelfelf	25	10	3	4	2	4
Minotaur	30	5	4	6	1	2
Troll	45	0	5	8	0	0
Vampir	30	10	3	4	2	4
Drache	40	10	4	7	2	3

# Anfangsattribute

Genau wie die Fertigkeiten legt die Klasse des Charakters auch die Grundwerte der Attribute fest und bestimmt, wie hoch oder tief sie gesetzt werden können. Sie können den Wert jedes Attributs mit Hilfe Ihrer fünfzehn Bonuspunkte verändern. Wie Sie unten sehen können, kostet es doppelt soviel, ein Attribut zu steigern (2 Bonuspunkte pro einem Punkt für das Attribut), das untypisch für eine Klasse ist (z. B. Intelligenz für eine Minotaur). Im Gegenzug kostet es nur halb soviel, ein Attribut zu steigern (1 Bonuspunkte pro 2 Punkte für das Attribut), das sehr typisch für eine Klasse ist (z. B. Stärke für einen Minotaur).

Klasse	Stufe	Stärke	Ausdauer	Intellekt	Persönlichkeit	Genauigkeit	Schnelligkeit	Glück
Ritter	Minimum	9	9	9	9	9	9	9
	Anfang	11	11	11	11	11	11	11
	Maximum	25	25	25	25	25	25	25
Kleriker	Minimum	9	9	9	9	9	9	9
	Anfang	11	11	11	11	11	11	11
	Maximum	25	25	25	25	25	25	25
Nekromant	Minimum	9	9	9	9	9	9	9
	Anfang	11	11	11	11	11	11	11
	Maximum	25	25	25	25	25	25	25
Dunkelfelf	Minimum	9	5	9	9	12	9	9
	Anfang	11	7*	11	11	14**	11	11
	Maximum	25	20	25	25	30	25	25
Minotaur	Minimum	12	9	5	9	9	9	9
	Anfang	14**	11	7*	11	11	11	11
	Maximum	30	25	20	25	25	25	25
Troll	Minimum	12	12	5	5	9	9	9
	Anfang	14**	14**	7*	7*	11	11	11
	Maximum	35	35	15	15	25	25	25
Vampir	Minimum	9	9	9	9	9	9	9
	Anfang	11	11	11	11	11	11	11
	Maximum	30	30	30	30	30	30	30
Drache	Minimum	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
	Anfang	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
	Maximum	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

\* Es kostet 2 Punkte, diesen Wert um 1 zu erhöhen    \*\* Es kostet 1 Punkt, diesen Wert um 2 zu erhöhen

# Anfangsresistenzen

Zusätzlich zu den Fertigkeiten, Attributen, Treffer- und Zauberpunkten verfügt jede Klasse über ganz spezielle Resistenzen. Diese Werte repräsentieren die natürlichen Fähigkeiten jeder Klasse, bestimmten Effekten der Magie zu widerstehen. Wenn Sie zum Beispiel einen Vampir wählen, dann ist dieser vollständig immun gegen Geistesmagie. In diesem Fall schaltet diese Resistenz die Wirkung aller Zauber der Geistesmagie aus. Diese Resistenz besitzen nur die Vampire, aber jede Klasse hat eigene spezielle Resistenzen.

Klasse	Feuer	Luft	Wasser	Erde	Seele	Geist	Körper
Ritter					5		
Kleriker					5		
Nekromant					5		
Dunkelelf	5	5	5	5			
Minotaur					5	5	5
Troll			5				5
Vampir						Immun	
Drache							

# Menüs und Bildschirme

## Spielbildschirm: Hauptansicht

Nachdem Sie Ihren Charakter erschaffen haben, kann das Abenteuer beginnen! Nach einem kurzen Vorspann gelangen Sie in das eigentliche Spiel, wo Sie sich frei bewegen können. Ein sehr großer Teil des Spiels findet auf dem Spielbildschirm statt. Die Hauptansicht (siehe Abb. auf S. 21) besteht aus einer Sicht auf die Spielwelt, den Portraits Ihrer Charaktere und einigen Feldern mit speziellen Funktionen. Der Großteil dieser Ansicht wird von dem Fenster eingenommen, in dem Sie die Welt sehen, die Ihren Charakter umgibt. In diesem Fenster sehen Sie die Einwohner Jadamess; Gegner, die sich Ihnen zum Angriff nähern; Gegenstände, die auf dem Boden oder anderswo liegen sowie die Landschaft – Sie können sogar die Wolken am Himmel sehen! Sie werden alles sehen, wie es tatsächlich im Spiel abläuft. Dies wird als Echtzeit bezeichnet: Die Zeit in der Welt läuft weiter, egal ob Sie mit ihr interagieren oder nicht. Sie können die Pfeiltasten auf der Tastatur dazu verwenden, sich in der Welt zu bewegen. Wenn Sie sich umsehen wollen, ohne sich zu bewegen, können Sie die neue Funktion zur Maussteuerung verwenden. Halten Sie dazu die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie den Mauszeiger von der Mitte des Bildschirms aus in die Richtung, in die Sie sich umsehen wollen. Während Sie sich fortbewegen und neues Gelände erkunden, wird Ihr

Fortschritt automatisch aufgezeichnet. Auf der automatisch erstellten Karte (oft auch als Auto-Map bezeichnet) sehen Sie ihren Fortschritt und die Position Ihrer Gruppe, die mit einem Pfeil in die Richtung markiert ist, in die die Gruppe derzeit blickt.

### Spielbildschirm



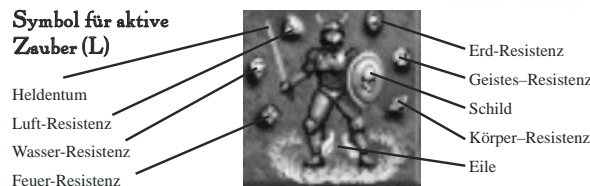
## Charakterportraits: Ihre Gruppe

Diese Bilder sind die Portraits der Mitglieder Ihrer Abenteuergruppe (von einem bis zu maximal fünf). Während die Mitglieder zusammen reisen, führen sie bestimmte Aktionen wie Bewegung, Essen, Schlafen, Betreten und Verlassen von Verliesen und Städten und Gegner angreifen

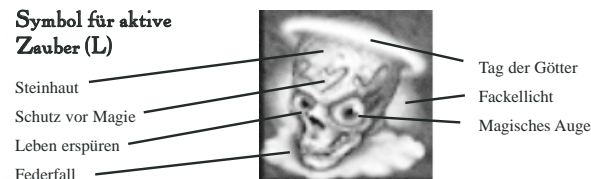
### Charakterportraits



### Symbol für aktive Zauber (L)



### Symbol für aktive Zauber (L)



gemeinsam aus. Andere Aktionen wie das Schwingen eines Schwerts, das Öffnen einer Tür, das Gespräch mit einem Fremden und das Aussprechen von Zaubern werden von einzelnen Charakteren ausgeführt. Diese Einzelaktionen werden vom aktiven Charakter durchgeführt, der durch eine Markierung seines Portraits hervorgehoben wird. Die Auswahl des

aktiven Charakters ist sehr wichtig, da seine Fertigkeiten und Attribute für die Aktionen eingesetzt werden. Daher ist es wichtig, die Auswahl vor einer Aktion zu überprüfen, da bestimmte Charaktere spezielle Aktionen besser als andere ausführen können. Wählen sie den aktiven Charakter, indem Sie sein Portrait anklicken.



Bei einigen Aktionen, wie z. B. dem Aussprechen eines Zaubers, benötigen die Charaktere einen Moment, um sich zu erholen. Dies wird über die Bereitschaftsanzeige dargestellt, die dunkel wird, solange der Charakter sich erholt. Die Bereitschaftsanzeige gibt auch die Nähe von feindseligen Kreaturen an. Ist die Anzeige grün, so befindet sich niemand in der Nähe. Bei gelb befinden sich Gegner in der Nähe und ist die Anzeige rot, so befinden sich die Gegner in Kampfweite und greifen vermutlich an.

Der blaue Balken auf der rechten Seite jedes Portraits gibt an, wie viele Zauberpunkte dem Charakter noch zur Verfügung stehen. Der grüne Balken (neben dem blauen Balken) macht die entsprechende Angabe für Trefferpunkte.

Klicken sie mit der rechten Maustaste auf ein Portrait, um eine Übersicht über diesen Charakter aufzurufen. Mit einem Doppelklick auf ein Portrait wird der Charakterbildschirm geöffnet, der im nächsten Abschnitt beschrieben wird.

## Charakterbildschirm

Die Informationen für jeden Ihrer Charaktere werden auf vier Bildschirmen angezeigt: Statistiken, Fertigkeiten, Inventar und Titel. Doppelklicken Sie auf ein Portrait, um die entsprechenden Charakterbildschirme zu öffnen. Sie können zwischen den einzelnen Charakteren wechseln, indem Sie innerhalb der Charakterbildschirme auf ein Portrait klicken. Wenn Sie die Charakterbildschirme schließen wollen, können Sie ESC drücken oder auf Ende klicken, um zum Spielbildschirm zurückzukehren. Wenn sie einen Charakter aus der Gruppe entlassen wollen, müssen Sie auf die Schaltfläche "Entlassen" doppelklicken. Entlassene Charaktere kehren zum Gasthof Zum Abenteurer zurück und warten dort auf ihre erneute Aufnahme in die Gruppe.

### Statistikbildschirm

Hier werden die persönlichen Werte des Charakters angezeigt. In Fällen in denen für eine Eigenschaft zwei Werte getrennt durch einen Schrägstrich angezeigt werden, gibt die erste Zahl den aktuellen Wert an (inklusive Auswirkungen von Schaden, Zaubern oder anderen Effekten) und die zweite den maximalen Wert. Beispiel: Trefferpunkte 20/30 bedeutet, dass der Charakter zur Zeit 20 von möglichen 30 Trefferpunkten hat.

Schaden wird normalerweise als Wertebereich angegeben. "Schaden 11-18" würde z. B. bedeuten, dass diese Waffe zwischen 11 und 18 Punkten Schaden anrichtet. Der Angriffs- und Schussbonus eines Charakters beeinflusst seine Chancen, einen Gegner im Nahkampf oder mit Fernwaffen zu treffen.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Wert, um mehr über seine Bedeutung für das Spiel zu erfahren.

### Fertigkeitenbildschirm

Fertigkeiten, die ein Charakter erlangt hat, werden auf dem Fertigkeitenbildschirm mit Namen, Rang und Stufe angezeigt. Erreicht ein Charakter eine neue Stufe, erhält er Fertigkeitpunkte, die er verwenden kann, um die vorhandenen Fertigkeitsstufen auszubauen. Um die nächste Stufe einer

Fertigkeit zu erreichen, müssen Sie sie einfach anklicken. Mit zunehmender Fertigkeitsstufe

müssen immer mehr Punkte aufgewendet werden, um die nächste Stufe zu erreichen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Fertigkeit, um sich eine Beschreibung der Fertigkeit anzeigen zu lassen. Für den Aufstieg in die nächste Stufe einer Fertigkeit benötigen Sie genau so viele Punkte wie die Zahl der neuen Stufe ist, z. B. werden fünf Punkte für das Erreichen von Stufe fünf benötigt.

## Inventar

Wenn Ihr Charakter einen Gegenstand aufnimmt oder kauft, wird dieser im Inventar abgelegt. Gegenstände im Inventar trägt der Charakter bei sich, verwendet sie aber nicht. Sie können sich einen Gegenstand ansehen, indem Sie ihn mit der rechten Maustaste anklicken. Wurde der Gegenstand von einem Händler oder einem Charakter mit der entsprechenden Fertigkeit identifiziert, wird eine Beschreibung angezeigt. Klicken Sie einen Gegenstand an, um ihn aufzunehmen. Aufgenommene Gegenstände "kleben" am Mauszeiger und können über den Bildschirm bewegt werden. Sie können den Gegenstand wieder ablegen, indem Sie an den Punkt klicken, an dem Sie ihn ablegen wollen.

Der Charakter wird mit seiner aktiven Ausrüstung auf der rechten Seite angezeigt. Um einen Charakter mit einem Gegenstand auszurüsten, müssen Sie ihn aus dem Inventar aufnehmen und anschließend auf das Bild des Charakters klicken. Charaktere können nur Gegenstände verwenden, für die sie die entsprechende Fertigkeit besitzen und können mit der Ausnahme von Ringen immer nur einen Gegenstand gleichen Typs verwenden. Über die Schaltfläche für Zusatzausrüstung können Sie sich die verwendeten Ringe, Handschuhe und Amulette des Charakters ansehen.

Um vom aktiven Charakter einen Gegenstand an einen anderen Charakter weiterzugeben, müssen sie den Gegenstand aufnehmen und dann das Portrait des Empfängers anklicken. So legen Sie einen Gegenstand ab: Nehmen Sie ihn auf, drücken Sie ESC, um zum Spielbildschirm zurückzukehren, und legen Sie ihn dann in der Spielansicht ab. Wenn Sie ein Buch, eine Spruchrolle oder einen Trank verwenden wollen, müssen Sie den Gegenstand aufnehmen und dann mit der rechten Maustaste auf das Portrait des Charakters oder mit der linken Maustaste auf sein Bild klicken.

## Titel

Wenn ein Charakter bestimmte Taten vollbringt oder Ränge oder Auszeichnungen gewinnt, so werden sie auf diesem Bildschirm aufgeführt. Dazu gehören so einfache Dinge wie etwas bei der richtigen Person abzugeben genauso wie die begehrten Aufstiege in einen anderen Rang der Charakterklasse. Hier werden alle Titel aufgeführt.

## Hinzufügen von neuen Mitgliedern

Während in Might and Magic VI und VII beliebige Charaktere angeheuert werden konnten, müssen in Might and Magic VIII: Day of the Destroyer neue Gruppenmitglieder ihre Dienste anbieten. Einige Charaktere lassen sich allerdings auch im Gasthof zum Abenteurer anheuern. Mitglieder der Gruppe können im Gasthof zum Abenteurer ausgetauscht werden, was eine Anpassung der Gruppe erlaubt, wenn Sie neue Verbündete und mögliche Gruppenmitglieder treffen. Jedes Mal wenn Sie einen Charakter treffen, der als Gruppenmitglied angeheuert werden kann, wird sein Name der Liste im Gasthof zum Abenteurer hinzugefügt. Auf diese Weise können Sie, wenn Sie den Gasthof zum Abenteurer betreten, aktuelle Gruppenmitglieder gegen die neuen Charaktere auf der Liste austauschen.

# Nahrung, Gold und Kompass

Oben im Abenteuerfenster befindet sich eine Symbolleiste. Genau in der Mitte sehen Sie den Kompass. Er gibt an, in welche Richtung sich Ihre Gruppe gerade bewegt. Zur Linken des Kompasses befindet sich eine Anzeige der Menge an Nahrung und Gold, die Ihre Gruppe besitzt.

## Schaltflächen

Im Folgenden werden die Schaltflächen beschrieben, die sich über die obere rechte Seite des Abenteuerfensters erstrecken.

**Das Zauberbuch:** Diese Schaltfläche erscheint als großes Totenkopf-Symbol in der oberen rechten Ecke und ermöglicht den Zugriff auf das Zauberbuch des aktiven Charakters. Außerdem erscheint ein Augapfel in der Augenhöhle des Totenkopfes, wenn der Zauber "Magisches Auge" aktiv ist. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf dieses Symbol klicken, (oder auf den Charakter in der linken oberen Ecke), um eine Zusammenfassung der aktiven Gruppen-Zaubersprüche anzuzeigen.

**Spielloptionen:** Diese Schaltfläche erscheint in Form eines Schlüssels und ermöglicht den Zugriff auf das Optionsmenü des Spiels.

**Kurzübersicht:** Diese Schaltfläche erscheint in Form einer Lupe und zeigt eine Zusammenfassung der Informationen zu den Charakteren und zur Gruppe an.

**Rasten:** Diese Schaltfläche hat die Form eines Zelts und ermöglicht den Zugriff auf das Rasten-Menü.

**Tagebücher und Aufzeichnungen:** Diese Schaltfläche erscheint als Schriftrolle und ermöglicht den Zugriff auf die Bibliothek der Gruppe, die sich aus Tagebuch-Schriftrollen und anderen Aufzeichnungen zusammensetzt.

## Das Zauberbuch

Jedes Mitglied der Gruppe, das in der Lage ist Zaubersprüche zu verwenden, hat ein Zauberbuch, in welchem die Zaubersprüche enthalten sind, die der Charakter gelernt hat. Nachdem Sie den Charakter, deren Zaubersprüche Sie sehen möchten, als aktiv ausgewählt haben, klicken Sie auf die Schaltfläche "Zauberbuch", um Zugriff auf das Zauberbuch des Charakters zu erlangen. Um das Zauberbuch zu verlassen, klicken Sie auf die Schaltfläche "Beenden" in der linken unteren Ecke des Bildschirms (das Tür-Symbol). (Weitere Informationen zum Zauberbuch und seinen Funktionen und Inhalten erhalten Sie im Abschnitt Magiesystem unter "Zauberbücher".)

Das Zauberbuch



## Spielloptionen

Aus dem Menü "Spielloptionen" können Sie Optionen auswählen, die im folgenden beschrieben werden, um Spielstände zu speichern und zu laden oder um Ihre Version von Might and Magic VIII: Day of the Destroyer anzupassen. Während dieses Menü geöffnet ist, wird das Spiel angehalten und die Zeit in Jadame steht still.

### Neues Spiel

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein neues Spiel aus dem Dialog Charaktererschaffung zu starten. Wenn Sie Ihr aktuelles Spiel nicht gespeichert haben, gehen alle Fortschritte, die Sie seit dem letzten Speichervorgang gemacht haben, verloren.

### Spiel speichern

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Dialog "Spiel speichern" anzuzeigen. Um ein Spiel zu speichern, klicken Sie auf die gewünschte Speicherposition, geben Sie die Bezeichnung für das zu speichernde Spiel ein und aktivieren Sie anschließend die Schaltfläche "Speichern". Wenn Sie auf die Speicherposition eines zuvor gespeicherten Spiels klicken, erscheint ein Vorschaubild, das Ihnen anzeigt, an welcher Stelle und wann das Spiel gespeichert wurde.

### Spiel laden

Der Dialog "Spiel laden" sieht dem Dialog "Spiel speichern" sehr ähnlich. Um ein zuvor gespeichertes Spiel zu laden, markieren Sie es in der Liste und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche "Laden". Wenn Sie Ihr aktuelles Spiel nicht gespeichert haben, gehen alle Fortschritte, die Sie seit dem letzten Speichervorgang gemacht haben, verloren.

### Steuerung

Öffnen Sie das Menü Systemoptionen, um die Grafik- und die Soundoptionen einzustellen.

**Tastaturbelegung:** Diese Funktion ermöglicht Ihnen, die Steuerungseinstellungen von Might and Magic VIII umzubelegen. Dies ist besonders hilfreich für Laptop-Tastatur-Layouts, die oft von Standardtastaturen abweichen.

**Grafikoptionen:** Diese Option wird für die Einstellung der Helligkeit, Färbung sowie des farbigen Lichts verwendet und dafür, wie detailgenau Blutspritzer dargestellt werden. Die Gamma-Vorschau-Schaltfläche ermöglicht es Ihnen Ihre Änderungen anzuzeigen, bevor Sie zum Abenteuerfenster zurückkehren.

**Drehgeschwindigkeit:** Der Drehfaktor steuert, wie schnell sich Ihre Gruppe umdreht, wenn Sie die Pfeiltasten links und rechts drücken. **16-fach** ist die schnellste Geschwindigkeit und **"Glatt"** ist die langsamste.

**Laufgeräusch:** Die Auswahl dieses Kontrollkästchens schaltet die Laufgeräusche ein und aus, die Sie hören, wenn Ihre Gruppe vorwärts geht.

**Immer Rennen:** Ihre Gruppe bewegt sich immer laufend vorwärts, anstatt zu gehen. Wenn Sie die Umschalt-Taste im Modus "Immer Rennen" drücken, bewirkt dies, dass Ihre Gruppe wieder geht (Im Normalmodus hat die Taste die entgegengesetzte Wirkung).



**Bei Verlassen drehen:** Ihre Gruppe wird sich immer umdrehen, sobald sie ein Gebäude verlässt.

**Treffer zeigen:** Normalerweise erscheinen während eines Kampfes die Schlag-auf-Schlag zugefügten oder ausgeteilten Schadenspunkte in der Textleiste des Abenteuerfensters. Diese Schaltfläche schaltet die Anzeige an oder aus.

**Lautstärke für Sound, Musik und Sprache:** Diese drei Steuerelemente stellen die Lautstärke für Sound-Effekte, Hintergrundmusik und die Stimmen Ihrer Charaktere ein. Klicken Sie in die Lautstärke-Felder oder auf die Steuerpfeile, um die Einstellungen zu ändern.

## Beenden

Beendet das Spiel und bringt Sie zurück zum Hauptmenü. Wenn Sie Ihr aktuelles Spiel nicht gespeichert haben, gehen alle Fortschritte, die Sie seit dem letzten Speichervorgang gemacht haben, verloren.

## Zurück

Beendet das Menü "Spieloptionen" und kehrt zum Abenteuerfenster zurück.

## Lager- und Rastbildschirm

Ihre Charaktere werden gelegentlich Schlaf benötigen. Sie können eine lange Zeit wach bleiben, werden jedoch nach ungefähr einem Tag von Müdigkeit geschwächt. Um dies zu verhindern, sollten Sie sie jeden Tag 8 Stunden lang schlafen lassen. Der Schlaf stellt ebenfalls verlorene Zauber- und Trefferpunkte der Gruppe wieder her. Um Ihre Gruppe ein Lager aufschlagen zu lassen, klicken Sie auf die Schaltfläche "Rast" im Abenteuerfenster und anschließend auf die Schaltfläche "8 Stunden Rasten und Heilen" in dem erscheinenden Menü. Die Errichtung eines Lagers auf Grasland verbraucht eine Einheit Nahrung. Unwirtlicheres Gelände erfordert mehr Nahrungseinheiten.

Stellen Sie sicher, das Ihre Gruppe ihr Camp an einem möglichst sicheren Ort aufschlägt. Viele Kreaturen haben keine Skrupel Ihre Gruppe anzugreifen, wenn sie hilflos schläft. Ihre Charaktere sind sich dessen bewußt und werden die Errichtung eines Lagers verweigern, wenn sich feindliche Kreaturen in der Nähe befinden.

Manchmal wird Ihre Gruppe an einem Ort warten müssen, ohne besseres zu tun zu haben als Zeit totzuschlagen. Um Spielzeit schneller ablaufen zu lassen, klicken Sie auf die Schaltfläche "Ruhe" und wählen dann "Warten ohne zu heilen" für die gewünschte Dauer aus. (5 Minuten, 1 Stunde oder bis zur Dämmerung).

