

AMVIL of DAWN



NEW WORLD COMPUTING, INC.®
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Anvil Of Dawn™

Published by
New World Computing, Inc.®
Developed by
DreamForge™ Entertainment

The DreamForge™ Team

Executive Producer	James Namestka
Associate Producer,	Scot Noel
Voice Direction, Rule Book Writer, Interaction & Game Text	
Lead Programmer	Thomas Holmes
Programming	Vernon H Harmon II
.....	Chad Freeman
Design	Christopher Straka
.....	Thomas Holmes
Art Director	Jane Yeager
Lead Artist	Frank Schurter
Artists	Brian Busatti
	Craig Mrusek
	C. Aaron Kreader
	David Kubalak
	Gene Kohler
	Michael Nicholson
	Tracy Smith
	Dave Wells
3D Coordinator	Eric Ranier Rice
3D Artists	Gregory A. Cunningham
	Paul J. Yeso Jr.
	Doug Ceccarelli
	Kimberly A. Haines
	Jason Johnson
Additional 3D Models	Amy Finkbeiner
	Jeff Zehner
Additional 3D Support	Randy Krakowski
Music	James C. McMenamy
Sound Effects	Anthony Mollick
	James C. McMenamy
Voice Production	Anthony Mollick

Voice Talent
Male Player Characters
Female Player Characters
Encountered Voices

David J. Fielding
Amy J. Hartman
Kevin Delany
David J. Fielding
Nancy Janda
Stu Johnson
Jennifer Marburger
Scott Passaro
Gina Preciado
Scott Thewes
Ted Russell
John Thiem
Dereck Walton

Rule Book Illustrations

Gene Kohler
Frank Schurter
C. Aaron Kreader
Craig Mrusek
Michael Nicholson
Eric Ranier Rice

The New World Team

Executive Producer
Producer, Rule Book
Installation Programming
Quality Assurance Manager
Quality Assurance Team

Jon Van Caneghem
Deane Rettig
George Ruof
Peter Ryu
Walter Johnson
Bryan Farina
David Botan
Jack Nalan
Pavel Vesely
Scott McDaniel
AKA Studios

Packaging

SOFTGOLD CREDITS ANVIL OF DAWN

Projektleitung / Programmübersetzung	Susanne Dieck
Programmanpassung / -übersetzung / Mastering	Bernd Kurtz
Programmanpassung/Mastering	Bernd Kurtz
Grafikbearbeitung	Susanne Dieck Bernd Kurtz Andreas Herbertz
Sprachaufnahmen Nachbearbeitung/Schnitt Handbuchübersetzung Technische Dokumentation	Nils Bote und G&G Tonstudios, Kaarst Thomas Buchhorn Rüdiger Moersch Jörg Gräfinholt
Qualitätssicherung	Christian „Fink“ Schneider Michael „Schievi“ Schievenbusch Susanne Dieck
Koordination Gestaltung Reinzeichnung & Satz	Petra Orlovius Oliver Dannat Andreas Otte, Jörgen Schlegel
Lektorat	Annette Khartabil

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	8
Schnelleinstieg	8
Hilfe	9
Benutzeroberfläche	9
Ausblenden der Benutzeroberfläche	11
Beenden	12
Betreten Sie die Welt von Tempest	13
Die Geschichte des Amboß der Dämmerung	13
Grundlegende Spielfunktionen	16
Bewegung	16
Begegnung mit den Bewohnern von Tempest	16
Kampf	18
Die Zaubersprüche der Elementar-Magie	21
Details, Details, Details	22
Verändern des Spielercharakters	22
Erweiterte Spielercharakterinformationen	24
Die Charakterübersicht	31
Möglichkeiten im Spielbildschirm	40
Verliesvorrichtungen	44
Speichern, Laden, Pause und Ende	47
Die automatische Karte	48
Die Zaubersprüche von Tempest	51
Erd-Magie	51
Wind-Magie	52
Feuer-Magie	53
Wasser-Magie	55
Blitz-Magie	56
Fleisch-Magie	58
Die Magie der Leere	60
Tödliche Kreaturen	61
Zauberspruch Index	73

Einleitung

Schnelleinstieg

Überprüfen Sie zuerst den Inhalt der Verpackung. Sie sollten diese Anleitung, eine CD-ROM und eine Referenzkarte vorfinden. Diese Anleitung erklärt Ihnen die verschiedenen Funktionen von Anvil of Dawn, gibt Ihnen Informationen über die Welt Tempest, ihre vielen Monster, zeigt Ihnen, wie Sie einen der fünf Spielercharaktere auswählen können und präsentiert Ihnen eine Liste der Zaubersprüche mit einer Erklärung der Wirkungsweise. Wenn Sie Anvil of Dawn nun spielen möchten, installieren Sie das Spiel von der CD-ROM und halten Sie sich dabei an die Anweisungen der Referenzkarte.

Eine Einführungssequenz stellt das Spiel vor und bereitet somit die Bühne für das bevorstehende Stück vor. Nach der Einführungssequenz können Sie sich den Spielercharakter Ihrer Wahl aussuchen. Wenn Sie auf einen klicken, dann tritt dieser ein Stück vor und der weise Azariah gibt Ihnen einen kurzen Überblick über die Fähigkeiten dieses Spielercharakters. Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, klicken Sie den entsprechenden Charakter kurz an und danach die Auswählen-Option am unteren Bildschirmrand.



Wenn Sie den Namen des ausgewählten Spielercharakters oder dessen Fähigkeitsstufe ändern möchten, schlagen Sie Kapitel „Verändern des Spielercharakters“ auf.

Zum Betrieb von Anvil of Dawn wird eine Maus benötigt. Wann immer der Begriff „klicken“ verwendet wird, bedeutet dieser, daß Sie den Mauszeiger über den genannten Bereich bewegen und dann die linke Maustaste drücken.

„R-Klick“ bedeutet, daß Sie den Mauszeiger über den genannten Bereich bewegen und dann die rechte Maustaste drücken.

Hilfe

Das Hilfesystem von Anvil of Dawn ermöglicht es Ihnen, die Funktionsweise dieses Spieles einfach und schnell zu erlernen. Es ist unauffällig und kann effektiv sowohl von Anfängern als auch von fortgeschrittenen Spielern verwendet werden.

Durch die [F1]-Taste Ihrer Tastatur können Sie das Hilfesystem von Anvil of Dawn ein- oder ausschalten. Solange die Hilfefunktion eingeschaltet ist, erscheint immer, wenn Sie Ihren Mauszeiger über einem Aktionsgebiet positioniert haben, in der oberen, linken Ecke des Spielbildschirms ein kurzer erklärender Text. In den meisten Fällen wird die im Text beschriebene Aktion durch einfaches Drücken der linken Maustaste ausgelöst. Allerdings ist in einigen speziellen Fällen ein R-Klick (Drücken der rechten Maustaste) nötig. (Wenn Sie den Charakterbogen aufgerufen haben, erscheint der Hilfetext in der oberen, rechten Ecke des Bildschirms.)

Benutzeroberfläche

Die Benutzeroberfläche von Anvil of Dawn befindet sich rechts neben dem Spielbildschirm. Durch Anklicken des Charakterportraits in der oberen, rechten Ecke gelangen Sie in den Charakterbogen. Hier können Sie Einsicht in die Statistiken Ihres Charakters nehmen, sein Inventar aufschlagen und zu den Spiel- und Speicheroptionen wechseln.

Durch Anklicken der Gesundheits- oder Magiebalken erfahren Sie, über wie viele Trefferpunkte bzw. Zauberpunkte Ihr Charakter derzeit noch verfügt.



Die Kästchen direkt unterhalb des Charakterportrais zeigen die Gegenstände, wie z. B. Waffen, an, welche der Charakter gerade in der Hand hält. Um einen solchen Gegenstand einzusetzen, müssen Sie einfach nur auf den gewünschten Gegenstand klicken.

Der Bereich unter den Handkästchen ist für die Zauberspruch-Symbole reserviert. Wenn Sie einen Zauberspruch auslösen möchten, brauchen Sie nur das entsprechende Symbol anzuklicken. Zaubersprüche werden nur dann erfolgreich ausgeführt, wenn Ihr Charakter über ausreichend Zauberpunkte verfügt. Zu Beginn des Spieles verfügt Ihr Charakter nicht notwendigerweise schon über Zaubersprüche, aber im Laufe des Spiels werden Sie immer wieder auf Zauberspruchrollen oder NSC (Nicht-Spieler-Charaktere) treffen, die bereit sind Ihnen ihre Zaubersprüche beizubringen.

Während Sie ein Verlies erforschen, erscheint in der unteren, rechten Ecke des Bildschirms ein Kompaß und eine örtliche, automatisch geführte Karte. Der Kompaß zeigt Ihnen die Richtung an,

in die Ihr Charakter gerade blickt. Die lokale Karte hingegen gibt die direkte Umgebung des Charakters wieder.

Wenn Sie sich allerdings durch die Außenwelt bewegen, steht Ihnen keine automatische Karte zur Verfügung. Allerdings können Sie, indem Sie auf das Pergament in der unteren, rechten Ecke klicken, die gesamte Karte der Welt Tempest aufrufen.

Ausblenden der Benutzeroberfläche

Indem Sie die verschiedenen Möglichkeiten des Optionsbildschirms nutzen, können Sie die Benutzeroberfläche entweder teilweise oder ganz ausblenden und so die Vollbild-Darstellung des Spielbildschirms genießen. Um zu bestimmen, welche Symbole der Benutzeroberfläche angezeigt werden sollen und welche nicht, wechseln Sie zuerst in den Optionsbildschirm. Durch Drücken der [F3]-Taste können Sie jederzeit den Optionsbildschirm aufrufen. Alternativ können Sie auch auf das Charakterportrait in der oberen, rechten Ecke des Bildschirms klicken und damit den Charakterbogen aufrufen. Von dort aus klicken Sie auf das Options-Symbol, um in den Optionsbildschirm zu wechseln.

Auf der linken Seite des Optionsbildschirms finden Sie eine Reihe von Entscheidungsmöglichkeiten einschließlich der Hände, Zaubersprüche, Automap und Symbole-Sichtbarkeit. Ein ✓ in dem Kästchen links daneben zeigt an, daß dieses Symbol im Spielbildschirm während des Spieles angezeigt wird. Wenn Sie das Kästchen anklicken, verschwindet der ✓ und damit auch das entsprechende Symbol im Spielbildschirm.

Wenn Sie mit teilweise oder ganz ausgeblendeten Symbolen spielen, ruft das Positionieren des Cursors in der unteren oder oberen rechten Ecke des Spielbildschirms die Benutzeroberfläche auf, so daß Sie sie verwenden können.

Beenden

Drücken der [ESC]-Taste im Spielbildschirm (egal, ob Sie gerade dabei sind, ein Verlies zu erforschen oder in der Außenwelt herumstreunen) ruft das Hauptmenü auf. Die Auswahl unten rechts lautet „Zurück ins DOS“ (Ihrem Betriebssystem).

Das Hauptmenü kann auch aus dem Speichern/Laden-Bildschirm heraus aufgerufen werden. Eine der Optionen dort ist die Hauptmenü-Schaltfläche.

Betreten Sie die Welt von Tempest

Die Geschichte des Amboß' der Dämmerung

Lange vor der Entstehung des Menschen, noch bevor sich der Himmel geformt hatte, da gab es nur den ewigen Sturm, ein Nichts, in dem alles und nichts gleichzeitig existierte. Innerhalb dieser Dunkelheit ruhten die antiken Unsterblichen. Bekannt als die Kinder des Nichts oder die Götter, verkörperten sie sowohl das Gute als auch das Böse. Im Laufe der Zeit offenbarte das Nichts diesen Ur-Göttern das Geheimnis des „Schöpfens“. Im Zentrum der Dunkelheit erschuf das Nichts eine Säule aus Licht, den Amboß der Dämmerung.

Es war nichts anderes als die reine Essenz des Lichts, und die Götter versammelten sich darum, um mit dem Werk des Schaffens zu beginnen. Als erstes wandten sich die Götter den Elementen zu. Erde, Luft, Feuer und Wasser wurden durch die Kraft des Blitzes in die Form einer Welt gebunden, in die Form eines Landes mit dem Namen Tempest. An diesem Tage schien der Amboß der Dämmerung einer Lichtsäule gleich aus den Weiten des Himmels direkt bis in die tiefsten Tiefen der Welt zu fallen.

In den ersten Tagen der Welt herrschte jedoch das Chaos. Das Feuer bekämpfte das Eis, die Erde lag im Streit mit dem Wasser und der Wind heulte über beide hinweg. Jede dieser Naturkräfte kämpfte um die absolute Herrschaft über Tempest. Dies zog sich solange hin, bis die Götter einschritten und zusammenarbeiteten. Sie schlossen einen wackeligen Pakt und verwiesen die sich bekämpfenden Elemente an ihren Platz.

Der Mensch selbst war das Symbol dieses Paktes, er war ihre finale Schöpfung. Eine Schöpfung, die aus einem Stück aller Elemente geformt wurde. Der Mensch war das lebende Unterpfand

des Paktes zwischen den Elementen, schon allein auf Grund seiner Zusammensetzung. Die Erde wurde das Fleisch und die Organe, das Feuer wurde sein Blut, der Wind wurde sein Atem und das Wasser seine Körperflüssigkeiten. Die Blitze gaben ihm die Beweglichkeit und die Gedanken, während dem Nichts der Geist des Menschen entsprang.



Da die Essenz des Nichts mit in die Erschaffung des Menschen einfloß, besaß der Mensch die angeborene Fähigkeit mit den Elementen zu sprechen und sie zu kontrollieren. Aus dieser Beziehung heraus entstand eine Sprache. Eine Sprache, die sich aus vielen, unterschiedlichen Symbolen zusammensetzte. Auf diesem Weg nahm die Magie ihren Einzug in die Welt.

Zur Freude des Menschen war die Oberfläche von Tempest von grünem Gras und Bäumen überzogen und eine Vielzahl von unterschiedlichen Lebewesen erfüllt. Dies alles war das Geschenk des Nichts. Die Menschen und die Elemente lebten ein Äon und länger in Harmonie und Frieden. Im Laufe der Zeit jedoch verging dieser Frieden dank der Machenschaften eines dunklen Gottes. Wissend, daß seine Brüder und Schwestern anderweitig beschäftigt waren, ließ der Dunkle seinen Schatten auf die Welt fallen, plazierte so das Böse in die Herzen einiger Menschen und erschuf die dunklen Rassen von Tempest. Somit ging das Zeitalter der

Unschuld dahin und Tempest wurde in den immerwährenden Kampf zwischen Licht und Dunkelheit einbezogen. Niemals wieder konnten sich die Götter einigen und so nahm einer nach dem anderen von Äon zu Äon Einfluß, um das Gleichgewicht der Kräfte nach seinem Gutdünken zu verschieben.

