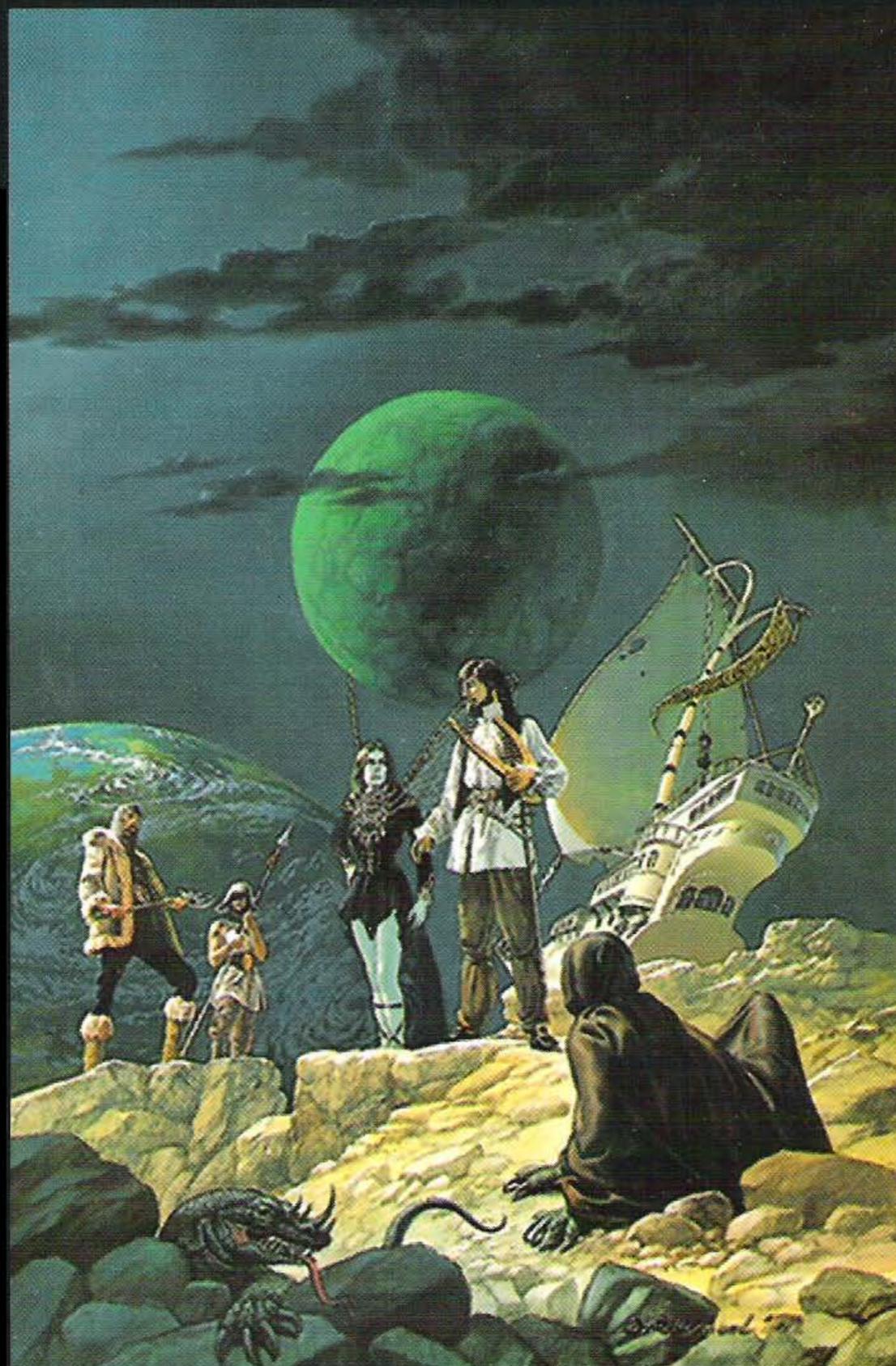
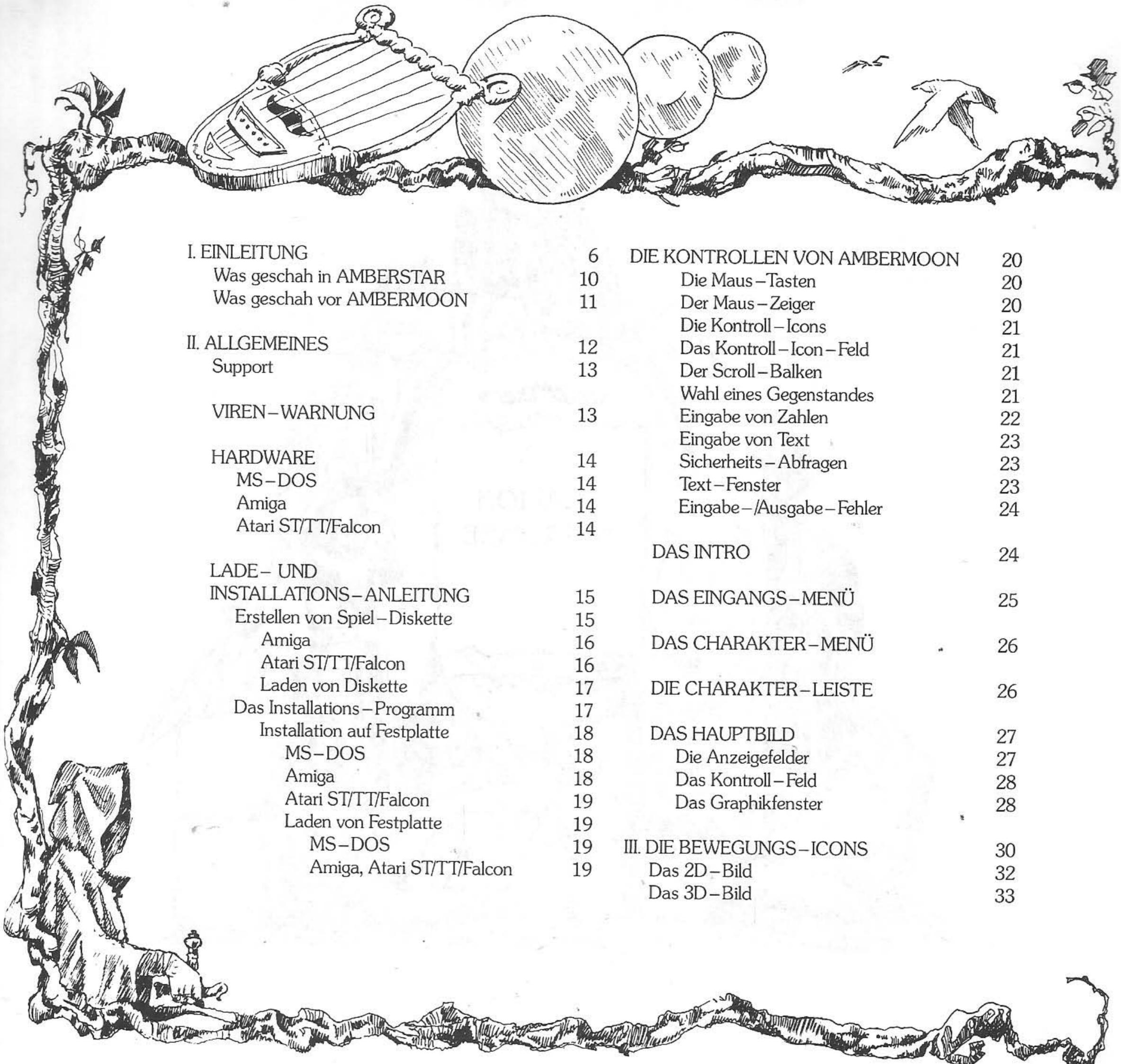