## Tagebücher und Aufzeichnungen:

Die Gruppe trägt Schriftrollen mit sich, die verschiedene Reisenotizen enthalten, und während Sie Jadame erkunden, wird Ihre Gruppe automatisch nützliche Informationen in diesen Schriftrollen festhalten. Um eine Schriftrolle zu öffnen, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche aus dem Menü Referenzliste. Um umzublättern, klicken Sie auf die Schaltflächen nächste und vorherige Seite in der oberen rechten Ecke der Rolle.

**Übersichtskarte** (Globus-Symbol): Diese Rolle zeigt Ihnen eine Karte von Jadame, die auf Ihre aktuelle Position zentriert ist. Die Karte zeigt nur jene Gebiete an, die Sie bereits erforscht haben, und wird automatisch aktualisiert, sobald Sie damit fortfahren neue Gebiete zu erforschen. Verwenden Sie die Steuerelemente, um die Karte von Ihrer aktuellen Position aus zu vergrößern und zu verkleinern.

**Aufgaben** (Dolch-Symbol): Jede Aufgabe, der Sie nachgehen, wird hier aufgezeichnet. Alle Aufgaben bleiben auf dieser Rolle erhalten, bis sie beendet wurden.

**Geschichte** (Sanduhr-Symbol): Diese Rolle ist ein chronologisches Reisetagebuch der Gruppe.

**Notizen** (Pergament und Feder-Symbol): Auf diesen Rollen zeichnet Ihre Gruppe alle Entdeckungen bezüglich der Mischung von Zaubergetränken auf, die Wirkungen des Trinkens aus Stadtbrunnen und Hinweise über das Geheimnis zum Schließen der Portale zu den Ebenen der verschiedenen Elemente. Dieser Satz von Schriftrollen enthält ebenfalls einen Abschnitt, der den verschiedenen Ereignissen gewidmet ist, die nicht unter eine der anderen Kategorien fallen, sowie das Aufzeichnen von wichtigen Unterhaltungen.

Sie erhalten Zugriff auf verschiedene Abschnitte, indem Sie auf die entsprechenden Schaltflächen klicken:

**Zaubertränke** (Trank-Symbol): Diese Rolle enthält die Aufzeichnungen von Zaubertrank-Mixturen, die Ihre Gruppe erlernt hat und mit denen sie experimentiert hat.

**Brunnen** (Brunnen-Symbol): Diese Rolle enthält die Aufzeichnung von Stadtquellen und Brunnen mit besonderen Eigenschaften.

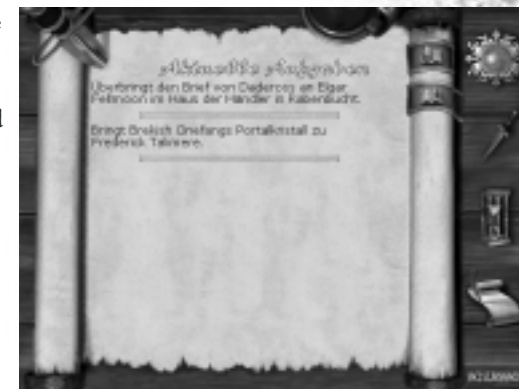
**Obelisk** (Obelisk-Symbol): Diese Rolle enthält die Aufzeichnung über verschiedene Obelisk, denen Sie auf Ihrer Reise begegnen. Obelisk geben einige ihrer Geheimnisse preis, die wichtig sind für die Erfüllung Ihrer Aufgabe. Auf diese Geheimnisse können Sie nur zugreifen, wenn Sie diesen seltsamen Monolithen begegnen, also halten Sie die Augen offen.

**Seher** (Gestalt mit Haube-Symbol): Diese Rolle enthält die Aufzeichnungen der Schicksale, die Ihrer Gruppe von Sehern vorausgesagt wurden.

**Verschiedenes** (Schatztruhen-Symbol): Diese Rolle enthält nützliche Informationen, die nicht in anderen Rollen enthalten sind. Dinge wie z.B. die Eigenschaften verschiedenfarbiger Flüssigkeiten werden auf dieser Rolle verzeichnet.

**Lehrer** (Gekreuzte Axt mit Schwert-Symbol): Diese Rolle enthält Aufzeichnungen von Orten mit Lehrern, welche Ihre Gruppe entweder gefunden hat oder von deren Position sie von anderen Lehrern unterrichtet wurde. Lehrer sind in vier Stufen eingeteilt: Jene, die grundlegende Fertigkeiten unterrichten (üblicherweise Ladenbesitzer), und solche, die Ihre Fertigkeiten zu denen eines Experten, Meisters oder Großmeisters erheben.

### Tagebücher und Aufzeichnungen:





# Erkundung der Spielumgebung

## Bewegung und Interaktion

Taste	Funktion	Ergebnis
Pfeil nach oben (Maus nach oben)	Bewegung	Vorwärts gehen
Pfeil nach unten (Maus nach unten)	Bewegung	Rückwärts gehen
Pfeil nach links (Maus nach links)	Bewegung	Drehung nach links
Pfeil nach rechts (Maus nach rechts)	Bewegung	Drehung nach rechts
Umschalt-Taste (+ Bewegungstaste)	Bewegungsveränderung für alle Bewegungstasten	Lauf/schnelle Ausführung von Bewegungsfunktionen
Strg-Taste (+ Bewegungstaste)	Bewegungsveränderung für Pfeile links und rechts	Ausweichen (Seitwärtsbewegung bei unveränderter Blickrichtung)
X Taste	Bewegung	Springen
Bild unten	Ansicht/Keine Bewegung	Aufwärts blicken
Taste Entf	Ansicht/Keine Bewegung	Nach unten blicken
Taste Ende	Ansicht/Keine Bewegung	Nach vorne blicken
(Markierung mit Mauszeiger im Fenster Spieloptionen)	Einstellung Immer Rennen	Schnelle Ausführung aller Bewegungsfunktionen

## Bewegung am Boden

Der größte Teil der Reise Ihrer Gruppe findet auf dem Erdboden statt. Die Fortbewegung erfolgt in Form von Gehen oder Reiten—jede Bewegung am Boden folgt den Regeln der unten aufgeführten Bewegungsliste.

Seien Sie während Ihrer Reisen auf der Hut! Es lauern Gefahren und Feinde in den Schatten. Klippen und Abgründe können zu gefährlich tiefen Stürzen führen, in denen Ihre gesamte Gruppe wahrscheinlich großen Schaden nehmen wird. Gleichzeitiges Rennen und Springen kann Ihnen helfen kleine Abgründe und Felsvorsprünge zu überqueren und vorsichtige Bewegung kann Ihnen dabei helfen steile (nicht vertikale) Hügel hinauf- und hinabzusteigen. Nichts als ein sehr starker Zauberspruch jedoch kann Sie retten, wenn Sie über eine Klippe schreiten und sich im freien Fall befinden.

## Fliegen

Der hochrangige Luftmagie-Zauberspruch, Fliegen wie auch die Fähigkeit zum Drachenflug, kann Ihrer Gruppe vorübergehend die Fähigkeit zu fliegen verleihen. Sie verwenden weiterhin die Basisfunktionen wie auf dem Boden, jedoch mit der zusätzlichen Möglichkeit auf und ab zu schweben.

Es ist empfehlenswert, Vorsicht beim Gebrauch des Fliegens walten zu lassen. Wenn die Wirkung des Zaubers nachlässt, befindet sich Ihre Gruppe, wie zuvor, im Einflussbereich der Schwerkraft; mit all ihrer Gnadenlosigkeit. Wenn Sie nicht vor Ablauf des Zaubers sicher auf dem Boden gelandet sind, werden Sie zu Boden stürzen und je nach Fallhöhe mehr oder weniger viel Schaden nehmen.

Taste	Funktion	Ergebnis
Bild oben	Flugbewegung	Aufsteigen
Taste Einfg	Flugbewegung	Absteigen
Taste Pos 1	Flugbewegung	Schnell landen

## Über große Entfernungen reisen

Jede Karte stellt einen beträchtlichen quadratischen Abschnitt von Jadame dar. Dies bedeutet, dass, falls Sie über mehrere angrenzende Karten reisen müssen, Sie eine lange Zeit unterwegs sind. (Es dauert mehr als einen Tag, um von einer Ecke einer Karte zur anderen zu gehen). Denken Sie daran, die Menge an Nahrung in Betracht zu ziehen, die Ihre Gruppe während einer Tagesreise zu sich nehmen muss. (1 Einheit pro Tag). Wenn Sie Ihre Reise mit einem unzureichenden Nahrungsvorrat antreten, werden Sie die Mitglieder Ihrer Gruppe bei der Ankunft am Zielort in einem geschwächten Zustand vorfinden—dies könnte sich als gefährlich erweisen, wenn Sie von Feinden angegriffen werden, während Sie noch nicht im Besitz Ihrer ganzen Kräfte sind.

Außer darauf zu achten, genug Nahrung für Ihre Reise einzupacken, denken Sie daran, dass Sie große Entfernungen mit dem Boot oder mit der Kutsche zurücklegen können und auf diese Weise Ihre Reisezeit verringern.

## Der Umgang mit Objekten

### Lose Gegenstände

Sie werden des öfteren auf Ihren Reisen nützliche Gegenstände sehen, wie Teile einer Rüstung, Waffen und Ausrüstungsgegenstände oder sogar Zauberspruch-Zutaten und Schriftrollen, die einfach so auf dem Boden herumliegen oder anderweitig ungeschützt sind. Diese Gegenstände können einfach mitgenommen werden. Um sie aufzusammeln, klicken Sie einfach darauf und sie werden automatisch dem Inventar des aktiven Charakters hinzugefügt. Um den Gegenstand anzuschauen, bevor Sie ihn in Ihr Inventar aufnehmen, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf. Falls der aktive Charakter die Fertigkeit zur Identifizierung von Gegenständen besitzt, wird er automatisch versuchen diese Fertigkeit anzuwenden, um den Gegenstand und dessen Zweck zu bestimmen.

## Behälter

Größere Gegenstände, wie Schatztruhen, Kisten und Schubladen, können häufig geöffnet werden, wenn Sie diese finden. Sie sind jedoch oft mit Fallen versehen, so dass es weise ist, diesen von einem Charakter mit der Fertigkeit zum Entschärfen von Fallen öffnen zu lassen, bevor Sie auf den Gegenstand klicken, um ihn vom aktiven Charakter öffnen zu lassen. Wenn eine Falle ausgelöst wird, entgehen Charaktere mit der Fertigkeit der Wahrnehmung einem Schaden teilweise oder gänzlich wie auch jene Charaktere mit hohem Glücks-Attribut. Wenn ein Behälter einmal erfolgreich geöffnet wurde, gehört Ihnen der gesamte Inhalt. Die eingeschlossenen Gegenstände werden angezeigt und Sie können diejenigen, die Sie aufnehmen möchten, anklicken und zwar genauso, wie Sie auch Gegenstände ablegen können (Die gleichen Regeln gelten auch für das Anzeigen von Gegenständen).

## Leichen

Da sich Jadame in einem immerwährenden Zustand der Zerstörung, des Chaos und des Krieges befindet, werden Sie zweifelsohne einige Leichen herumliegen sehen. Habt keine Angst, mutiger Abenteurer, was für Gegenstände diese Leiche auch besitzen sollte, sie gehören so gut wie Euch! Um einen toten Körper zu durchsuchen, klicken Sie darauf; falls irgend etwas von Wert gefunden wird, wird es Ihnen angezeigt. Nachdem eine Leiche durchsucht wurde, verschwindet sie, nachdem sie noch ihren letzten Dienst an den Lebenden vollbracht hat.

## Schalter

Egal wohin Ihre Reise in Jadame geht, Sie werden immer eine Vielzahl an Schaltern, Hebeln und anderen Mechanismen vorfinden. Um einen "Schalter" zu betätigen, klicken Sie darauf und das Spiel erledigt für Sie den Rest.

## Brunnen

Falls Sie einen Brunnen finden, können Sie den aktiven Charakter daraus trinken lassen, indem Sie diesen zum Brunnen führen und auf die Wasseroberfläche klicken.

## Türen

### Verlieseingänge

Um eine Höhle, eine Festung, ein Verlies oder irgend eine andere Art üblen Orts zu betreten, klicken Sie auf den Eingang, durch den Sie gehen möchten. Sie werden gefragt werden, ob Sie sich Ihrer Entscheidung wirklich sicher sind. Eine entsprechende Bestätigung führt Ihre Gruppe an diesen Ort, während eine negative Antwort Ihre Gruppe sicher draußen stehen lässt.

## Innere Türen

Ein Verlies wäre kein Verlies ohne seine unheimlichen Türen, die strategisch platziert sind, um das Fortkommen oder die Sicht zu behindern oder gefährliche Feinde zu verbergen. Wenn Sie auf eine geschlossene Tür klicken, bewirkt dies, dass der aktive Charakter versucht diese zu öffnen. Einige Türen werden verschlossen sein und Sie müssen zuerst den Schlüssel oder den Schalter finden, um sie zu öffnen. Andere erfordern es unter Umständen zuerst den Schließmechanismus zu enträtseln.

## Stadt-Türen

Türen innerhalb einer Stadt sind in der Regel sicher. Sie stellen üblicherweise Eingänge zu Geschäften, Tavernen, Häusern und anderen kleinen Gebäuden dar, die von Ihrer Gruppe betreten werden können. Um diese Türen zu öffnen, brauchen Sie nur auf diese zu klicken. Wenn eine Tür in einer Stadt verschlossen ist, liegt es wahrscheinlich daran, dass der Bewohner in Ruhe gelassen werden möchte oder das Geschäft geschlossen ist. Das Öffnen einer Tür in einer Stadt löst eine Konversation mit dem Bewohner aus. (Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt Städte).

## Andere Objekte

Das Land von Jadame ist von seltsamen Monsterrassen bevölkert. Dies wird zweifelsohne dafür sorgen, dass viele seltsame Objekte auf dem Weg liegen, auf dem Sie reisen. Viele der Objekte, die Sie finden werden, werden nützlich für Sie sein, wenn Sie in der Lage sind, deren Nutzen zu bestimmen. Als allgemeine Regel für das Betätigen, Aktivieren, Durchsuchen oder Aufnehmen von Objekten gilt, auf diese zu klicken.

## Interaktion mit NSCs (Nicht-Spieler-Charakteren)

Es ist unvermeidlich, dass Sie bei Ihren Abenteuern auf andere Kreaturen treffen, mit denen Sie interagieren müssen. Da es eine gewisse Mischung aus Monster-Rassen und Menschen in Jadame gibt, ist es wahrscheinlich, dass Ihre Gruppe auf eine große Vielzahl von NSCs treffen wird. Aufgrund der schwierigen Zeiten in Jadame werden Sie herausfinden, dass viele derer, die Sie treffen, verdächtig, zwielichtig oder sogar glattweg feindlich sind. Andere jedoch werden sehr freundlich und mehr als hilfsbereit sein. Von allen Persönlichkeitstypen, die sie wahrscheinlich treffen, sind die feindlichen am leichtesten aus der Entfernung zu identifizieren—sie werden Sie auf Sicht angreifen (und sich mit Ihnen im Kampf-Abschnitt auseinandersetzen.)

## Sprechen

Für die Kreaturen, die Sie nicht gleich angreifen, ist ein Gespräch eine gute Alternative zum Mord. Um mit einer Kreatur zu sprechen, bewegen Sie sich in Ihre Nähe und klicken Sie im Hauptfenster auf diese. Die Kreatur wird sich mit dem aktiven Charakter unterhalten. Wenn Sie auf ein Gesprächsthema klicken, wird die Antwort der Kreatur angezeigt.



## Empfangen einer Aufgabe

Einige der Kreaturen, mit denen Sie sprechen, können Informationen für Sie bereithalten, andere können Sie sogar mit einer neuen Aufgabe betrauen. Aufgaben sind heroische Taten, deren Erfüllung oft Belohnungen in Form von Geld oder Erfahrungspunkten bringen. Üblicherweise werden Sie eine Aufgabe erfüllen, indem Sie einen Auftrag zu Ende führen und anschließend zu der Kreatur zurückkehren, die Sie mit dem Auftrag betraut hat, um die Belohnung zu erhalten. Dies ist nicht immer der Fall, jedoch sollten Sie die Details jeder Aufgabe genauestens lesen und in Betracht ziehen, welche Taten für deren Erfüllung notwendig sind. Aufgaben, die Sie empfangen, jedoch nicht beendet haben, werden auf Ihrer Aufgaben-Rolle vermerkt.

## Städte

Städte in Jadame sind Städten im wahren Leben sehr ähnlich (abgesehen vom hohen Anteil der Monster). Sie bestehen aus einer Sammlung von Häusern, Geschäften, Diensten und Einwohnern. Üblicherweise dienen Sie als Orte, an denen Ihre Gruppe neue Fertigkeiten erlernen, Ausrüstung kaufen und verkaufen, Aufgaben empfangen, Ausbildungen durchführen und sich ausruhen kann. Während kein Ort in Jadame absolut sicher ist, sind Städte in der Regel sicher genug, um sich den Schlaf einer guten Nacht zu leisten. Außerdem sind sie ein Mekka an Informationen, Diensten und Geschäften. Um mit Bewohnern von Häusern zu sprechen oder Geschäfte oder andere Dienste in Anspruch zu nehmen, müssen Sie das Gebäude betreten, in dem diese zu finden sind. Um ein Gebäude zu betreten, gehen Sie auf das Gebäude zu und klicken auf die Tür.

## Geschäfte

Wenn Sie ein Geschäft betreten, beginnen Sie automatisch eine Unterhaltung mit dem Ladenbesitzer. Wählen Sie Unterhaltungsoptionen aus, die vom Ladenbesitzer angeboten werden, um Gegenstände zu kaufen oder verkaufen, beschädigte Gegenstände zu reparieren oder Fertigkeiten zu erlernen.

## Kauf von Standard- oder Spezialgegenständen

Jedes Geschäft ist auf verschiedene Gegenstände spezialisiert und besitzt überdies ein allgemeines Inventar an Standard-Gegenständen. Wählen Sie aus den Unterhaltungsoptionen "Standard kaufen" oder "Spezial kaufen" aus, um das Inventar des Geschäfts anzusehen. Wenn Sie den Mauszeiger über die angezeigten Gegenstände führen, wird Ihnen der Ladenbesitzer den entsprechenden Preis nennen. Falls Ihr aktiver Charakter die Fertigkeit zum Feilschen besitzt, wird Ihre Gruppe einen besseren Preis erzielen. Um einen Gegenstand zu kaufen, klicken Sie darauf und die Kosten werden automatisch vom Gold der Gruppe abgebucht. Der Gegenstand erscheint anschließend im Inventar des aktiven Charakters.

## Inventar anzeigen

Um das gesamte Inventar Ihrer Gruppe anzuzeigen, klicken Sie auf die Option "Inventar anzeigen". Sie können zwischen den einzelnen Charakteren wechseln, indem Sie auf die einzelnen Portraits klicken. Während das Inventar angezeigt wird, wechseln die Konversations-Optionen zu "Verkaufen", "Identifizieren" und "Reparieren". Klicken Sie auf eine der Optionen, um die gewünschte Funktion auszuführen, und klicken Sie, wenn Sie fertig sind, die Schaltfläche "Verlassen".

**Verkaufen:** Diese Option ermöglicht Ihnen, Gegenstände aus dem Inventar Ihrer Gruppe an den Ladenbesitzer zu verkaufen. Wenn Sie die Maus über die Gegenstände des Inventars bewegen, wird Ihnen der Ladenbesitzer sagen, ob er an einem Kauf interessiert ist oder nicht und wie viel er dafür zu zahlen gewillt ist. Um einen Gegenstand zu verkaufen, klicken Sie ihn an und er wird aus Ihrem Inventar genommen. Der Wert des Gegenstandes wird automatisch zu den Goldbeständen Ihrer Gruppe hinzugefügt.

**Identifizieren:** Jeder nicht identifizierte Gegenstand in Ihrem Inventar wird grün markiert, wenn Sie die entsprechende Option aktivieren. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen Gegenstand, um herauszufinden, wie viel der Ladenbesitzer für das Identifizieren eines Gegenstands berechnet. Um die Transaktion zu beenden, klicken Sie auf den Gegenstand, die Gebühr wird Ihnen dann von Ihrem Goldbetrag abgezogen und der Ladenbesitzer wird den fraglichen Gegenstand identifizieren.

**Reparieren:** Wenn die entsprechende Option aktiviert wurde, werden beschädigte Gegenstände in rot hervorgehoben. Wenn Sie den Mauszeiger über einen Gegenstand bewegen, wird Ihnen der Ladenbesitzer sagen, wie viel er für das Reparieren des Gegenstands berechnet. Klicken Sie auf den Gegenstand, damit der Ladenbesitzer ihn für Sie repariert.

## Fertigkeit erlernen

Ladenbesitzer verfügen ebenfalls über wertvolle Fertigkeiten, die Sie lernen können, wenn Sie diese Option wählen. Nachdem Sie auf die Option "Fertigkeit erlernen" geklickt haben, wird eine Liste der Fertigkeiten des Ladenbesitzers angezeigt, die er Ihnen beibringen kann. Alle Fertigkeiten werden in der Anfangsstufe gelehrt und es werden nur die Fertigkeiten angezeigt, die Ihrer aktiven Charakterklasse zugänglich sind.

## Läden

Läden spezialisieren sich sowohl auf die verschiedenen Gegenstände, die sie verkaufen, identifizieren und reparieren als auch auf die Fertigkeiten, welche die Ladenbesitzer lehren. Normalerweise hat sich jeder Laden auf ein bestimmtes Feld seiner Kategorie spezialisiert. So kann z. B. ein bestimmter Schmied viele verschiedene Äxte zum Verkauf anbieten, dafür aber keine oder nur wenige Dolche, Schwerter oder andere Waffen.

**Schmiede:** Schmiede handeln mit Waffen.

**Waffenschmiede:** Waffenschmiede handeln mit Brustpanzern, Schilden, Helme und Handschuhen.

**Zauberläden:** Zauberläden verkaufen Tränke, Zutaten für Tränke, Spruchrollen, Ringe, Lehrbücher und andere magische Artikel.

**Alchimisten:** Dies ist ein spezieller Zauberladen, der über viele verschiedene Tränke, Zutaten für Tränke und Rezepte verfügt.

**Zauberläden:** In Zauberläden werden Zaubersprüche verkauft, die dann dem Repertoire Ihres Charakters hinzugefügt werden.



## Sonstige Angebote

**Tavernen:** Ein sicherer Ort für Reisende aller Rassen. Tavernen und Raststätten bieten Unterkunft und Verpflegung und können fast überall gefunden werden - und Sie können dort Arcomage spielen.