In diesem, unserem Zeitalter nun ist ein großer Feldherr aufgetaucht, ein Ausbund des Bösen. Er vereinte die dunklen Rassen und führte sie in einer gewaltigen Anstrengung über den Abgrund, der als die Narbe bekannt ist, und fiel in die grünen Länder von Tempest ein. Kein Held konnte es bisher mit ihm aufnehmen. Keine Armee konnte ihn aufhalten. Der Kriegsherr führt seine Horden an, absolut und unbesiegbar. Es wird erzählt, daß die dunklen Götter den Kriegsherren mit einer finsternen, mächtigen Magie ausgestattet haben, einer Magie, die ihm den Sieg über die friedvollen Bewohner von Tempest garantieren kann. Diese Quelle unvorstellbarer Macht soll in den trostlosen Ländern, weit hinter der Narbe in einem verwüsteten Land, das nur wenige Menschen je gesehen haben, liegen.

In ihrer Verzweiflung haben sich einige wenige Abenteurer dazu bereit erklärt, ihre Fähigkeiten, ihr Wissen, ja sogar ihr Leben der Aufgabe zu widmen, den Kriegsherren zu besiegen. Sie sind die letzte Hoffnung des Lichtes, doch noch die Quelle der Macht des Kriegsherren und somit den Kriegsherren selbst zu vernichten. Einer muß es schaffen!



Grundlegende Spielfunktionen

Bewegung

Wenn der Mauszeiger im Spielbildschirm als Pfeil dargestellt wird, bewegt sich der Spielercharakter in Richtung des Pfeils, sobald Sie die Maustaste drücken. Wenn Sie den Mauszeiger über den Spielbildschirm bewegen, zeigt der Pfeil in alle möglichen Richtungen. Ihr Spielercharakter bewegt sich so lange in die angezeigte Richtung, wie Sie die Maustaste gedrückt halten.

In der Außenwelt von Tempest findet die Bewegung Ihres Spielercharakters in Schritten von Knotenpunkt zu Knotenpunkt statt. An einigen dieser Knotenpunkte haben Sie die Wahl zwischen der Weiterverfolgung des eingeschlagenen Weges oder der Umkehr in die Richtung, aus der Sie gekommen sind. An anderen Knotenpunkten hingegen können Sie in eine der drei anderen Richtungen einschwenken und bei einigen wenigen Knotenpunkten haben Sie sogar die Wahl zwischen allen vier Richtungen.

Begegnung mit den Bewohnern von Tempest

Gespräche

Positionieren Sie den Mauszeiger über dem Nicht-Spieler-Charakter (NSC), mit dem Sie sprechen möchten, und der Mauszeiger verwandelt sich in die Gesprächsblase. Wenn Sie nun klicken, erscheinen unterhalb des Charakterportraits einige Schlüsselwörter. (Diese ersetzen kurzfristig die Handkästchen, Zauberspruch-Symbole usw.)

Durch Anklicken eines der Schlüsselwörter lösen Sie einen kurzen Dialog aus. Allen Begegnungen ist das Schlüsselwort „Begrüßen“ gemeinsam. Der Einsatz dieses Schlüsselwortes führt sehr häufig dazu, daß andere Schlüsselwörter erscheinen. Die

Auswahl dieser Schlüsselworte wiederum kann zum Erscheinen neuer Schlüsselworte führen usw..

Nachdem Sie ein Schlüsselwort eingesetzt haben, wird es grau, was allerdings nicht bedeutet, daß Sie es nicht mehr anwählen können. Die Einfärbung dient nur dazu, Ihnen die Handhabung der Schlüsselworte zu vereinfachen.

Der Dialog, welcher durch den Einsatz der Schlüsselworte ausgelöst wird, kann sich im Laufe des Spieles verändern. Dies hängt damit zusammen, daß einige Schlüsselworte erst dann verfügbar werden, wenn Ihr Spielercharakter bestimmte Aktionen durchgeführt oder bestimmte Ziele erreicht hat.



Wenn Sie das Gespräch beenden wollen, wählen Sie „Verabschieden“ an oder drücken die rechte Maustaste. Wenn Sie während eines Gespräches klicken, schalten Sie das Gespräch damit weiter (z. B. wenn Sie dieses Gespräch schon geführt haben).

Anmerkung: Nicht bei allen Gesprächen werden Sie auf das Schlüsselwort „Verabschieden“ stoßen, einige Gespräche enden einfach mit einer abschließenden Bemerkung oder Handlung des NSCs.

Gegenstände

Die Auswahl bestimmter Schlüsselworte während eines Gespräches, wie z. B. „Handeln“, resultiert in einem Austausch von Gegenständen zwischen Ihrem Spielercharakter und dem NSC. Am Spielanfang, während der Begegnung mit dem Waffenschmied oder dem Hofmagier, wird Ihnen, nachdem Sie dieses Schlüsselwort ausgewählt haben, eine Auswahl von Waffen oder Zaubertensilien präsentiert, aus der Ihr Spielercharakter dann wählen kann.

Kampf

Eine Unmenge von gefährlichen Kreaturen durchstreift die düsteren Ecken von Tempest. Diese Kreaturen, wie z. B. der Cacofiend, Murk Elemental oder der Seelenfresser, erwarten jeden Helden, der sich aufmacht den Kriegsherren zu besiegen.

Wenn Sie kämpfen möchten, muß Ihr Spielercharakter eine Waffe in seiner Hand halten. Eine in der Hand gehaltene Waffe erscheint in einem der Kästchen direkt unterhalb des Charakterportraits im Spielbildschirm. Durch Anklicken des Kästchens mit der Waffe setzen Sie die Waffe ein.

Eine Waffe kann auch dadurch eingesetzt werden, daß Sie den Mauszeiger über der gegnerischen Kreatur positionieren, wobei sich der Mauszeiger dann in das Angriffssymbol verwandelt. Ein Klicken löst die Waffe in dem linken Kästchen (rechte Hand) aus. Mit einem R-Klick wird die Waffe in dem rechten Kästchen (linke Hand) ausgelöst.

Waffen können an einer Vielzahl von Stellen in Verliesen gefunden werden. Häufig werden sie dem Spielercharakter auch von einem Nicht-Spieler-Charakter (NSC) überreicht. Wenn Ihr Spielercharakter am Anfang des Spieles seine nähere Umgebung erforscht, wird er zwangsläufig auf den Waffenschmied stoßen und so eine Möglichkeit bekommen, einige Waffen zu erwerben.

Wie jeder andere Gegenstand auch, so werden Waffen durch Anklicken der entsprechenden Waffe aufgenommen. Nun können Sie den Gegenstand mit Ihrer Maus bewegen.

Es existieren zwei Möglichkeiten, den so ausgewählten Gegenstand Ihrem Inventar hinzuzufügen:

1. R-Klicken Sie, während Sie den Gegenstand mit der Maus bewegen können. Der Gegenstand wird daraufhin automatisch dem Inventar hinzugefügt.
2. Bewegen Sie den Cursor mit dem Gegenstand über das Charakterportrait in der oberen rechten Ecke des Spielbildschirms und klicken Sie. Sofort erscheint der Charakterbogen und ersetzt den Spielbildschirm. Das große, rote Kästchen direkt neben der Charakterdarstellung ist das Inventarverzeichnis. Positionieren Sie nun einfach den Gegenstand über dem Inventar und klicken Sie. Automatisch wird der Gegenstand ins Inventar aufgenommen.

Wenn Sie eine Waffe im Charakterbogen in die Hand nehmen möchten, klicken Sie die gewünschte Waffe im Spielbildschirm oder im Inventar an und positionieren sie über der Charakterdarstellung. Wenn Sie sich im Spielbildschirm befinden und dort eine Waffe (oder einen beliebigen anderen Gegenstand) direkt in die Hand nehmen möchten, positionieren Sie einfach nur den gewünschten Gegenstand über einem der Handkästchen, die sich direkt unterhalb des Charakterportraits befinden und klicken mit der rechten Maustaste. Falls sich allerdings schon ein Gegenstand in dem ausgewählten Handkästchen befunden hat, wird dieser gegen den neuen Gegenstand ausgetauscht.

Wurf- und Fernkampfwaffen

Einige Waffen können geworfen oder abgefeuert werden und somit den Abstand zwischen dem Spielercharakter und der Gefahr vergrößern. Beispiele für solche Fernkampfwaffen sind Wurfdolche und Armbrüste.

Wenn Sie eine solche Waffe einsetzen, sollten Sie immer ein Auge auf Ihre Munition haben. Wurfdolche z. B. müssen erst nach jedem Einsatz zurückgeholt werden. Auch ist es weise, wenn Sie

versuchen jeden auf eine feindliche Kreatur abgeschossenen Armbrustbolzen nach dem Kampf zurückzuholen.

Munition für Distanzwaffen wird automatisch aus dem Inventar genommen, auch wenn diese in einem Sack oder Kasten eingepackt war.

Angriff

Charaktere werden oft in Nahkämpfe verwickelt, d. h. sie stehen ihrem Gegner direkt gegenüber und bekämpfen diesen, wobei Waffen, wie z. B. Schwerter oder Streitäxte, eingesetzt werden. Der Kampf auf Distanz beinhaltet den Einsatz von Zaubersprüchen und Fernkampfwaffen, wie z. B. Armbrüste.

Kampfstrategien

Ein Charakter, der Wurfaffen einsetzen möchte, sollte diese möglichst immer in einer Hand bereithalten. Achten Sie immer besonders darauf, daß Sie möglichst alle eingesetzten Wurfaffen nach dem Kampf wieder einsammeln, damit Ihnen diese auch noch im nächsten Kampf zur Verfügung stehen.

Auch sollten Sie besser alle Fernkampfwaffen mitnehmen, die Sie finden. Es hat sich gezeigt, daß diese sehr schnell in der Hitze des Gefechtes aufgebraucht werden.

Ihr Charakter sollte immer auf den Kampf vorbereitet sein, ganz besonders, bevor Sie Türen öffnen, Treppen hinauf- oder hinabsteigen oder auf einen Knopf drücken, der evtl. eine Tür oder einen geheimen Gang öffnet. Monster verbergen sich mit Vorliebe hinter verschlossenen Türen und in geheimen Gängen.

Halten Sie auch immer ein wachsames Auge auf den Kompaß, er wird sich schon bald als wertvolle Hilfe beim Kartographieren der Verliese erweisen.

Die Zaubersprüche der Elementar-Magie

Die Magie von Anvil of Dawn ist stark mit der Geschichte von Tempest verwoben und entspringt einer Kultur, die der Existenz mystischer Kräfte, Göttern, den Kräften des Lichts und der Dunkelheit und Beziehungen zwischen speziellen Elementarkräften große Bedeutung beimißt.

Es existieren insgesamt vierundzwanzig Zaubersprüche, die sich in die Disziplinen Erde, Fleisch, Feuer, Wind, Wasser, Blitz und die Magie der Leere unterteilen lassen. Sobald Ihnen ein Zauberspruch zur Verfügung steht, erscheint das entsprechende Symbol unter dem Charakterportrait und kann durch Anklicken ausgelöst werden.

Allerdings muß der Spielercharakter über eine ausreichende Menge magischer Energie verfügen oder der Spruch schlägt fehl. Magische Energie erneuert sich mit der Zeit von selbst oder kann durch den Einsatz von bestimmten magischen Mitteln aufgefüllt werden.

Wenn Sie nähere Informationen zu diesem Thema wünschen, schlagen Sie bitte das Kapitel „Zaubersprüche“ auf.

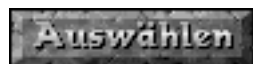


Details, Details, Details

Verändern des Spielercharakters

Nach der Einführungssequenz von Anvil of Dawn, wenn der Charakterauswahlbildschirm erscheint, müssen Sie sich für einen Spielercharakter entscheiden. Jeder der vorhandenen Spielercharaktere verfügt über dieselben Eigenschaften. Allerdings variiert der Eigenschaftswert der einzelnen Eigenschaften von Charakter zu Charakter.

Klicken Sie einen Spielercharakter an und dieser wird daraufhin vortreten. Ein alter, weiser Mann hält eine kurze Rede über die Fähigkeiten des ausgewählten Charakters und am unteren Rand des Bildschirms erscheinen folgende Auswahloptionen:



Sie treffen Ihre Wahl einfach, indem Sie die entsprechende Schaltfläche anklicken. Wenn Sie sich für „Auswählen“ entscheiden, tritt der Spielercharakter einfach an seinen Platz zurück und das Spiel beginnt. Sollten Sie jedoch die „Einzelheiten“ Schaltfläche anklicken, wird ein neuer Bildschirm aufgebaut.

Einzelheiten

Wenn Sie „Einzelheiten“ auswählen, wird ein Bildschirm aufgebaut, der nähere Informationen über den gewählten Charakter enthält. Hier können Sie den Namen des Charakters sowie die vorgegebenen Charaktereigenschaften einsehen. Die Eigenschaften sind: Stärke, Ausdauer, Geschicklichkeit und Macht. Am unteren Rand des Bildschirms finden Sie folgende Schaltflächen vor:

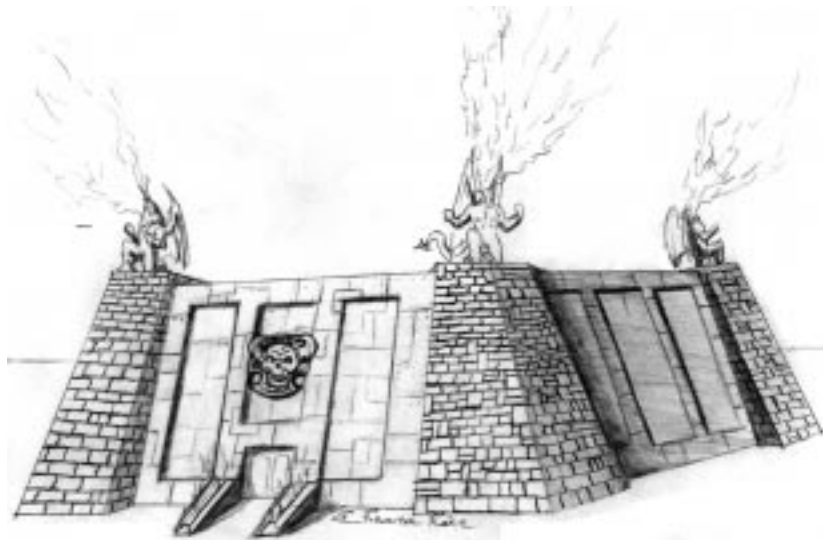


„Auswählen“ und „Ablehnen“ erklären sich ja wohl von allein.

Sollten Sie sich jedoch für Editieren entscheiden, wird ein neuer Bildschirm aufgebaut. Hier sind einige Charakterpunkte vorgegeben, andere jedoch können von Ihnen frei vergeben werden. Sie erhöhen eine Eigenschaft um einen Punkt einfach, indem Sie auf die gewünschte Eigenschaft klicken. Sollten Sie mal einen Fehler machen, brauchen Sie nicht gleich in Panik zu geraten. R-klicken Sie einfach auf die entsprechende Eigenschaft und dieser wird sofort ein Punkt abgezogen. Sobald Sie alle Punkte verteilt haben, erscheint die Fertig-Schaltfläche neben der Ablehnen-Schaltfläche am unteren Rand des Bildschirms.