# Ambermoon

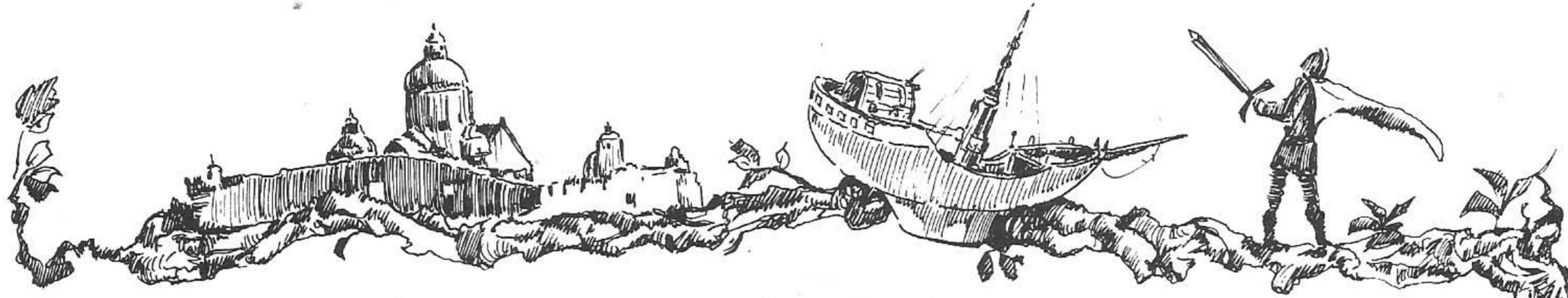








I. EINLEITUNG	6	DIE KONTROLLEN VON AMBERMOON	20
Was geschah in AMBERSTAR	10	Die Maus-Tasten	20
Was geschah vor AMBERMOON	11	Der Maus-Zeiger	20
II. ALLGEMEINES	12	Die Kontroll-Icons	21
Support	13	Das Kontroll-Icon-Feld	21
VIREN-WARNUNG	13	Der Scroll-Balken	21
HARDWARE	14	Wahl eines Gegenstandes	21
MS-DOS	14	Eingabe von Zahlen	22
Amiga	14	Eingabe von Text	23
Atari ST/TT/Falcon	14	Sicherheits-Abfragen	23
LADE- UND		Text-Fenster	23
INSTALLATIONS-ANLEITUNG	15	Eingabe-/Ausgabe-Fehler	24
Erstellen von Spiel-Diskette	15	DAS INTRO	24
Amiga	16	DAS EINGANGS-MENÜ	25
Atari ST/TT/Falcon	16	DAS CHARAKTER-MENÜ	26
Laden von Diskette	17	DIE CHARAKTER-LEISTE	26
Das Installations-Programm	17	DAS HAUPTBILD	27
Installation auf Festplatte	18	Die Anzeigefelder	27
MS-DOS	18	Das Kontroll-Feld	28
Amiga	18	Das Graphikfenster	28
Atari ST/TT/Falcon	19	III. DIE BEWEGUNGS-ICONS	30
Laden von Festplatte	19	Das 2D-Bild	32
MS-DOS	19	Das 3D-Bild	33
Amiga, Atari ST/TT/Falcon	19		

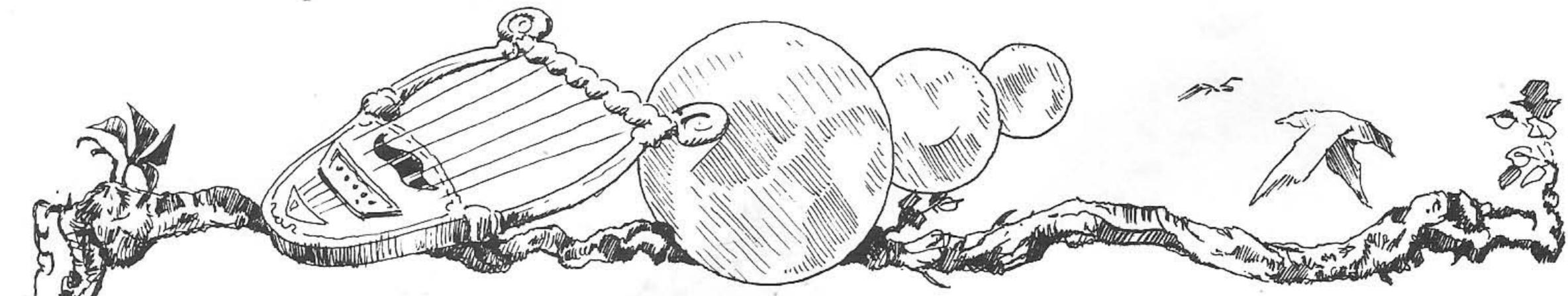


IV. DIE AKTIONS-ICONS	38	Gasthäuser	86
		Trainer	88
V. DAS INVENTAR / DER STATUS	50	IX. KÄMPFE	90
Steckbrief	51	X. DIE MAGIE IN AMBERMOON	98
Gepäck	52		
Icons	53	XI. ANHÄNGE	100
VI. DIALOGE	58	Attribute	101
Kurzdialog	59	Fähigkeiten	101
Lang-Dialog	60	Konditionen	102
VII. EREIGNISSE	62	Allgemein	102
Türen	63	Im Kampf	103
Truhen	65	Die Rassen	104
Gerümpel	69	Die Klassen	104
Rätsel-Münder	71	Temporäre Sprüche	105
Fallen	72		
Dreher	72	Die Tastatur-Belegung	106
Teleporter	72	Ziffernblock	106
Falltüren	73	Cursor-Tasten	106
Ausgänge	73	Haupt-Tastatur	107
VIII. HÄNDLER UND ANDERE ORTE	74	Funktions-Tasten	107
Händler	75	DIE ZAUBER-TABELLEN	108
Viktualien-Händler	78	Heilung	109
Pferde-, Floß- und Boots-Händler	79	Alchemie	110
Büchereien	79	Mystik	111
Sage	81	Zerstörung	112
Enchantress	82		
Heiler	83	GLOSSAR	113
Schmied	85		









Lieber Abenteurer,

Wir gratulieren Ihnen zum Kauf von AMBERMOON und wünschen uns, daß Sie von diesem Spiel genauso lange gefesselt und unterhalten werden, wie wir für die Realisation benötigt haben.