**Tempel:** Kultstätten, die durch Spenden und durch den Verkauf von Heilungen unterhalten werden.

**Ställe:** Das Kutschen-Netzwerk Jadames kann durch die Ställe der einzelnen Ortschaften genutzt werden. Kutschen können angemietet werden, um von einem Ort zum anderen zu reisen und somit die Zeit entscheidend zu verkürzen, die man benötigt, um über große Entfernungen hinweg zu reisen. Wenn Sie einen Platz in einer Kutsche benötigen, fragen Sie den Stallmeister, ob noch Plätze frei sind.

**Docks:** Schiffe, die an den Docks festgemacht sind, kann man unter Umständen anmieten. Fragen Sie den Kapitän, ob er Ihnen, wenn er den nächsten Hafen ansteuert, einen Schlafplatz anbieten kann.

**Banken:** Wenn Sie etwas Gold übrig haben, das Sie für den Notfall zur Seite legen möchten, so ist dies in einer Bank möglich.

**Regierung:** Einem Ort - egal welcher Größe - steht normalerweise jemand vor, der sich um die Angelegenheiten des Ortes kümmert und der eventuell in irgendeiner Weise Hilfe benötigt. Wenn Sie eine Beschäftigung suchen, so können Sie diese normalerweise im örtlichen Rathaus oder in der Burg finden.

**Häuser:** Während die meisten Bewohner wenig zu sagen haben, könnte bei einer gründlichen Durchsuchung der Häuser eines Ortes ein unerwarteter Job, ein Mitglied einer örtlichen Gilde oder sogar ein Meisterlehrer zum Vorschein kommen.

## Kampf

Kämpfe finden im Spielfenster statt. Charaktere, die mit Bögen oder Zauberstäben ausgerüstet sind, können aus einer gewissen Entfernung aus angreifen, d. h. Ziele angreifen, die außerhalb des Nahkampfbereichs liegen. Andere Waffen, sowie unbewaffnete Hände/Klauen sind gut geeignet für den Nahkampf. Damit der aktive Charakter eine bestimmte Kreatur angreift, können Sie entweder in der Hauptansicht auf die Kreatur klicken oder die Maus über die Kreatur bewegen und die Taste A drücken wenn Sie die A-Taste drücken, ohne eine bestimmte Kreatur anzuvisieren, wird automatisch die nächstgelegene Kreatur ins Ziel genommen. Charaktere können keine Bögen

Tasten	Effect
A	Aktiver Charakter greift nächstgelegenen Feind an.
S	Aktiver Charakter wird, wenn er in der Lage ist (in dieser Reihenfolge) <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Schnellzauber aussprechen</li> <li>2. Mit einem Bogen oder einem Zauberstab angreifen</li> <li>3. Mit Nahkampfwaffen angreifen</li> </ol>
B	Aktiver Spieler setzt eine Kampfrunde aus
C	Öffnet das Zauberbuch eines aktiven Spielers
Eingabe	Wechselt zwischen Echtzeit- und rundenbasiertem Modus

### Kampfbildschirm



verwenden, um entfernte Ziele anzugreifen, wenn sich direkt vor der Gruppe feindliche Kreaturen befinden.

Charaktere mit magischen Fähigkeiten können während eines Kampfes natürlich auch Zauber aussprechen. Um den Schnellzauber (siehe den Abschnitt über Magie) eines Charakters auszusprechen, drücken Sie die S-Taste. Sie können eine feindliche Kreatur mit dem Mauszeiger anvisieren, ansonsten wird automatisch die nächstgelegene Kreatur ins Ziel genommen. Sie können auch das Zauberbuch des aktiven Charakters öffnen, indem Sie entweder auf die Schaltfläche "Zauber aussprechen" klicken oder die C-Taste drücken.

## Echtzeit- und rundenbasierter Kampf

Die Spielzeit läuft ohne Pause, in sogenannter Echtzeit, ab. Jede Aktion, die Ihr Charakter ausführt, wie z. B. "Zauber aussprechen" oder ein "Schwert schwingen", benötigt eine gewisse Zeit, um ausgeführt zu werden. Ein Umstand, der von der Bereitschaftsanzeige (siehe Spielfenster) veranschaulicht wird, die dunkler wird, während sich die Charaktere erholen. Während sich ein Charakter erholt, kann er keine neuen Aktionen ausführen. Normalerweise fällt dies nicht auf, im Kampf allerdings ist dieser Effekt spürbar. Die angreifenden Kreaturen sind möglicherweise in der Lage effizienter zu handeln, da sie mehr Zeit benötigen, um nachzudenken, die entsprechenden Gruppenmitglieder auszuwählen und die Ziele ins Visier zu nehmen.

Wenn Sie die Eingabetaste drücken, wechselt das Spiel in den rundenbasierten Modus. Die Eingabetaste wechselt zwischen Echtzeit- und rundenbasiertem Modus. Im rundenbasierten Modus handeln die Charaktere einer nach dem anderen. Die Reihenfolge ist dabei abhängig von ihrer Schnelligkeit und ihrem Erholungsstatus. Der Kampf ist in Runden aufgeteilt, die jeweils ein paar Sekunden dauern. Besonders schnelle Charaktere und Kreaturen können mehrere Aktionen pro Runde ausführen. Das Spiel wird vor jedem Zug eines Charakters unterbrochen, so dass Sie Zeit haben Ihre Handlungen auszuführen. Drücken Sie die B-Taste, um eine Runde auszusetzen.

Nach jeder Runde wird die Handlung unterbrochen und Sie können die Position ihrer Gruppenmitglieder mit Hilfe der Pfeiltasten verändern. Danach sind die feindlichen Kreaturen dran und die nächste Runde beginnt. Drücken Sie die Tasten 'A', 'S' oder 'B', wenn Sie die Position Ihrer Gruppenmitglieder nicht verändern möchten.

Wenn Sie sich im rundenbasierten Modus befinden, wird in der rechten unteren Ecke des Hauptfensters ein Symbol angezeigt. Das Symbol ändert sich, um die verschiedenen Rundenphasen anzuzeigen.

## Schaden

Ihre Charaktere können von verschiedenen Seiten aus Schaden nehmen. Kampf, Wirkungen von Zaubersprüchen, Fallen, Stürze und die Explosion von nicht richtig gemischten Zaubertränken - um nur ein paar zu nennen. Sie können auch durch andere Zustände wie Erschöpfung, Schwäche oder Trunkenheit Schaden nehmen. Der Zustand der Charaktere kann durch verschiedene Heilsprüche oder - gegen Bezahlung - in Tempeln verbessert werden.

**Körperliche Wunden:** Charaktere verlieren Trefferpunkte aufgrund von Verletzungen durch Waffen, Explosionen, Stürze und durch die meisten offensiven Zaubersprüche. Körperliche Wunden können entweder durch verschiedene Heilsprüche oder durch Rasten wieder geheilt werden.

**Bewusstlosigkeit/Tod:** Wenn die Anzahl der Trefferpunkte eines Charakters auf oder unter Null sinken, wird der Charakter bewusstlos oder er stirbt. Bewusstlose Charaktere werden aus der Handlung ausgeschlossen und können erst wieder Aktionen ausführen, wenn ihre Trefferpunktzahl im positiven Bereich liegt. Durch Rasten und Heilen erlangen bewusstlose Charaktere Ihr Bewusstsein wieder. Der Tod tritt ein, wenn die Anzahl der Trefferpunkte zu sehr unter Null sinkt. Tote Charaktere können entweder durch den Zauberspruch "Tote auferwecken" oder durch die Bezahlung eines Heilers in einem Tempel zum Leben erweckt werden.

**Schwäche:** Charaktere werden durch Erschöpfung oder Hunger geschwächt. Auch einige Spezialangriffe können diesen Effekt haben. Schwache Charaktere verfügen über eine verminderte maximale Trefferpunktzahl und sind seltener in der Lage Aktionen auszuführen und zu kämpfen. Schwäche kann durch Rasten oder den Zauberspruch "Schwäche heilen" behoben werden.

**Gifte und Krankheiten:** Diese sich sehr ähnelnden Effekte können durch Fallen, bestimmte Zaubersprüche und Attacken feindlicher Kreaturen ausgelöst werden. Beide reduzieren die Attribute der Charaktere, verringern ihre Effizienz beim Kampf und vermindern mit der Zeit die Anzahl der Zauberpunkte. Sie können nur in Tempel oder durch den entsprechenden Zauberspruch "Krankheit heilen" oder "Gift heilen" kuriert werden.

**Irrsinn/Verängstigt:** Durch einige Attacken können Charaktere dem Irrsinn verfallen oder verängstigt werden. Beide Zustände wirken sich auf die Attribute der Charaktere aus und können nur durch die Zaubersprüche "Irrsinn heilen" und "Furcht verjagen" aufgehoben werden.

**Verflucht:** Durch einige Zaubersprüche können Charaktere verflucht werden. Verfluchte Charaktere können 50 % Ihrer Handlungen nicht ausführen. Mit dem Zauberspruch "Fluch entfernen" kann dieser Zustand aufgehoben werden.

**Versteinert/Gelähmt:** Die Handlungen der Charaktere können "eingefroren" werden, indem sie versteinert oder gelähmt werden. Wenn dies geschieht, können keine weiteren Handlungen mehr ausgeführt werden. Diese Zustände können mit den Zaubersprüchen "Stein zu Fleisch" und "Lähmung heilen" behoben werden.

**Ausgelöscht:** Einige Monster können Charaktere auslöschen - sie werden getötet und ihre Körper zerstört. Ausgelöschte Charaktere können in Tempeln oder mit dem Zauberspruch "Auferstehung" zurückgebracht werden.

## Erfahrung und Aufstieg Erfahrungspunkte und -stufen

Im Laufe des Spiels wird Ihr Charakter durch den Aufstieg in höhere Stufen mehr Zaubers- und Trefferpunkte dazugewinnen und sein Können in den von ihm beherrschten Fertigkeiten verbessern. Charaktere gewinnen Erfahrungspunkte, indem sie schwierige Situationen meistern - hauptsächlich für das Töten von Monstern und für das Erfüllen bestimmter Aufgaben. Wenn Ihre Charaktere genügend Erfahrungspunkte sammeln, qualifizieren sie sich für eine Ausbildung zur nächsten Stufe. Sie können den aktuellen Status und die Erfahrungspunkte Ihres Charakters im Statistikbildschirm einsehen. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Erfahrungsstatistik klicken, wird angezeigt, für welche Stufe Ihr Charakter als nächstes ausgebildet werden kann oder wie viele Erfahrungspunkte benötigt werden, um zur nächsten Stufe zu gelangen. Ein Charakter benötigt (aktuelle Stufe x 1000), um von einer Stufe zur nächsten zu wechseln. Ein Charakter benötigt z. B. 3000 Erfahrungspunkte, um von Stufe 3 nach Stufe 4 zu gelangen.

Ein Charakter, der eine Ausbildung benötigt, bekommt diese in einer Trainingshalle. Trainingshallen gibt es in Ortschaften in ganz Jadame. Das Training ist nicht kostenlos. Die meisten Ausbilder haben ein Limit, wie weit sie einen Charakter ausbilden können.

Wenn ein Charakter eine neue Stufe erreicht, wird die maximale Anzahl an Trefferpunkten und Zauberpunkten erhöht. Es hängt von der Klasse, dem Rang und der Höhe der Attribute ab, was jeder Charakter dazubekommt. In frühen Stufen (1-9) erhalten Charaktere 5 Fertigkeitenspunkte, wenn sie die nächsthöhere Fertigungsstufe erreichen. Diese Anzahl erhöht sich anschließend alle 10 Stufen um 1 (6 in den Stufen 10-19, 7 in den Stufen 20-29 usw.). Weitere Informationen finden Sie im Kapitel "Fertigkeiten".

## Rang

Während des Spiels kann die Gruppe bestimmte Aufgaben erhalten, sogenannte "Aufstiegsaufgaben". Bestimmte Personen, auf die die Gruppe im Laufe des Spieles treffen wird, werden in der Lage sein einzelnen Charakterklassen einen höheren Rang zu verleihen. Bevor sie dies tun, werden sie die Gruppe darum bitten, zu beweisen, dass sie diese Beförderung auch verdient, indem sie ihr eine "Aufstiegsaufgabe" stellen. Der Aufstieg in eine höhere Stufe erhöht die Anzahl an Zaubers- und Trefferpunkten, die ein Charakter pro Stufe erhält. Dies erlaubt es dem Charakter außerdem neue Fertigkeiten zu erlernen und weitere Fertigkeiten in höheren Erfahrungsstufen zu lernen.

## Fertigkeiten

Um Waffen und Ausrüstungen verwenden oder Zauber aussprechen zu können, muss der Charakter über die entsprechende Fertigkeit verfügen. Jeder Charakter beginnt das Spiel mit vier Fertigkeiten und er kann von Ladenbesitzern in ganz Jadame weitere Fertigkeiten erlernen. Jeder Fertigkeit wird einer numerischen Stufe zugeordnet, so dass ein Charakter die Stufe "1" inne hat, wenn er gerade eine neue Fertigkeit lernt. Sie können die Fertigungsstufen Ihres



Charakters erhöhen, indem sie die Fertigkeitspunkte einsetzen, die Sie beim Erreichen einer neuen Stufe erhalten. Diese Punkte können jederzeit, nachdem sie erhalten wurden, verbraucht werden. Die Kosten, um eine Stufe aufzusteigen, ist gleich der Stufe, die Sie erreichen möchten. So benötigt beispielsweise ein Charakter mit der Fertigkeitsstufe 3 in Bogen 4 Fertigkeitspunkte, um die Fertigkeitsstufe 4 in Bogen zu erreichen.

Während Sie Jadame erkunden, werden Sie auf Meisterlehrer treffen, die in der Lage sind die Erfahrungsstufen Ihrer Charaktere in den Fertigkeiten, die sie beherrschen, zu erhöhen. Jede neue Fertigkeit wird zunächst in der einfachen Stufe erlernt. Lehrer können diese Stufe auf Experten-, Meister- oder Großmeisterstufe erhöhen. Fertigkeiten, die in einer höheren Stufe beherrscht werden, verhelfen den Charakteren zu einer besseren Ausnutzung dieser Fertigkeiten.

## Waffenfertigkeiten

Um eine bestimmte Waffe verwenden zu können, muss der Charakter über die entsprechende Waffenfertigkeit verfügen.

**Schwert:** Die Fertigkeit "Schwert" bezieht sich auf die meisten Klingen, die länger als ein Messer sind. In der einfachen Stufe wird ein Angriffsbonus von +1 pro Fertigkeitsstufe addiert. In der Expertenstufe wird ein Bonus von -1 pro Fertigkeitsstufe zum Erholungsmalus addiert. In der Meisterstufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die Möglichkeit in seiner freien Hand ein weiteres Schwert zu führen. In der Großmeisterstufe wird +1 Bonus zur Rüstungsklasse pro Fertigkeitspunkt addiert.

**Axt:** Die Axt ist zwar langsam, richtet aber sehr großen Schaden an. In der einfachen Stufe wird ein Angriffsbonus von +1 pro Fertigkeitsstufe addiert. In der Expertenstufe wird ein Bonus von -1 pro Fertigkeitsstufe zum Erholungsmalus addiert. In der Meisterstufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter +1 Bonus zum angerichteten Schaden pro Fertigkeitspunkt. In der Großmeisterstufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die Möglichkeit die Rüstungsklasse seines Gegners zu halbieren.

**Stab:** Der Stab ist eine stumpfe Waffe, die beidhändig geschwungen wird. In der einfachen Stufe wird ein Angriffsbonus von +1 pro Fertigkeitsstufe addiert. In der Expertenstufe werden +1 Bonus zur Rüstungsklasse pro Fertigkeitsstufe addiert. In der Meisterstufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die Möglichkeit seinen Gegner zu betäuben (die Chance ist gleich der Fertigkeitsstufe des Charakters). In der Großmeisterstufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter im Angriff mit dem Stab +1 Bonus zum angerichteten Schaden pro Fertigkeitspunkt.

**Speer:** Die Fertigkeit "Speer" erlaubt den Einsatz von mit Klingen versehenen Stabwaffen. In der einfachen Stufe wird ein Angriffsbonus von +1 pro Fertigkeitsstufe addiert. In der Expertenstufe werden +1 Bonus zum angerichteten Schaden pro Fertigkeitsstufe addiert. In der Meisterstufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die Möglichkeit seinen Speer mit einer Hand zu führen, so dass er in der anderen Hand eine weitere Waffe führen kann. Hinweis: Auch dies unterscheidet sich von der Meisterstufe in der Fertigkeit Schwert. In der Großmeisterstufe wird +1 Bonus zur Rüstungsklasse pro Fertigkeitspunkt addiert.

**Dolch:** Dolche richten zwar nicht so viel Schaden an wie ein Schwert oder eine Axt, sind dafür aber sehr schnell – manchmal kann man in der gleichen Zeit, die die Angreifer für einen Angriff brauchen, zweimal zustechen. In der einfachen Stufe wird ein Angriffsbonus von +1 pro Fertigkeitsstufe addiert. In der Expertenstufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die Möglichkeit einen Dolch in der einen und eine weitere Waffe in der anderen Hand führen kann. In der Meisterstufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die eine prozentuale Chance, die seiner Fertigkeitsstufe entspricht, den dreifachen Schaden anzurichten. In der Großmeisterstufe werden +1 Bonus zum angerichteten Schaden pro Fertigkeitsstufe addiert.

**Keule:** Die Fertigkeit "Keule" umfasst alle stumpfen Hieb Waffen, von großen Keulen bis zu Kriegsflageln. In der einfachen Stufe wird ein Angriffsbonus von +1 pro Fertigkeitsstufe addiert. In der Expertenstufe werden +1 Bonus zum angerichteten Schaden pro Fertigkeitsstufe addiert. In der Meisterstufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die Möglichkeit seinen Gegner zu betäuben (die Chance ist gleich der Fertigkeitsstufe des Charakters). In der Großmeisterstufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die Möglichkeit seinen Gegner zu lähmen (die Chance ist gleich der Fertigkeitsstufe des Charakters).

**Bogen:** Die Fertigkeit "Bogen" umfasst den Einsatz von Bögen und Armbrüsten. In der einfachen Stufe wird ein Angriffsbonus von +1 pro Fertigkeitsstufe addiert. In der Expertenstufe wird ein Bonus von -1 pro Fertigkeitsstufe zum Erholungsmalus addiert. In der Meisterstufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die Möglichkeit bei jedem Angriff zwei Pfeile gleichzeitig abzuschießen. In der Großmeisterstufe werden +1 Bonus zum angerichteten Schaden pro Fertigkeitsstufe addiert.

## Rüstungsfertigkeiten:

**Leder:** Die Lederrüstung ist der leichteste Schutzpanzer, den ein Charakter tragen kann. Sie gewährt zwar nicht soviel Schutz wie Ketten- oder Plattenpanzer, schränkt den Charakter dafür weitaus weniger in seiner Schnelligkeit ein. Die Fertigkeit "Leder" verstärkt den Schutz, den dieser Rüstungstyp bietet. In der einfachen Stufe wird ein Bonus von +1 pro Fertigkeitspunkt zur Rüstungsklasse addiert. In der Expertenstufe wird der Erholungsmalus eliminiert, der daher stammt, dass eine Lederrüstung getragen wird. In der Meisterstufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter +1 Bonus pro Fertigkeitspunkt zur Rüstungsklasse. In der Großmeisterstufe wird +1 Bonus zur Widerstandskraft gegen Schaden durch Elemente (Feuer, Erde, Wasser, Luft) pro Fertigkeitsstufe addiert.

**Kette:** Der Kettenpanzer ist eine mittelschwere Rüstung. Er schützt stärker als die Lederrüstung und weniger als der Plattenpanzer. Die Fertigkeit "Kette" verstärkt den Schutz, den dieser Rüstungstyp bietet. In der einfachen Stufe wird ein Bonus von +1 pro Fertigkeitspunkt zur Rüstungsklasse addiert. In der Expertenstufe wird der Erholungsmalus zu 50 % reduziert, der daher stammt, dass ein Kettenpanzer getragen wird. In der Meisterstufe wird der Erholungsmalus eliminiert, der daher stammt, dass ein Kettenpanzer getragen wird. In der Großmeisterstufe reduziert diese Fertigkeit das Ausmaß eines "Treffers" auf 2/3 Schaden durch körperliche Angriffe.

**Platten:** Der Plattenpanzer ist die schwerste Rüstung. Er gewährt den meisten Schutz, verlangsamt den Charakter aber stärker als Lederrüstungen oder Kettenpanzer. Die Fertigkeit "Platten" verstärkt den Schutz, den dieser Rüstungstyp bietet. In der einfachen Stufe wird ein Bonus von +1 pro Fertigkeitspunkt zur Rüstungsklasse addiert. In der Expertenstufe wird der Erholungsmalus zu 50 % reduziert, der daher stammt, dass ein Plattenpanzer getragen wird. In der Meisterstufe reduziert



diese Fertigkeit das Ausmaß eines "Treffers" auf die Hälfte des Schadens durch körperliche Angriffe. In der Großmeisterstufe wird der Erholungsmalus eliminiert, der daher stammt, dass ein Plattenpanzer getragen wird.

**Schild:** Die Fertigkeit "Schild" erhöht die Rüstungsklasse eines Charakters so lange wie er einen Schild verwendet. In der einfachen Stufe wird ein Bonus von +1 pro Fertigkeitsschritt zur Rüstungsklasse addiert. In der Expertenstufe wird der Erholungsmalus eliminiert, der daher stammt, dass ein Schild getragen wird. In der Meisterstufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter +1 Bonus pro Fertigkeitsschritt zur Rüstungsklasse. In der Großmeisterstufe bietet diese Fertigkeit den gleichen Schutz wie der Zauber "Schild".

## Magiefertigkeiten:

Bevor ein Charakter Zauber einer bestimmten Art von Magie aussprechen kann, muss der Charakter über die entsprechende Magiefertigkeit verfügen. Jede Art von Magie-, Feuer-, Luft-, Wasser-, Seelen-, Geistes-, Körper-, Licht- und dunkle Magie verfügen über ihre eigenen Fertigkeiten. Die Wirkung des Wissens und der Stufe unterscheidet sich für jede Art Zauber. (Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Zauber").

**Feuer:** Die meisten Zauber der Feuermagie sind kampforientiert und umfassen einige der stärksten Zauber, die direkten Schaden verursachen. Auf höheren Stufen könnt Ihr noch stärkere Zauber erlernen und die bereits bekannten mit größerer Kraft aussprechen.

**Luft:** Die Luftmagie umfasst Zauber des Kampfes, der Information und der Bewegung, darunter der sehr nützliche Flugzauber. Auf höheren Stufen können Sie noch stärkere Zauber erlernen und die bereits bekannten mit größerer Kraft aussprechen.

**Wasser:** Obwohl sie auch einige Kampfzauber umfasst, konzentriert sich die Wassermagie eher auf Reisezauber und die Verzauberung von Gegenständen. Auf höheren Stufen können Sie noch stärkere Zauber erlernen und die bereits bekannten mit größerer Kraft aussprechen.