Wenn Sie auf Fertig geklickt haben, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie den Charakternamen verändern können. Sollten Sie dies nicht wünschen, drücken Sie einfach die [Enter]-Taste und der voreingestellte Name wird beibehalten. Ansonsten geben Sie einfach über die Tastatur den gewünschten Namen ein. Sobald Sie dieses getan haben, beendet ein einfacher Druck auf die [Enter]-Taste die Charaktergenerierung.



Erweiterte Spielercharakterinformationen

Panzerung

In Anvil of Dawn vermindert die Panzerung, die ein Spielercharakter trägt, den Schaden, den ein gegnerischer NSC mit seinem Angriff anrichtet.

Stufe der Panzerung	Schadensverminderung
---------------------	----------------------

ungeschützt	0 %
wenig geschützt	1-10 %
leicht gepanzert	11-30%
gut geschützt	31-40%
gut gepanzert	41-60%
stark geschützt	61-70%
schwer gepanzert	71-90%
sehr gut geschützt	91-99%
perfekt gepanzert	100 %

Eigenschaften

Die Eigenschaften eines Spielercharakters bestimmen bei ihm oder ihr die Kampffähigkeiten und die magische Geschicklichkeit, so daß eine genaue Kenntnis der einzelnen Eigenschaften für den Spieler sehr wichtig ist. Auch wenn das Ausmaß der einzelnen Eigenschaften während der Charaktergenerierung einfach als Zahl von eins bis zehn dargestellt wird, ist der Effekt, der durch die Erhöhung oder Verminderung einer Eigenschaft um einen Punkt ausgelöst wird, doch recht komplex.

Stärke

Zusammen mit der Ausdauer dient die Stärke zur Ermittlung der Anfangstrefferpunkte Ihres Spielercharakters:

Stärke + Ausdauer x 10 = die Anzahl der Anfangstrefferpunkte bis zu einem Maximum von 200 Punkten.

Die Stärke gibt auch das Gewicht an, das ein Spielercharakter tragen kann, bevor er zusammenbricht: $\text{Stärke} \times 10 = \text{Gewicht in Kg}$, die der Spielercharakter tragen kann, bis zu einem Maximum von 100 Kg.

Auch erhöht die Stärke den Schaden, den ein Spielercharakter mit einer Nahkampfwaffe anrichten kann. Addieren Sie jeweils 1 Punkt zum Schaden hinzu für jeweils 2 Punkte Stärke, bis hinauf zu einem Maximum von 5 Punkten.

Einige Amulette, die in Anvil of Dawn gefunden werden können, können dazu verwendet werden, die Stärke eines Spielercharakters permanent zu erhöhen.

Ausdauer

Zusammen mit der Stärke dient die Ausdauer zur Ermittlung der Anfangstrefferpunkte Ihres Spielercharakters:

$\text{Stärke} + \text{Ausdauer} \times 10 = \text{die Anzahl der Anfangstrefferpunkte}$ bis zu einem Maximum von 200 Punkten.

Die Ausdauer bestimmt auch, wie schnell ein Charakter ermüdet. Jedes Mal, wenn Ihr Spielercharakter seine Waffe schwingt, einen Gegenstand verschiebt oder er von einem zu schweren Gewicht niedergedrückt wird, verringert sich die Ausdauerpunktzahl und somit verändern sich auch die Stärke und Geschicklichkeit.

Ein verborgener Zähler ermittelt ständig die Auswirkungen, die verschiedene Aktionen auf die Ausdauer des Spielercharakters haben, und paßt dann den Stärke- und Ausdauerwert dem veränderten Ausdauerwert an.

Stärke- und Geschicklichkeitsverlust auf Grund von Ermüdung erneuert sich im Laufe des Spieles von selbst (allerdings nur, wenn der Spielercharakter nicht ständig in kräftezehrende Aktionen involviert ist.)

Einige Amulette, die in Anvil of Dawn gefunden werden können, können dazu verwendet werden, die Ausdauer eines Spielercharakters permanent zu erhöhen.

Geschicklichkeit

Die Geschicklichkeit eines Spielercharakters gibt die Wahrscheinlichkeit wieder, mit der dieser Charakter während eines Gefechtes einen Treffer erzielt. Während eines Kampfes wird die Geschicklichkeit des Spielercharakters mit der seines Gegners verglichen. Aus dem Unterschied wird ein Bonus ermittelt, der die Trefferwahrscheinlichkeit beeinflusst.

Gegnerische NSCs verfügen in Anvil of Dawn über einen eigenen Geschicklichkeitswert und wenn dieser höher als der Wert des Spielercharakters ist, erhält der NSC den Bonus auf seine Trefferwahrscheinlichkeit.

Macht

Die Macht eines Spielercharakters bestimmt die Höhe der Anfangszauberpunkte: $\text{Macht} \times 10 = \text{die Anzahl der Zauberpunkte}$, mit der ein Spielercharakter das Abenteuer beginnt.

Gleichzeitig bestimmt die Macht aber auch die Effektivität, mit der ein Zauberspruch eingesetzt wird. Für jeweils 2 Punkte Macht wird der Schaden, der durch einen Zauberspruch des Spielercharakters hervorgerufen wird, um jeweils 20% angehoben.

Ermüdung

Ermüdung tritt ein, wenn ein Spielercharakter mehr Gewicht trägt als er eigentlich laut seiner Stärke tragen dürfte. Dieser Umstand erschöpft ihn jedoch nicht automatisch, sondern beschleunigt lediglich den Zustand der Erschöpfung während kräftezehrender Aktionen.

Sobald das Gewicht, das der Spielercharakter mit sich herumschleppt, vermindert wird, fängt der Spielercharakter an sich zu erholen. Wenn Sie nähere Informationen zu diesem Thema wünschen, lesen Sie bitte im Kapitel „Ausdauer“ nach.

Erfahrungspunkte

Erfahrung wird in zwei unterschiedliche Bereiche aufgeteilt: Erfahrung im Umgang mit Waffen und Erfahrung im Einsatz von Magie. Immer wenn der Spielercharakter einem NSC Schaden

durch den Einsatz einer Waffe oder eines Zauberspruchs zufügt, werden Erfahrungspunkte in der Höhe des angerichteten Schadens dem entsprechenden Bereich hinzugefügt.

Wenn der Spielercharakter genügend Erfahrungspunkte angesammelt hat, nachdem er ein Verlies verlassen hat, um eine Stufe aufzusteigen, öffnet sich ein Bildschirm, in dem Sie eine gewisse Anzahl von Erfahrungspunkten auf die diversen Waffen- und Spruchklassen verteilen können.

Verteilen Sie die Erfahrungspunkte für den Waffeneinsatz auf die folgenden Bereiche: Hacken, Stoßen, Schlagen und Fernkampf.

Der Erfahrungsbonus für eine Waffe richtet sich nach der primären Kategorie dieser Waffe. Eine Wurfklinge nutzt beispielsweise die Fernkampf-Fertigkeiten sowohl im Nah- als auch im Fernkampf.

Verteilen Sie die Erfahrungspunkte für den Magie-Einsatz unter den verschiedenen magischen Disziplinen, wie z. B. Erde, Feuer, Wasser, Blitz, Fleisch und die Magie der Leere.

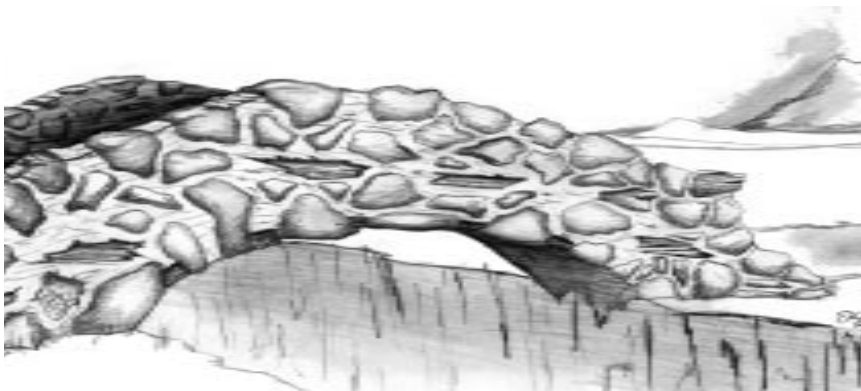
Die Höhe der Erfahrungspunktzahl, die ein Charakter in einem bestimmten Bereich hat, gibt den Grad der Vertrautheit an, mit der dieser Charakter die entsprechende Waffe/Magie einsetzen kann. Ein Beispiel: ein Spielercharakter, der einen hohen Wert in der Benutzung von Fernkampfwaffen hat, kann eine Armbrust wesentlich effektiver einsetzen als ein Charakter, der nur einen niedrigen Wert in dieser Kategorie besitzt. Wenn der Spruch Tödliche Sporen der Verwesung von einem Charakter ausgesprochen wird, der über einen hohen Wert in Erd-Magie verfügt, richtet dieser Spruch wesentlich mehr Schaden beim Gegner an als wenn derselbe Spruch von einem Charakter mit nur einem niedrigen Wert in dieser magischen Kategorie eingesetzt wird.

Sobald Sie alle verfügbaren Punkte verteilt haben, sollten Sie auf die Fertig-Schaltfläche in der unteren, rechten Ecke klicken und somit in den Spielbildschirm zurückkehren. Alle Erfahrungspunkte müssen allerdings erst verteilt werden, bevor Sie mit dem Spiel fortfahren können.

Es existieren insgesamt zehn Stufen in jeder Waffengattung oder magischen Disziplin:

Waffen Erfahrungsstufen

Stufe	Bezeichnung
1	Anfänger
2	kompetent
3	trainiert
4	effektiv
5	geschickt
6	fähig
7	erfahren
8	routiniert
9	Experte
10	Meister



Magie Erfahrungsstufen

Stufe	Bezeichnung
1	Neuling
2	Neophyte
3	Lehrling
4	talentiert
5	transzendent
6	erfahren
7	Geselle
8	Adept
9	Magister
10	Erzmagier

Trefferpunkte

Die Schadensmenge, die ein Spielercharakter ertragen kann, bevor er oder sie stirbt, wird in Trefferpunkten gemessen. Die Höhe der Trefferpunkte, mit der ein Charakter das Spiel beginnt, wird von den Eigenschaften Stärke und Ausdauer bestimmt. $\text{Stärke} + \text{Ausdauer} \times 10 = \text{die Anzahl der Trefferpunkte}$, über die ein Spielercharakter am Anfang seiner Laufbahn verfügt. Das Maximum beträgt 200 Punkte.

Die Anfangstrefferpunktzahl kann allerdings im Laufe des Spieles durch Einnahme von Portionen eines Trankes namens Trank der verbesserten Sterblichkeit angehoben werden. Dieser Trank erhöht die Trefferpunktzahl eines Charakters permanent.

Durch Anklicken der Trefferpunkt- bzw. Magiepunkteleiste unterhalb des Charakterportraits im Spielbildschirm erfahren Sie Ihre derzeitige Treffer- bzw. Magiepunktzahl.

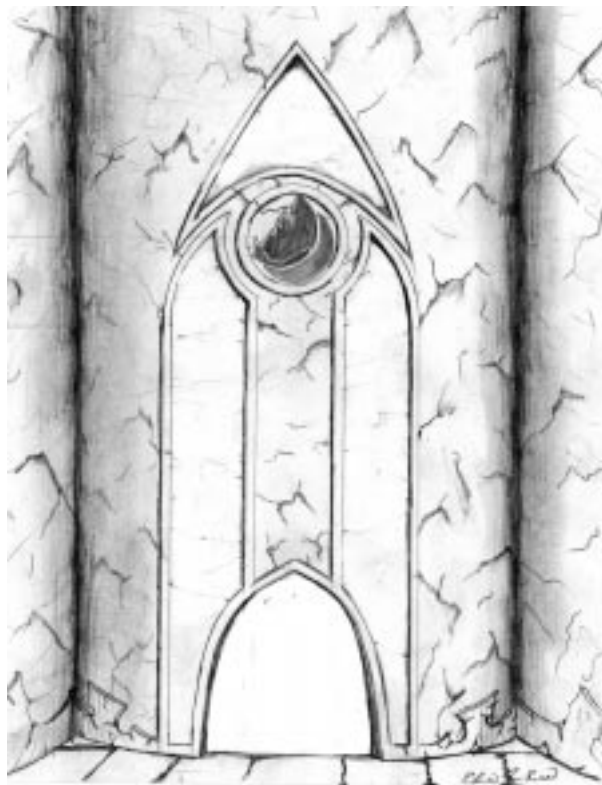
Magiepunkte

Die Magiepunktzahl gibt die Höhe der vorhandenen Energie an, die für Zaubersprüche zur Verfügung steht. Jedes Mal, wenn Sie einen Zauberspruch aussprechen, verbrauchen Sie eine gewisse Anzahl von Magiepunkten. Magiepunkte regenerieren sich im Laufe der Zeit von selbst. Wenn nicht mehr genügend

Magiepunkte zur Verfügung stehen, verfehlt der Zauberspruch seine Wirkung.

Durch Anklicken der Trefferpunkt- bzw. Magiepunktleiste unterhalb des Charakterportraits im Spielbildschirm erfahren Sie Ihre derzeitige Treffer- bzw. Magiepunktzahl.

Die Menge an Magiepunkten, die einem Charakter zu Spielbeginn zur Verfügung steht, wird durch die Eigenschaft Macht bestimmt. $\text{Macht} \times 100 = \text{die Menge an Magiepunkten, über die ein Charakter am Anfang seiner Laufbahn verfügt.}$ Die Anfangsmagiepunktzahl kann allerdings im Laufe des Spieles durch Einnahme von Portionen eines Trankes namens Trank der erhöhten magischen Macht angehoben werden. Dieser Trank erhöht die Magiepunktzahl eines Charakters permanent.



Die Charakterübersicht

Wenn Sie im Spielbildschirm das Charakterportrait anklicken, öffnet sich die Charakterübersicht.

Das Charakterportrait stellt Ihren Spielercharakter spiegelbildlich dar. Wenn Sie also beispielsweise einen Gegenstand in die von Ihnen aus linke Hand dieses Portraits legen, befindet sich dieser Gegenstand auch in der linken Hand des Charakters. Behältnisse aller Art können nur geöffnet werden, indem der Charakter sie in seine rechte Hand nimmt. Sobald Sie ein Behältnis benutzen, wird dieses automatisch dort plziert und geöffnet.

Die in dem nun folgenden Kapitel beschriebenen Schaltflächen und Optionen werden in der Reihenfolge abgehandelt, in der Sie in der Charakterübersicht aufgeführt sind - beginnend mit der oberen, linken Ecke.



Das Charakterportrait erscheint auch hier wieder und zwar als erstes in der oberen, linken Ecke. Direkt darunter befinden sich die Trefferpunkt- und Magiepunkteleisten. Wenn Sie eine dieser Leisten anklicken, werden im Textfenster in der mittleren, rechten Hälfte dieses Bildschirms die Gesundheits- und Magiestatistiken angezeigt.