AMBERMOON ist ein Spiel der Entdeckung und des Abenteuers. Sie spielen die Rolle eines jungen Abenteurers, der ohne Erfahrung und Ausrüstung eine schwierige Aufgabe zu lösen hat.

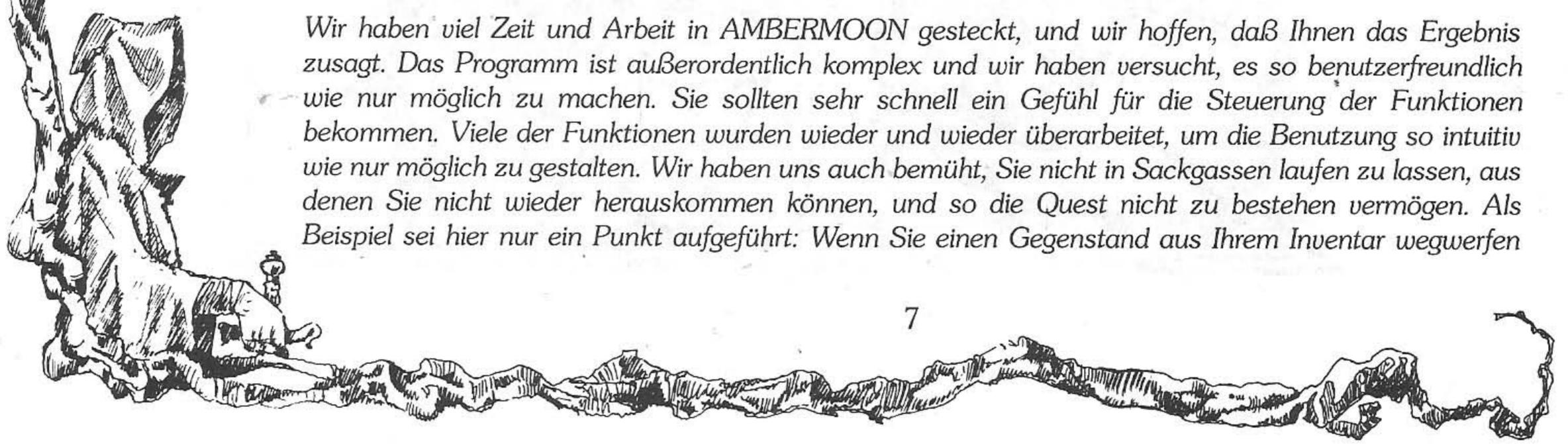
Schon bald nach dem Start des Programmes wird Ihnen klar, wie wichtig Ihre Suche ist. Die Welt von Lyracion wird wieder bedroht. Doch nichts ist mehr so, wie es scheint. Alte Feinde können Freunde werden und ernste Gefahr droht aus Richtungen, aus denen Sie sie nicht erwarten.

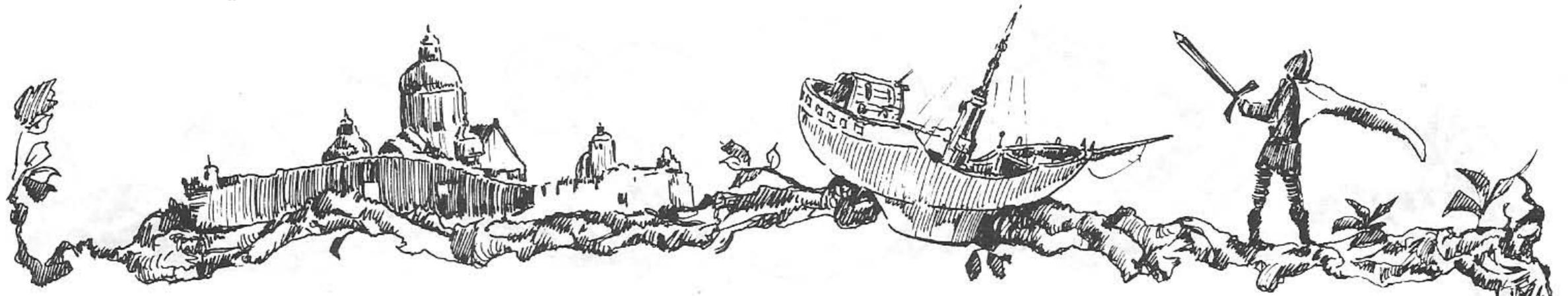
Zur Rettung von Lyracion müssen Sie die ganze Welt bereisen. Auf dieser Reise werden Sie viele interessante Leute treffen und viele interessante und wichtige Gespräche führen, die Ihnen auf Ihrer Suche helfen werden. Sie werden geheimnisvolle Höhlen betreten, heilige Tempel erforschen und dunkle Krypten entdecken. Und gegen eine Unzahl grausamer Monster kämpfen...

Doch Sie müssen nicht alleine Reisen. Während Ihres Abenteuers werden Sie Leute treffen, die willens sind, Sie bei Ihrer Aufgabe zu begleiten und zu unterstützen. Sie werden viele Schätze mit Gold, magischen Waffen und geheimnisvollen Artefakten finden, Dinge, die Sie als Ausrüstung und zum Training Ihrer Fähigkeiten und der Ihrer Gefährten einsetzen können. So werden Sie immer stärker und haben immer bessere Chancen, die immer härter werdenden Gefahren zu bestehen.

Und Sie werden Dinge und Gegenden sehen, an die Sie nie zu glauben wagten, als Sie Ihr Abenteuer an einem sonnigen Tag im Haus Ihres Großvaters begannen.

Wir haben viel Zeit und Arbeit in AMBERMOON gesteckt, und wir hoffen, daß Ihnen das Ergebnis zusagt. Das Programm ist außerordentlich komplex und wir haben versucht, es so benutzerfreundlich wie nur möglich zu machen. Sie sollten sehr schnell ein Gefühl für die Steuerung der Funktionen bekommen. Viele der Funktionen wurden wieder und wieder überarbeitet, um die Benutzung so intuitiv wie nur möglich zu gestalten. Wir haben uns auch bemüht, Sie nicht in Sackgassen laufen zu lassen, aus denen Sie nicht wieder herauskommen können, und so die Quest nicht zu bestehen vermögen. Als Beispiel sei hier nur ein Punkt aufgeführt: Wenn Sie einen Gegenstand aus Ihrem Inventar wegwerfen





wollen, den Sie später noch benötigen würden, wird das unterbunden, außer, Sie wollen den Gegenstand in einer Truhe verwahren.

Für alle, die AMBERSTAR gespielt haben, dem Vorgänger von AMBERMOON: Seid bereit für eine Überraschung! Wir haben alle Anregungen, Kritiken und Vorschläge von Ihnen sorgfältig studiert, und wir denken, daß Sie mit uns einer Meinung sein werden; AMBERMOON ist größer, besser, schöner und leichter zu benutzen. Sie glauben uns nicht? Versuchen Sie es, starten Sie das Spiel – und haben Sie Spaß!