**Erde:** Die Erdmagie umfasst eine ausgeglichene Mischung aus offensiven und defensiven Zaubern und beinhaltet außerdem einige Zauber des Heilens und des Abenteuers. Auf höheren Stufen können Sie noch stärkere Zauber erlernen und die bereits bekannten mit größerer Kraft aussprechen.

**Seele:** Seelenmagie konzentriert sich auf Zauber, in denen Leben und Tod eine Rolle spielen. Dazu gehören Zauber, welche die Toten erwecken, die Untoten beeinflussen und die Effektivität im Kampf verbessern. Auf höheren Stufen können Sie noch stärkere Zauber erlernen und die bereits bekannten mit größerer Kraft aussprechen.

**Geist:** Zauber der Geistmagie beeinflussen unmittelbar das Bewusstsein ihres Ziels. Sie können Geistesstörungen heilen oder hervorrufen und direkten Schaden anrichten. Auf höheren Stufen können Sie noch stärkere Zauber erlernen und die bereits bekannten mit größerer Kraft aussprechen.

**Körper:** Obwohl die Körpermagie einige Kampfzauber beinhaltet, ist sie vor allem eine Magie des Heilens. Auf höheren Stufen können Sie noch stärkere Zauber erlernen und die bereits bekannten mit größerer Kraft aussprechen.

**Licht:** Die Lichtmagie umfasst einige der stärksten offensiven und schützenden Zauber, kann aber ausschließlich von Klerikern eingesetzt werden. Auf höheren Stufen können Sie noch stärkere Zauber erlernen und die bereits bekannten mit größerer Kraft aussprechen.

**Dunkel:** Die dunkle Magie kann nur von Nekromanten eingesetzt werden und umfasst die eindrucksvollsten Zauber der Zerstörung und der Kontrolle von Wesen. Auf höheren Stufen können Sie noch stärkere Zauber erlernen und die bereits bekannten mit größerer Kraft aussprechen.

## Monsterfähigkeiten

Für drei der Charaktere der speziellen Monsterklassen des Spiels Might and Magic VIII: Day of the Destroyer gibt es Monsterfähigkeiten, die der Charakter erhält, die in der Wirkung aber denen von Zaubersprüchen ähneln. Jede der drei Rassen - Dunkel elfen, Vampire und Drachen - verfügt über ihre eigenen speziellen Eigenschaften, die nur dieser Rasse zur Verfügung stehen. (Eine ausführlichere Beschreibung jeder Fähigkeit finden Sie im Kapitel "Magie".)

**Vampir-Fähigkeiten:** Vampire sind von Beginn an mächtige Wesen mit besonderen Fertigkeiten, die von ihren hohen geistigen Fähigkeiten herrühren und natürlich daher, dass sie ein unsterbliches/untotes Naturell besitzen. In der einfachen Stufe können Vampire den Zauber "Leben entziehen" aussprechen. Dieser Zauber schadet seinem Ziel und heilt den, der ihn ausspricht. In der Expertenstufe kann der Charakter den Zauber "Levitieren" aussprechen, der die Gruppe schadensfrei über gefährlichen Untergrund bewegen kann. In der Meisterstufe kann der Charakter gegen nahegelegene Ziele den Zauber "Bezaubern" aussprechen. In der Großmeisterstufe kann der Charakter eine Nebelgestalt annehmen. In dieser Form kann der Vampir weder Schaden zufügen noch Schaden nehmen.

**Drachenfähigkeiten:** Drachen sind ebenfalls mächtige Kreaturen mit besonderen Fähigkeiten, die von ihrer magischen Natur und ihrer besonderen Gestalt (Flügel) herrühren. In der einfachen Stufe können Drachen den Zauber "Furcht" aussprechen, so dass derjenige, gegen den der Zauber gerichtet ist, flieht. In der Expertenstufe erhält der Charakter eine zweite Atemwaffe und kann einen explodierenden Feuerball ausstoßen. In der Meisterstufe erwirbt der Charakter "Flug", so dass es dem Drachen ermöglicht wird seine Gruppe durch die Luft zu bewegen. In der Großmeisterstufe erwirbt der Charakter "Flügel Schlag", der es dem Drachen ermöglicht die Gegner zurückzuschlagen.

**Dunkel elf-Fertigkeit:** Dunkel elfen, körperlich nicht so mächtig wie Vampire und Drachen, werden mit Fertigkeiten geboren, die andere Rassen nicht besitzen. In der einfachen Stufe kann der Charakter "Glanz" aussprechen, wodurch sich die Anziehungskraft der Person erhöht. In der Expertenstufe kann der Charakter den Zauber "Reiseseegen" aussprechen, der die Auswirkungen von "Fackellicht", "Magisches Auge" und "Federfall" hat. In der Meisterstufe kann der Charakter den Zauber "Blenden" aussprechen. Opfer dieses Zaubers irren ziellos umher und können weder Zauber noch Fernwaffen einsetzen. In der Großmeisterstufe kann der Charakter den Zauber "Dunkelfeuer" anwenden, einen magischen Blitz, der Schaden durch Dunkle und Feuermagie anrichtet.

## Sonstige Fertigkeiten

**Fallen entschärfen:** Die Fertigkeit "Fallen entschärfen" wird automatisch eingesetzt, wenn Sie eine mit einer Falle versehene Schatztruhe oder Kiste öffnen. Je höher die Fertigkeitsstufe, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Falle entschärft wird. In der einfachen Stufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die Möglichkeit eine Falle zu entschärfen (die Möglichkeit ist gleich der Fertigkeitsstufe des Charakters). In der Expertenstufe verdoppelt sich die Wirkung. In der Meisterstufe verdreifacht sich die Wirkung. In der Großmeisterstufe garantiert diese Fertigkeit 100%igen Erfolg bei der Entschärfung von Fallen.

**Feilschen:** Die Fertigkeit "Feilschen" erlaubt es Ihnen Preise zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Sowohl beim Einkauf als auch beim Verkauf. In der einfachen Stufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter eine grundlegende Möglichkeit bei einem Händler einen besseren Preis auf Waren und Dienstleistungen zu erhalten. In der Expertenstufe verdoppelt sich die Wirkung. In der Meisterstufe verdreifacht sich die Wirkung. In der Großmeisterstufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die Möglichkeit bei einem Händler auf alle Waren und Dienstleistungen einen guten Preis zu erhalten.

**Meditation:** Die Fertigkeit "Meditation" erhöht die maximal Zahl der Zauberpunkte Ihres Charakters. Die Zauberpunkte erhält man zusammen mit der normalen Basiszauberpunkten pro Stufe jedes Mal, wenn Ihr Charakter eine neue Stufe erreicht. In der einfachen Stufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter +1 Zauberpunkt-Bonus pro Fertigkeitspunkt. In der Expertenstufe verdoppelt sich die Wirkung. In der Meisterstufe verdreifacht sich die Wirkung. In der Großmeisterstufe wird die Wirkung verfünffacht.

**Bodybuilding:** Die Fertigkeit "Bodybuilding" erhöht die maximal Zahl der Trefferpunkte Eures Charakters. Die Trefferpunkte erhält man zusammen mit der normalen Basistrefferpunkten pro Stufe jedes Mal, wenn Ihr Charakter eine neue Stufe erreicht. In der einfachen Stufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter +1 Trefferpunkt-Bonus pro Fertigkeitspunkt. In der Expertenstufe verdoppelt sich die Wirkung. In der Meisterstufe verdreifacht sich die Wirkung. In der Großmeisterstufe wird die Wirkung verfünffacht.

**Wahrnehmung:** Die Fertigkeit "Wahrnehmung" gibt Ihrem Charakter die Möglichkeit verborgene Türen und Fallen zu entdecken sowie Schaden durch bereits ausgelösten Fallen zu verringern. In der einfachen Stufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die erhöhte Möglichkeit Fallen zu vermeiden und Schätze zu finden (die Chance ist gleich der Fertigkeitsstufe des Charakters). In der Expertenstufe verdoppelt sich die Wirkung. In der Meisterstufe verdreifacht sich die Wirkung. In der Großmeisterstufe ermöglicht diese Fertigkeit dem Charakter 100%igen Erfolg Fallen aus dem Wege zu gehen und Schätze zu finden.

**Reparieren:** Die Fertigkeit "Reparieren" ermöglicht Ihrem Charakter Gegenstände zu reparieren. Auf höheren Fertigkeitsstufen kann man komplexere Gegenstände reparieren. Die Fertigkeit wird automatisch eingesetzt, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen beschädigten Gegenstand in Ihrem Inventar klicken. In der einfachen Stufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die Möglichkeit einfache Gegenstände zu reparieren. In der Expertenstufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die Möglichkeit Gegenstände von höherer Qualität zu reparieren (doppelte Wirkung der Fertigkeit). In der Meisterstufe verdreifacht sich die Wirkung. In der Großmeisterstufe gibt diese

Fertigkeit dem Charakter die Möglichkeit jeden Gegenstand zu reparieren (100%ige Wirkung der Fertigkeit).

**Gegenstände identifizieren:** Die Fertigkeit "Gegenstände identifizieren" wird automatisch eingesetzt, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen nicht identifizierten Gegenstand Ihres Inventars klicken. Wenn die Fertigkeitsstufe Ihres Charakters hoch genug ist, wird er den Gegenstand identifizieren. In der einfachen Stufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die Möglichkeit einfache Gegenstände zu identifizieren. In der Expertenstufe verdoppelt sich die Wirkung. In der Meisterstufe verdreifacht sich die Wirkung. In der Großmeisterstufe ist diese Fertigkeit 100 % effektiv.

**Lernen:** Die Fertigkeit "Lernen" erhöht unmittelbar die Erfahrung, die ein Charakter erlangt. Für jeden Fertigkeitspunkt gibt es einen Prozent der vergebenen Erfahrungspunkte als Bonus (plus einem Anfangsbonus von 9 %). Fünf Fertigkeitspunkte würden reguläre 100 Erfahrungspunkte in 114 Erfahrungspunkte verwandeln. Die Stufe eines Experten verdoppelt, die eines Meisters verdreifacht und die eines Großmeisters verfünffacht diesen Bonus. Entsprechend erzielt man mit 10 Fertigkeitspunkten im Meisterrang einen Bonus von 59 % Prozent.

**Monster identifizieren:** Die Fertigkeit "Monster identifizieren" wird eingesetzt, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Monster klicken. In der einfachen Stufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die Möglichkeit die Trefferpunkte und Rüstungsklasse eines Monsters zu erkennen. In der Expertenstufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die Möglichkeit sowohl die Trefferpunkte und Rüstungsklasse eines Monsters zu erkennen als auch die Höhe des Schadens, die ein Monster anrichten kann. In der Meisterstufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die zusätzliche Möglichkeit zu bestimmen, welche Zauber das Monster aussprechen kann. In der Großmeisterstufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die zusätzliche Möglichkeit zu bestimmen, gegen was das Monster resistent ist.

**Waffenmeister:** Die Fertigkeit "Waffenmeister" spiegelt wider, wie gut ein Krieger seine Kunst beherrscht. In der einfachen Stufe wird ein Bonus von -1 pro Fertigkeitspunkt zur Erholungszeit der Nahkampfwaffe addiert. In der Expertenstufe werden +1 Bonus zum angerichteten Schaden durch Ihre Nahkampfwaffe pro Fertigkeitsstufe addiert. In der Meisterstufe wird +1 Bonus zum angerichteten Schaden durch Ihre Nahkampfwaffe pro Fertigkeitsstufe addiert. In der Großmeisterstufe wird die Wirkung für alle Boni verdoppelt.

**Alehimie:** Die Fertigkeit "Alehimie" ermöglicht Ihnen Tränke zu mischen. Ohne alehimistische Fertigkeiten verfügen Sie kaum über das Wissen, einen einfachen Trank zu mischen. Sobald Sie aber die alehimistische Fertigkeit erlernt haben, wird die Fertigkeitsstufe der Stärke der Grundbestandteile hinzuaddiert, um sogar die Stärke eines einfachen Tranks zu bestimmen. Auf höheren Fertigkeitsstufen können kompliziertere Tränke gemischt werden. In der einfachen Stufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die Möglichkeit einfache Tränke zu mischen, so dass komplexere Tränke hergestellt werden können. In der Expertenstufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die Möglichkeit komplexe Tränke zu mischen, so dass Misch-Tränke hergestellt werden können. In der Meisterstufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die Möglichkeit Misch-Tränke zu mixen, so dass weiße Tränke hergestellt werden können. In der Großmeisterstufe gibt diese Fertigkeit dem Charakter die Möglichkeit weiße Tränke zu mixen, so dass blaue Tränke hergestellt werden können - die mächtigsten Tränke überhaupt.

**Regeneration:** Charaktere mit der Fertigkeit "Regeneration" gewinnen mit der Zeit verlorene Trefferpunkte wieder hinzu. Je höher die Fertigkeitsstufe, desto schneller die Heilung.



# Magiesystem

## Zauberbücher

Ihr Charakter kann Magie in Form von Zaubersprüchen verwenden, die er aus seinem Zauberbuch heraus aussprechen kann. Jeder Zauberspruch gehört zu einem der 9 Schulen der Magie oder zu einer bestimmten rassenabhängigen Fähigkeit: Erde-, Luft-, Feuer-, Wasser-, Körper-, Seelen-, Geistes-, Licht- und dunkle Magie, Dunklelfen, Vampire oder Drachen. Jede Schule verfügt über eine Fertigkeit und ein Charakter muss diese besitzen, bevor er lernen kann den Zauberspruch dieser Schule auszusprechen. Die mächtigeren Zauber verlangen von einem Charakter, dass dieser eine Fertigkeit der bestimmten Schule der Magie im Range eines Experten, Meisters oder Großmeisters beherrscht. Die speziellen Fähigkeiten der Klassen der Dunklelfen, Vampire und Drachen werden automatisch erlernt, wenn die entsprechenden Erfahrungsstufen erreicht werden.

Charaktere können neue Zauber aus Lernbüchern lernen, die entweder bei verschiedenen Gilden oder in verschiedenen Läden gekauft werden oder die als Schatz gefunden werden können. Um ein Lernbuch zu verwenden, müssen Sie es aus dem Inventar aufnehmen und anschließend Bild oder das Portrait eines Charakters klicken. Dieser Zauber wird nun permanent im Zauberbuch des Charakters aufgeführt. Jedes Lernbuch kann nur einmal verwendet werden.

Um einen Charakter einen Zauber aussprechen zu lassen, wählen Sie den Charakter (klicken Sie auf sein Portrait oder drücken Sie 1-5) und öffnen Sie dann sein Zauberbuch, indem Sie auf die Schaltfläche "Zauberbuch" klicken (das Schädel-Symbol in der oberen rechten Ecke des Spielfensters) oder indem Sie die C-Taste drücken. Das Buch hat ein Lesezeichen für jede Fertigkeit der verschiedenen Schulen der Magie, die der Charakter beherrscht. Blättern Sie um, indem Sie auf die Lesezeichen klicken. Doppelklicken Sie auf ein Zaubersymbol, um diesen Zauber auszusprechen. Wenn der Zauber auf ein Mitglied der Gruppe gerichtet ist, klicken Sie auf das Portrait dieses Charakters, um ihn auszuwählen.

Jedes Gruppenmitglied kann einen Zauber "zur Hand" haben - den Schnellzauber. Um einen Schnellzauber festzulegen, müssen Sie das Zauberbuch dieses Charakters öffnen, den gewünschten Zauber auswählen und dann auf die Schaltfläche "Zauber Festlegen" (das kreisförmige Symbol) klicken. Schnellzauber können ausgesprochen werden, indem man die S-Taste drückt.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol eines Zaubers, um nähere Informationen dazu anzeigen zu lassen.

## Spruchrollen und Zauberstäbe

Zauber können auch mit Hilfe von Spruchrollen und Zauberstäbe ausgesprochen werden. Auf jeder Spruchrolle steht ein Zauber, der nur einmal verwendet werden kann. Um einen Zauber von einer Spruchrolle auszusprechen, müssen Sie sie aus dem Inventar aufnehmen und anschließend auf das Bild des Charakters klicken. Zauberstäbe besitzen eine bestimmte Anzahl Ladungen eines Zaubers. Ein Charakter muss den Zauberstab wie eine Waffe in die Hand nehmen, um ihn verwenden zu können. Jedes Mal wenn ein Charakter einen Angriff mit einem Zauberstab ausführt wird eine der Ladungen verbraucht. Wenn die Ladungen eines Zauberstabes aufgebraucht sind, verschwindet er. Spruchrollen und Zauberstäbe benötigen keine besondere Fertigkeit, um verwendet zu werden.

## Tränke

Charaktere können Tränke zu sich nehmen, um verschiedene positive Wirkungen damit zu erzielen. Tränke können gekauft, gefunden oder gemischt werden. Um einen Charakter einen Trank trinken zu lassen, nehmen Sie aus dem Inventar einen Trank auf und klicken Sie damit anschließend auf das Bild eines Charakters. Wenn der Trank identifiziert ist, werden durch einen Klick mit der rechten Maustaste Informationen über seine Wirkung angezeigt.

Tränke können mit einer leeren Trankflasche und verschiedenen Kräutern und seltenen Substanzen, sogenannten Bestandteilen, gemischt werden. Sie mischen einen Trank, indem Sie eine leere Flasche und die Bestandteile in die Inventaranzeige eines Charakters legen. Nehmen Sie die Bestandteile auf und klicken Sie mit der rechten Maustaste über die Flasche. Charaktere mit alchemistischen Fertigkeiten können auch Tränke mischen, um neue Tränke mit stärkerer Wirkung herzustellen. Um dies zu tun, müssen Sie einen Trank aufnehmen und damit mit der rechten Maustaste auf einen anderen Trank klicken. Seien Sie vorsichtig! Wenn man Tränke mischt, die miteinander nicht kompatibel sind, kann dies zu Explosionen führen.

Charaktere, die die Fertigkeit "Alchimie" in der einfachen Stufe besitzen, können einfache Tränke mischen (die die aus Bestandteil gemischt werden), um komplexe Tränke zu mischen. Experten können das Mischen komplexerer Tränke versuchen, um Misch-Tränke herzustellen. Meister können Misch-Tränke zu weißen Tränken mischen. Großmeister können weiße Tränken zu blauen Tränken mischen. Die Stärke eines einfachen Tranks ist gleich der Stärke des Bestandteils, der verwendet wurde, plus der Fertigkeitsstufe des Charakters in Alchimie. Die Stärke eines komplexen, Misch-, weißen oder schwarzen Tranks ist der Mittelwert der Tränke, die zum Mischen verwendet wurden. Graue Tränke, auch "Katalysatoren" genannt, sind spezielle Tränke, die für sich keine Macht haben, aber verwendet werden können, um die Stärke anderer Tränke zu erhöhen.

## Zauber

### Feuerzauber: Einfache Stufe

Diese Zauber können ab der Fertigkeitsstufe "Normal" der Feuermagie erlernt werden. Sobald die Charaktere eine Stufe weiterkommen, nimmt auch die Wirkung ihrer Zaubersprüche zu.



**Fackellicht:** Fackellicht vergrößert in der Dunkelheit den Lichtradius um Ihre Gruppe. In der einfachen Stufe erscheint durch diesen Zauber ein Licht mit der Intensität einer Fackel, das eine Stunde pro Fertigkeitspunkt leuchten wird. In der Expertenstufe scheint das Licht heller (doppelte Intensität). In der Meisterstufe scheint das Licht noch heller (dreifache Intensität). In der Großmeisterstufe verringert sich die Erholungszeit desjenigen, der diesen Zauber ausspricht.

**Feuerstrahl:** Wirft einen Feuerstrahl auf ein einzelnes Ziel. Der Schaden beträgt 1-3 Punkte pro Fertigkeitspunkt in Feuermagie, aber die Kosten sind gering. Feuerstrahl ist sicher, effektiv - der "Zuverlässige" im Arsenal jedes Zauberers. Der Zauber gewinnt nicht an Intensität hinzu, während man höhere Stufen erreicht. Stattdessen reduziert sich die Erholungszeit desjenigen, der den Zauber ausspricht, mit jeder weiteren Stufe.

**Feuer-Resistenz:** Erhöht die Resistenz all Ihrer Charaktere gegen Feuermagie um einen Wert, der Ihrer Fertigkeit in Feuermagie entspricht. Er wirkt eine Stunde pro Fertigkeitspunkt. In der einfachen Stufe gibt dieser Zauber dem Ziel des Zaubers 1 Punkt Feuerresistenz pro Fertigkeitspunkt des Zauberers. In der Expertenstufe beträgt die Resistenz 2 Punkte pro Fertigkeitspunkt des Zauberers. In der Meisterstufe beträgt die Resistenz 3 Punkte pro Fertigkeitspunkt des Zauberers. In der Großmeisterstufe beträgt die Resistenz 4 Punkte pro Fertigkeitspunkt des Zauberers.

**Feueraura:** Verleiht einer Waffe ohne magische Eigenschaften das Attribut "des Feuers". Der Schutz hält eine Stunde pro Fertigkeitsstufe in Feuermagie. In der einfachen Stufe umgibt dieser Zauber die Zielwaffe mit einer Feueraura. In der Expertenstufe intensiviert sich diese Aura zu "der Flammen". In der Meisterstufe intensiviert sich diese Aura noch mehr zu "des Infernos". In der Großmeisterstufe wird die Aura "des Infernos" zu einer permanenten Verzauberung des Ziels.

## Feuerzauber: Expertenstufe

Diese Zauber können erst erlernt werden, wenn der Charakter zum Experten der Feuermagie aufgestiegen ist.

**Eile:** Reduziert die Zeit, die benötigt wird, um sich vom Aussprechen eines Zaubers oder vom Angriff mit einer Waffe zu erholen. Wenn die Wirkung des Zaubers nachlässt, sind die Charaktere geschwächt. Dieser Zauber wirkt sich gleichzeitig auf gesamte Gruppe aus. In der Expertenstufe ist die Erholungsrate mäßig. In der Meisterstufe ist die Erholungsrate schneller. In der Großmeisterstufe ist die schnellstmögliche Erholungsrate für die Gruppe gegeben.

**Feuerball:** Ein weiterer Liebling der Zauberer. Das Ziel des Feuerballs ist ein einzelnes Monster, aber es explodiert so, dass jeden, der im Weg steht, ebenfalls verletzt wird. Wenn Ihre Gruppe sich zu nahe an der Explosion befindet, wird auch sie verletzt werden. Der Schaden durch Feuerball beträgt 1-6 Punkte pro Fertigkeitspunkt in Feuermagie. So wie beim Feuerstrahl erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers, sondern die Erholungszeit verringert sich. In der Expertenstufe ist die Erholungsrate eher moderat, erhöht sich aber sowohl in der Meisterstufe als auch in der Großmeisterstufe.