Gegenstände untersuchen

Rechts neben dem Charakterportrait befindet sich das Augensymbol, welches Ihnen die Untersuchung von Gegenständen ermöglicht. Klicken Sie einfach den gewünschten Gegenstand im Inventar an und ziehen Sie es dann mit dem Mauszeiger über das Augensymbol. Klicken Sie nun erneut und halten Sie die Maustaste gedrückt. Es erscheint eine Beschreibung des Gegenstandes im steinfarbenen Kästchen (dort, wo Sie normalerweise die Stärke, Ausdauer, Geschicklichkeit und Macht ablesen können). Sobald Sie die Maustaste loslassen, verschwindet der Text.



Benutzen eines Gegenstandes

Das Handsymbol (es befindet sich rechts neben den Augensymbol) ermöglicht es Ihnen, einen Gegenstand einzusetzen. Klicken Sie einfach den gewünschten Gegenstand an und positionieren Sie ihn dann über dem Handsymbol. Durch erneutes Klicken wird der Gegenstand eingesetzt. Wenn es sich z. B. bei dem Gegenstand um eine Kettenpanzerung handelt, wird diese, nachdem Sie sie eingesetzt haben, auf der Charakterdarstellung in der unteren linken Hälfte der Charakterübersicht sichtbar.

Charakterdarstellung

Unterhalb des Charakterportraits befindet sich die Charakterdarstellung. Einige Gegenstände, wie z. B. Waffen, Rüstung und Tragebeutel, können direkt auf der Charakterdarstellung abgelegt werden, indem Sie den entsprechenden Gegenstand einfach über der Charakterdarstellung positionieren und klicken. Beutel und Kisten können auch direkt in die Hand genommen werden. Sobald Sie einen Beutel oder eine Kiste in der rechten Hand des Charakters positioniert haben, gilt dieser Beutel bzw. diese Kiste als geöffnet und der Inhalt wird in der Anzeige links neben dem Inventar dargestellt.

Inventar

Die große rote Anzeige direkt rechts neben der Charakterdarstellung ist das Inventar. Alle Gegenstände können hier frei nach Ihrem Willen abgelegt werden.

Im Spielbildschirm können Sie einen Gegenstand aufnehmen, indem Sie den Mauszeiger über den gewünschten Gegenstand positionieren und klicken. Danach existieren zwei Möglichkeiten, den so ausgewählten Gegenstand ins Inventar zu übertragen:

1. Durch einen R-Klick übertragen Sie den Gegenstand automatisch ins Inventar.
2. Bewegen Sie den Gegenstand über das Charakterportrait in der oberen, rechten Ecke des Spielbildschirms und klicken Sie. Sofort wird der Charakterbogen aufgerufen und ersetzt somit den Spielbildschirm. Positionieren Sie nun die Waffe bzw. den Gegenstand über dem Inventar und klicken Sie erneut. Der Gegenstand wird sofort dem Inventar hinzugefügt.

Inhaltsanzeige

Rechts neben dem Inventar befindet sich die Inhaltsanzeige. Wenn Sie einen Sack oder eine Schatzkiste in die linke Hand Ihres Spielercharakters legen, wird hier der Inhalt des Sackes bzw. der Kiste angezeigt. Sobald Sie jedoch den Sack bzw. die Kiste aus der Hand legen, verschwindet die Inhaltsanzeige.



Magiesymbol

Über der Inhaltsanzeige befindet sich das Magiesymbol - ein großer Kessel aus dem farbige Energiekugeln aufsteigen. Durch Anklicken dieses Symbols rufen Sie das Zauberspruchbuch auf, ein Buch, das eine kurze Beschreibung jedes vom Spielercharakter bisher erworbenen Zauberspruches enthält. Durch Anklicken öffnen Sie das Buch. Wenn Sie eine Seite weiterblättern wollen, brauchen Sie nur in die obere, rechte Ecke des Buches zu klicken. Durch Anklicken der oberen, linken Ecke blättern Sie eine Seite

zurück. Durch Anklicken des Verschlusses (oder einen r-Klick) schließen Sie das Buch und kehren zur Charakterübersicht zurück. Das Buch besitzt zusätzlich noch seine eigene Magie - sobald die letzte Seite durch Umblättern erreicht worden ist, befinden Sie sich automatisch wieder am Anfang des Buchs. Die für den jeweiligen Zauber erforderlichen Magiepunkte werden unter dem Zaubersymbol im Zauberspruchbuch angezeigt.

Jede Seite des Zauberbuches enthält neben der Beschreibung des Zauberspruches auch eine Darstellung des dazugehörigen Zauberspruchssymbols, so daß Sie diese im Spielbildschirm sehr leicht wiedererkennen können.

Rückkehr zum Spielbildschirm

Die Gruppe von sechs Symbolen, welche unterhalb der Textanzeige angeordnet sind, bedeuten:

Informationssymbole

Die Gruppe von sechs Symbolen, welche unterhalb der Textanzeige angeordnet sind, bedeuten:



Statistiken

Aktiver Zauber



Erfahrungsstufe

Zustand



Rüstungsklasse

Belastung



Durch Anklicken eines dieser Symbole erhalten Sie eine kurze Information, die sich mit der gewählten Thematik beschäftigt. Dieser Text erscheint in dem Bereich, in dem normalerweise die Eigenschaften des Spielercharakters angezeigt werden.

Die Symbole für Aktiver Zauber, Zustand und Belastung ändern sich entsprechend der jeweiligen Situation.

Sollte Ihr Charakter beispielsweise erkrankt sein, ändert der Schädel seine Farbe von grau in grün.



Die Statistiken geben die derzeitigen Eigenschaften des Spielercharakters in den Kategorien Stärke, Geschicklichkeit, Ausdauer und Macht wieder. Die Höhe der jeweiligen Eigenschaft wird durch die Menge an Punkten, variierend von 1 bis 10, angezeigt. Wenn eine Eigenschaft über den Wert 10 angehoben wird, repräsentiert ein großer Punkt die ersten 10 Punkte und die folgenden kleineren Punkte müssen dazugerechnet werden. Falls Sie nähere Informationen über dieses Thema wünschen, schlagen Sie im Kapitel „Eigenschaften“ nach.



Die Erfahrungsstufe zeigt die derzeitigen Fähigkeiten des Spielercharakters im Umgang mit den verschiedenen Arten von Waffen und Magie an. Die unterschiedlichen Stufen werden durch ihren Namen wiedergegeben. Im Bereich der Waffen reichen diese von Anfänger bis hin zum Meister und im Bereich der Magie von Eingeweihter bis zum Erzmagier. Die entsprechende Erfahrungsstufe wird für jede Waffengattung von Hieb Waffen bis Fernkampf Waffen und in magischen Bereichen von Erd-Magie bis zur Magie der Leere einzeln angezeigt.

Das Symbol zeigt ebenfalls an, wie viele Erfahrungsstufen Sie bereits erreicht haben - selbst wenn diese Ihnen noch nicht alle zugewiesen worden sind - sowie Ihre Fortschritte in Richtung der nächsthöheren Erfahrungsstufe. Noch nicht zugewiesene Erfahrungsstufen haben keine Auswirkung auf das Spiel; sie werden erst zugewiesen, nachdem Sie ein Verlies etc. verlassen haben.



Die Rüstungsklasse gibt die derzeitige Rüstungsklasse des Spielercharakters von nicht gepanzert bis perfekt gepanzert wieder.



Die Sektion Aktiver Zauber gibt Ihnen einen Überblick über die derzeit aktiven Zaubersprüche und magischen Gegenstände, die auf Ihren Spielercharakter einwirken. Die Art und Länge der Wirkung werden ebenfalls kurz beschrieben.



In „Zustand“ können Sie erkennen, ob Ihr Spielercharakter derzeit an einer Vergiftung oder Überlastung leidet. Extreme Anstrengungen, wie z. B. das Bewegen eines großen Felsens oder andauernde Kämpfe, führen zu einer Überlastung und schnellen Ermüdung Ihres Spielercharakters. Wenn Sie Ihrem Spielercharakter eine größere Traglast zugemutet haben als er oder sie normalerweise tragen könnte, steigt die Überlastungsrate bei anstrengenden Tätigkeiten schnell an. Falls Ihr Spielercharakter an einer Vergiftung leidet, färbt sich das Charakterportrait grün.



Das Belastungs-Symbol zeigt Ihnen an, ob Ihr Spielercharakter ein zu hohes Gewicht, also zu viele Gegenstände, mit sich herumträgt oder nicht. In diesem Fall ermüdet Ihr Spielercharakter schneller als normal. Gleichzeitig werden auch das insgesamt getragene Gewicht sowie das Gewicht, das ohne die Gefahr einer Überlastung getragen werden kann, angezeigt



Abenteuertagebuch

Das Buch mit dem J auf dem Umschlag ist das Abenteuer Tagebuch. Dieses Buch wird automatisch geführt, während Sie das Abenteuer bestehen und hält wichtige Abschnitte und Aufgaben für Sie fest. Durch Anklicken dieses Symbols öffnen Sie das Buch. Wenn Sie eine Seite weiterblättern wollen, brauchen Sie nur in die obere, rechte Ecke und falls Sie eine Seite zurückblättern möchten, in die obere, linke Ecke zu klicken. Durch Anklicken des Verschlusses schließen Sie das Abenteuertagebuch und kehren automatisch zur Charakterübersicht zurück.



Optionen

Das Symbol direkt unterhalb des Abenteuertagebuches ist das Optionssymbol. Um in den Optionsbildschirm zu gelangen, klicken Sie einfach auf dieses Symbol.

Indem Sie die verschiedenen Möglichkeiten des Optionsbildschirms nutzen, können Sie die Benutzeroberfläche entweder teilweise oder ganz ausblenden und somit die Vollbild-Darstellung des Spielbildschirms genießen.

Auf der linken Seite des Optionsbildschirm finden Sie eine Reihe von Entscheidungsmöglichkeiten, einschließlich der Hände, Zaubersprüche, Karte und Symbole-Sichtbarkeit. Ein ✓ in dem Kästchen links daneben zeigt an, daß dieses Symbol im Spielbildschirm während des Spieles angezeigt wird. Wenn Sie das Kästchen anklicken, verschwindet der ✓ und damit auch das entsprechende Symbol im Spielbildschirm. Für nähere Informationen schlagen Sie bitte im Kapitel „Ausblenden der Benutzeroberfläche“ nach.

Unterhalb der Einstellungen der Benutzeroberfläche finden Sie eine Option, mit deren Hilfe Sie die automatische Karte ausdrucken lassen können.

In der mittleren Spalte des Optionsbildschirms befinden sich die Soundeffekte und Musikeinstellungen. Klicken und bewegen Sie den entsprechenden Regler nach oben oder unten, um so die Lautstärke nach Wunsch einzustellen. Durch Anklicken von Sprache und/oder Untertitel können Sie bestimmen, ob Sie die Figuren dieses Spieles lieber reden hören, den entsprechenden Text lieber lesen oder beides wollen.

In der oberen Hälfte der rechten Spalte finden Sie die Symbole, die Ihnen die Rückkehr zum Spiel oder in den Charakterbogen ermöglichen. Etwas tiefer in der rechten Spalte befindet sich dann noch die Helligkeitskontrolle, mit deren Hilfe Sie die optimale Helligkeit für Ihren Monitor einstellen können.



Speichern/Laden

Das Diskettensymbol unterhalb des Optionssymbols ist das Speichern/Laden-Symbol. Durch Anklicken dieses Symbols wird der Speichern/Laden-Bildschirm aufgerufen. (Durch Drücken der [F2]-Taste gelangen Sie ebenfalls in den Speichern/Laden-Bildschirm.)

Es stehen Ihnen insgesamt zehn Speicherplätze zur Verfügung. Durch Anklicken der Pfeilsymbole können Sie durch die Speicherplätze schalten. Bewegen Sie den Mauszeiger über den gewünschten Speicherplatz und klicken Sie. Der angeklickte Speicherplatz leuchtet auf. Wenn Sie nun auf den Speichern-Knopf klicken, können Sie den von Ihnen gewünschten Namen eingeben. Durch Drücken der [Enter]-Taste beenden Sie den Vorgang.

Wenn Sie einen gespeicherten Spielstand laden möchten, klicken Sie auf den gewünschten Speicherplatz (dieser leuchtet auf) und betätigen danach die [Enter]-Taste oder klicken Sie auf den Laden-Knopf.

Sie können durch Anklicken des Hauptmenü-Symbols das Hauptmenü aufrufen. Die verschiedenen Optionen des Hauptmenüs sind:

Spielstand laden

Aktuelles Spiel fortsetzen*

Neues Spiel

Zurück ins DOS

*Diese Option steht nur dann zur Verfügung, wenn Sie das Hauptmenü aus einem laufenden Spiel heraus aufrufen haben.

Sie können auch in den Spielbildschirm oder die Charakterübersicht zurückkehren, einfach indem Sie das entsprechende Symbol in der oberen, rechten Ecke des Speichern/Laden-Bildschirmes anklicken.



Gegenstand ablegen

Das Symbol mit der offenen Hand und dem Abwärtspfeil darunter erlaubt es Ihnen, im Spielbildschirm Gegenstände abzulegen. Aktivieren Sie den Gegenstand, den Sie ablegen möchten, positionieren ihn über diesem Symbol und klicken Sie. Sofort wird der Gegenstand abgelegt. Gegenstände, die im Spielbildschirm abgelegt wurden, erscheinen im Feld direkt vor Ihrem Spielercharakter. Es sei denn, das entsprechende Feld ist blockiert oder durch einen andere, sonstige Masse (z. B. einen NSC) besetzt. Dann wird der Gegenstand im selben Feld abgelegt, in dem sich auch der Spielercharakter aufhält.



Automatische Karte

Das Symbol in der unteren, rechten Ecke ist das Symbol für die automatische Karte. Durch Anklicken dieses Symbols rufen Sie die Karte auf. Falls Sie nähere Informationen zu diesem Thema wünschen, schlagen Sie diese bitte im Kapitel „Automatische Karte“ nach.



Möglichkeiten im Spielbildschirm

Alle Kämpfe, Zauberei und Erforschung in Anvil of Dawn findet im Spielbildschirm statt. Falls Sie einen anderen Bildschirm, wie z. B. die Charakterübersicht oder die automatische Karte, aufrufen, überlagert dieser den Spielbildschirm.

Die Charakterübersicht rufen Sie auf, indem Sie auf das Charakterportrait klicken.

Erlernen von neuen Zaubersprüchen

Während des gesamten Spiels können neue Zaubersprüche erlernt werden und zwar entweder, indem ein NSC Ihrem Spielercharakter den Zauberspruch beibringt oder indem Ihr Spielercharakter eine Zauberspruchrolle findet. Um einen Zauberspruch von einer Schriftrolle zu erlernen, muß Ihr Spielcharakter die Schriftrolle in der Hand halten. Durch Anklicken einer in der Hand gehaltenen Schriftrolle, wird diese ausgelöst, verschwindet und die entsprechende Beschreibung wird Ihrem Zauberbuch eingetragen.

Einen Gegner angreifen

Vergleichen Sie hierzu die Angaben im Kapitel „Kampf“.