Ihr AMBERMOON-Team

**Karsten Köper:**

RPG-Editor, Story, Spieldesign auf Lyrion und dem Wüstenmond

**Erik Simon:**

Produktion, Spieldesign auf dem Waldmond, Graphiken der Oberflächenlandschaften, sowie 2D- und 3D-Graphiken auf dem Waldmond

**Jurie Horneman:**

Programmierung der Versionen für Commodore AMIGA und ATARI ST, verbesserte Benutzer-Führung

**Michael Bittner:**

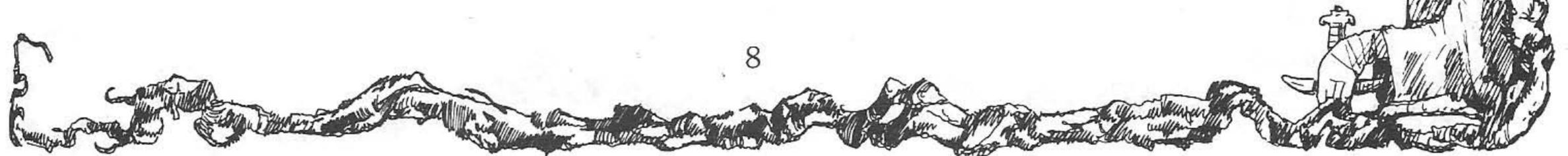
Programmierung der 3D-Texturmapping-Routinen und der Intro-Sequenz

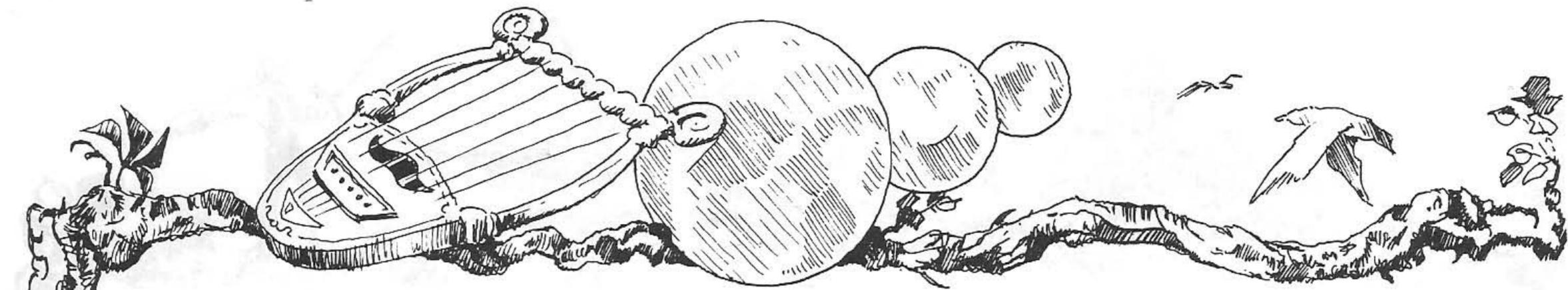
**Gino Fehr & Frank Ußner:**

Programmierung der MS-DOS-Version

**Thorsten Mutschall:**

Graphiken der Monster, Kampfbildschirm-Hintergründe, Händler-Bilder, Portraits und 3D-Dungeons