**Feuerdorn:** Setzt auf dem Boden eine Feuerdorn ab, der explodiert, wenn sich eine Kreatur nähert. Die Feuerdornen bleiben so lange bestehen, bis Ihr die Karte verlässt oder die Dornen ausgelöst werden. In der Expertenstufe richtet der Zauber 1-6 Punkte pro Fertigkeitspunkt Schaden an (5 Dornen Maximum). In der Meisterstufe richtet der Zauber bis zu 8 Punkte pro Fertigkeitspunkt Schaden an (7 Dornen Maximum). In der Großmeisterstufe richtet der Zauber bis zu 10 Punkte pro Fertigkeitspunkt Schaden an (9 Dornen Maximum).

## Feuerzauber: Meisterstufe

Diese Zauber können erst erlernt werden, wenn der Charakter zum Meister der Feuermagie aufgestiegen ist.

**Feuerring:** Umgibt Euren Charakter mit einem sehr heißen Feuer, das aber nur für andere gefährlich ist. Der Zauber verursacht 1-6 Punkte Schaden pro Fertigkeitspunkt für alle Monster, solange sie sich in seinem Wirkungsbereich befinden. In der Meisterstufe dauert dieser Zauber 1 Minute pro Fertigkeitspunkt. In der Großmeisterstufe dauert dieser Zauber 10 Minuten pro Fertigkeitspunkt an.

**Meteorregen:** Beschwört brennende Felsen, die in weitem Radius um das gewählte Ziel niedergehen. Versucht, nicht in der Nähe des Opfers zu sein, wenn der Zauber ausgesprochen wird. Ein einzelner Meteor verursacht 8 Punkte Schaden + 1 Punkt pro Fertigkeitspunkt in Feuermagie. Der Zauber kann nur im Freien angewendet werden. In der Meisterstufe ist die Erholungsrate eher moderat und ruft sechzehn Meteoren vom Himmel. In der Großmeisterstufe ist die Erholungsrate schneller und ruft zwanzig Meteoren vom Himmel.

**Inferno:** Inferno verbrennt alle Monster in Sichtweite, außer die eigenen Charaktere. Ein oder zwei dieser Zauber können einen Raum voller schwacher oder mäßig starker Kreaturen leeren. Jedes Monster nimmt 12 Punkte + 2 Punkte pro Fertigkeitspunkt in Feuermagie Schaden. Der Zauber kann nicht im Freien angewendet werden. So wie beim Feuerstrahl und Feuerball erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers von der Meister- zur Großmeisterstufe sondern die Erholungszeit verringert sich von moderat auf schnell.

## Feuerzauber: Großmeisterstufe

Jeder Zweig der Magie hat einen Zauberspruch der als krönende Errungenschaft gilt, den ein angehender Zauberer durch nichts übertreffen kann. Im Bereich der Feuermagie ist es der Zauber "Verbrennen".

**Verbrennen:** Als einer der stärksten direkten Angriffszauber jedes Zauberbereichs verursacht der Spruch massiven Schaden bei seinem Opfer. Nur die stärksten Monster können hoffen diesen Zauber zu überleben. Der Schaden beträgt 15 Punkte + 1-15 Punkte pro Fertigkeitspunkt in Feuermagie.

## Luftzauber: Einfache Stufe

Diese Zauber können in der einfachen Stufe der Luftmagie erlernt werden. Sobald die Charaktere eine Stufe weiterkommen, nimmt auch die Wirkung ihrer Zaubersprüche zu.

**Magisches Auge:** Auf der Übersichtskarte werden in der unteren rechten Ecke des Spielfensters der Aufenthaltsort der Monster und verschiedene Orte, die von Interesse sind, angezeigt. Der Schutz hält eine Stunde pro Fertigkeitsstufe in Lichtmagie. In der einfachen Stufe zeigt der Zauber nur Umgebung und Monster an. In der Expertenstufe zeigt der Zauber zusätzlich auch Schätze an. In der Meisterstufe zeigt der Zauber zusätzlich auch interessante Stellen an. In der Großmeisterstufe kostet das Aussprechen des Zaubers keine Zauberpunkte.

**Federfall:** Schützt die Gruppe vor Schäden durch Sturz aus mehr als 10 Fuß Höhe durch Verlangsamen der Fallgeschwindigkeit. Der Zauber betrifft die gesamte Gruppe und die Dauer des Zaubers hängt vom Fertigkeitswert in Luftmagie ab. In der einfachen Stufe dauert dieser Zauber 5 Minuten pro Fertigkeitspunkt an. In der Expertenstufe dauert dieser Zauber 10 Minuten pro Fertigkeitspunkt an. In der Meisterstufe dauert dieser Zauber 1 Stunde pro Fertigkeitspunkt an. In der Großmeisterstufe wird die Dauer der Erholungszeit auf "schnell" reduziert.

**Luft-Resistenz:** Erhöht die Resistenz all Ihrer Charaktere gegen Luftmagie um einen Wert, der Ihrer Fertigkeit in Luftmagie entspricht. Er wirkt eine Stunde pro Fertigkeitspunkt. In der einfachen Stufe gibt dieser Zauber dem Ziel des Zaubers 1 Punkt Luftresistenz pro Fertigkeitspunkt des Zauberers. In der Expertenstufe beträgt die Resistenz 2 Punkte pro Fertigkeitspunkt des Zauberers. In der Meisterstufe beträgt die Resistenz 3 Punkte pro Fertigkeitspunkt des Zauberers. In der Großmeisterstufe beträgt die Resistenz 4 Punkte pro Fertigkeitspunkt des Zauberers.

**Funkenflug:** Feuert kleine blitzende Kugeln, die ziellos umher springen, bis sie etwas treffen oder sich auflösen. Da niemand vorhersehen kann, wohin sie springen, ist der Zauber am besten in Räumen anzuwenden, in denen sich viele, kleine Monster befinden. Jeder Funke verursacht 2 Punkte Schaden + 1 Punkt pro Fertigkeitswert. In der einfachen Stufe ist die Erholungsrate mäßig und der Zauber bringt 3 Funken hervor. In der Expertenstufe ist die Erholungsrate schneller und der Zauber bringt 5 Funken hervor. In der Meisterstufe ist die Erholungsrate noch schneller und der Zauber bringt 7 Funken hervor. In der Großmeisterstufe ist die Erholungsrate am schnellsten und der Zauber bringt 9 Funken hervor.

## Luftzauber: Expertenstufe

Diese Zauber können erst erlernt werden, wenn der Charakter zum Experten der Luftmagie aufgestiegen ist.

**Sprung:** Der Zauber "Sprung" befördert Ihre Gruppe in die Luft, so dass sie ca. 60 Fuß von dem Punkt aus landet, wo sie gestartet ist. Eure Gruppe erleidet durch den Sprung keinen Schaden. In der Expertenstufe ist die Erholungsrate eher moderat, erhöht sich aber mit jeder weiteren Fertigkeitsstufe.

**Schild:** Verlangsamt einschlagende Fernwaffen (wie Pfeile und Steine), so dass diese nur halben Schaden verursachen. In der Expertenstufe dauert dieser Zauber 1 Stunde plus zusätzlich 5 Minuten pro Fertigkeitspunkt an. In der Meisterstufe dauert dieser Zauber 1 Stunde plus zusätzlich 15 Minuten pro Fertigkeitspunkt an. In der Großmeisterstufe dauert dieser Zauber 1 Stunde plus zusätzlich 1 Stunde pro Fertigkeitspunkt an.

**Blitzstrahl:** Der Liebling der Zauberer - Blitzstrahl - entlädt sich von der Hand des Zauberers aus auf ein einzelnes Ziel. Er trifft immer und der Schaden beträgt 1-8 Punkte pro Fertigkeitspunkt in Luftmagie. So wie beim Zauber "Sprung" erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers, sondern die Erholungszeit verringert sich.

## Luftzauber: Meisterstufe

Diese Zauber können erst erlernt werden, wenn der Charakter zum Meister der Luftmagie aufgestiegen ist.

**Unsichtbarkeit:** Der Zauber kann nicht angewendet werden, solange feindlich gesinnte Monster in der Nähe sind. Unsichtbarkeit beeinflusst den Geist aller in der Nähe befindlichen Kreaturen und macht es diesen unmöglich die Gruppe wahrzunehmen, außer wenn sie angesprochen oder angegriffen werden. Jeder Angriff, egal ob erfolgreich oder nicht, bricht den Zauber. In der Meisterstufe dauert dieser Zauber 10 Minuten pro Fertigkeitspunkt. In der Großmeisterstufe wird die Dauer dieses Zaubers auf 1 Stunde pro Fertigkeitspunkt erhöht.

**Implosion:** Dieser mächtige Zauber erzeugt eine Implosion um ein einzelnes Ziel herum, wodurch die das Ziel umgebende Luft zerstört wird, die dann mit einem Donner wieder einströmt und Schaden verursacht. Dieser Schaden beträgt 10 Punkte + 1-10 Punkte pro Fertigkeitswert in Luftmagie. In der Meisterstufe ist die Erholungsrate eher moderat, erhöht sich aber zu einer schnellen Erholungsrate in der Großmeisterstufe.

**Fliegen:** Durch diesen Zauber ist eure Gruppe in der Lage zu fliegen! Dieser Zauber ist sehr aufwendig und entfaltet seine Wirkung nur im Freien, aber er ist sehr nützlich. Fliegen kostet den Zauberer alle 5 Minuten einen weiteren Zauberpunkt, solange er aktiv ist (solange die Gruppe nicht den Boden berührt). In der Meisterstufe ist die Erholungsrate mäßig. In der Großmeisterstufe kostet dieser Zauber keine Zauberpunkte.

## Luftzauber: Großmeisterstufe

Jeder Zweig der Magie hat einen Zauberspruch, der als krönende Errungenschaft gilt, den ein angehender Zauberer durch nichts übertreffen kann. Im Bereich der Luftmagie ist es der Zauber "Sternenfeuer".

**Sternenfeuer:** Ruft die Sterne des Himmels herunter, um die Feinde zu zerschmettern und zu verbrennen. 20 Sterne fallen herab, jeder verursacht 20 Punkte + 1 Punkt pro Fertigkeitspunkt Schaden. Sternenfeuer kann nur im Freien angewendet werden, also kommen Sie ihm nicht zu nahe...

## Wasserzauber: Einfache Stufe

Diese Zauber können in der einfachen Stufe der Wassermagie erlernt werden. Sobald die Charaktere eine Stufe weiterkommen, nimmt auch die Wirkung ihrer Zaubersprüche zu.

**Erwachen:** Erweckt die Gruppe automatisch aus ihrem normalen Schlaf und wird sie auch aus magischem Schlaf erwecken, sofern dieser Zustand noch nicht zu lange andauert. Die Höhe des Fähigkeitswertes in Wassermagie gibt an, wie lange ein Charakter schon in magischem Schlaf gewesen sein kann, ohne dass der Zauber wirkungslos bleibt. In der einfachen Stufe ist der Zauber erfolgreich, wenn das Ziel weniger als 3 Minuten pro Fertigkeitspunkt geschlafen hat. In der Expertenstufe ist der Zauber erfolgreich, wenn das Ziel weniger als 1 Stunde pro Fertigkeitspunkt geschlafen hat. In der Meisterstufe ist der Zauber erfolgreich, wenn das Ziel weniger als 1 Tag pro Fertigkeitspunkt geschlafen hat. In der Großmeisterstufe wird die Dauer der Erholungszeit auf "schnell" reduziert.



**Giftnebel:** Nebelt ein Wesen direkt vor der Gruppe in giftige Gase ein. Der Schaden ist zwar gering, aber wenige Monster sind gegen ihn resistent, daher funktioniert der Zauber meistens. Der Nebel verursacht 2 Punkte plus 1-2 Punkte pro Fertigkeitspunkt in Wassermagie Schaden. In der einfachen Stufe ist die Erholungsrate mäßig und bringt 1 Wolke Giftnebel hervor. In der Expertenstufe wird die Erholungsrate verringert und der Zauber bringt 3 Wolken Giftnebel hervor. In der Meisterstufe wird die Erholungsrate nochmals verringert und der Zauber bringt 5 Wolken Giftnebel hervor. In der Großmeisterstufe wird die Erholungsrate so schnell wie möglich und der Zauber bringt 7 Wolken Giftnebel hervor.

**Wasser-Resistenz:** Erhöht die Resistenz all Ihrer Charaktere gegen Wassermagie um einen Wert, der Ihrer Fertigkeit in Wassermagie entspricht. Er wirkt eine Stunde pro Fertigkeitspunkt. In der einfachen Stufe gibt dieser Zauber dem Ziel des Zaubers 1 Punkt Wasserresistenz pro Fertigkeitspunkt des Zauberers. In der Expertenstufe beträgt die Resistenz 2 Punkte pro Fertigkeitspunkt des Zauberers. In der Meisterstufe beträgt die Resistenz 3 Punkte pro Fertigkeitspunkt des Zauberers. In der Großmeisterstufe beträgt die Resistenz 4 Punkte pro Fertigkeitspunkt des Zauberers.

**Eisstrahl:** Wirft einen Eisstrahl auf ein einzelnes Ziel. Er trifft immer und der Schaden beträgt 1-4 Punkte pro Fertigkeitspunkt in Wassermagie. So wie beim Zauber "Sprung" erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers, sondern die Erholungszeit verringert sich. Die Erholungsrate fängt in der einfachen Stufe bei "langsam" an.

## Water Spells: Expert Level

Diese Zauber können erst erlernt werden, wenn der Charakter zum Experten der Wassermagie aufgestiegen ist.

**Wasserwandeln:** Der Zauber Wasserwandeln ist nur im Freien anwendbar. Die Gruppe kann nun über Wasser gehen ohne zu versinken. Dieser Zauber kann sehr nützlich sein, allerdings wird dem Zauberer alle zwanzig Minuten ein zusätzlicher Zauberpunkt abgezogen. In der Expertenstufe dauert dieser Zauber 10 Minuten pro Fertigkeitspunkt an. In der Meisterstufe wird die Dauer dieses Zaubers auf 1 Stunde pro Fertigkeitspunkt erhöht. In der Großmeisterstufe kostet dieser Zauber keine Zauberpunkte.

**Aufladen:** Kann die Ladungen jedes entsprechenden magischen Gegenstands erneuern. Jedes Mal wenn der Zauberspruch in der Expertenstufe ausgesprochen wird, wird der maximale Vorrat an Ladungen um 50 % - 1 % pro Fertigkeitspunkt in Wassermagie permanent reduziert. In der Meisterstufe verliert der Gegenstand nur 30 % - 1 % pro Fertigkeitspunkt. In der Großmeisterstufe verliert der Gegenstand 20 % - 1 % pro Fertigkeitspunkt.

**Säurestrahl:** Dieser Zauber schleudert einen Strahl ätzender Säure auf einen einzelnen Gegner. Er trifft immer und richtet 9 Punkte plus 1-9 Punkte pro Fertigkeitswert in Wassermagie Schaden an. So wie beim Zauber "Sprung" erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers, sondern die Erholungszeit verringert sich. Die Erholungsrate fängt in der Expertenstufe bei "moderat" an.

## Wasserzauber: Meisterstufe

Diese Zauber können erst erlernt werden, wenn der Charakter zum Meister der Wassermagie aufgestiegen ist.

**Verzaubern:** Ein einfacher Gegenstand kann mit magischen Fähigkeiten versehen werden. Die Erfolgchancen liegen bei 10 % pro Fertigkeitspunkt in Wassermagie. Großmeister können mächtigere Verzauberungen hervorbringen. In der Meisterstufe kann der Charakter relativ mächtige Zauber aussprechen. In der Großmeisterstufe kann der Charakter mächtige Zauber aussprechen.

**Stadtportal:** Stadtportal teleportiert die Gruppe zu dem zentral gelegenen Brunnen einer jeden Stadt, welche die Gruppe bereits besucht hat. Die Wahrscheinlichkeit, dass der Zauber funktioniert, beträgt 10 % pro Fertigkeitsstufe in Wassermagie und kann nicht angewendet werden, wenn sich feindliche Monster in der Nähe befinden. In der Meisterstufe kann der Zauber nicht angewendet werden, wenn sich feindliche Monster in der Nähe befinden. In der Großmeisterstufe kann der Zauber auch angewendet werden, wenn sich feindliche Monster in der Nähe aufhalten.

**Eissturm:** Schleudert eine Kugel aus Eis in die Richtung, in die der Zauberer schaut. Die Kugel zerbricht, wenn sie etwas trifft, und schleudert Eissplitter in alle Richtungen, außer in die des Zauberers. Die Splitter schießen so lange hin und her, bis sie etwas treffen oder schmelzen. Jeder Splitter verursacht 12 Punkte plus 1-6 Punkte pro Fertigkeitsstufe in Wassermagie Schaden. In der Meisterstufe ist die Erholungsrate mäßig und bringt 7 Splitter hervor. In der Großmeisterstufe ist die Erholungsrate schnell und bringt 9 Splitter hervor.

## Wasserzauber: Großmeisterstufe

Jeder Zweig der Magie hat einen Zauberspruch, der als krönende Errungenschaft gilt, den ein angehender Zauberer durch nichts übertreffen kann. Im Bereich der Wassermagie ist es der Zauber "Leuchtfener".

**Leuchtfener:** Dieser Zauber erlaubt es einem Zauberer einen Ort zu markieren, zu welchem die Gruppe zu einem späteren Zeitpunkt zurück teleportieren kann. Es ist abhängig von den Fertigkeiten in Wassermagie, wie lange das magische Leuchtfener bestehen bleibt. Sprechen Sie den Zauber, um ein magisches Leuchtfener zu setzen oder zu einem bereits gesetzten zu teleportieren. Nachdem der Zauber ausgesprochen wurde, werden die Leuchtfener eine Woche pro Fertigkeitspunkt in Wassermagie leuchten.



## Erdzauber: Einfache Stufe

Diese Zauber können in der einfachen Stufe der Erdmagie erlernt werden. Sobald die Charaktere eine Stufe weiterkommen, nimmt auch die Wirkung ihrer Zaubersprüche zu.

**Betäuben:** Der Zauber schlägt Monster mit magischer Kraft und zwingt diese sich zunächst von den betäubenden Schlägen zu erholen, bevor sie etwas tun können. Die Stärke der Auswirkungen des Zaubers hängt von der Höhe der Fertigungsstufe in Erdmagie ab. In der einfachen Stufe hat die Betäubung dieselbe Wirkung wie ein normaler Schlag. Mit jeder weiteren Stufe intensiviert sich die Wirkung.

**Verlangsam:** Halbiert die Bewegungsgeschwindigkeit und verdoppelt die Erholungszeit eines einzelnen Gegners. Der Gegner kann nur halb so oft zuschlagen und wird kaum hinterherkommen, solltet Ihr fliehen wollen. Der Zauber hält 1 Minute pro Fertigungswert in Erdmagie an. In der einfachen Stufe wirkt der Zauber wie oben beschrieben. In der Expertenstufe verlängert sich die Dauer dieses Zaubers auf 5 Minuten pro Fertigungspunkt. In der Meisterstufe wird die Geschwindigkeit des feindlichen Monsters auf ein Viertel verlangsamt. In der Großmeisterstufe wird die Geschwindigkeit des feindlichen Monsters auf ein Achtel verlangsamt.

**Erd-Resistenz:** Erhöht die Resistenz aller Ihrer Charaktere gegen Erdmagie um einen Wert, der Ihrer Fertigkeit in Erdmagie entspricht. Er wirkt eine Stunde pro Fertigungspunkt. In der einfachen Stufe gibt dieser Zauber dem Ziel des Zaubers 1 Punkt Erdresistenz pro Fertigungspunkt des Zaubers. In der Expertenstufe beträgt die Resistenz 2 Punkte pro Fertigungspunkt des Zaubers. In der Meisterstufe beträgt die Resistenz 3 Punkte pro Fertigungspunkt des Zaubers. In der Großmeisterstufe beträgt die Resistenz 4 Punkte pro Fertigungspunkt des Zaubers.

**Todesschwarm:** Beschwört einen Schwarm unangenehmer Insekten, die ein einzelnes Opfer mit Bissen und Stichen heimsuchen. Jeder Schwarm verursacht 5 Punkte plus 1-3 Punkte pro Fertigungsstufe in Erdmagie Schaden. So wie beim Zauber "Sprung" erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers, sondern die Erholungszeit verringert sich. Die Erholungsrate fängt bei "moderat" an.

## Erdzauber: Expertenstufe

Diese Zauber können erst erlernt werden, wenn der Charakter zum Experten der Erdmagie aufgestiegen ist.

**Steinhaut:** Erhöht die Rüstungsklasse aller Ihrer Charaktere um 5 + 1 Punkt pro Fertigungsstufe in Erdmagie. In der Expertenstufe dauert dieser Zauber 1 Stunde plus zusätzlich 5 Minuten pro Fertigungspunkt an. In der Meisterstufe wird die Dauer dieses Zaubers auf 1 Stunde plus zusätzlich 15 Minuten pro Fertigungspunkt angehoben. In der Großmeisterstufe wird die Dauer dieses Zaubers auf 1 Stunde plus zusätzlich 1 Stunde pro Fertigungspunkt angehoben.

**Klinge:** Schleudert eine sich drehende, sehr scharfe Klinge gegen ein einzelnes Ziel. Der Schaden beträgt 1-9 Punkte pro Fertigungspunkt in Erdmagie. So wie beim Zauber "Sprung" erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers, sondern die Erholungszeit verringert sich. Die Erholungsrate fängt bei "moderat" an.

**Stein zu Fleisch:** Der Zauber hebt die Versteinigung eines Charakters auf, wenn er rechtzeitig eingesetzt wird. Je größer der Fertigungswert und der Rang des Zaubers in Erdmagie ist, desto länger kann die Versteinigung bestehen, bevor es keine Wiederkehr mehr gibt. Danach ist die einzige Möglichkeit diesen Zustand ohne göttliche Intervention zu beenden der Besuch eines Tempels. In der Expertenstufe ist der Zauber erfolgreich, wenn das Ziel weniger als 1 Stunde pro Fertigungspunkt versteinert war. In der Meisterstufe ist der Zauber erfolgreich, wenn das Ziel weniger als einen Tag pro Fertigungspunkt versteinert war. In der Großmeisterstufe gibt es kein Zeitlimit für die erfolgreiche Anwendung des Zaubers.

## Erdzauber: Meisterstufe

Diese Zauber können erst erlernt werden, wenn der Charakter zum Meister der Erdmagie aufgestiegen ist.

**Felsen-Explosion:** Beschwört einen magischen Stein in die Welt, der explodiert, wenn er ein Wesen berührt oder genug Zeit vergangen ist. Der Stein wird von Hindernissen abprallen und umher rollen, bis er zum Stillstand kommt. Seien Sie also vorsichtig, damit Sie nicht getroffen werden. Die Explosion verursacht 10 Punkte Schaden plus 1-10 Punkte pro Fertigungsstufe in Erdmagie Schaden. So wie beim Zauber "Sprung" erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers, sondern die Erholungszeit verringert sich. Die Erholungsrate fängt bei "moderat" an.