Auslösen eines Zauberspruchs der Elementar-Magie

Um einen Zauberspruch auszulösen, klicken Sie einfach auf das gewünschte Zauberspruch-Symbol. Die Ihnen zur Verfügung stehenden Zauberspruch-Symbole werden unterhalb des Charakterportraits angezeigt. Sollten Sie mehr als acht Zaubersprüche erlernt haben, erscheinen automatisch Pfeile, mit denen Sie sich die nicht dargestellten Symbole anzeigen lassen können.

Ein R-Klick auf das jeweilige Zauberspruch-Symbol schlägt automatisch die entsprechende Seite des Zauberbuchs auf.

Einnehmen eines Trankes

Nehmen Sie den Trank auf, positionieren ihn in einer der Hände Ihres Spielcharakters und klicken Sie. Ein Trank kann auch in der Charakterübersicht eingenommen werden, indem Sie mit dem Trank über dem Hand-Symbol klicken.

Abfeuern einer Fernkampf-Waffe (am Beispiel einer Armbrust)

Die Armbrust muß in einer der Hände Ihres Spielercharakters positioniert werden. Durch einfaches Anklicken der in der Hand gehaltenen Waffe, lösen Sie einen Schuß aus. Die Bolzen für die Armbrust müssen sich im Inventar befinden. Es ist sicherlich vorteilhaft, wenn Sie nach dem Kampf versuchen so viele Bolzen wie möglich wieder einzusammeln.

Lesen einer Schriftrolle

Schriftrollen können im Spielbildschirm dadurch gelesen werden, daß Sie die Schriftrolle in der Hand Ihres Spielercharakters positionieren und klicken. In der Charakterübersicht müssen Sie die Schriftrolle anklicken, sie über dem Augensymbol positionieren und erneut klicken. Sofort öffnet sich ein Fenster, in welchem Sie den Inhalt der Schriftrolle studieren können. Durch einen weiteren Klick kehren Sie in die Charakterübersicht oder den Spielbildschirm zurück.

Navigation

Sie sollten immer ein offenes Auge auf die örtliche, automatische Karte in der unteren, rechten Ecke des Spielbildschirms haben. Diese ist sehr hilfreich, wenn es darum geht, die Übersicht zu behalten. Wenn Sie jedoch einen größeren Überblick benötigen, dann sollten Sie die Gesamtkarte aufrufen. Dazu klicken Sie das Karten-Symbol in der unteren, rechten Ecke des Spielbildschirms an. Nähere Informationen zu diesem Thema finden Sie in dem Kapitel „Die automatische Karte“.

Türen öffnen

Türen werden durch den Einsatz diverser Schalter, Knöpfe oder Bodenplatten (sowohl sichtbare als auch unsichtbare) geöffnet. Zum Öffnen einiger Türen benötigt man einen Schlüssel oder ein bestimmtes Puzzlestück und andere wiederum öffnen sich nur, wenn Sie einen bestimmten Gegenstand in einer naheliegenden Nische platziert haben.

Kisten öffnen

In vielen Örtlichkeiten in Anvil of Dawn kann Ihr Spielercharakter über Kisten stolpern. Diese Kisten sind unbeweglich, können aber durchaus wertvolle Gegenstände enthalten. Durch Anklicken der Kiste öffnen Sie diese. Falls sich in dieser Kiste ein Gegenstand befindet, nimmt der Mauszeiger die Form eines grünen Fedehandschuhs an. Ein weiterer Klick sorgt dafür, daß Sie den gefundenen Gegenstand aufnehmen und kann nun von Ihnen dem Inventar hinzugefügt werden (vgl. Kapitel „Inventar“).

Einige Kisten enthalten mehrere Gegenstände, andere wiederum nur einen oder gar keinen.

Aufnehmen und Ablegen von Gegenständen / Gegenstände dem Inventar hinzufügen

Wenn der Mauszeiger über einem Gegenstand positioniert wird, der aufgenommen werden kann, dann verändert er seine Form und verwandelt sich in einen grünen Fedehandschuh. Wenn Sie klicken, während der Handschuh über einem Gegenstand schwebt, wird dieser aufgenommen. Durch einen weiteren Klick, legen Sie den Gegenstand wieder ab. Um einen Gegenstand Ihrem Inventar hinzuzufügen, heben Sie den Gegenstand auf und r-klicken. Eine Alternative ist, den Gegenstand über dem Charakterportrait zu positionieren und zu klicken. Die Charakterübersicht wird aufgerufen und Sie können den Gegenstand direkt im Inventar ablegen.

Jeder Gegenstand in Anvil of Dawn verfügt über ein bestimmtes Gewicht. Somit können ein oder mehrere Gegenstände durchaus dazu benutzt werden, eine Druckplatte niederzudrücken.

Jedoch sollten Sie auch beachten, daß je mehr Gewicht Ihr Spielercharakter tragen muß, desto schneller er ermüdet. Einige Gegenstände, wie z. B. Schriftrollen, sind vergleichsweise leicht und sie erhöhen die Belastung des Spielercharakters nur unwesentlich. Allerdings können sie dann auch nicht zum niederdrücken einer Druckplatte verwendet werden. Falls Sie nähere Informationen zu diesem Thema wünschen, schlagen Sie bitte das Kapitel „Belastung“ auf.

Gegenstände werfen

Wenn Sie einen Gegenstand mit Ihrem Cursor festhalten und diesen dann in die Mitte des Spielbildschirms bewegen, verändert sich der Cursor in einen blauen Handschuh. Nun können Sie diesen Gegenstand werfen und so, wenn der Gegenstand nicht allzu leicht ist, bei Monstern zumindest einen geringfügigen Schaden anrichten. Auch Fernwaffen können auf diese Art benutzt werden - als hielte Ihr Charakter sie in der Hand.

Verwendung von Schlüsseln

Positionieren Sie einfach den richtigen Schlüssel über dem Schlüsselloch im Spielbildschirm, klicken Sie und die Tür öffnet sich. In Anvil of Dawn befinden sich die Schlüssellöcher immer auf Sockeln in der Nähe der Tür, zu welcher sie gehören.

Einsatz eines Gegenstandes in der Hand des Spielercharakters

Klicken Sie einfach auf den Gegenstand oder die Waffe, die Sie einzusetzen wünschen. Sie finden sie unterhalb des Charakterportraits im Spielbildschirm.

Verliesvorrichtungen

Die Verliese von Anvil of Dawn sind gespickt mit verschiedenen Fallen und Vorrichtungen, wie z. B. Stahlspitzen und Fallgruben, die im Einzelnen im nun folgenden Kapitel beschrieben werden.

Felsen

Es gibt zwei unterschiedliche Arten von Felsen, die stationären und die rollenden. Wird der Spielercharakter von einem rollenden Felsen erfaßt, nimmt er Schaden. Stationäre Felsen können verschoben werden, um, z. B. Druckplatten, zu beschweren, allerdings nur, wenn ein freier Pfad existiert. Sie verschieben einen Felsen, indem Sie so tun, als wollten Sie mit Ihrem Spielercharakter durch den Felsen laufen.

Steinblöcke

Steinblöcke können verschoben werden, um, z. B. Druckplatten, zu beschweren, allerdings nur, wenn ein freier Pfad existiert. Sie verschieben einen Steinblock, indem Sie so tun, als wenn Sie mit Ihrem Spielercharakter durch den Steinblock laufen wollten.

Steinblöcke können durch Waffen- oder Magie-Einsatz zerstört werden, wobei allerdings zu beachten ist, daß die diversen Steinblöcke über eine unterschiedliche Menge von Trefferpunkten verfügen. So sind einige schwerer zu zerstören als andere.

Knöpfe

Knöpfe dienen häufig dazu, Türen zu öffnen oder andere Gerätschaften, wie z. B. Teleporter oder Gleittüren, zu aktivieren. Knöpfe können sowohl aktiv als auch inaktiv sein. Inaktive Knöpfe werden meist durch in der Nähe liegende Druckplatten, Knöpfe oder Schalter aktiviert.

Illusionswände

Illusionswände gleichen vom äußeren Anschein her ganz normalen Wänden, allerdings, bedingt durch ihre Natur, kann ein Spielercharakter einfach durch sie hindurchgehen, ohne daß er Schaden erleidet.

Fallgruben

Ein Spielercharakter erleidet Schaden, sollte er in eine Fallgrube stürzen. Fallgruben können offen oder geschlossen angefundener werden. Durch einen in der Nähe liegenden Schalter, Knopf oder Druckplatte können sie geschlossen bzw. geöffnet werden.

Druckplatten

Druckplatten erfüllen eine Vielzahl von unterschiedlichen Aufgaben. Sie öffnen Türen, lösen Zauberfallen aus usw.. Sie können sowohl sichtbar als auch unsichtbar, aktiv oder inaktiv sein. Durch in der Nähe liegende Schalter oder Knöpfe können sie aktiviert oder deaktiviert werden.

Druckplatten verfügen über eine Doppelfunktion, z. B. öffnet das Niederdrücken einer Druckplatte die Tür und das Hochfahren der Druckplatte schließt die Tür.

Druckplatten können durch eine Vielzahl von Gegenständen niedergedrückt werden. Dies schließt bewegliche Felsen und Steinblöcke, wie auch Gegenstände des Inventars, deren kombiniertes Gewicht evtl. ausreicht, um die Druckplatte niederzudrücken, ein.

Geheime Türen

Geheime Türen gleichen einfachen Wänden. Sie können nur durch eine bestimmte Aktion geöffnet werden, wie z. B. das Umlegen eines Schalters, das Drücken eines Knopfes, usw..

Gleitsteine

Wenn ein Spielercharakter ein Feld betritt, das einen Gleitstein beinhaltet, wird der Charakter in eine bestimmte Richtung, eine bestimmte Strecke weit bewegt. Gleitsteine können sowohl aktiv als auch inaktiv sein und durch Knöpfe, Schalter und Druckplatten aktiviert bzw. deaktiviert werden.

Zauberspruchreflektoren

Zauberspruchreflektoren sind permanent und stationär. Sie arbeiten nach dem gleichen Prinzip wie der Zauberspruch „Spiegelungen im See“. Ein Zauberspruch wird dabei von einer sich kräuselnden Energiebarriere in die Richtung, aus der er kam, zurückgeworfen.

Stahlspitzen

Stahlspitzen finden in den unterschiedlichsten Verliesen in Anvil of Dawn ihre Anwendung. Ein Spielercharakter erleidet Schaden, wenn er ein Feld betritt oder sich in einem Feld bewegt, in dem sich Stahlspitzen befinden.

Wirbelfelder

Wenn ein Spielercharakter ein Wirbelfeld betritt, wird der um 180 Grad gedreht und blickt somit in die Richtung, aus der er das Wirbelfeld betreten hat. Diese Falle dient dazu, den Spielercharakter zu verwirren.

Es ist möglich, sich in einem Wirbelfeld normal zu drehen, nachdem das Wirbelfeld den Spielercharakter gedreht hat.

Wesentlich tückischer sind die Wirbelfelder, die den Spielercharakter so lange herumwirbeln, bis es ihm gelingt, das Wirbelfeld zu verlassen.

Teleporter

Teleporter versetzen den Spielercharakter augenblicklich von einem Ort zum anderen. Einige Teleporter verfügen über zwei unterschiedliche Zielpunkte, die abwechselnd angewählt werden. Ein Beispiel: der erste Teleportationsvorgang versetzt den Spielercharakter an den ersten Zielort. Der zweite Teleportationsvorgang versetzt den Spielercharakter an den zweiten Zielort und der dritte Teleportationsvorgang versetzt ihn wieder an den ersten Zielort.

Teleporter können aktiv oder inaktiv sein und durch Schalter, Hebel oder Druckplatten aktiviert bzw. deaktiviert werden.

Zonen

Eine Vielzahl von unterschiedlichen magischen Zonen existiert in der Welt von Tempest. Ihre Auswirkung ist abhängig von ihrer Natur und äußert sich als

Zeitweise Verminderung der Stärke des Spielercharakters.
Zeitweise Verminderung der Magiepunkte des Spielercharakters.
Verhinderung jeglicher magischer Aktivität.
Vergrößerung der Auswirkung von Feuer-Zauber.
Vergrößerung der Auswirkung von Blitz-Zauber.
Erzeugung von Verwirrung und damit Erschwernis des gezielten Wanderns oder den Richtungswechsels.

Speichern, Laden, Pause und Beenden

Spiel abspeichern

Ein Spiel kann aus der Charakterübersicht heraus abgespeichert werden, indem Sie auf das Diskettensymbol klicken.

Für nähere Informationen schlagen Sie bitte Kapitel „Speichern/Laden“ auf.

Spielstand laden

Sie können einen abgespeicherten Spielstand aus dem Hauptmenü heraus laden, indem Sie die Option „Spielstand laden“ anwählen. Dies können Sie beim Spielstart oder aus dem Speichern/ Laden Bildschirm heraus erledigen. Für nähere Informationen lesen Sie bitte das Kapitel „Speichern/Laden“.

Spielpause

Sie können im Spiel jederzeit eine Pause einlegen, indem Sie einfach das Charakterportrait anklicken und damit die Charakterübersicht aufrufen.

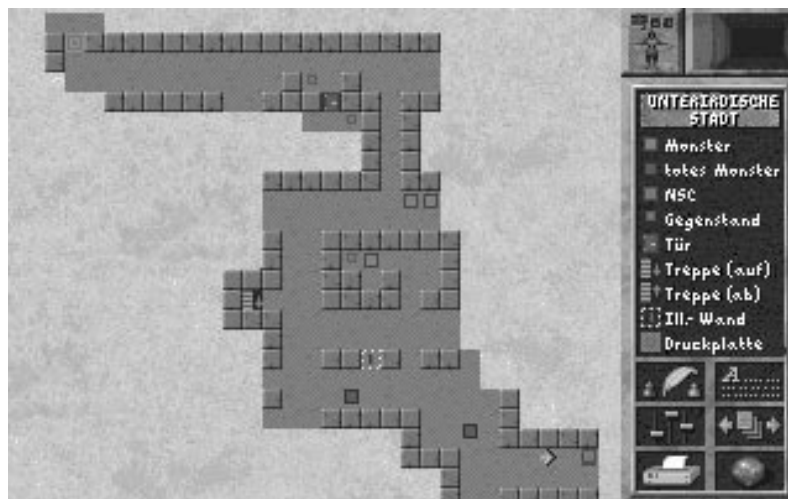
Spiel beenden

Durch Drücken der [Esc]-Taste im Spielbildschirm (egal, ob Sie sich in der Außenwelt oder in einem Verlies befinden) rufen Sie das Hauptmenü auf, und von dort können Sie durch Anwählen der Option „Zurück ins DOS“ das Spiel beenden.

Die automatische Karte

Solange Sie sich durch die Außenwelt bewegen, können Sie durch Anklicken des Kartensymbols in der unteren, rechten Ecke des Spielbildschirms die Gesamtkarte von Tempest aufrufen. Durch Anklicken und Gedrückthalten der Maustaste können Sie den Kartenausschnitt in jede beliebige Richtung verschieben. Während des Spielverlaufes wird der Weg, den Ihr Spielercharakter zurücklegt ständig mitgezeichnet. Durch einen R-Klick gelangen Sie zurück in den Spielbildschirm.

Wenn Sie sich allerdings in einem Verlies befinden, zeigt die Karte nicht mehr die Außenwelt, sondern den Aufbau des Verlieses.