**Monika Krawinkel:**

Graphiken der 3D-Städte und 2D-Innen-Szenarien auf Lyramion und dem Wüstenmond

**Henk Nieborg:**

Graphiken der Intro-Sequenz

**Tobias Franz:**

Graphiken fast aller Bilder in besonderen Spiel-Situationen

**Matthias Steinwachs:**

Komposition der Musikstücke

**Matthias Rieke:**

Editierung der Oberfläche Lyramions

**Arnd Kösling:**

Redaktion der Programm-Texte

**Dieter Rottermund:**

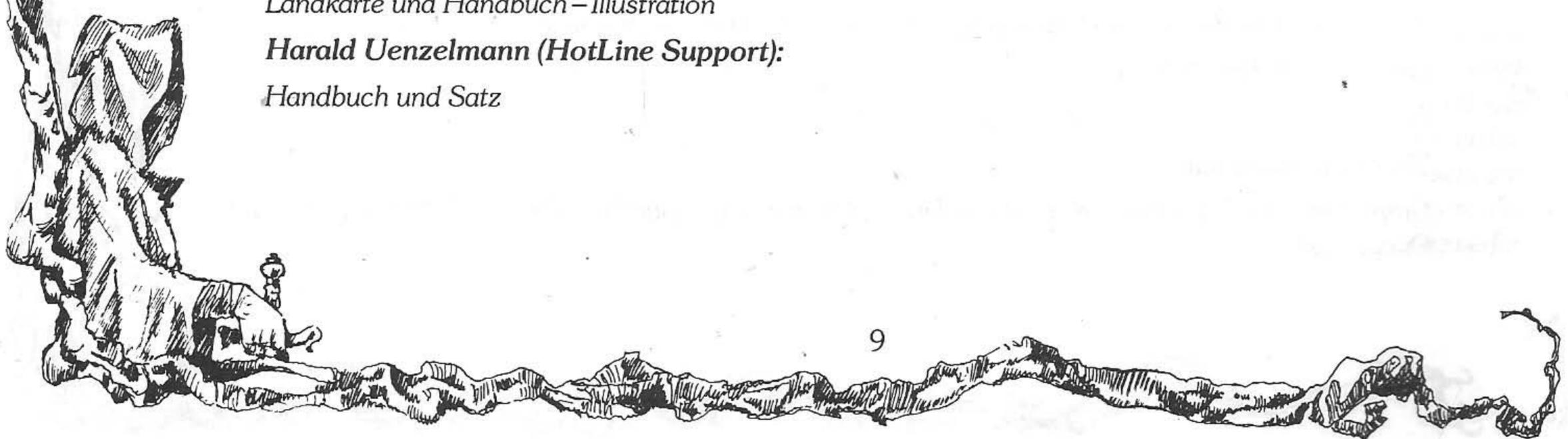
Cover-Illustration

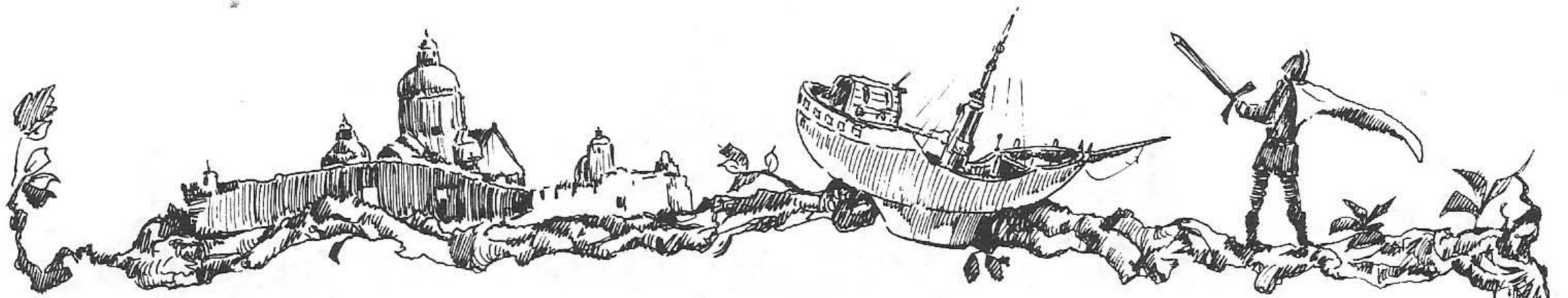
**Michael Hellmich:**

Landkarte und Handbuch-Illustration

**Harald Uenzelmann (HotLine Support):**

Handbuch und Satz



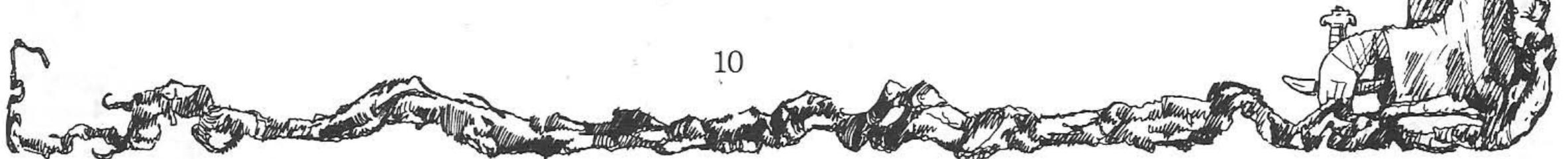


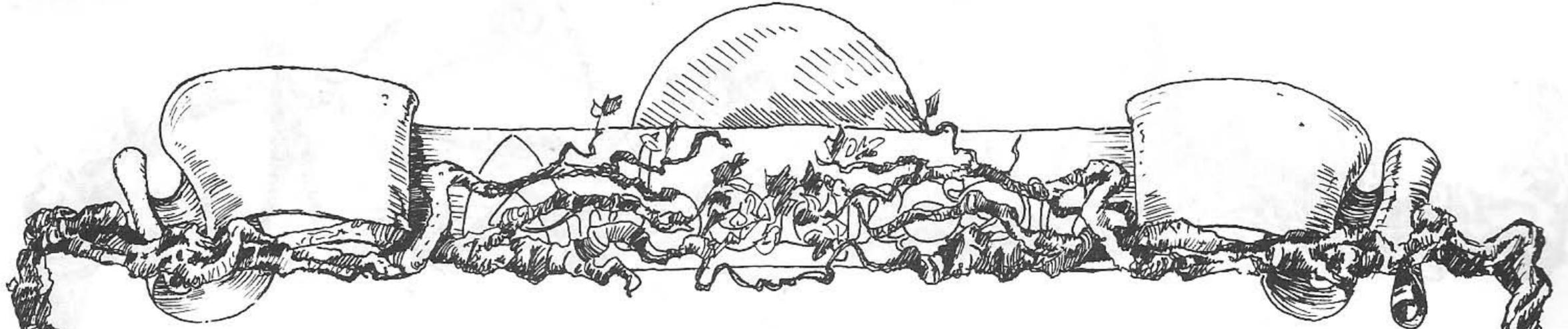
## Was geschah in AMBERSTAR

Die Welt von Lyrarnion, tausend Jahre vor AMBERSTAR.. Ein junger Zauberer mit Namen Tar errang Macht in der Gilde der Schwarz-Magier. In den abschließenden Tests in den dämonischen Reichen wurde er mit dem mächtigen Lord-Dämon Thornahuun konfrontiert, der sich als sein Vater zu erkennen gab. Wütend attackierte Tar ihn mit all seinen magischen Kräften. Nach einem langen, harten Kampf entschied Thornahuun, daß sein Sohn ihm so keinen Nutzen bringen würde, und entwickelte einen neuen Plan; er drang in das Sein Tars ein, der dadurch verrückt wurde und fortan ein williger Helfer des Lord-Dämons war. Tar nannte sich von nun an Tarbos, Gott des Chaos, und begann, die Welt von Lyrarnion zu verwüsten. Allein die vereinigten Kräfte der Gilde der Weiß-Magier konnten ihn aufhalten. Er wurde geschlagen und in Lyrarnions kleinen, roten, dritten Mond eingesperrt. Das magische Siegel zu seinem Gefängnis wurde in Schloß Godsbane erzeugt, das wiederum vom mächtigen magischen Artefakt AMBERSTAR verschlossen wurde. Der AMBERSTAR wurde dann in dreizehn Stücke über ganz Lyrarnion verstreut.

All das Geschah vor zehn Jahrhunderten. Dann versuchte Marmion, ein Schwarz-Magier, Tarbos aus dem roten Mond zu befreien. Mit der Hilfe des dämonischen Bruders von Thornahuun, teleportierte er direkt in das Schloß Godsbane und begann die lange Beschwörung zu intonieren, mit der das magische Siegel gebrochen werden sollte.

Mit der Unterstützung des Grau-Magiers Shandra fand ein junger Abenteurer und seine Gruppe von Freunden die dreizehn Teile des Amberstars und besiegten Marmion.





## Was geschah vor AMBERMOON

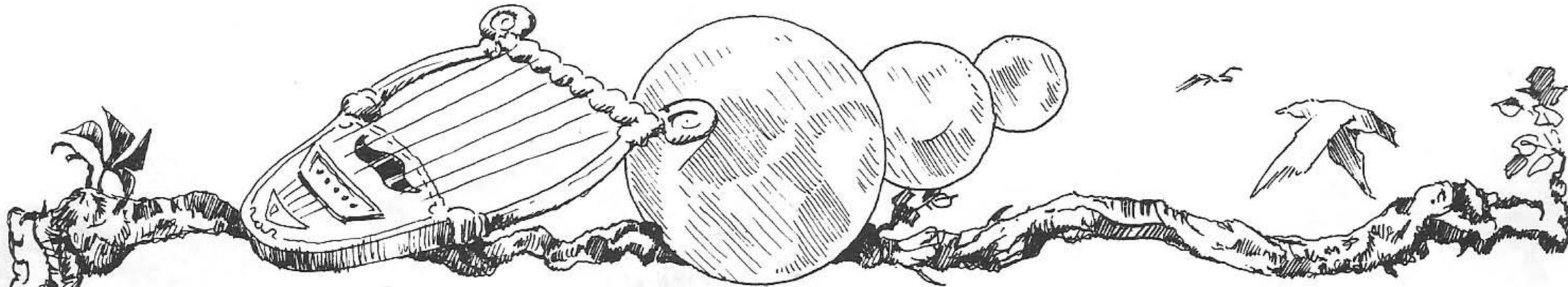
Zwanzig Jahre nach der erfolgreichen Suche nach dem AMBERSTAR hatte sich der Abenteurer auf einem Stück Land niedergelassen, das Ihm als Belohnung für seine heldenhaften Taten geschenkt wurde. Er heiratete und sie bekamen eine Tochter, die, nachdem Sie in sorgenfreier Jugend aufgewachsen war, ebenfalls heiratete und nach Twinlake, der größten Stadt Lyramions, zog. Bald danach bekam sie ein Kind.