**Telekinese:** Erlaubt dem Zauberer Gegenstände auf Entfernung zu manipulieren. Schalter können betätigt, Gegenstände aufgenommen und Türen geöffnet werden. Und das aus sicherer Entfernung zu den unangenehmen Fällen. So wie beim Zauber "Sprung" erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers, sondern die Erholungszeit verringert sich. Die Erholungsrate fängt bei "moderat" an.

**Todesblüte:** Wirft einen magischen Stein hoch in die Luft, der in einen Kreis aus Splittern explodiert. Der Schaden beträgt 20 Punkte plus 2 Punkte pro Fertigungspunkt in Erdmagie pro Splitter. Dieser Zauber kann nur im Freien angewendet werden. In der Meisterstufe ist die Erholungsrate mäßig. In der Großmeisterstufe ist die Erholungsrate schneller und die Wirkung des Zaubers wird verdoppelt.

## Erdzauber: Großmeisterstufe

Jeder Zweig der Magie hat einen Zauberspruch, der als krönende Errungenschaft gilt, den ein angehender Zauberer durch nichts übertreffen kann. Im Bereich der Erdmagie ist es der Zauber "Schwerezauber".

**Schwerezauber:** Dieser Zauber erhöht massiv das Gewicht eines einzelnen Zieles. Dadurch werden schwere innere Verletzungen hervorgerufen. Das Ziel erleidet einen prozentualen Schaden gemessen an seinen Trefferpunkten, 25 % + 2 % pro Fertigungsstufe in Erdmagie. Je größer sie sind, desto härter fallen sie.

## Seelenzauber: Einfache Stufe

Diese Zauber können in der einfachen Stufe der Seelenmagie erlernt werden. Sobald die Charaktere eine Stufe weiterkommen, nimmt auch die Wirkung ihrer Zaubersprüche zu.

**Leben erspüren:** Der Zauber erlaubt einen Einblick in die genaue Anzahl der Trefferpunkte von Gegnern. In der einfachen Stufe dauert dieser Zauber 10 Minuten pro Fertigkeitspunkt des Zaubers an. In der Expertenstufe verlängert sich die Dauer dieses Zaubers auf 30 Minuten pro Fertigkeitspunkt. In der Meisterstufe wird die Dauer dieses Zaubers auf 1 Stunde pro Fertigkeitspunkt erhöht. In der Großmeisterstufe wird außerdem noch ein Zauber des Gegners enthüllt.

**Segen:** Die Segnung erhöht die Wahrscheinlichkeit des Gesegneten, einen Gegner mit Nah- oder Fernkampfwaffen zu treffen. Der Bonus beträgt 5 Punkte + 1 Punkt pro Fertigungsstufe in Seelenmagie. In der einfachen Stufe dauert dieser Zauber 1 Stunde plus zusätzlich 5 Minuten pro Fertigkeitspunkt des Zaubers an. In der Expertenstufe wirkt der Zauber auf die gesamte Gruppe. In der Meisterstufe dauert dieser Zauber 1 Stunde plus zusätzlich 15 Minuten pro Fertigkeitspunkt an. In der Großmeisterstufe wird die Dauer dieses Zaubers auf eine Stunde plus zusätzlich eine Stunde pro Fertigkeitspunkt erhöht.

**Schicksal:** Der Zauber kann dazu verwendet werden, die Wahrscheinlichkeit eines erfolgreichen Treffers eines Charakters zu erhöhen oder aber die Wahrscheinlichkeit für einen erfolgreichen Treffer eines Feindes zu senken. Die Wahrscheinlichkeit wird mit 20 + 1 pro Fertigungsstufe in Seelenmagie modifiziert und dauert solange an, bis das Ziel angreift oder 5 Minuten verstrichen sind. In der einfachen Stufe wird der Zauber wie oben beschrieben ausgesprochen. In der Expertenstufe wird der Zauberbonus auf 20 + 2 Punkte pro Fertigkeitspunkt angehoben. In der Meisterstufe wird der Zauberbonus auf 20 + 4 Punkte pro Fertigkeitspunkt angehoben. In der Großmeisterstufe wird der Zauberbonus auf 20 + 6 Punkte pro Fertigkeitspunkt angehoben.

**Untote verjagen:** Zwingt alle sichtbaren Untote für die Dauer des Zauberspruchs in die Flucht. Dieser Zauberspruch hält 3 Minuten plus eine Minute pro Fertigkeitspunkt in Seelenmagie an. In der einfachen Stufe wird der Zauber wie oben beschrieben ausgesprochen. In der Expertenstufe wird die Dauer dieses Zaubers auf 3 Minuten plus zusätzlich 3 Minuten pro Fertigkeitspunkt angehoben. In der Meisterstufe wird die Dauer dieses Zaubers auf 5 Minuten plus zusätzlich 5 Minuten pro Fertigkeitspunkt angehoben. In der Großmeisterstufe wird die Dauer der Erholungszeit reduziert.

## Seelenzauber: Expertenstufe

Diese Zauber können erst erlernt werden, wenn der Charakter zum Experten der Seelenmagie aufgestiegen ist.

**Fluch entfernen:** Der Zauber hebt den Fluch auf, der auf einem Charakter liegt, wenn er rechtzeitig eingesetzt wird. Je größer der Fertigkeitswert und der Rang des Zaubers in Seelenmagie sind, desto länger kann die Versteinigung bestehen, bevor es keine Wiederkehr mehr gibt. Danach ist die einzige Möglichkeit diesen Zustand ohne göttliche Intervention zu beenden der Besuch eines Tempels. In der Expertenstufe ist der Zauber erfolgreich, wenn das Ziel weniger als 1 Stunde pro Fertigkeitspunkt verflucht war. In der Meisterstufe ist der Zauber erfolgreich, wenn das Ziel weniger als 1 Tag pro Fertigkeitspunkt verflucht war. In der Großmeisterstufe gibt es kein Zeitlimit für die erfolgreiche Anwendung des Zaubers.

**Bewahrung:** Bewahrung verbindet die Seele noch enger mit dem Körper, was den Tod durch massiven körperlichen Schaden verzögert, den Charakter jedoch nicht davor schützt ohnmächtig zu werden. Sollte die Anzahl der Trefferpunkte nach Ablauf der Zauberdauer immer noch zu niedrig sein, wird der Charakter sterben. In der Expertenstufe dauert die Wirkung dieses Zaubers 1 Stunde plus zusätzlich 5 Minuten pro Fertigkeitspunkt an. In der Meisterstufe wirkt der Zauber auf die gesamte Gruppe. In der Großmeisterstufe erhöht sich die Dauer dieses Zaubers auf 1 Stunde plus zusätzlich 15 Minuten pro Fertigkeitspunkt.

**Heldentum:** Der Zauber erhöht den Schaden, den die Charaktere nach erfolgreichen Attacken verursachen, um 5 Punkte + 1 Punkt pro Fertigungsstufe in Seelenmagie. Dieser Zauber wirkt sich gleichzeitig auf die gesamte Gruppe aus. In der Expertenstufe dauert dieser Zauber 1 Stunde plus zusätzlich 5 Minuten pro Fertigkeitspunkt an. In der Meisterstufe verlängert sich die Dauer dieses Zaubers auf eine Stunde plus zusätzlich 15 Minuten pro Fertigkeitspunkt. In der Großmeisterstufe wird die Dauer dieses Zaubers auf 1 Stunde plus zusätzlich 1 Stunde pro Fertigkeitspunkt angehoben.

## Seelenzauber: Meisterstufe

Diese Zauber können erst erlernt werden, wenn der Charakter zum Meister der Seelenmagie aufgestiegen ist.

**Seelengeißel:** Dieser Zauber verwundet einen Gegner, indem er die Verbindung zwischen Körper und Geist schwächt und so 10 Punkte plus 2-8 Punkte Schaden pro Fertigungsstufe in Seelenmagie verursacht. So wie beim Zauber "Sprung" erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers, sondern die Erholungszeit verringert sich. Die Erholungsrate fängt bei "moderat" an.

**Tote auferwecken:** Der Zauber erweckt einen getöteten Charakter zu neuem Leben, vorausgesetzt, er wird rechtzeitig angewendet. Je größer die Fertigungsstufe und der Rang des Zaubers in Seelenmagie ist, desto länger kann der Charakter tot sein, bevor es keine Wiederkehr mehr gibt. Danach ist die einzige Möglichkeit ihn ohne göttliche Intervention wiederzuerwecken der Besuch eines Tempels. Nach Anwendung dieses Zaubers befindet sich der Charakter in schwacher Verfassung. In der Meisterstufe ist der Zauber erfolgreich, wenn das Ziel weniger als einen Tag pro Fertigkeitspunkt tot war. In der Großmeisterstufe gibt es kein Zeitlimit für die erfolgreiche Anwendung des Zaubers.



**Geteiltes Leben:** Dieser Zauber vereint die Lebenskraft aller Charaktere und verteilt sie dann möglichst gleichmäßig auf alle Charaktere. Alle aktuellen Trefferpunkte werden zusammengezählt und 3 Punkte pro Fertigkeitsstufe in Geistesmagie werden dazuaddiert. Diese Punkte werden dann auf alle Charaktere verteilt, wobei kein Charakter mehr Trefferpunkte als sein Trefferpunktemaximum haben kann. In der Meisterstufe wird der Zauber wie oben beschrieben ausgesprochen. In der Großmeisterstufe fügt der Zauber dem Zaubernden 4 weitere Trefferpunkte pro Fertigkeitspunkt hinzu.

## Seelenzauber: Großmeisterstufe

Jeder Zweig der Magie hat einen Zauberspruch, der als krönende Errungenschaft gilt, den ein angehender Zauberer durch nichts übertreffen kann. Im Bereich der Seelenmagie ist es der Zauber "Auferstehung".

**Auferstehung:** Lässt einen Charakter auferstehen, der ausgelöscht war (Körper war zerstört). Die Erholungsrate ist langsam, aber für Charaktere mit höheren Fertigkeitsstufen in Seelenmagie schneller. Auferstandene Charaktere sind geschwächt, nachdem der Zauberspruch ausgesprochen wurde.

## Geisteszauber: Einfache Stufe

Diese Zauber können in der einfachen Stufe der Geistesmagie erlernt werden. Sobald die Charaktere eine Stufe weiterkommen, nimmt auch die Wirkung ihrer Zaubersprüche zu.

**Telepathie:** Der Zaubernde kann die Gedanken eines anderen lesen und so feststellen, wie viel Gold und welche Gegenstände dieser bei sich trägt. So wie beim Zauber "Sprung" erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers, sondern die Erholungszeit verringert sich. Die Erholungsrate fängt bei "langsam" an.

**Furcht verjagen:** Der Zauber nimmt einem Charakter die Furcht, vorausgesetzt, er wird rechtzeitig eingesetzt. Je größer die Fertigkeitsstufe und der Rang des Zaubernden in Geistesmagie sind, desto länger kann der Zustand anhalten, bevor es keine Wiederkehr mehr gibt. Danach ist die einzige Möglichkeit diesen Zustand ohne göttliche Intervention zu beenden der Besuch eines Tempels. In der einfachen Stufe ist der Zauber erfolgreich, wenn das Ziel weniger als 3 Stunden pro Fertigkeitspunkt des Zaubernden Furcht verspürte. In der Expertenstufe ist der Zauber erfolgreich, wenn das Ziel weniger als 1 Stunde pro Fertigkeitspunkt Furcht verspürte. In der Meisterstufe ist der Zauber erfolgreich, wenn das Ziel weniger als 1 Tag pro Fertigkeitspunkt Furcht verspürte. In der Großmeisterstufe wirkt der Zauber unabhängig davon, wie lange der Charakter Furcht verspürte.

**Geistes-Resistenz:** Erhöht die Resistenz all Ihrer Charaktere gegen Geistesmagie um einen Wert, der Ihrer Fertigkeit in Geistesmagie entspricht. Er wirkt eine Stunde pro Fertigkeitspunkt. In der einfachen Stufe gibt dieser Zauber dem Ziel des Zaubers 1 Punkt Geistesresistenz pro Fertigkeitspunkt des Zauberers. In der Expertenstufe beträgt die Resistenz 2 Punkte pro Fertigkeitspunkt des Zauberers. In der Meisterstufe beträgt die Resistenz 3 Punkte pro Fertigkeitspunkt des Zauberers. In der Großmeisterstufe beträgt die Resistenz 4 Punkte pro Fertigkeitspunkt des Zauberers.

**Nervenschock:** Schleudert ein Geschoss gebündelter mentaler Kraft gegen einen einzelnen Gegner, das dessen Nervensystem beschädigt. Nervenschock verursacht 3 Punkte + 1-3 Punkte pro Fertigkeitsstufe in Geistesmagie Schaden. So wie beim Zauber "Sprung" erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers, sondern die Erholungszeit verringert sich. Die Erholungsrate fängt bei "langsam" an.

## Geisteszauber: Expertenstufe

Diese Zauber können erst erlernt werden, wenn der Charakter zum Experten der Geistesmagie aufgestiegen ist.

**Bezaubern:** Der Zauber beruhigt eine einzelne Kreatur und beseitigt alle feindseligen Gefühle der Gruppe gegenüber. Wird der Kreatur Schaden zugefügt, wird sie sofort wieder feindselig. In der Expertenstufe dauert dieser Zauber 5 Minuten pro Fertigkeitspunkt des Zaubernden an. In der Meisterstufe dauert dieser Zauber 10 Minuten pro Fertigkeitspunkt an. In der Großmeisterstufe dauert der Zauber so lange, bis die Gruppe die Karte verlässt, auf der sich das Ziel befindet.

**Lähmung heilen:** Der Zauber beseitigt Lähmung, vorausgesetzt, er wird rechtzeitig angewandt. Je größer der Fertigkeitswert und der Rang des Zaubernden in Geistesmagie sind, desto länger kann der Beginn der Lähmung des Charakters zurückliegen, bevor es keine Wiederkehr mehr gibt. Danach ist die einzige Möglichkeit diesen Zustand ohne göttliche Intervention zu beenden der Besuch eines Tempels. In der Expertenstufe ist der Zauber erfolgreich, wenn das Ziel weniger als 1 Stunde pro Fertigkeitspunkt des Zaubernden gelähmt war. In der Meisterstufe ist der Zauber erfolgreich, wenn das Ziel weniger als 1 Tag pro Fertigkeitspunkt gelähmt war. In der Großmeisterstufe gibt es kein Zeitlimit für die erfolgreiche Anwendung des Zaubers.

**Berserker:** Der Zauber lässt einen einzelnen Gegner irrsinnig vor Mordlust werden, der dann den ihm am nächsten Stehenden blindlings angreifen wird, bis der Zauber seine Wirkung verliert. In der Expertenstufe dauert dieser Zauber 5 Minuten pro Fertigkeitspunkt des Zaubernden an. In der Meisterstufe dauert dieser Zauber 10 Minuten pro Fertigkeitspunkt an. In der Großmeisterstufe wird die Dauer dieses Zaubers auf eine Stunde pro Fertigkeitspunkt angehoben.

## Seelenzauber: Meisterstufe

Diese Zauber können erst erlernt werden, wenn der Charakter zum Meister der Geistesmagie aufgestiegen ist.

**Massenfurcht:** Alle Kreaturen in Sichtweite des Zaubernden haben Angst vor ihm und fliehen. Nimmt eine Kreatur Schaden, solange sie unter der Wirkung des Zaubers steht, wird dieser sofort gebrochen. Massenfurcht hat keine Wirkung auf Untote. Der Zauber hält 3 Minuten pro Fertigkeitsstufe in Geistesmagie an. In der Meisterstufe wird der Zauber wie oben beschrieben ausgesprochen. In der Großmeisterstufe wird die Dauer dieses Zaubers auf 5 Stunden pro Fertigkeitspunkt angehoben.

**Irrsinn heilen:** Der Zauber heilt Irrsinn, vorausgesetzt, er wird rechtzeitig angewandt. Je größer der Fertigkeitswert und der Rang des Zaubernden in Geistesmagie sind, desto länger kann der Charakter irrsinnig sein, bevor es keine Wiederkehr mehr gibt. Danach ist die einzige Möglichkeit diesen Zustand ohne göttliche Intervention zu beenden der Besuch eines Tempels.



In der Meisterstufe ist der Zauber erfolgreich, wenn das Ziel weniger als einen Tag pro Fertigkeitspunkt irrsinnig war. In der Großmeisterstufe gibt es kein Zeitlimit für die erfolgreiche Anwendung des Zaubers.

**Hirnschlag:** Ähnlich dem Nervenschock wird dem Ziel dieses Zaubers Schaden durch die Kraft des Geistes zugefügt, jedoch in erheblich größerem Maße. Hirnschlag verursacht 12 Punkte plus 1-12 Punkte pro Fertigungsstufe in Geistesmagie Schaden. So wie beim Zauber "Sprung" erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers, sondern die Erholungszeit verringert sich. Die Erholungsrate fängt bei "moderat" an.

## Geisteszauber: Großmeisterstufe

Jeder Zweig der Magie hat einen Zauberspruch, der als krönende Errungenschaft gilt, den ein angehender Zauberer durch nichts übertreffen kann. Im Bereich der Geistesmagie ist es der Zauber "Versklaven".

**Versklaven:** Der Zaubende übernimmt den Geist einer Kreatur für 10 Minuten pro Fähigkeitswert in Geistesmagie. Die betroffene Kreatur greift während der Dauer des Zauberspruchs die der Gruppe feindlich gesonnenen Wesen an. Der Zauber endet auch dann nicht, wenn die Gruppe selbst der Kreatur Schaden zufügt. Dieser Zauberspruch hat keine Wirkung auf Untote.

## Körperzauber: Einfache Stufe

Diese Zauber können in der einfachen Stufe der Körpermagie erlernt werden. Sobald die Charaktere eine Stufe weiterkommen, nimmt auch die Wirkung ihrer Zaubersprüche zu.

**Schwäche heilen:** Der Zauber heilt den Zustand der Schwäche eines Charakters, vorausgesetzt, er wird rechtzeitig eingesetzt. Je größer der Fertigkeitswert und der Rang des Zaubenden in Körpermagie sind, desto länger kann der Charakter geschwächt sein, bevor es keine Wiederkehr mehr gibt. Danach ist die einzige Möglichkeit diesen Zustand ohne göttliche Intervention zu heilen der Besuch eines Tempels. In der einfachen Stufe ist der Zauber erfolgreich, wenn das Ziel weniger als einen Tag pro Fertigkeitspunkt geschwächt war. In der Expertenstufe ist der Zauber erfolgreich, wenn das Ziel weniger als 1 Stunde pro Fertigkeitspunkt geschwächt war. In der Meisterstufe ist der Zauber erfolgreich, wenn das Ziel weniger als 1 Stunde pro Fertigkeitspunkt geschwächt war. In der Großmeisterstufe gibt es kein Zeitlimit für die erfolgreiche Anwendung des Zaubers.

**Heilen:** Der Zauber heilt Trefferpunkte eines Charakters. Die geheilte Anzahl an Trefferpunkten beträgt 5 Trefferpunkte plus 2 pro Fertigkeitspunkt in Körpermagie. In der einfachen Stufe wird der Zauber wie oben beschrieben ausgesprochen. In der Expertenstufe heilt dieser Zauber 5 Trefferpunkte plus drei Punkte pro Fertigkeitspunkt. In der Meisterstufe heilt dieser Zauber 5 Trefferpunkte plus 4 Punkte pro Fertigkeitspunkt. In der Großmeisterstufe heilt dieser Zauber 5 Trefferpunkte plus 5 Punkte pro Fertigkeitspunkt.

**Körper-Resistenz:** Erhöht die Resistenz aller Ihrer Charaktere gegen Körpermagie um einen Wert, der Ihrer Fertigkeit in Körpermagie entspricht. Er wirkt eine Stunde pro Fertigkeitspunkt. In der einfachen Stufe gibt dieser Zauber dem Ziel des Zaubers 1 Punkt Körperresistenz pro Fertigkeitspunkt des Zaubers. In der Expertenstufe beträgt die Resistenz 2 Punkte pro Fertigkeitspunkt des Zaubers. In der Meisterstufe beträgt die Resistenz 3 Punkte pro Fertigkeitspunkt des Zaubers. In der Großmeisterstufe beträgt die Resistenz 4 Punkte pro Fertigkeitspunkt des Zaubers.

**Verletzen:** Verursacht direkten magischen Schaden an einer einzelnen Kreatur. Der Schaden beträgt 8 Punkte plus 1-2 Punkte pro Fertigungsstufe in Körpermagie Schaden. So wie beim Zauber "Sprung" erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers, sondern die Erholungszeit verringert sich. Die Erholungsrate fängt bei "moderat" an.

## Körperzauber: Expertenstufe

Diese Zauber können erst erlernt werden, wenn der Charakter zum Experten der Körpermagie aufgestiegen ist.

**Regeneration:** Ermöglicht einem einzigen Charakter Regeneration. Dieser Zauber lässt einen Charakter langsam aber stetig heilen, solange der Zauber aktiv ist. In der Expertenstufe dauert dieser Zauber eine Stunde pro Fertigkeitspunkt an. In der Meisterstufe erlangt das Ziel des Zaubers seine Trefferpunkte schneller wieder. In der Großmeisterstufe erlangt das Ziel des Zaubers seine Trefferpunkte noch schneller wieder.

**Gift heilen:** Der Zauber heilt die Vergiftung eines Charakters, vorausgesetzt, er wird rechtzeitig angewandt. Je größer der Fertigkeitswert und der Rang des Zaubenden in Körpermagie sind, desto länger kann der Charakter vergiftet sein, bevor es keine Wiederkehr mehr gibt. Danach ist die einzige Möglichkeit diesen Zustand ohne göttliche Intervention zu beenden der Besuch eines Tempels. In der Expertenstufe ist der Zauber erfolgreich, wenn das Ziel weniger als einen Tag pro Fertigkeitspunkt vergiftet war. In der Meisterstufe ist der Zauber erfolgreich, wenn das Ziel weniger als einen Tag pro Fertigkeitspunkt vergiftet war. In der Großmeisterstufe gibt es kein Zeitlimit für die erfolgreiche Anwendung des Zaubers.

**Hammerhand:** Verbessert die Fertigkeiten eines unbewaffneten Kämpfers, wodurch der Charakter präziser die verwundbaren Stellen seines Gegners treffen kann. Mit Hammerhand verübte Angriffe richten körperlichen Schaden an, der identisch ist mit dem Schaden, der mit dem waffenlosen Angriff verursacht wird. In der Expertenstufe ist die Erholungsrate moderat. In der Meisterstufe wird die Dauer der Erholungszeit reduziert. In der Großmeisterstufe wirkt der Zauber auf die gesamte Gruppe.