In der oberen, rechten Ecke des Kartenbildschirms befindet sich das Charakterportrait und das Spielbildschirmsymbol. Durch Anklicken eines dieser zwei Symbole gelangen Sie in den Spielbildschirm oder den Charakterbogen zurück.

Sichtlinie

Die Verlieskarte basiert auf dem Sichtlinien-Prinzip, das heißt es werden nur die Teile des Verlieses eingezeichnet, die Ihr Spielercharakter erforscht hat und diejenigen, die er direkt einsehen kann. Alle Teile der Karte werden entsprechend ihres aktuellen Zustan-

des dargestellt, also wird eine offene Türe wird als offene Türe eingezeichnet und eine geschlossene Tür entsprechend als geschlossene Tür. All dies macht die automatische Karte zu einem sehr nützlichen Werkzeug. Wände, Türen, Bodenarten, Falltüren, Teppiche, Druckplatten, Illusionswände, Ihr Spielercharakter, Bäume, Kreaturen, NSCs und Möbel, alles wird in die Karte eingezeichnet

Beachten Sie allerdings, daß Gegenstände und Kreaturen, die Ihr Spielercharakter bisher noch nicht bemerkt hat, natürlich nicht eingezeichnet sind.

Schreiben/Löschen

Durch Anklicken des Federkielsymbols sind Sie in der Lage, die automatische Karte mit Ihren Notizen zu versehen. Um einen Text wieder aus der Karte zu löschen, wählen Sie einfach das Federkielsymbol, positionieren Ihren Mauszeiger über den gewünschten Text und r-klicken Sie.

Text anzeigen

Durch Anklicken des A... Symbols können Sie die Textanzeige in der Karte an- bzw. ausschalten.

Optionen

Durch Anklicken des Optionssymbols gelangen Sie in den Optionsbildschirm. (vgl. Kapitel „Optionen“)

Ansehen mehrerer Karten

Das entsprechende Symbol erlaubt es Ihnen, zwischen mehreren Karten hin- und herzuwechseln.

Speichern und Ausdrucken der automatischen Karte

Klicken Sie auf das Diskettensymbol, wenn Sie die automatische Karte speichern und/oder ausdrucken möchten. Danach müssen Sie sich entscheiden, ob Sie die Karte an den Drucker weiterleiten oder lieber auf Diskette speichern möchten (vgl. Sie dazu Kapitel „Optionen“). Falls Sie sich entschieden haben die Karte auf Diskette zu speichern, wird diese in Form eines Textfiles im Verzeichnis AUTOMAPS abgespeichert.

Globale Karte

Durch Anklicken des Globale Karte-Symbols werden Verliesebenen dargestellt, die Ihr derzeitiger Spielercharakter noch nicht erforscht hat. In den noch nicht erforschten Bereichen der Karte werden allerdings nur die Wände dargestellt. Die gesamten Legendeninformationen fehlen.

Rückkehr zum Spielbildschirm oder der Charakterübersicht

In der oberen, rechten Ecke des Spielbildschirms befinden sich zwei Schaltflächen. Der rechte bringt Sie zurück in den Spielbildschirm und der linke ruft den Charakterbogen auf.

Die Zaubersprüche von Tempest

Erd-Magie



Die Eiserne Faust des Chaos

Durch die magische Geste der eisernen Faust des Chaos werden Kugeln aus flüssigem Eisen erschaffen. Diese verformen sich beim Abkühlen in stählerne Fehdehandschuhe, die mit rasender Geschwindigkeit auf das gewählte Ziel zufliegen. Es ist bekannt, daß einige Erd-Kreaturen diesen Spruch von Natur aus beherrschen und auch, daß er häufig in magischen Fallen verwendet wird.

Wenn die Erfahrung des Zaubernenden mit Erd-Magie sich erhöht, verstärkt sich auch der maximale Schaden, der durch diesen Spruch erzielt werden kann.



Granitene Haut des Schutzes

Durch Anwendung dieses Spruches wird die Haut des Zaubernenden so hart wie Granit, behält aber gleichzeitig Ihre Flexibilität. Diese gehärtete Schutzhaut reduziert die Effektivität der meisten Waffen und vermindert sogar die Auswirkung einiger Zaubersprüche. Wenn die Erfahrung des Zaubernenden mit Erd-Magie sich erhöht, verstärkt sich auch die Wirkung und Dauer dieses Spruches.



Die tödlichen Sporen der Verwesung

Dieser Spruch zaubert große, pilzförmige Rauchbälle hervor, die immer mehr anschwellen, bis sie schließlich aufplatzen und die gesamte Gegend mit gefährlichen Sporen überziehen. Freischwebend bilden diese Sporen eine Wolke, in der jede lebende Kreatur Schaden erleidet. Allerdings ist es möglich, durch eine solche verseuchte Zone zu rennen und so nur minimalen Schaden zu erleiden.

Wenn die Erfahrung des Zaubernenden mit Erd-Magie sich erhöht, verstärkt sich auch der maximale Schaden und die Dauer dieses Spruches. Die tödlichen Sporen der Verwesung werden oftmals in Zauberspruchfallen eingesetzt. Einige der Kreaturen von Tempest haben eine natürliche Immunität gegen diese Sporen entwickelt.

Wind-Magie



Der Tanz auf den Flügeln des Windes

Dieser Spruch ermöglicht es dem Zaubernenden, einige Arten von Fallen, wie z. B. Fallgruben und Druckplatten, zu passieren, ohne Schaden zu erleiden. Es formt sich eine Decke aus quirliger Luft unter den Füßen des Zaubernenden, die wie eine Barriere zwischen dem Zaubernenden und der Falle wirkt. Der Zaubernde schwebt einfach über die Fallgrube, Druckplatte oder Eisenspitzen hinweg.

Wenn die Erfahrung des Zaubernenden mit Wind-Magie sich erhöht, verlängert sich auch die Dauer dieses Spruches. Abhängig von der Erfahrungsstufe des Zaubernenden kann es sein, daß dieser Zauberspruch ihm zwar die sichere Überquerung einer Druckplatte ermöglicht, aber die Auswirkungen von anderen Arten von Bodenfallen nicht mildern kann.



Der Sturm der rachsüchtigen Winde

Bei dem Zauberspruch der Sturm der rachsüchtigen Winde handelt es sich um defensive Magie. Er erzeugt einen kraftvollen Luftstrom, der jede Kreatur, die dem Zaubernenden im Wege steht, zurückschleudert. Dieser Zauberspruch ist sehr effektiv, wenn er z. B. dazu verwendet wird, zu verhindern, daß eine feindliche Kreatur in Nahkampfreichweite gelangt. Achtung, dieser Zauberspruch wird sehr oft in Zauberspruchfallen verwendet. Auch kann er dazu benutzt werden, die Auswirkung einiger anderer Zaubersprüche zu vermindern. Wenn der Sturm rachsüchtiger Winde in einem Bereich eingesetzt wird, wo zuvor unheilige Feuersbrunst,

Asche und Schlacke oder die tödlichen Sporen der Verwesung eingesetzt worden sind, unterdrückt und verflüchtigt er die Auswirkung dieses Zauberspruches.

Wenn die Erfahrung des Zaubernenden mit Wind-Magie sich erhöht, erhöht sich auch die Reichweite des Sturmes der rachsüchtigen Winde.



Gräßlicher Aufschrei tödlicher Qual

Durch Einsatz dieses Zauberspruches wird ein hoch-energetisches, geistiges Kreischen erzeugt, das jede Kreatur, die vor dem Zaubernenden steht, verletzt. Kreaturen, die über keinen materiellen Körper verfügen, werden von dem gräßlichen Aufschrei tödlicher Qual nicht beeinträchtigt.

Wenn die Erfahrung des Zaubernenden mit Wind-Magie sich erhöht, erhöht sich auch der maximale Schaden, den der gräßliche Aufschrei tödlicher Qual hervorruft.

Feuer-Magie



Unheilige Feuersbrunst

Durch die Ausführung der magischen Bewegungen der Unheiligen Feuersbrunst werden blaue, unnatürlich-ätherische Flammen erzeugt, die aus dem Boden hervorschießen. Jede Kreatur, die diese Flammenbarriere durchschreitet, erleidet Schaden. Allerdings ist es möglich, den entstehenden Schaden auf ein Minimum zu beschränken, indem man mit größtmöglicher Geschwindigkeit durch diese Flammenbarriere läuft. Die Zauberspruch kann allerdings von anderen Arten der Magie beeinflusst werden, wie z. B. dem Sturm der rachsüchtigen Winde.

Wenn die Erfahrung des Zaubernenden mit Feuer-Magie sich erhöht, erhöhen sich auch Reichweite, Schaden und Dauer der unheiligen Feuersbrunst.



Asche und Schlacke

Asche und Schlacke erzeugt einen Vorhang aus glühender Schlacke. Jede Kreatur, die ein von diesem Zauberspruch betroffenes Gebiet durchquert, erleidet durch die enorme Hitze der Schlacke Schaden. Es ist bekannt, daß einige Zaubersprüche der Wind-Magie die Schlacke so stark abkühlen können, daß eine Kreatur das betroffene Gebiet sicher passieren kann. Auch ist es möglich, den entstehenden Schaden auf ein Minimum zu beschränken, indem man mit größtmöglicher Geschwindigkeit durch diese Hitzebarriere läuft.

Wenn die Erfahrung des Zaubernenden mit Feuer-Magie sich erhöht, erhöhen sich auch Schaden und Dauer von Asche und Schlacke. Dieser Zauberspruch wird oft in Zauberspruchfallen eingesetzt und es ist bekannt, daß mächtige Magier ihre Schätze durch niemals endende Zonen von Asche und Schlacke geschützt haben.



Feuriger Hafen

Dieser Zauberspruch gewährt dem Zaubernenden einen teilweisen Schutz gegen Zaubersprüche der Feuer-Magie. Es umgibt den Zaubernenden mit einer schützenden Aura, die den Schaden, der durch Feuer-Zaubersprüche angerichtet wird, vermindert.

Wenn die Erfahrung des Zaubernenden mit Feuer-Magie sich erhöht, erhöht sich auch die Dauer des feurigen Hafens. Für die Dauer dieses Zauberspruches ist das Charakterportrait Ihres Spielercharakters von einem orangen Leuchten umgeben.

Wasser-Magie



Fesseln aus Eis

Durch den Einsatz dieses Zauberspruches können Sie einen Gegner für eine bestimmte Zeit auf seinem Platz festhalten. Wenn Sie den Zauberspruch einsetzen, entsteht ein Mahlstrom eisiger Luft direkt vor Ihnen, der dann plötzlich auf sein Ziel zuschießt und dieses umhüllt. Eine Kreatur die von Fesseln aus Eis getroffen wird, läuft blau an und ist für eine bestimmte Zeit völlig unbeweglich. Feuer-Lebewesen und einige andere mächtige Kreaturen sind diesem Spruch gegenüber unempfindlich.

Wenn die Erfahrung des Zaubernden mit Wasser-Magie sich erhöht, erhöhen sich auch Dauer und Effektivität von Fesseln aus Eis.



Spiegelungen im See

Der Zauberspruch Spiegelungen im See bietet Ihnen Schutz gegen magische Angriffe. Der Zaubernde wird von einer magischen Energiebarriere umgeben, die durchaus dazu fähig ist, einen Zauberspruch in die Richtung zurückzuwerfen, aus der er gekommen ist. Einige Kreaturen des Wassers nutzen diesen Zauberspruch als effektive Verteidigung gegen ihre Feinde und es ist bekannt, daß sie ihn dazu benutzen, sich gegen Magier zu schützen, die sie einfangen und ausbeuten wollen.

Wenn die Erfahrung des Zaubernden mit Wasser-Magie sich erhöht, erhöht sich auch die Dauer von Spiegelungen im See. Für die Dauer dieses Zauberspruches ist das Charakterportrait Ihres Spielercharakters von einem blauen Leuchten umgeben



Vampirischer Nebel angeborener Schwäche

Dieser Spruch hat sowohl offensiven als auch defensiven Charakter. Es entsteht wallendes, blau-grünes Gas, das jeder

Kreatur, die es berührt, Lebenskraft entzieht und diese dann auf den Zaubernden überträgt. Auf diese Weise lassen sich leicht Verwundungen oder Krankheiten heilen, allerdings ist es nicht möglich, mit Hilfe dieses Spruches die natürliche Lebenskraft des Zaubernden zu steigern.

Wenn die Erfahrung des Zaubernden mit Wasser-Magie sich erhöht, erhöhen sich auch Dauer und Effektivität vom vampirischen Nebel angebotener Schwäche. Kreaturen, die über keine eigene Lebenskraft verfügen, werden von diesem Zauberspruch nicht beeinflußt.



Fontäne des sengenden Dampfes

Wenn dieser Zauberspruch angewendet wird, erbebt die Erde und es öffnen sich diverse kleine Spalten, aus denen sengender Dampf hervorströmt. Jede Kreatur oder jeder Gegner, der sich in dem Gebiet befindet, in dem dieser Spruch zur Anwendung kommt, erleidet Schaden. Nachdem sich der heiße Strom seinen Weg aus dem Erdinneren gebahnt hat, verschwindet er und hinterläßt keine Anzeichen für seine Existenz.

Wenn die Erfahrung des Zaubernden mit Wasser-Magie sich erhöht, erhöht sich auch der maximale Schaden, den dieser Spruch anrichten kann. Die Natur einiger Kreaturen schwächt die Auswirkungen ab oder läßt sie sogar immun gegenüber diesem Zauberspruch werden.

Blitz-Magie



Der lachende Totenschädel donnernder Macht

Durch die magischen Gesten des lachenden Totenschädels donnernder Macht wird aus unzähligen Blitzen ein gigantischer Totenschädel geformt, der mit schrillum Lachen auf sein Ziel

zuschießt. Wenn der Totenschädel sein Ziel trifft, explodiert er mit titanischer Gewalt.

Wenn die Erfahrung des Zaubernden mit Blitz-Magie sich erhöht, erhöht sich auch der maximale Schaden, den dieser Spruch anrichten kann. Dieser Spruch findet sehr häufig in Zauberspruchfallen Verwendung, da er besonders gut dazu geeignet ist, Abenteurer durcheinander zu bringen und zu verwirren.



Brüllende Säule unkontrollierter Blitzschläge

Der Zauberspruch Brüllende Säule unkontrollierter Blitzschläge beschwört einen Tornado aus Donner- und Blitzschlägen hervor. Er erhebt sich aus dem Boden und wirbelt mit unvorstellbarer Wildheit, wobei ständig Energieranken aus seinem Zentrum hervorschießen. Die Säule bewegt sich langsam vorwärts und richtet großen Schaden bei jeder Kreatur an, die mit ihr in Berührung kommt.

Wenn die Erfahrung des Zaubernden mit Blitz-Magie sich erhöht, erhöht sich auch der maximale Schaden, den dieser Spruch anrichten kann. Einige Kreaturen von Tempest besitzen die natürliche Fähigkeit, diesen Zauberspruch einzusetzen. Wenn er in einer Zauberspruchfalle eingesetzt wird, ist diese höchst gefährlich.