Doch das Glück ihres Lebens währte nicht mehr lange. Die Taten Marmions machten sich genau jetzt, nach all den Jahren bemerkbar; der Gott des Chaos drohte sich zu befreien. Die begonnenen Beschwörungen hatten den roten Mond aus seiner Bahn geworfen, und an einem schicksalhaften Tag fiel er auf Lyramion. Unter großer Gefahr suchte der Held von AMBERSTAR seine Tochter auf und rettet das Kind aus dem Chaos der Zerstörung von Twinlake. Wochenlang erschütterten Erdbeben Lyramion, Vulkane brachen aus und verwüsteten das Land. Lyramion wurde bis zur Unkenntlichkeit verändert; die Kontinente wurden in kleine Inseln aufgebrochen und große Mengen von Staub verdunkelten für Jahre den Himmel Lyramions. Die meisten Städte und Dörfer wurden zerstört. Der Handel brach zusammen.

Das Spiel beginnt mehrere Jahre später. Langsam erholt sich die Zivilisation. Mehrere Städte wurden wiederaufgebaut, das Leben kehrt zur Normalität zurück. Der Held von AMBERSTAR hat überlebt und sein Enkelkind allein aufgezogen. Doch seine Zeit scheint gekommen. Im Alter von nun mehr als achtzig Jahren liegt er in seinem Bett und wartet darauf, das Reich Balas, des Gottes des Todes, zu betreten.

Doch bevor er stirbt, schickt er sein Enkelkind auf eine wichtige Mission. Genau hier beginnt Ihr Abenteuer. Sie müssen herausfinden, was auf den Inseln Lyramion vorgeht, und welche Gefahren Sie und das Leben auf Lyramion bedrohen.





## Support

Falls Sie mit diesem Produkt irgendwelche Probleme haben sollten, steht Ihnen unsere Hotline gerne zur Seite. Sie erreichen uns telefonisch von Montag bis Freitag in der Zeit von 11 bis 18 Uhr unter der Durchwahl

**05241 / 98 60 20**

Bitte halten Sie alle Daten über Ihre Computer-System (Rechner-Typ, ergänzende Hardware, Daten zum Betriebs-System und zur Konfiguration), sowie die Anleitung parat.

Wenn Sie vermuten, daß Ihre Original-Disketten einen Defekt haben, schicken Sie sie bitte an folgende Anschrift:

**HotLine Support Thalion**

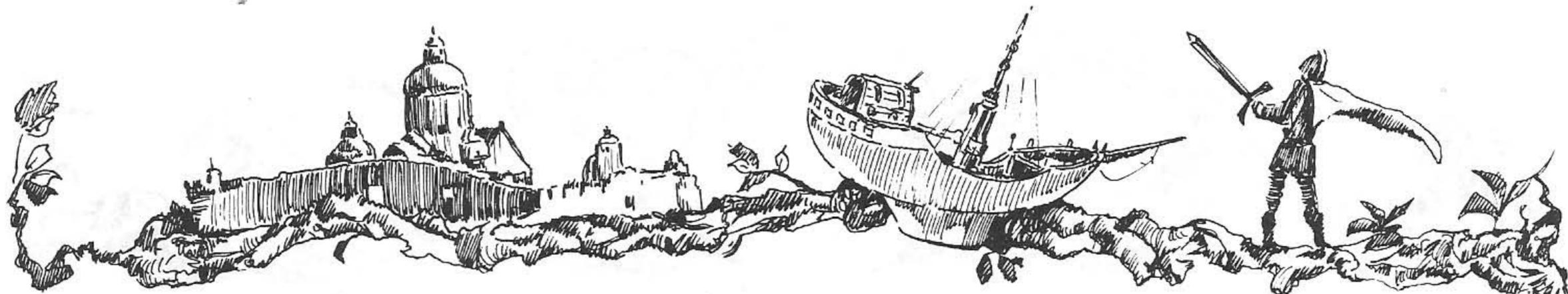
**Postfach 1953**

**33249 Gütersloh**

Senden Sie bitte nur die Disketten, ohne Verpackung oder Anleitung. Legen Sie bitte alle Daten zu Ihrem Computer-System (Rechner-Typ, ergänzende Hardware, Daten zum Betriebs-System und zur Konfiguration) bei. Wir werden uns bemühen, Ihre Reklamation so schnell wie möglich zu bearbeiten.

## VIREN - WARNUNG

Die von uns gelieferten Original-Spieldisketten AMBERMOON sind garantiert frei von Viren. Um zu verhindern, daß das Programm durch das Einwirken eines Virus zerstört wird, sollten Sie vor jedem Laden des Programmes den Rechner und alle angeschlossenen Geräte (zweites Laufwerk, Monitor, etc.) für mindestens 30 Sekunden ausschalten. Nur so können Sie sicher sein, daß sich kein Virus im Speicher des Rechners gehalten hat. Die Thalion Software GmbH erkennt keine Gewährleistungs-



Forderungen an, wenn das Programm oder Daten des Programmes ganz oder in Teilen durch die Einwirkung eines Viren-Programmes oder durch den Einsatz eines Viren-Protectors oder anderen Tool-Programmes zerstört oder verändert wurden!

## HARDWARE

Wir empfehlen Ihnen je nach Programm-Version die folgenden Hardware-Erweiterungen:

### MS-DOS

Setzen Sie eine Maus mit Microsoft-kompatiblen Maus-Treiber ein. Sound-Blaster-kompatible Karten werden bis auf wenige Ausnahmen unterstützt.