## Körperzauber: Meisterstufe

Diese Zauber können erst erlernt werden, wenn der Charakter zum Meister der Körpermagie aufgestiegen ist.

**Krankheit heilen:** Der Zauber heilt die Krankheit eines Charakters, vorausgesetzt, er wird rechtzeitig angewandt. Je größer der Fertigkeitswert und der Rang des Zaubernenden in Körpermagie sind, desto länger kann der Charakter krank sein, bevor es keine Wiederkehr mehr gibt. Der Zauber heilt die Krankheit eines Charakters, vorausgesetzt, er wird rechtzeitig angewandt. Je größer der Fertigkeitswert und der Rang des Zaubernenden in Körpermagie sind, desto länger kann der Charakter krank sein, bevor es keine Wiederkehr mehr gibt.

**Schutz vor Magie:** Der Zauber macht die ganze Gruppe immun gegen manche Zauber und gegen Auswirkungen von Attacken, die Schwäche verursachen. Es sind: Vergiften, Krankheit, Versteinern, Lähmung und Schwäche. Jedes Mal wenn der Zauber einen Charakter vor einer dieser Auswirkungen bewahrt, verliert er an Wirkung. Der Zauber wird einen solchen Angriff pro Fertigkeitsstufe in Körpermagie abwenden - danach ist der Zauber gebrochen. In der Meisterstufe dauert dieser Zauber eine Stunde pro Fertigkeitspunkt des Zaubernenden. In der Großmeisterstufe bewirkt dieser Immunität gegen Tod und Auslöschung.

**Fliegende Faust:** Schleudert eine machtvolle magische Kraft gegen einen Gegner. Diese verursacht 20 Punkte plus 1-10 Punkte pro Fertigkeitsstufe in Körpermagie Schaden. So wie beim Zauber "Sprung" erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers, sondern die Erholungszeit verringert sich. Die Erholungsrate fängt bei "moderat" an.

## Körperzauber: Großmeisterstufe

Jeder Zweig der Magie hat einen Zauberspruch, der als krönende Errungenschaft gilt, den ein angehender Zauberer durch nichts übertreffen kann. Im Bereich der Körpermagie ist es der Zauber "Kraftheilung".

**Kraftheilung:** Gibt der gesamten Gruppe gleichzeitig verlorene Trefferpunkte zurück. Die geheilte Anzahl an Trefferpunkten beträgt 10 plus 5 pro Fertigkeitsstufe in Körpermagie.

## Lichtzauber: Einfache Stufe

Diese Zauber können in der einfachen Stufe der Lichtmagie erlernt werden. Sobald die Charaktere eine Stufe weiterkommen, nimmt auch die Wirkung ihrer Zaubersprüche zu.

**Lichtpfeil:** Schießt einen Pfeil aus Licht gegen einen einzelnen Gegner. Dieser verursacht 1-4 Punkte Schaden pro Fertigkeitsstufe in Lichtmagie. Untote erleiden doppelten Schaden. So wie beim Zauber "Sprung" erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers, sondern die Erholungszeit verringert sich. Die Erholungsrate fängt bei "moderat" an.

**Untote vernichten:** Der Zauber beschwört die Mächte des Himmels, um die Magie, welche die Untoten am Leben erhält, aufzuheben. Ein einzelnes unglückliches Opfer erleidet 1-16 Punkte pro Fertigkeitsstufe Schaden in Lichtmagie. Der Zauber zeigt nur Wirkung gegen Untote. So wie beim Zauber "Sprung" erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers, sondern die Erholungszeit verringert sich. Die Erholungsrate fängt bei "moderat" an.

**Magie vertreiben:** Entfernt Zauberauswirkungen von allen Kreaturen in Sichtweite des Zaubernenden, sowohl positive als auch negative. Mit steigendem Fähigkeitswert in Lichtmagie verkürzt sich die Erholungszeit. So wie beim Zauber "Sprung" erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers, sondern die Erholungszeit verringert sich. Die Erholungsrate fängt bei "moderat" an.

**Lähmen:** Der Zauber verhindert vorübergehend die Möglichkeit einer Kreatur anzugreifen und sich zu bewegen. Der Zauber hält 3 Minuten pro Fertigkeitsstufe in Lichtmagie an. Ihr könnt die hilflosen Gegner nach Herzenslust angreifen - gelähmte Monster können sich nicht rächen. So wie beim Zauber "Sprung" erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers, sondern die Erholungszeit verringert sich. Die Erholungsrate fängt bei "moderat" an.

## Lichtzauber: Expertenstufe

Diese Zauber können erst erlernt werden, wenn der Charakter zum Experten der Lichtmagie aufgestiegen ist.

**Elementar beschwören:** Beschwört ein Lichtelement, das für die Gruppe kämpft (Stärke richtet sich nach der Fertigkeitsstufe). Es wird solange kämpfen, bis der Zauber erlischt oder bis es getötet wird. In der Expertenstufe kann der Zaubernde nur ein Lichtelement beschwören, das 5 Minuten pro Fertigkeitspunkt des Zaubernenden bleibt. In der Meisterstufe kann der Zaubernde bis zu 3 Lichtelemente beschwören, die 15 Minuten pro Fertigkeitspunkt des Zaubernenden bleiben. In der Großmeisterstufe kann der Zaubernde bis zu 5 Lichtelemente beschwören, die ebenfalls für 15 Minuten pro Fertigkeitspunkt des Zaubernenden bleiben.

**Tag der Götter:** Der Zauber erhöht zeitweise alle 7 Attribute der Charaktere um die dreifache Fertigkeitsstufe in Lichtmagie. Der Zauber bleibt bestehen, bis die Gruppe ruht. In der Expertenstufe wird der Zauber wie oben beschrieben ausgesprochen. In der Meisterstufe steigert sich die Wirkung der normalen Fertigkeit auf das Vierfache. In der Großmeisterstufe steigert sich die Wirkung der normalen Fertigkeit auf das Fünffache.

## Lichtzauber: Meisterstufe

Diese Zauber können erst erlernt werden, wenn der Charakter zum Meister der Lichtmagie aufgestiegen ist.

**Prismenfeuer:** Der Zauber verursacht an allen Kreaturen in Sichtweite 25 Punkte + 1 Punkt pro Fertigkeitsstufe in Lichtmagie Schaden. Dieser Zauber kann nicht im Freien angewendet werden. So wie beim Zauber "Sprung" erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers, sondern die Erholungszeit verringert sich. Die Erholungsrate fängt bei "moderat" an.

**Tag des Schutzes:** Belegt die Gruppe gleichzeitig mit den Zaubern Schutz gegen Feuer-, Luft-, Wasser-, Erd-, Geist- und Körper-Magie sowie Schutz gegen die Zaubersprüche Federfall und magisches Auge. Die Zauber werden mit der vierfachen Fertigkeitsstufe in Lichtmagie ausgesprochen. In der Meisterstufe wird der Zauber wie oben beschrieben ausgesprochen. In der Großmeisterstufe wird der Zauber mit der fünffachen Wirkung der normalen Fertigkeit ausgesprochen anstatt der vierfachen.



**Stunde der Macht:** Belegt die Gruppe gleichzeitig mit den Zaubern Eile, Heldentum, Schild, Steinhaut und Segen. Die Zauber werden mit der vierfachen Fertigkeitsstufe in Lichtmagie ausgesprochen. In der Meisterstufe wird der Zauber wie oben beschrieben ausgesprochen. In der Großmeisterstufe wird der Zauber mit der fünffachen Wirkung Ihrer Fertigkeit ausgesprochen anstatt der vierfachen.

**Solarstrahl:** Dieser Zauberspruch ist einer der beiden stärksten offensivsten Zaubersprüche. Er konzentriert das Licht der Sonne auf eine unglückselige Kreatur. Da der Solarstrahl das Licht der Sonne bündelt, kann dieser Zauber nur um Freien und nur während des Tages ausgesprochen werden. Der Schaden beträgt 20 Punkte 1-20 Punkte pro Fertigkeitsstufe in Lichtmagie Schaden. In der Meisterstufe ist die Erholungszeit "langsam". In der Großmeisterstufe wird die Dauer der Erholungszeit auf "moderat" reduziert.

## Lichtzauber: Großmeisterstufe

Jeder Zweig der Magie hat einen Zauberspruch, der als krönende Errungenschaft gilt, den ein angehender Zauberer durch nichts übertreffen kann. Im Bereich der Lichtmagie ist es der Zauber "Göttliche Intervention".

**Göttliche Intervention:** Heilt den gesamten Schaden an Trefferpunkten jedes Charakters, gibt ihnen alle verlorenen Zauberpunkte wieder und löst alle negativen Zustände auf. Die Götter fordern dafür allerdings einen Preis: der Zaubernde altert pro göttliche Intervention um 10 Jahre. Die Erholungsrate wird mit steigendem Fähigkeitswert in Lichtmagie verkürzt.

## Dunkelzauber: Einfache Stufe

Diese Zauber können in der einfachen Stufe der Dunkelmagie erlernt werden. Sobald die Charaktere eine Stufe weiterkommen, nimmt auch die Wirkung ihrer Zaubersprüche zu.

**Wiederbeleben:** Der Zauber befähigt den Zauberer eine tote Kreatur wiederzuerwecken. Dieser Zombie wird jeden dem Zauberer feindlich gesinnten Gegner angreifen, bis der Zombie selbst erneut getötet wird oder die Gruppe den Kartenabschnitt verlässt. Der Zombie erhält 10 Trefferpunkte pro Fähigkeitswert in Dunkler Magie, allerdings maximal nur so viele wie er als Lebender hatte. Dieser Zauber kann nicht auf Mitglieder der Gruppe angewendet werden. In der einfachen Stufe erhält die wiederbelebte Kreatur 20 Trefferpunkte pro Fertigkeitspunkt des Zaubernenden (bis zur maximalen Trefferpunktzahl des Zaubernenden). In der Expertenstufe erhält die wiederbelebte Kreatur 30 Trefferpunkte pro Fertigkeitspunkt (bis zum Maximum). In der Meisterstufe erhält die wiederbelebte Kreatur 40 Trefferpunkte pro Fertigkeitspunkt (bis zum Maximum). In der Großmeisterstufe erhält die wiederbelebte Kreatur 50 Trefferpunkte pro Fertigkeitspunkt (bis zum Maximum).

**Giftwolke:** Eine giftige Wolke entsteht vor dem Zaubernenden und weht langsam davon, bis sie auf ein Ziel trifft. Die Wolke verursacht 25 Punkte plus 1-10 Punkte pro Fertigkeitsstufe in Dunkler Magie Schaden und bleibt erhalten, bis sie auf ein Ziel trifft. So wie beim Zauber "Sprung" erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers, sondern die Erholungszeit verringert sich. Die Erholungsrate fängt bei "moderat" an.

**Vampirfluch:** Verleiht einer normalen Waffe die Vampir-Eigenschaft des Lebensentzugs. Verursachter Schaden wird bis zu seinen maximalen Trefferpunkten als Trefferpunkte an ihren Träger weitergegeben. In der einfachen Stufe dauert dieser Zauber eine Stunde pro Fertigkeitspunkt des Zaubernenden an. In der Expertenstufe wird die Dauer der Erholungszeit reduziert. In der Meisterstufe wird die Dauer der Erholungszeit weiter reduziert. In der Großmeisterstufe wirkt der Zauber permanent.

**Schrumpfstrahl:** Der Zauber schrumpft selbst die gewaltigsten Monster auf eine überschaubare Größe. Der Zauber hält 5 Minuten pro Fertigkeitswert in Dunkler Magie an. Ein geschrumpftes Monster verursacht die Hälfte, ein Drittel oder ein Viertel des normalen Schadens. In der normalen Stufe wird die feindliche Kreatur auf die Hälfte ihrer normalen Größe geschrumpft. In der Expertenstufe wird die feindliche Kreatur auf ein Drittel ihrer normalen Größe geschrumpft. In der Meisterstufe wird die feindliche Kreatur auf ein Viertel ihrer normalen Größe geschrumpft. In der Großmeisterstufe kann der Zauber auf einen ganzen Bereich wirken (auf eine Gruppe von Monstern).

## Dunkelzauber: Expertenstufe

Diese Zauber können erst erlernt werden, wenn der Charakter zum Experten der Dunkelmagie aufgestiegen ist.

**Schrapnell:** Schleudert einen Hagel glühender Metallsplitter in gerader Linie vom Zaubernenden weg, die alles treffen, was in ihrer Flugbahn liegt. Jeder Splitter verursacht 1-6 Punkte Schaden pro Fertigkeitspunkt in Dunkler Magie. In der Expertenstufe werden 5 Splitter geschleudert. In der Meisterstufe wird die Dauer der Erholungszeit reduziert und 7 Fragmente werden geschleudert. In der Großmeisterstufe wird die Dauer der Erholungszeit weiter reduziert und 9 Fragmente werden geschleudert.

**Untote beherrschen:** Durch diesen Zauber wird die Kontrolle über den Geist eines Untoten übernommen. Solange der Zauber anhält, wird die beherrschte Kreatur Gegner der Gruppe angreifen. Der Zauber bleibt bestehen, auch wenn die Gruppe selbst den beherrschten Untoten angreift. In der Expertenstufe dauert dieser Zauber 3 Minuten pro Fertigkeitspunkt des Zaubernenden. In der Meisterstufe wird die Erholungszeit reduziert und die Dauer dieses Zaubers auf 5 Minuten pro Fertigkeitspunkt angehoben. In der Großmeisterstufe wird die Erholungsrate nochmals verringert und der Zauber dauert so lange, bis die Gruppe das Kartengebiet verlassen hat.

**Schmerzreflexion:** Wenn ein Monster einem mit diesem Zauber bedachten Charakter Schaden zufügt, nimmt es selbst Schaden in gleicher Höhe. In der Expertenstufe dauert dieser Zauber 1 Stunde plus zusätzlich 5 Minuten pro Fertigkeitspunkt des Zaubernenden an. In der Meisterstufe wirkt der Zauber auf die gesamte Gruppe. In der Großmeisterstufe verlängert sich die Dauer dieses Zaubers auf eine Stunde plus zusätzlich 15 Minuten pro Fertigkeitspunkt.

## Dunkelzauber: Meisterstufe

Diese Zauber können erst erlernt werden, wenn der Charakter zum Meister der Dunkelmagie aufgestiegen ist.

**Griff der Finsternis:** Die Zauber umgibt das Ziel mit Energie reiner Finsternis und macht es ihm so unmöglich Fernwaffen zu verwenden oder Zauber auszusprechen. Dadurch werden die Bewegungen verlangsamt sowie die Rüstungsklasse und der Schaden, der im Nahkampf verursacht wird, halbiert. In der Meisterstufe dauert dieser Zauber 5 Minuten pro Fertigkeitsschritt des Zaubernden an. In der Großmeisterstufe wird die Dauer dieses Zaubers auf 10 Stunden pro Fertigkeitsschritt angehoben.

**Drachenhauch:** Der Zaubernde atmet eine Wolke giftiger Dämpfe aus, die bei dem Ziel und allen Kreaturen in seiner Nähe Schaden verursachen. Dieser Zauber ist der mächtigste Kampfzauber des Landes. Er verursacht 1-25 Punkte Schaden pro Fertigkeitsschritt in Dunkelmagie. So wie beim Zauber "Sprung" erhöht sich nicht die Intensität des Zaubers, sondern die Erholungszeit verringert sich. Die Erholungsrate fängt bei "langsam" an und erhöht sich bis hin zur Großmeisterstufe auf "moderat".

**Armageddon:** Dieser Zauber ist ein Städteverwüster. Er kann nur 3 mal täglich und nur im Freien angewendet werden. Er verursacht 50 Punkte Schaden + 1 Punkt pro Fertigkeitsschritt in Dunkler Magie bei allen Lebewesen auf dem Kartenabschnitt, einschließlich der Gruppe selbst. In der Meisterstufe wird der Zauber wie oben beschrieben ausgesprochen. In der Großmeisterstufe kann dieser Zauber vier Mal pro Tag ausgesprochen werden.

## Dunkelzauber: Großmeisterstufe

Jeder Zweig der Magie hat einen Zauberspruch, der als krönende Errungenschaft gilt, den ein angehender Zauberer durch nichts übertreffen kann. Im Bereich der Dunkelmagie ist es der Zauber "Seelensauger".

**Seelensauger** Dieser furchterregende Zauber entzieht allen Lebewesen in Sichtweite, ob Freund oder Feind, Lebenskraft. Der Zauber verteilt diese Lebensenergie in ähnlicher Weise wie der Spruch "Geteiltes Leben". Schaden (und geheilte Trefferpunkte) betragen 25 plus 1-8 Punkte pro Fähigkeitswert in Dunkler Magie.

## Monsterfähigkeiten

Wie schon im Kapitel über Fähigkeiten erklärt wurde, verfügen drei der Monsterrassen über spezielle rassenbedingte Fähigkeiten. Diese speziellen Fähigkeiten erhält der Charakter, indem er Fähigkeitspunkte zu seinen rassenbedingten Fähigkeiten hinzuaddiert. Der Charakter erhält bei jeder Fähigkeitsbeförderung eine neue rassenbedingte Fähigkeit hinzu. Die Fähigkeiten an sich wirken wie Zauber und werden auch so ausgesprochen. So wie andere Zauber auch, werden diese speziellen Fähigkeiten immer ausgereifter und mächtiger, je mehr Fähigkeitsstufen der Charakter durchläuft.

## Dunkel elf-Fähigkeit: Einfache Stufe

**Glanz:** Diese Fähigkeit verleiht dem Dunkel elfen in den Augen seines Gegenübers eine angenehmere Erscheinung und freundlicheres Verhalten. Ein Nebeneffekt ist Verbesserung der Fertigkeit Feilschen. In der einfachen und in der Expertenstufe dauert diese Fähigkeit 5 Minuten pro Fertigkeitsschritt des Dunkel elfen an. In der Meisterstufe wird die Dauer dieser Fähigkeit auf 1 Stunde pro Fertigkeitsschritt angehoben. In der Großmeisterstufe gibt diese Fähigkeit dem Dunkel elfen einen größeren Bonus zur Fertigkeit "Feilschen".

## Dunkel elf-Fähigkeit: Expertenstufe

**Reiseseegen:** Diese Fähigkeit zaubert gleichzeitig Fackellicht, Magisches Auge und Federfall auf Expertenstufe. Diese Fähigkeit, die in der Expertenstufe erlangt wird, dauert 30 Minuten pro Fertigkeitsschritt der Dunkel elf-Fähigkeit an. In der Meisterstufe wird die Dauer dieses Zaubers auf eine Stunde pro Fertigkeitsschritt angehoben. (Keine Weiterentwicklung auf der Großmeisterstufe).

## Dunkel elf-Fähigkeit: Meisterstufe

**Blenden:** Diese Fähigkeit blendet eine feindliche Kreatur, so dass diese keine Zauber aussprechen oder Fernkämpfe bestreiten kann. Die Kreatur muss während der Dauer des Zaubers ziellos umherlaufen. Diese Fähigkeit, die in der Meisterstufe erlangt wird, dauert 5 Minuten pro Fertigkeitsschritt der Dunkel elf-Fähigkeit an. In der Großmeisterstufe wird die Dauer dieses Zaubers auf 10 Minuten pro Fertigkeitsschritt angehoben.

## Dunkel elf-Fähigkeit: Großmeisterstufe

**Dunkelfeuer-Strahl:** Diese furchterregende Fähigkeit erlaubt es dem Dunkel elfen, Dunkelfeuer, eine gefährliche Kombination aus Dunkler und Feuermagie, einzusetzen. Jedes Ziel, das von Dunkelfeuer getroffen wird, muss seine Resistenz gegen Feuer- oder Dunkle Magie einsetzen – je nachdem, welcher Wert niedriger ist. Der Schaden beträgt 1-17 Punkte pro Fähigkeitsstufe.

## Vampir-Fähigkeiten: Einfache Stufe

**Leben entziehen:** Diese Fähigkeit erlaubt es dem Vampir seinem Ziel Leben zu entziehen und sich selbst basierend auf diesem Schaden zu heilen. Der Zauber richtet 3 Punkte plus 1-3 Punkte pro Fähigkeitsstufe Schaden an. In der einfachen Stufe wird die Fähigkeit wie oben genannt verwendet. Der Vampir wird im Verhältnis von 1/3 des entzogenen Lebens des Gegners geheilt. In der Expertenstufe wird die Dauer der Erholungszeit für diese Fähigkeit reduziert. In der Meisterstufe steigt das Schadenspotenzial auf 5 Punkte plus 1-5 pro Fähigkeitspunkt in Vampir-Fähigkeit. In der Großmeisterstufe steigt das Schadenspotenzial auf 7 Punkte plus 1-7 pro Fähigkeitspunkt.

## Vampir-Fähigkeiten: Expertenstufe

**Levitation:** Diese Fähigkeit erlaubt es dem Vampir die gesamte Gruppe über dem Boden schweben zu lassen, so dass man einem Tod durch Ertrinken und Schaden durch Lava oder im Boden befindliche Fallen aus dem Weg gehen kann. Diese Fähigkeit, die in der Expertenstufe erlangt wird, dauert 10 Minuten pro Fertigkeitsschritt der Vampir-Fähigkeit an. In der Meisterstufe wird die Dauer auf 1 Stunde pro Fertigkeitsschritt erhöht. In der Großmeisterstufe wird die Dauer dieses Zaubers auf 3 Stunden pro Fertigkeitsschritt angehoben.



## Vampir-Fähigkeiten: Meisterstufe

**Bezaubern:** Ein Vampir kann diese Fähigkeit einsetzen eine kleine Gruppe von Zielen in der Nähe zu verzaubern. Diese Fähigkeit, die in der Meisterstufe erlangt wird, dauert 10 Minuten pro Fähigkeitspunkt der Vampir-Fähigkeit an. In der Großmeisterstufe wirkt der Zauber permanent.

## Vampir-Fähigkeiten: Großmeisterstufe

**Nebelgestalt:** In der Nebelgestalt, die der Vampir in der Großmeisterstufe erlangt, ist der Vampir immun gegen physischen Schaden. Obwohl Vampire in Nebelgestalt keine körperlichen Angriffe ausführen können, können sie Zauber und Fähigkeiten einsetzen und von Zaubern und Fähigkeiten verletzt werden.

## Drachen-Fähigkeiten: Einfache Stufe

**Furcht:** Mit dieser Fähigkeit kann der Drache seine Gegner in Angst und Schrecken versetzen. Schafft es das Ziel nicht, der Wirkung zu widerstehen, flieht es für die Dauer des Effekts. In der einfachen Stufe dauert dieser Zauber 3 Minuten plus zusätzlich eine Minute pro Fähigkeitspunkt in der Drachen-Fähigkeit an. In der Expertenstufe wird die Dauer dieser Fähigkeit auf 5 Minuten plus zusätzlich eine Minute pro Fähigkeitspunkt erhöht. In der Meisterstufe wirkt dieser Zauber nicht nur auf das gewählte Ziel, sondern ebenfalls auf alle anderen Kreaturen, die sich in unmittelbarer Nähe aufhalten. In der Großmeisterstufe wirkt der Zauber auf alle Kreaturen, die zu sehen sind.