Gewaltige Reparatur durch unsichtbare Handwerker

Durch den Einsatz dieses Zauberspruches können zerstörte Bauwerke, wie z. B. Brücken oder Monumente, repariert werden. Der Effekt beschränkt sich allerdings auf von Menschen errichtete, zerstörte Bauwerke und hat keinen Effekt auf natürliche Strukturen. Trotz seines eingeschränkten Nutzens, erweist sich dieser Zauberspruch als unschätzbar, wenn er zum Einsatz gelangt.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Zaubersprüchen wirkt die gewaltige Reparatur durch unsichtbare Handwerker mit maximaler Kraft und dies unabhängig von der Stufe des Zaubernenden.

Fleisch-Magie



Gesegnetes Verweben von Wunden

Der Effekt dieses Zauberspruches ist simpel und einfach zu verstehen; er heilt Wunden.

Wenn die Erfahrung des Zaubernenden mit Fleisch-Magie sich erhöht, erhöht sich auch die Anzahl von Trefferpunkten, die dieser Zauberspruch zurückbringt. Es ist bekannt, daß einige Kreaturen diesen Zauberspruch beherrschen und während eines Kampfes auf sich selbst anwenden.



Zunehmende Stärke und Gesundheit

Dieser vorbeugende Zauberspruch erlaubt es, Wunden mit höherer Geschwindigkeit zu heilen als dies normalerweise der Fall wäre.

Wenn die Erfahrung des Zaubernenden mit Fleisch-Magie sich erhöht, erhöhen sich auch die Anzahl von Trefferpunkten, die Geschwindigkeit des Heilvorganges und die Dauer dieses Zauberspruches. Für die Dauer dieses Zauberspruches ist das Charakterportrait Ihres Spielercharakters von einem fleisch-farbenen Leuchten umgeben.



Kochendes Blut

Durch den Einsatz dieses Zauberspruchs beginnt das Blut des Opfers zu kochen und fügt damit dem unglückseligen Wesen großen Schaden zu. Einige Kreaturen von Tempest jedoch haben einen natürliche Abwehr gegen diese gefährliche Magie entwickelt.

Wenn die Erfahrung des Zaubernden mit Fleisch-Magie sich erhöht, erhöht sich auch der maximale Schaden, den dieser Zauberspruch anrichten kann.



Die Stärke der Titanen

Wenn dieser Zauberspruch eingesetzt wird, so erhöht er kurzfristig die Kraft des Zaubernden. Falls sich die natürlichen Kraftreserven Ihres Spielercharakters durch andauernde Kämpfe oder Überlastung verbraucht haben sollten, kann Ihnen dieser Zauberspruch die Energie geben, die er benötigt, um zu überleben.

Wenn die Erfahrung des Zaubernden mit Fleisch-Magie sich erhöht, erhöhen sich auch Dauer und Effektivität dieses Zauberspruches. Für die Dauer dieses Zauberspruches ist das Charakterportrait Ihres Spielercharakters von einem grünen Leuchten umgeben.



Das Wüten der gefallenen Helden

Das Wüten der gefallenen Helden zählt zu den Zaubersprüchen der Fleisch-Magie. Dieser Zauberspruch erhöht kurzfristig die Fähigkeiten des Zaubernden im Umgang mit Waffen. Das Wüten der gefallenen Helden erhöht die Wahrscheinlichkeit, mit der der Zaubernde bei seinem Gegner einen Treffer landet. Gleichzeitig verringert er aber auch den Schaden, den ein Treffer des Gegners anrichten würde. Unglücklicherweise lässt die Kraft des Zaubernden aber rapide nach und es ist ihm nicht möglich, einen Zauberspruch auszusprechen, solange er unter dem Bann dieses Spruches steht.

Wenn die Erfahrung des Zaubernden mit Fleisch-Magie sich erhöht, erhöhen sich auch Dauer und Effektivität dieses Zauberspruches. Für die Dauer dieses Zauberspruches verfärbt sich das Charakterportrait Ihres Spielercharakters rot.

Die Magie der Leere



Das Ritual des Ent-Schaffens

Die Folgen des Rituals des Ent-Schaffens sind entweder tödlich oder nicht vorhanden. Wenn sich allerdings eine Kreatur verletzlich gegenüber den Auswirkungen dieses Spruches zeigt, verschwindet diese Kreatur. Das Ziel wird „Ent-Schaffen“. Wenn sich das Ziel jedoch als immun gegenüber diesem Spruch herausstellt, geschieht gar nichts und die Kreatur bleibt unbeschädigt. Wählen Sie Ihr Ziel also mit Bedacht aus, denn das Ritual des Ent-Schaffens ist äußerst teuer.



Der dunkle Umhang des Schattens

Der dunkle Umhang des Schattens gehört zur Magie der Leere. Wenn er eingesetzt wird, erlangt der Zaubernde die Form und Essenz eines Schattens. Somit gewährt dieser Spruch einigen Schutz gegen physische Angriffe und kann die tödlichen Folgen eines Sturzes in eine Fallgrube oder Falle verhindern.

Wenn die Erfahrung des Zaubernden mit der Magie der Leere sich erhöht, erhöhen sich auch Dauer und Effektivität dieses Zauberspruches.



Seelenverschmelzung

Die Seelenverschmelzung gehört zur Magie der Leere. Durch den Einsatz dieses Zauberspruches wird ein magischer Vorrat an Lebenskraft erzeugt, auf den der Zaubernde automatisch im Moment der Niederlage und des Todes zurückgreift. Falls der Zaubernde durch einen Gegner getötet wird, erwacht er sofort am selben Ort zu neuem Leben, allerdings stark geschwächt.

Wenn die Erfahrung des Zaubernden mit der Magie der Leere sich erhöht, erhöhen sich auch Dauer und Effektivität dieses Zauberspruches. Falls der Zaubernde zum Zeitpunkt seines Todes

unter einer Vergiftung, einer Erkrankung oder einem anderen Gebrechen leidet, leidet er nach seiner Auferstehung noch immer daran. Für die Dauer dieses Zauberspruches ist das Charakterportrait Ihres Spielercharakters von einem grauen Leuchten umgeben.

Tödliche Kreaturen

Schreispinnen



Wie viele andere Kreaturen auch, wurden die Schreispinnen von den finsternen Kräften der dunklen Schlacke geformt. Sie vereinen die Eigenschaften des jüngsten

Opfers eines Krieges mit denen einer tödlichen Spinne und werden vor allem in vorderster Verliesfront eingesetzt, um die Furcht in die Herzen selbst der tapfersten Helden zu senken. Mit ihrem gesteigerten Geruchssinn schleichen sich diese Wand- und Deckenkletterer an ihre Opfer heran, um sie dann mit ihren enorm langen, peitschenartigen Zungen anzugreifen. Ihr unerträgliches Schreien ist dafür bekannt, daß es selbst den härtesten Helden entnervt. Im Kampf gegen eine Schreispinne sollten Sie möglichst auf Armbrüste und Speere zurückgreifen und damit außerhalb der Reichweite seiner Zunge zu bleiben.

Die Bestie von Trung



Als natürlicher Bewohner der sumpfigeren Gebiete von Tempest wird die Bestie von Trung meistens in Sümpfen angetroffen. Sie gilt als nicht besonders intelligent, dennoch kann sie dem unbedarften Reisenden leicht zum Verhängnis werden. Die eigentliche Gefahr geht allerdings nicht von dem riesigen Maul der Bestie aus, sondern von den langen, klauenbewehrten Fängen der sich auf dem Rücken der Bestie befindlichen Parasiten. Glücklicherweise stirbt der Parasit, sobald sein Wirt gestorben ist. Als effektivste Vorgehensweise im Kampf gegen diesen Parasiten hat sich der direkte Angriff mit Speer oder Axt herausgestellt.

Blut Laich



Nachdem Krieger und Kreaturen im Kampf gefallen sind, ziehen die finsternen Kräfte der dunklen Schlacke das Blut aus den Körpern der Erschlagenen und erschaffen daraus diese widerlichen Wesen.

Blut Dornen



Blut Dornen gehören zu den Verliesgewächsen und sind dafür bekannt, durch ihr unkontrolliertes Wuchern ganze Gangabschnitte zu blockieren. Gerüchten zu Folge sind sie gegen jede bekannte Form der Magie resistent und ihre rasiermesserscharfen Dornen sind durchaus in der

Lage, einen unbedachten Abenteurer buchstäblich in Stücke zu schneiden. Während eines Kampfes mit den Blut Dornen muß sich der Abenteurer von den hervorschießenden Ranken in acht nehmen. Die pflanzliche Natur der Blut Dornen läßt einen Angriff mit Speer oder Armbrust sinnlos werden. Dagegen hat sich gezeigt, daß ein direkter Angriff mit Schwert oder Axt dieser Plage durchaus Herr werden kann.

Flecht Steine



Dieses Steinelementarwesen wird häufig in den gebirgigen Gegenden von Tempest angetroffen, wo es ahnungslose Reisende mit seinem beängstigenden Bißangriff überrascht. Als eines der lebenden Elementarwesen von Tempest können die Flecht Steine nicht wirklich als böse bezeichnet werden, allerdings hat sich herausge-

stellt, daß der Territorialinstinkt dieses Wesens dermaßen stark ausgeprägt ist, das ein Kampf nur durch Umgehen des Heimatbereiches dieses Wesens zu verhindern ist. Schlagwaffen haben sich als effektiv gegen diese Wesen herausgestellt.

Cacofiend



Der Cacofiend ist eine Art von Dämon, der Macht über Blitze hat, da er aus einer Ebene der Existenz kommt, wo dieses Element besonders einflußreich ist. Es ist allgemein bekannt, daß starke Magie Kreaturen aus anderen Existenzebenen in die Welt von

Tempest herüberholen kann, allerdings ist es nicht bekannt, ob der Kriegsherr diese gräßlichen Wesen kontrolliert oder ob sie sich ihm freiwillig angeschlossen haben. Glücklicherweise nutzen dem Cacofiend seine Flügel in den engen Gängen und Räumen eines Verlieses recht wenig, so daß er gezwungen ist, sich hopsend vorwärts zu bewegen. Seine Natur macht ihn resistent gegen alle Formen der Blitz-Magie.

Kastellan

Der Kastellan ist bekannterweise der vertrauenswürdigste Untertan des Kriegsherrn und von diesem mit der Verteidigung seiner Festung beauftragt. In dieser Festung ruht die dunkle Schlacke. Vom Kiegsherrn mit einer speziellen, magischen Rüstung ausgestattet, wird behauptet, daß der Kastellan nahezu unbesiegbar im Kampf sein soll. Er verwendet im Kampf seine massive, bronzene Zweihandaxt mit der er gewaltige Schläge auszuteilen weiß.



Klansman



Die Klansmänner sind eine Kriegerrasse, welche in der Nähe der Narbe zu Hause sind. Es ist bekannt, daß sie sogar über die Narbe hinweg mit den Bewohnern der verdorrten Lande Handel getrieben haben. Die Klansmänner haben sich dem Kriegsherrn angeschlossen, da ihr Respekt vor der Größe und Stärke sei-

ner Armeen größer war als ihre Befürchtungen die ruchlose und böse Natur des Kriegsherrn betreffend.

Riesen Pavian



Diese riesigen und kraftvollen Bestien gehören zu den natürlichen Einwohnern von Tempest. Sie kämpfen unfreiwillig für den Kriegsherren und zwar nur, weil dieser ihren König gefangen hält. Der Preis seines Lebens ist die unabänderliche Treue zum Kriegsherrn. Im Kampf stürmen sie auf ihren Gegner los und versuchen ihn mit ihren trommelnden Schlägen zu zermalmen.

Seelenfresser



Diese Kreatur ist aus einer Verschmelzung des Fleisch-Elements mit dem Nichts entstanden. Wenn ein Wesen dem Seelenfresser zum Opfer fällt, wird sein Fleisch vom Seelenfresser absorbiert und die Seele des Unglücklichen wird so lange gefangen gehalten, bis der Seelenfresser auf natürliche Weise stirbt oder erschlagen wird. Im Kampf stößt der Seelenfresser mit seiner Unzahl von Mäulern vor, um damit seinem Opfer die Seele auszusaugen. Die Seelenfresser besitzen eine natürliche Immunität gegenüber Magie.

Ertrunkener Seemann



Diese bösen Abscheulichkeiten sind im Besitz eines Schiffes, dessen Mast man noch immer in der Nähe der dunklen Laterne aus dem Wasser ragen sehen kann. Von diesen natürlichen Piraten ist bekannt, daß die Fracht ihrer Schiffe oftmals wertvoller als Gold und Edelsteine sein soll, denn sie handelten auch mit Sklaven, seltenen Kreaturen und, Gerüchten zufolge, sogar mit Dämonen. Obwohl sie ertrunken sind, läßt es ihr störrisches, gieriges Wesen einfach nicht zu, daß sie ihren Tod akzeptieren und so fahren sie fort, all das, was sie in den Bäuchen ihrer Schiffe gelagert haben, zu bewachen und zu verteidigen. Im Kampf stürmen sie mit ihren Schwertern ohne Zögern heran, da Furcht und

Angst nicht länger Teil ihrer Welt sind. Ein heftig geführter Hieb ist oftmals die beste Angriffsmethode gegen diese Kreaturen, deren wässrige Natur die Auswirkungen der Feuer-Zaubersprüche dämpft und die der Blitz-Magie verstärkt.

Erdgalle

Die düstere Schlacke hat die Erde selbst korrumpiert und so diese ranzige Inkarnation des Erd-Elementes geschaffen. Die Erdgalle greift mittels geschleuderter Felsen und Einsatz einer säureartigen Flüssigkeit an, die das getroffene Opfer vergiftet. Obwohl es gefährlich ist, ist jedoch der beste Weg, um mit einer Erdgalle fertig zu werden, der Einsatz einer scharfen Kampfaxt.



Fungus Mann



Diese Kreaturen treiben sich in den tiefen Schatten der Wälder von Tempest herum. Die dunkle Schlacke erschuf sie, indem sie menschliches Gewebe mit Pilzen und anderen verwesenen Waldresten verschmolz. Im Kampf greifen diese Kreaturen mit ihren hölzernen Klauen an. Ein scharfes Schwert oder eine

Kampfaxt sind wohl die besten Waffen im Kampf gegen einen Fungus Mann, während Armbrüste, Speere oder Wurfdolche nahezu nutzlos sind.

Bodenkriecher

Seit den Anfängen der Geschichtsschreibung in Tempest lebten diese halb-Schlangen, halb-menschlichen Kreaturen in den tiefsten Untergrundregionen von Tempest. Obwohl sie nicht von Natur aus böse sind, greifen sie jedoch jeden an, der ihrem Bau zu nahe kommt. Im Kampf verlassen sich die Hagborns auf ihre geschleuderten Blitzkugeln. Sie sind gegen jede Form der Blitz-Magie resistent.



Eis Wurm



Monster, immun gegen Wind- und Wasser-Magie, unempfindlich gegenüber der Kälte und es ist ihre Natur, sich in tiefste Tiefen vorzugraben. Obwohl sie von großer Gestalt sind, trifft man doch höchstens in den unteren Ebenen eines Verlieses mal auf sie. Im Kampf versuchen sie mit ihren rasiermesserscharfen Fängen ihren Gegner zu erwischen.