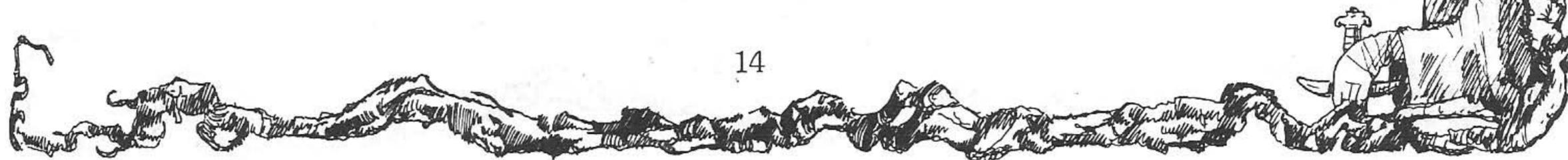
### Amiga

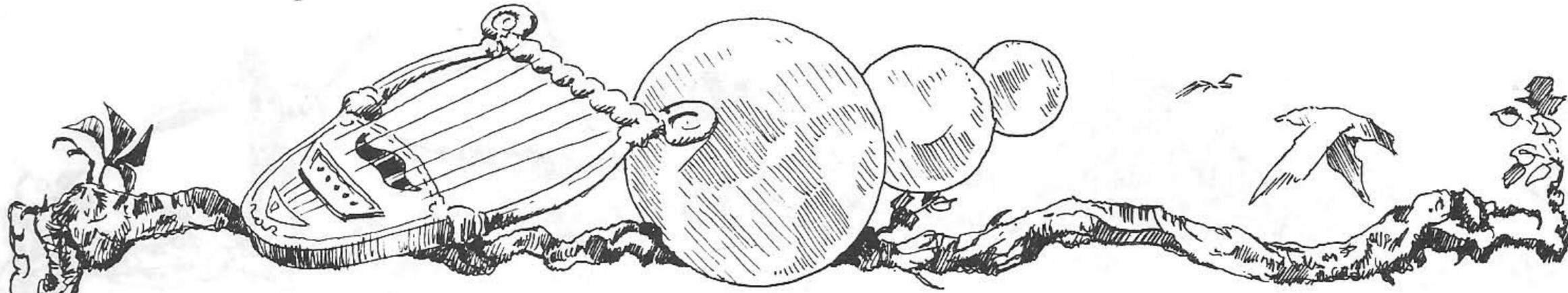
Das Programm unterstützt die schnelleren Prozessoren der A1200, A3000 und A4000 ebenso, wie alle Speichererweiterungen.

Turbo-Karten für A500, A2000, A500plus und A600 sollten einsetzbar sein. Da jedoch nicht alle Möglichkeiten getestet werden können, kann es im Einzelfall zu Inkompatibilitäten kommen. Wir sind leider nur in der Lage, die Lauffähigkeit für die Standard-Systeme zu garantieren.

### Atari ST/TT/Falcon

Die schnelleren Prozessoren von MEGA STE, TT und Falcon werden ebenso unterstützt, wie alle Speichererweiterungen. Turbo-Karten können in der Regel auch benutzt werden, jedoch kann es im Einzelfall zu Inkompatibilitäten kommen. Wir sind leider nur in der Lage, die Lauffähigkeit für die Standard-Systeme zu garantieren.





## LADE – UND INSTALLATIONS – ANLEITUNG

Das Programm AMBERMOON wird Ihnen auf 9 Disketten und mit dieser Anleitung ausgeliefert. Ergänzt wird das Spiel mit einer Karte von Lyramion und einer Runen-Tabelle die sie in Ihrem Abenteuer mit Ihrer Gruppe tatsächlich finden werden. In Ihrem eigenen Interesse, und um den Spielfluß nicht in negativem Sinn zu beeinflussen, sollten Sie die Karte und die Tabelle erst einsetzen, wenn Sie sie im Spiel tatsächlich gefunden haben.

Alle Texte des Spieles, ob auf dem Bildschirm oder in den beiliegenden Dokumentationen, sind in Deutsch gehalten.

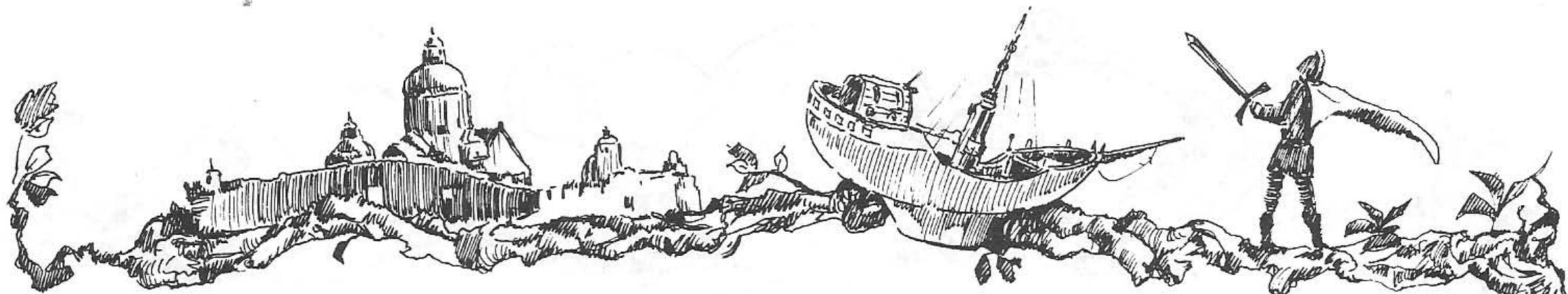
Für alle Rechnersysteme (MS-DOS, Commodore Amiga, Atari ST/TT/Falcon) gilt, daß das Programm nicht von den Original-Disketten gespielt werden soll. Erstellen Sie sich mit Ihrem jeweiligen Betriebssystem zum Schutz Ihrer Originale Spielkopien oder installieren Sie das Programm auf einer Festplatte, und verwahren Sie die Original-Disketten an einem kühlen, trockenen Platz.

### Erstellen von Spiel-Diskette (nicht MS-DOS)

Spiel-Disketten sind nur nötig, wenn Sie das Spiel nicht auf einer Festplatte installieren können. Da die MS-DOS-Version grundsätzlich auf Festplatte installiert werden muß, ist dieser Abschnitt nur für Benutzer von Amiga- und Atari-Systemen interessant.

Sie benötigen die gleiche Anzahl Disketten, wie Ihnen Original-Disketten vorliegen. Beachten Sie, daß durch das kopieren alle alten Daten der Ziel-Disketten gelöscht werden! Halten Sie eine weitere Diskette zum Abspeichern der Zwischenstände bereit.

!Vergewissern Sie sich, daß die Original-AMBERMOON-Disketten schreibgeschützt sind (Schreibschutz-Loch offen).