## Drachen-Fähigkeiten: Expertenstufe

**Flammenstrahl:** Diese Fähigkeit ist eine Erweiterung des normalen Atemangriffs der Drachen. Der Angriff verläuft ähnlich wie ein Feuerball, der das Ziel trifft und dabei explodiert und allen Kreaturen in der Umgebung Schaden zufügt. Allerdings verursacht er mehr Schaden als ein Feuerball. Diese Fähigkeit, die in der Expertenstufe erlangt wird, fügt 10 Punkte pro Fähigkeitspunkt der Drachen-Fähigkeit Schaden zu. In der Meisterstufe wird der Schaden auf 11 Punkte plus 1-11 Punkte pro Fähigkeitspunkt erhöht. In der Großmeisterstufe wird der Schaden auf 12 Punkte plus 1-12 Punkte pro Fähigkeitspunkt erhöht.

## Drachen-Fähigkeiten: Meisterstufe


**Fliegen:** Ermöglicht es dem Drachen die Gruppe durch die Lüfte zu tragen. Dieser Zauber ist sehr aufwendig und entfaltet seine Wirkung nur im Freien, aber er ist sehr nützlich. Fliegen kostet den Zauberer alle 5 Minuten einen weiteren Zauberpunkt, solange er aktiv ist (solange die Gruppe nicht den Boden berührt). Diese Fähigkeit, die in der Meisterstufe erlangt wird, dauert 1 Stunde pro Fähigkeitspunkt der Drachen-Fähigkeit an. In der Großmeisterstufe kostet dieser Zauber keine Zauberpunkte.

## Drachen-Fähigkeiten: Großmeisterstufe

**Flügelschlag:** Wenn diese Fähigkeit verwendet wird, ist der Drache in der Lage seine Flügel dazu zu verwenden, um alle angreifenden Kreaturen, die sich in der Reichweite seiner Flügel befinden, zurückzuschlagen, so dass sie wirkungsvoll aus der Nahkampfzone entfernt werden.

# Anhänge

## Kurzübersicht Standardsteuerung

Bewegung am Boden - Tasten	Wirkung	Flugtasten	Wirkung
Pfeiltaste hoch (Maus hoch)	Vorwärts gehen	Bild nach oben	Höher fliegen
Pfeiltaste runter (Maus runter)	Zurück gehen	Einfügen	Tiefer fliegen
Pfeiltaste links (Maus links)	Nach links gehen	Pos1	Schnell landen
Pfeiltaste rechts (Maus rechts)	Nach rechts gehen		
Umschalttaste (+ Bewegungstaste)	Rennen/Bewegung schnell ausführen	<b>Buch öffnen - Tasten</b>	<b>Wirkung</b>
Strg (+linke oder rechte Pfeiltaste)	Seitwärtsbewegung	Q	Aktuelle Aufgaben
X-Taste	Springen	N	Automatische Notizen
Bild ab	Nach oben schauen	M	Karten
Löschen	Nach unten sehen	H	Geschichte
Ende	Nach vorne sehen		
Klammern [ ]	Seitwärtsbewegung	<b>Sonstige Tasten</b>	<b>Wirkung</b>
Leertaste	Nächstgelegenes Objekt durchsuchen/aktivieren	R	Rasten
		+ und -	Karte vergrößern/verkleinern
		1 - 15	Charakterauswahl (von links nach rechts)
<b>Kampftasten</b>	<b>Wirkung</b>	ESC (Spielbildschirm)	Optionsmenü
A	Aktiver Charakter greift nächstgelegenen Gegner an	ESC (andere Menüs)	Aktuelles Fenster schließen
S	Aktiver Charakter wird, wenn er in der Lage ist (in dieser Reihenfolge): 1. Zauber aussprechen 2. Mit Bogen oder Zauberstab angreifen 3. Einen Nahkampfangriff ausführen	F4	Vollbildmodus
B	Aktiver Charakter macht in dieser Kampfrunde nichts		
C	Zaubern – Öffnet Spruchbuch		
Eingabe	Umschalten zwischen Kampfmodi		

# Fehlersuche

## Installation

**Problem:** Die CD befindet sich im CD-ROM-Laufwerk, aber der Computer kann sie nicht lesen.

**Antworten:** Die CD ist möglicherweise verschmutzt oder zerkratzt.

**Lösungen:** Versichern Sie sich, daß die Datenseite der CD (glänzende Seite) nicht verschmutzt oder verkratzt ist. Ist sie verschmutzt, so reinigen Sie sie vorsichtig. Ist die Datenseite der CD zerkratzt, so bringen Sie das Spiel zu dem Geschäft zurück, wo Sie es erworben haben, und tauschen Sie es gegen ein anderes Exemplar um. Wenn Sie nicht in dem Geschäft umtauschen können, in dem Sie es gekauft haben, erkundigen Sie sich bei unserem Kundendienst über unsere Umtauschmodalitäten.

**Problem:** Der Computer stürzt bei der Installation ab oder eine Fehlermeldung (wie z. B. "\*\_ins-Fehler" "Beim Verschieben der Daten ist ein Fehler aufgetreten") erscheint.

**Antworten:** Der Computer läuft mit einem älteren 16-Bit-CD-ROM-Treiber; oder auf der Festplatte ist nicht genügend freier Speicherplatz zum Dekomprimieren temporärer Dateien vorhanden, oder beim Puffern von Daten auf dem CD-ROM-Laufwerk sind Fehler aufgetreten. Außerdem kann die Spielinstallation auch durch die Autorun- oder DMA-Einstellungen des CD-ROM-Laufwerks beeinträchtigt werden. So wird überprüft, ob auf dem Computer noch ein älterer 16-Bit-CD-ROM-Treiber läuft:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol "Arbeitsplatz" und wählen Sie "Eigenschaften" aus.
- Klicken Sie auf die Registerkarte "Leistungsmerkmale".
- Wenn in der Zeile "Dateisystem" im Statusfeld steht, daß einige Treiber MS DOS kompatibel sind, arbeitet Ihr Computer mit einem 16-Bit-CD-ROM-Treiber.

**Lösungen:** Bei 16-Bit-CD-ROM-Treibern: Bestellen Sie beim Hersteller Ihres CD-ROM-Laufwerks oder Computers einen aktualisierten 32-Bit-CD-ROM-Treiber.

Bei 32-Bit-CD-ROM-Treibern:

1. Schließen Sie alle im Hintergrund unnötig laufenden Programme. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten Strg + Alt + Entf, um das Fenster "Programm schließen" zu öffnen, wählen Sie ein Programm und aktivieren Sie die Schaltfläche "Task beenden". Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis nur noch die Programme "Explorer" und "Systray" laufen.

- Löschen Sie alle Dateien im Ordner C:\Windows\Temp und leeren Sie den Papierkorb.

Hinweis: Schreiben Sie sich bei den beiden folgenden Schritten die aktuellen Einstellungen auf, bevor Sie sie ändern.

2. Deaktivieren Sie die Leseoptimierung des CD-ROM-Laufwerks:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol "Arbeitsplatz" und wählen Sie "Eigenschaften".
- Klicken Sie auf die Registerkarte "Leistungsmerkmale".
- Klicken Sie auf die Schaltfläche "Dateisystem".
- Wählen Sie die Registerkarte "CD-ROM".
- Ändern Sie das Feld "Zugriff optimieren für:" in "Keine Leseoptimierung".
- Klicken Sie auf "Anwenden", dann auf OK und zuletzt auf "Schließen" (Sie werden aufgefordert, den Computer neu zu starten).

3. Deaktivieren Sie die Autorun- und DMA-Einstellungen Ihres CD-ROM-Laufwerks:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol "Arbeitsplatz" und wählen Sie "Eigenschaften".
- Klicken Sie auf die Registerkarte "Geräte-Manager".
- Klicken Sie neben der Zeile "CD-ROM" auf das Pluszeichen "+", damit es zu einem Minuszeichen "-" wird.
- Klicken Sie auf die Zeile, die unterhalb der Zeile "CD-ROM" erscheint, um sie hervorzuheben und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche "Eigenschaften".
- Klicken Sie auf die Registerkarte "Einstellungen".
- Suchen Sie die Zeilen für DMA und die Autoeinfügebenaachrichtigung. Wenn die Felder neben diesen Zeilen mit einem Häkchen versehen sind, entfernen Sie dieses Häkchen, indem Sie darauf klicken.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche "Übernehmen" und dann auf OK.
- Wenn Sie aufgefordert werden, das System neu zu starten, wählen Sie "Ja".
- Nachdem das Spiel erfolgreich installiert ist, können Sie die CD-ROM-Einstellungen wieder auf die Normalwerte zurücksetzen.

## Launching the Game I

**Fehlersuche:** Beim Starten des Spiels erhalten Sie einen leeren Bildschirm, ein schwarzes Kästchen rund um den Mauscursor, verschwommene oder unscharfe Graphiken, vertikale Linien auf dem Bildschirm oder unsauberen oder gar keinen Ton.

**Antwort:** Offensichtlich gibt es einen Konflikt zwischen Ihrer Video- oder Soundkarte und DirectX von Microsoft.

**Lösungen:** Für Benutzer von Windows 95 und 98:

1. Aktivieren Sie die Schaltfläche "Start" auf der Windows 95/98-Taskleiste und wählen Sie "Ausführen".



2. Geben Sie "c:\Program Files\directx\setup\dxdiag.exe" ein und klicken Sie dann auf die Schaltfläche OK. Dadurch wird das Werkzeug DirectX Diagnostics gestartet.

3. Stellen Sie sicher, daß alle Dateien DirectX 7-kompatibel sind. Wählen Sie die Registerkarte "DirectX-Dateien" und überprüfen Sie, ob Dateinamen mit Ausrufezeichen versehen sind. Wenn Ausrufezeichen vorhanden sind, müssen Sie DirectX 7 neu installieren. Aktivieren Sie dazu die Schaltfläche "START" auf der Windows 95-Taskleiste, wählen Sie "Ausführen" und geben Sie den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks ein gefolgt von: "DirectX\dxsetup.exe". Klicken Sie dann auf die Schaltfläche "DirectX neuinstallieren". DirectX 7 wird neu installiert.

4. Stellen Sie sicher, daß alle Treiber DirectX 7-kompatibel sind. Wählen Sie die Registerkarte "DirectX-Treiber" und überprüfen Sie, ob Dateinamen mit Ausrufezeichen versehen sind. Wenn Ausrufezeichen vorhanden sind, müssen Sie die Treiber aktualisieren. Setzen Sie sich dazu mit dem Hersteller der Hardware über seinen telefonischen Support oder seine Web-Site in Verbindung. 3DO hat eine Liste mit Hersteller-Sites zusammengestellt, die abgerufen werden kann unter: <http://www.3do.com/support>.

5. Testen Sie Ihre Hardware mit dem Werkzeug DirectX 7 Diagnostics. Führen Sie die Tests aus, die über die Registerkarten "Anzeige", "Sound" und "Eingabe" verfügbar sind. Wenn nicht alle Tests erfolgreich verlaufen, deutet dies auf Treiberinkompatibilität hin. Dieses Problem kann normalerweise gelöst werden, indem Sie die neuesten Treiber für Ihre Sound- und Videokarte installieren.

2. Geben Sie in die Zeile "Ausführen" "msconfig" ein und drücken Sie die Eingabetaste. (Dadurch wird das Systemkonfigurations-Dienstprogramm aufgerufen.)

3. Wählen Sie die Registerkarte "Start" und deaktivieren Sie alle Kontrollfelder bis auf das neben "Systray".

4. Wählen Sie OK. Wenn Sie aufgefordert werden, das System neu zu starten, wählen Sie "Ja".

5. Versuchen Sie nach dem Neustart des Computers, nochmals das Programm auszuführen.

Die Hersteller der Video- und Soundkarten aktualisieren ihre Software-Treiber in regelmäßigen Abständen, um Leistung und Stabilität zu steigern und um die Kompatibilität mit DirectX zu verbessern. Links zu den Sites zahlreicher Hersteller finden Sie im Abschnitt über die Treiberaktualisierung unserer Support-Web-Site, die Sie unter <http://www.3do.com/support> finden.

Microsoft aktualisiert DirectX und seine Komponenten regelmäßig. Diese Aktualisierungen können auf der Web-Site heruntergeladen werden unter <http://www.microsoft.com/DirectX>.

## Starten des Spiels 2

**Fehlersuche:** Sie versuchen das Spiel zu starten, der Bildschirm flackert kurz und Sie befinden sich wieder auf dem Desktop, ohne daß eine Fehlermeldung erscheint.

**Antwort:** Wahrscheinlich laufen im Hintergrund mehrere Programme, die das Spiel beeinträchtigen und zum Absturz bringen.

**Lösungen:** Für Benutzer von Windows 95:

1. Drücken Sie gleichzeitig Strg + Alt + Entf, um das Fenster "Programm schließen" zu öffnen.
2. Klicken Sie auf ein Programm, um es zu markieren, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Task beenden".
3. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis nur noch die Programme "Explorer" und "Systray" in der Liste stehen, und versuchen Sie dann, das Spiel nochmals auszuführen.

Für Benutzer von Windows 98:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Windows-Start" und wählen Sie dann "Ausführen".

# KundenSupport 3DO Europe Ltd

## INFOGRAMES DEUTSCHLAND GmbH

### Mailbox und Internet

Unsere Mailbox ist 24 Stunden am Tag für Sie erreichbar. Unter der Nummer 06103-334 222 erhalten Sie aktuelle Lösungshilfen, Tipps und Tricks zu unseren Spielen. Sie können sich die neuesten Demo-Versionen unserer Produkte, die aktuellsten Patches, Updates und vieles mehr kostenlos direkt auf Ihren Rechner laden oder sich mit anderen Anwendern über Erfahrungen mit Infogrames-Software austauschen. Aktuelle Informationen rund um die Uhr bietet Ihnen auch unsere Infogrames-Homepage. Unter [www.infogrames.de](http://www.infogrames.de) finden Sie ausser Produktinformationen jede Menge zusätzlicher Infos rund um Infogrames sowie Lösungen, Treiber, Patches und vieles mehr. Die Homepage ist mit jedem gängigen Browser zu erreichen. Wenn Sie möchten, können Sie auch einmal bei unserem FTP-Server ([ftp.infogrames.de](ftp://ftp.infogrames.de)) vorbeischauen. Auch dort finden Sie eine große Anzahl von Patches, Lösungen, Demos etc. zum Herunterladen

### Hotline

Die Mitarbeiter unserer Hotline sind werktags von 11.00 bis 19.00 Uhr unter der Telefonnummer 0190-510 550 (1,21 DM pro Minute) für Sie da und helfen Ihnen gerne bei allen Schwierigkeiten mit unseren Produkten weiter. Um Ihnen bei technischen Problemen optimale Hilfe bieten zu können, bitten wir Sie, sich vor Ihrem Anruf möglichst über folgende Punkte zu informieren:

- den Titel sowie – falls bekannt – die Versionsnummer Ihres Produktes
- das von Ihnen verwendete System (Prozessortyp, RAM Speicher, Betriebssystem)
- die von Ihnen verwendete Zusatzsoftware (z.B. Virenschutzprogramme)
- die in Ihrem Rechner eingebaute Hardware (Marke und Modell Ihrer Soundkarte, Grafikkarte, CD-ROM Laufwerk usw.)

Legen Sie sich nach Möglichkeit auch einen Ausdruck Ihrer Startdateien (autoexec.bat, config.sys, win.ini, ...) bereit. Die wichtigsten Angaben erhalten Sie mit Hilfsprogrammen wie z.B. dem MS-DOS Programm „MSD“.

### Kundendienst

Natürlich können Sie uns auch schriftlich, per Fax oder per Email erreichen:

INFOGRAMES · Customer Support · Robert-Bosch-Str. 18 · 63303 Dreieich Fax: 06103-334 600  
Email: [hotline@de.infogrames.com](mailto:hotline@de.infogrames.com) (technische Hilfe) [support@de.infogrames.com](mailto:support@de.infogrames.com) (Umtausch und Lösungshilfen)  
[info@de.infogrames.com](mailto:info@de.infogrames.com) (Produktinformationen/neueste Updates)

Um Ihnen schnell und kompetent weiterhelfen zu können, bitten wir Sie auch in diesem Fall um möglichst genaue Problem- und Fehlerbeschreibungen sowie detaillierte Angaben über das von Ihnen verwendete System. Falls das von Ihnen erworbene Produkt einen Defekt aufweisen sollte, bitten wir Sie, es bei Ihrem Softwarehändler umzutauschen. Falls dieser Software-Produkte vom Umtausch ausschließt, senden Sie uns bitte das komplette Produkt (einschließlich Handbuch, Verpackung und Kaufbeleg) gut verpackt zu. Bitte senden Sie zum Umtausch unbedingt die beiliegende Service-Karte mit.

Unabhängig davon, auf welchem Weg du dich an uns wendest, benötigen wir einige Informationen über deinen Computer, damit wir dir helfen können. Du findest diese Informationen folgendermaßen: Klicke zuerst mit der rechten Maustaste auf das Symbol „Arbeitsplatz“, und wähle „Eigenschaften“. Im Dialogfeld „Systemeigenschaften“ findest du die folgenden Informationen, die wir benötigen: Betriebssystem des Computers (Windows-Version), RAM-Größe und CPU-Typ. Schließe danach das Dialogfeld „Systemeigenschaften“, und doppelklicke auf das Symbol „Arbeitsplatz“. Klicke im sich öffnenden Fenster mit der rechten Maustaste auf das Symbol der Festplatte, auf der das Spiel installiert ist, und wähle „Eigenschaften“. In dem sich öffnenden Dialogfeld werden die Gesamtkapazität und der freie Speicherplatz des Laufwerks angezeigt.

## 3DO EUROPE LTD. 90-TAGE-GARANTIE

3DO Europe Ltd. („3DO“) garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses 3DO-Softwareprodukts, dass das physische Medium, auf dem das eigentliche Computerprogramm aufgezeichnet ist, für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum bei normaler empfohlener Nutzung keine Material- und Herstellungsfehler aufweist. Das 3DO-Softwareprogramm, das auf einem solchen Medium aufgezeichnet ist, wird „in vorliegender Form“ zur Verfügung gestellt, ohne ausdrückliche oder inkludente Garantie jeglicher Art, und 3DO kann nicht für Verluste oder Schäden haftbar gemacht werden, die sich durch die Benutzung dieses 3DO-Softwareprogramms oder dadurch ergeben, dass es nicht benutzt werden kann. 3DOs gesamte Haftung und die ausschließliche Abhilfe des ursprünglichen Käufers gegen die Verletzung einer ausdrücklichen oder inkludenten Garantie besteht darin - je nach dem, für was 3DO sich entscheidet -, alle defekten Medien kostenlos entweder zu ersetzen oder zu reparieren, vorausgesetzt, dieses 3DO-Softwareprodukt wird innerhalb des Garantiezeitraums von 90 Tagen im Originalzustand zusammen mit einer Kopie der datierten Quittung oder einem anderen Kaufnachweis dorthin zurückgeschickt, wo es ursprünglich gekauft wurde. Die vorstehende Garantie ist nicht anwendbar und nichtig, wenn ein Defekt dieses 3DO-Softwareprodukts durch Unfall, Nachlässigkeit, unvernünftigen Gebrauch oder durch Missbrauch entsteht oder durch irgendeinen anderen Grund als Materialfehler oder fehlerhafte Ausführung zustande kommt.

DIE BESCHRÄNKTE 90-TAGE-GARANTIE VON 3DO GILT AUSDRÜCKLICH ANSTELLE ALLER ÜBRIGEN GARANTIEEN; ALLE WEITEREN ABSPRACHEN ODER ANSPRÜCHE JEGLICHER ART SIND FÜR 3DO NICHT BINDEND ODER VERPFLICHTEND. ALLE INKLUDENTEN GARANTIEEN, DEREN AUSSCHLUSS NICHT RECHTSWIRKSAM IST EINSCHLIESSLICH ALLER INKLUDENTEN GARANTIEEN DER HANDELBARKEIT DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK UND/ODER NICHTVERLETZUNG DER ANSPRÜCHE DRITTER, SIND AUF DEN OBEN GENANNTEN 90-TAGE-ZEITRAUM BESCHRÄNKT. IN KEINEM FALL IST 3DO FÜR NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN, SPEZIELLE UND/ODER ANDERE SCHÄDEN JEGLICHER ART HAFTBAR ZU MACHEN, DIE SICH DURCH DEN KAUF BESITZ, GEBRAUCH ODER DADURCH ERGEBEN, DASS DIESES 3DO-SOFTWAREPRODUKT NICHT BENUTZT WERDEN KANN. DIE VORSTEHENDE GARANTIE GIBT IHNEN BESTIMMTE GESETZLICHE RECHTE. SIE HABEN ABER MÖGLICHERWEISE NOCH WEITERE RECHTE, DIE VON GERICHTSBEZIRK ZU GERICHTSBEZIRK VARIIEREN KÖNNEN.

Dieses 3DO-Computerprogramm, die zugehörige Dokumentation sowie weitere Materialien sind durch britische, andere nationale und internationale Urheberrechte und Abkommen sowie durch weitere Gesetze und Abkommen über geistiges Eigentum geschützt. Reproduktion, Übersetzung, Änderung, Speicherung in einem Datensystem, Anmietung, Vermietung, Verleihung, Übertragung per Rundfunk und sonstige Übertragung und/oder öffentliche Aufführung verstoßen gegen geltende Gesetze und sind ohne die vorherige schriftliche Zustimmung von 3DO Europe Ltd. oder der übergeordneten Gesellschaft, The 3DO Company, streng verboten. Alle Rechte vorbehalten.

3DO versucht sicherzustellen, dass dieses 3DO-Produkt im Handbuch für den Endbenutzer sowie in Werbebroschüren genau dargestellt wird. Da 3DO-Produkte ständig verbessert und aktualisiert werden, kann 3DO jedoch nicht für die Genauigkeit der gedruckten Materialien nach dem Datum der Veröffentlichung garantieren. 3DO schließt die Haftung für jegliche Verluste, Nachteile und/oder Schäden, seien sie durch Vertragsschließung, unerlaubte Handlungen oder anderweitig entstanden, die durch im Handbuch und/oder in Werbebroschüren enthaltene Ungenauigkeiten oder andere Informationen verursacht werden, aus; dies schließt unter anderem jegliche Verluste und Nachteile ein, die sich aus Änderungen, Fehlern oder Weglassungen in diesen Dokumenten ergeben.