Zaubersprüche der Feuer-Magie und Wurf Waffen können mit guten Ergebnissen gegen Eis Würmer eingesetzt werden.

Teuflische Knochen



Auch wenn die teuflischen Knochen die Gestalt eines Skeletts annehmen, bestehen sie doch komplett aus Feuer. Auf Grund dieser Tatsache sind die teuflischen Knochen immun gegen jede Art von Feuer-Magie. Diese Erscheinungen sind keine natürlichen Wesen von Tempest, sie wurden von mächtigen Kräften, die dem Kriegsherrn die Treue geschworen haben, beschworen und von

der dunklen Schlacke mit infernalischen Kräften ausgestattet. Im Kampf zaubern sich die teuflischen Knochen brennende Schwerter und Schilde aus der leeren Luft hervor, die sie dann gegen ihre Feinde einsetzen.

Narr

Als Spiegelungen des verdrehten Sinnes von Humor des Kriegsherrn erscheinen die Narren beinahe verwunderlich, wenn sie nicht in der Lage wären, durch einen magischen Angriff das Leben eines Mannes in einem Augenblick zu beenden. Im Kampf jongliert der Narr mit flammenden Totenschädeln, die er auf seine Gegner wirft.



Moloch



Diese monumentalen Schmieden aus Feuer und Stein sind völlig unbeweglich. Den Nachteil der Unbeweglichkeit jedoch machen sie mehr als wett durch ihre enorme Stärke und Widerstandsfähigkeit. In Tempest hält sich beharrlich das Gerücht, daß die Molochs dazu verwendet werden, Opfertgaben, ja sogar Menschenopfer darzubringen. Heutzutage jedoch werden sie vom Kriegsherrn dazu eingesetzt, das Vordringen von Spähern und ja sogar ganzen Armeen zu blockieren. Im Kampf greift ein Moloch seinen Gegner mit einer langen Feuerzunge an. Zaubersprüche, die sich gegen lebende Wesen richten (wie z. B. Kochendes Blut), haben wenig oder gar keinen Effekt auf einen Moloch. Mit direkten Angriffen jedoch, vor allem mit Schlagwaffen, wurden schon Erfolge erzielt.

Lauernde Klauen



Als Kreatur, die in den Tiefen des Wassers lebt, ist die lauernde Klaue gegen die meisten Zaubersprüche der Wind- und Wasser-Magie immun. Allerdings, auf Grund ihrer Natur, ist sie sehr empfänglich gegenüber Erd-Zaubersprüchen. Im Kampf grabtschen diese Wesen mit ihren großen Klauen, nach denen sie auch ihren Namen haben, nach ihren Gegnern, während ihre harte Außenhülle die Auswirkung aller Angriffe mit Klingenwaffen negiert.

Lauernder Gestank

Diese Kreaturen werden meist in den Städten der Toten gefunden, wo die Gefallenen den Boden düngen. Der lauernde Gestank ist eine weitere Scheußlichkeit, die ihre Existenz der dunklen Schlacke verdankt. Um Furcht in die Herzen der Lebenden zu senken, hat die dunkle Schlacke dieses Wesen mit einem Geruch



von Tod und Pestilenz umgeben und ihm die Form des gefallen Soldaten verliehen, aus dem es hervorgegangen ist. Im Kampf greift der lauernde Gestank mit seinem Schwert an. Alle Arten von Klingenwaffen sind sehr effektiv im Kampf mit einem lauernden Gestank und der Einsatz eines mächtigen Zauberspruchs ist reine Verschwendung.

Bote



Die Hauptaufgabe der Boten besteht darin, Nachrichten vom Kriegsherren, an die Führer der Horde zu übermitteln. Manchmal jedoch transportieren sie auch Zauberspruchrollen, machtvolle Magie, die für die Anführer der Feldeinheiten bestimmt ist. Obwohl Boten vor allem

schnell und agil sind, sollte man ihre Kampffähigkeiten nicht unterschätzen, da sich die Boten aus den besten Kampfveteranen rekrutieren. Im Kampf greifen die Boten auf einen Stab zurück, den sie effektiv und mit tödlicher Eleganz zu handhaben wissen.

Minervische Harpye



Eine eulenartige Kreatur, die weithin für ihre Fähigkeit berühmt ist, heilige Tempel zu bewachen. Im Kampf kann sich diese Kreatur leicht durch die begrenzten Räumlichkeiten eines Verlieses manövrieren und ihre rasiermesserscharfen Klauen sind ernstzunehmende Angriffswaffen. Harpyen fungieren als Wächter des

Tempels des Mondes und verteidigen mit ganzer Kraft das mysteriöse und heilige Orakel innerhalb seiner Mauern.

Schlammlaurer



Schlammlaurer gehörten von je her zu den bösartigsten Rassen von Tempest und es bedurfte nur geringer Überzeugungsarbeit seitens des Kriegsherren, damit sie sich seiner Armee anschlossen. Als Rasse dienen sie getreu dem

Kriegsherrn und unterstützen ihn bei seinem Plan Tempest zu erobern. Allerdings wird berichtet, daß eine kleine Gruppe dieser Echsenmenschen sich der Suche nach dem Guten und der Gerechtigkeit verschrieben haben. Im Kampf verlassen sie sich meistens auf ihre Schwerter.

Nebel-Elementar

Die Nebel-Elementare sind eine seltene Form der Wasser Elementale. Sie leben ausschließlich in morastigen Landstrichen und vor allem in jener düsteren und unheimlichen Gegend von Tempest, die als der Sumpf bekannt ist. Zumeist nehmen sie die vagen Umrisse eines weiblichen Menschen an und greifen im Kampf den Gegner mit ihren formlosen Auswüchsen an. Auf Grund ihrer Elementarnatur erweisen sie sich gegen die meisten Arten von physischen Angriffen als immun. Gegenüber allen Formen der Magie jedoch sind sie sehr verwundbar. Feuer-Magie jedoch hat sich als nur wenig erfolgreich erwiesen.



Packratte



Auch wenn die Packratte nur eine geringe physische Gefahr darstellt, fürchten viele Abenteurer sie dennoch und zwar wegen ihrer starken Neigung zum Diebstahl. Sie klauen alles, was ihre Aufmerksamkeit erregt, ob es sich dabei nun um Schätze, Waffen oder Ausrüstungsgegenstände handelt und teleportieren sich sofort mit ihrem Diebesgut in ihre Höhle. Viele Abenteurer sahen sich schon gezwungen, ihre Reise zu unterbrechen und zwar nur, weil sie zuerst nach der Höhle einer Packratte suchen mußten, um dort ihre gestohlenen Gegenstände wiederzufinden. Im Kampf haben sich die Packratten auf einen schnellen Angriff spezialisiert, um so an den Gegenstand ihres Interesses zu gelangen. Obwohl es bisher nicht eindeutig bewiesen wurde, hält sich dennoch das Gerücht, daß die Packratte immun gegenüber dem Zauberspruch Fesseln aus Eis sein soll.

Zitternder Tümpel



Der zitternde Tümpel breitet sich auf die ganze Breite des Verliesganges aus. Ein Tümpel aus geschmolzenem Fleisch, der durch die unheilige Kraft der dunklen Schlacke entstanden ist. Wie alle Manifestationen der unheiligen Macht der dunklen Schlacke dient auch der zitternde Tümpel nur einem einzigen Sinn und Zweck, nämlich der Unterstützung des Kriegsherrn bei seinem Plan Tempest zu vernichten. Dies erreicht er am besten dadurch, daß er unaufmerksame Späher, die in seine Nähe kommen, anspringt. Im Kampf enthüllt der zitternde Tümpel Knochenreste, die er als stumpfe, Schlagwaffen einsetzt.

Kampfreiter



Gemieden von den meisten humanoiden Rassen von Tempest leben die Kampfreiter in weit entfernten, abgeschiedenen Gebieten. Eine große Anzahl dieser dunklen, tierartigen Wesen hat sich freiwillig unter das Banner des Kriegsherrn gestellt. Als erfahrene Kavallerie werden sie vom Kriegsherrn als Späher und Schnelleinsatztruppe verwendet. Sie reiten auf speziell für den Kampf gezüchteten Säbelzahnwölfen. Bodentruppen, die einer dieser Kavallerieeinheiten gegenüberstehen, greifen zumeist auf Armbrüste, Speere oder machtvolle Magie zurück, da sie in einem Nahkampf hoffnungslos unterlegen wären.

Schleichende Faust

Als direktes Ergebnis der Kräfte der dunklen Schlacke existiert die schleichende Faust nur auf Grund der bösen Fähigkeiten der Schlacke, Dinge zu ent-schaffen und die Elemente zu pervertieren. Allerdings sind sie nicht magisch und greifen nur mit einem Dolch in der Faust an. Schleichende Fäuste werden hauptsächlich in Wäldern oder unterirdischen Gebieten angetroffen. Die unglaubliche Wendigkeit der schleichenden Fäuste macht sie zu einem sehr schwierigen Ziel für Fernwaffen.

Schwarm Fräulein



Bestehend aus Unmengen von schwärmenden Insekten verdanken diese Wesen ihren Namen ihrer einer menschlichen Frau ähnelnden Gestalt. Wenn sie sich zu dieser Form zusammengeschlossen haben, sind sie in der Lage, eine Vielzahl von Zaubersprüchen einzusetzen und mit Bällen aus Insekten auf ihre Gegner zu werfen. Schwarm

Fräuleins sind empfänglich gegenüber der Wind- und Feuer-Magie.

Schwertkämpfer

Die Schwert Kämpfer bilden das Herz und das Rückgrat der Armeen des Kriegsherrn und bilden so etwas wie seine Elite-Truppe. Sie werden oft als Wachposten an besonderen Orten, als Rückendeckung oder in Gebieten eingesetzt, in den der Kriegsherr keine feindlichen Spione oder Truppenbewegungen wünscht.



Donner-Dämon

Heraufbeschworen aus der Realitätsebene des Biltzes greifen Donner Dämonen mit allen Zaubersprüchen der Blitz-Magie ihre Gegner an. Auf Grund ihrer Natur sind sie teilweise immun gegenüber allen Zaubersprüchen der Blitz-Magie.



Gequälte Seele



Als Kreation der dunklen Schlacke ist dieses Wesen ein Geist, der einem erschlagenen Gegner entnommen wurde und der dauerhaft daran gehindert wird, sich mit dem Nichts zu vereinen. Da diese Seelen im Bösen an Tempest gebunden wurden, werden sie zu Marionetten des Kriegsherrn.

Auf Grund ihres nichtkörperlichen Status verfügen gequälte Seelen über eine erstaunlich große Widerstandskraft gegenüber magischen Angriffen und sind von Waffen aus normalem Stahl nicht verletzbar. Ihre geistige Natur jedoch macht sie eher verwundbar durch magische als durch physische Angriffe.

Mönche des Nichts



Die Mönche des Nichts sind besondere und mächtige Kreaturen. Sie sind Wesen des Nichts, die heraufbeschworen wurden, um in Tempest als Attentäter zu dienen. Schnell und mächtig, wie sie sind, verfügen sie außerdem noch über eine große Anzahl von Zaubersprüchen. Als Agenten des Kriegsherrn haben sie sich voll und ganz ihrer

Aufgabe, die Vernichtung der mächtigsten Feinde des Kriegsherrn, verschrieben. Im Kampf überraschen die Mönche des Nichts mit einem schnellen Tritt, der die unglaubliche Beweglichkeit dieser Wesen nur zu gut verdeutlicht. Sie sind immun gegen jegliche Magie, und die größte Chance im Kampf mit ihnen liegt im Einsatz brutaler Kraft.

Irrlichter



Diese Bewohner der Gegend von Tempest, die weithin nur als der Sumpf bekannt ist, greifen ihre Feinde mit einem unheimlichen Leuchten an. Wenn sich

ein Abenteurer einem Irrlicht nähert, zieht sich dieses zurück und bleibt erst dann stehen, wenn der Abenteurer stehen geblieben ist.

Priester des Todes



Diese Anhänger des Kriegsherrn sind bekannt für ihre enormen magischen Fähigkeiten und werden von den Verteidigern von Tempest gefürchtet. Sie standen schon immer in Berührung mit den elementaren Kräften des Universums und haben den Horden des Bösen dabei geholfen, die verdorrten Lande zu verlassen und, nachdem diese die Narbe überwunden hatten, unterstützten sie diese bei der Vernichtung aller grünen und blühenden Lande von Tempest.

Wyvern



Die Wyvern sind magische, kleine, fliegende Drachen, die ihre Gegner mit einem Schwall grüner Flammen angreifen. Wie man sich sicherlich leicht vorzustellen vermag, hat der Einsatz von Zaubersprüchen der Feuer-Magie gegen einen Drachen überhaupt keinen Sinn.

Zauberspruchindex

Spruch	Seite
Die eiserne Faust des Chaos	51
Granitene Haut des Schutzes	51
Die tödlichen Sporen der Verwesung	51
Der Tanz auf den Flügeln des Windes	52
Der Sturm der rachstüchtigen Winde	52
Gräßlicher Aufschrei tödlicher Qual	53
Unheilige Feuersbrunst	53
Asche und Schlacke	54
Feuriger Hafen	54
Fesseln aus Eis	55
Spiegelungen im See	55
Vampirischer Nebel angeborener Schwäche	55
Fontäne des sengenden Dampfes	56
Der lachende Totenschädel donnernder Macht	56
Brüllende Säule unkontrollierter Blitzschläge	57
Gewaltige Reparatur durch unsichtbare Handwerker	57
Gesegnetes Verweben von Wunden	58
Zunehmende Stärke und Gesundheit	58
Kochendes Blut	58
Die Stärke der Titanen	59
Das Wüten der gefallenen Helden	59
Das Ritual des Ent-Schaffens	60
Der dunkle Umhang des Schattens	60
Seelenverschmelzung	60

Kundenservice

Sollten Sie technische Probleme mit Anvil of Dawn haben (Installation, Sound oder ähnliches), wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst.
Telefon: 0 21 31 - 96 51 10 (montags bis freitags 8.00 - 15.00 Uhr).

Hotline

Für Ihre Fragen zum Spielablauf steht unsere Hotline zur Verfügung: montags, mittwochs und freitags von 15.00 - 18.00 Uhr. Telefon: 0 21 31 - 96 51 11. Bitte haben Sie etwas Geduld.

E-mail oder Modem

Wenn Sie im Besitz eines Modems sind, können Sie Ihre Anfrage auch an unsere Mailbox schicken. Die Nummer ist 0 21 31 - 96 52 22. Sie können uns natürlich auch eine E-mail schicken. Unser Internet-Account lautet: support@softgold.com

Bestellservice

Sie interessieren sich für weitere Spiele aus unserer Produktpalette oder möchten gerne einen Katalog bestellen? Wenden Sie sich direkt telefonisch an unseren Bestellservice. Sie erreichen unseren Bestellservice montags bis freitags von 8.00 bis 15.00 Uhr unter der Telefonnummer 0 2131 - 96 51 13.