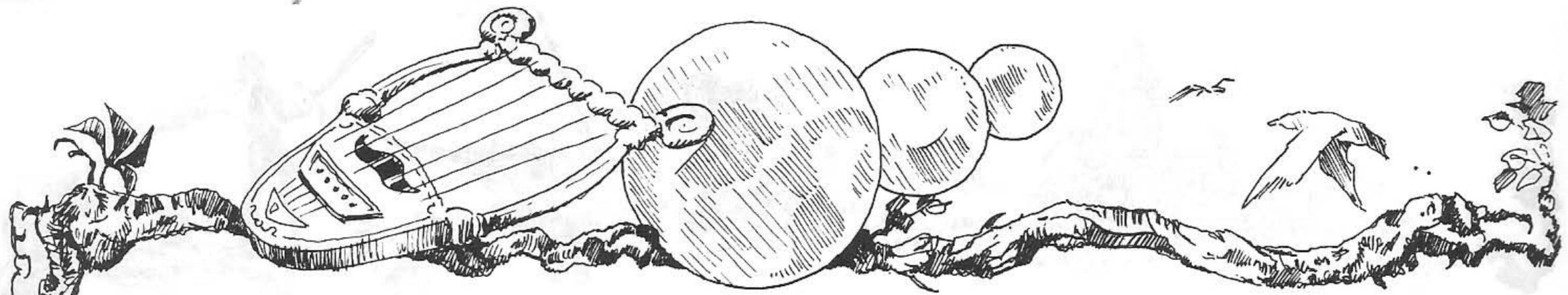
## Amiga

- 1.1. Booten Sie Ihren Rechner mit Ihrer Workbench.
- 1.2. Legen Sie die Original-Diskette A in Laufwerk DF0:.
- 1.3. Klicken Sie das Icon dieser Diskette einmal an.
- 1.4. Wählen Sie aus den Workbench-Menüs den Punkt "Duplicate" bzw. "Copy" aus.
- 1.5. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
- 1.6. Da die Workbench beim Kopieren den Namen der Original-Diskette benutzt und zur Unterscheidung für die Ziel-Diskette mit "Copy of " ergänzt, müssen Sie abschließend den Namen der Kopie korrigieren. Klicken Sie das Icon der Kopie einmal an. Löschen Sie mit dem Menü-Punkt "Rename" der Workbench die Ergänzung "Copy of " des Namens der Spiel-Kopie, so daß der Name der Kopie der gleiche ist, wie der der Original-Diskette.
- 1.7. Wiederholen Sie die Schritte 1.2. bis 1.6. für die restlichen Original-Disketten, so daß Sie zum Schluß für jedes Original je eine Kopie vorliegen haben.

## Atari ST/TT/Falcon

- 2.1. Schalten Sie Ihren Rechner ein, und warten Sie, bis die GEM-Oberfläche erschienen ist. Formatieren Sie Ihre Spiel-Disketten mit dem Format-Befehl des GEM.
- 2.2. Legen Sie die Original-Diskette A in Laufwerk A: ein.
- 2.3. Setzen Sie den Maus-Zeiger auf das Icon von Laufwerk A:, drücken und halten Sie den linken Maus-Taster, und ziehen Sie das A:-Icon auf das Icon von Laufwerk B:. Lassen Sie dann den Maus-Taster wieder los.
- 2.4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
- 2.5. Wiederholen Sie die Schritte 2.2. bis 2.4. für die restlichen Original-Disketten, so daß Sie zum





Schluß für jedes Original je eine Kopie vorliegen haben.

### Laden von Diskette

Beachten Sie, daß Sie für die Zwischenstände eine Spielstand-Diskette benötigen, die Sie sich mit dem Installations-Programm erstellen müssen.

Legen Sie die Spieldiskette AMBERMOON A in das interne Laufwerk (A: bzw. DF0:) ein und führen Sie ein Rechner-Reset durch (Reset-Knopf oder Tasten-Kombination Control-Alternate-RShift-Del bei ST, bzw. Tasten-Kombination Ctrl-A-A bei Amiga). Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

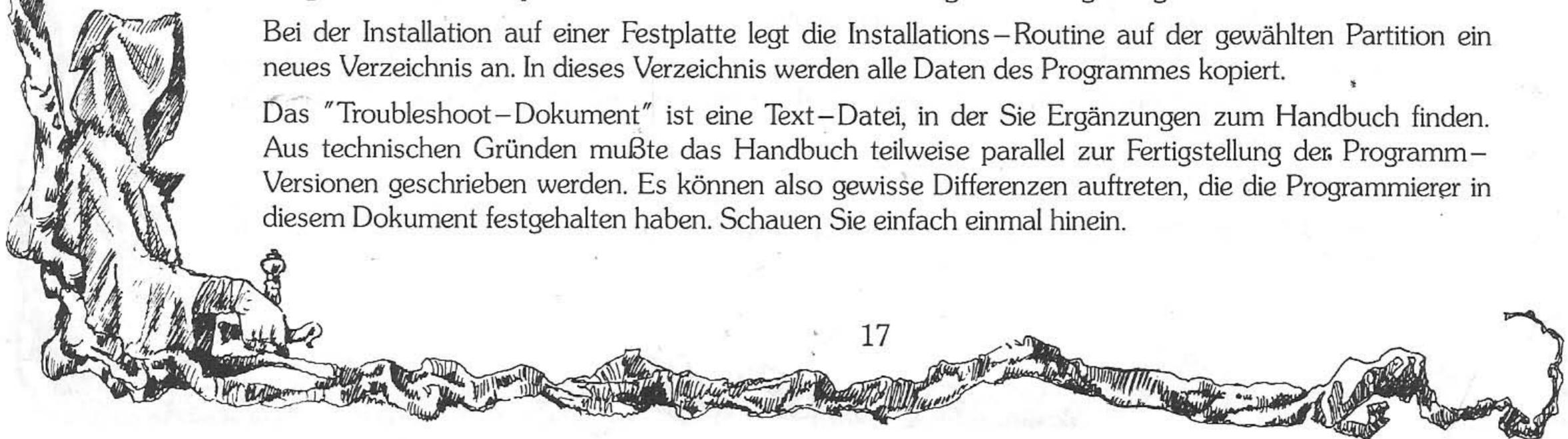
Wenn Sie die Hintergrund-Musik ausgeschaltet lassen, werden Sie wesentlich weniger Disketten-Wechsel durchführen müssen. Aus technischen Gründen mußten alle Sound-Tracks auf einer Diskette zusammengelegt werden.

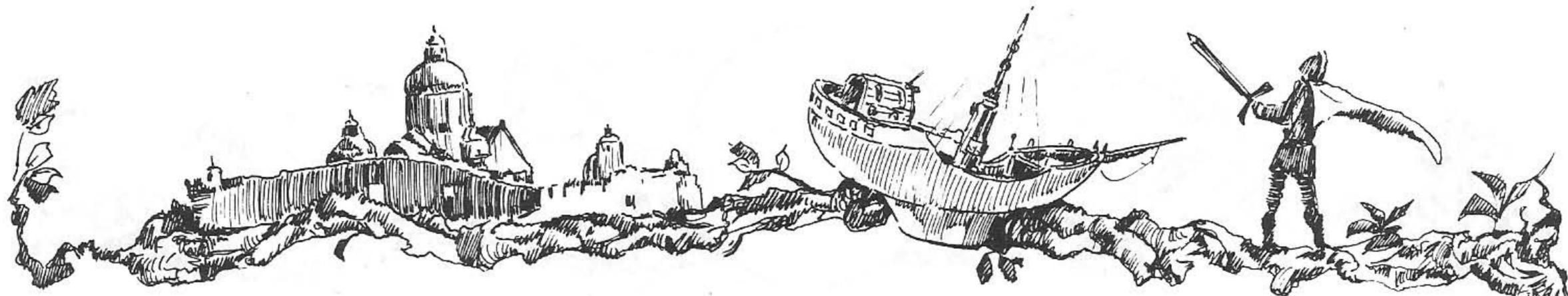
### Das Installations-Programm

Mit dem Installations-Programm stehen Optionen zur Installation auf einer Festplatte, zur Erstellung einer Boot-Diskette, zum Einsehen des "Troubleshoot-Dokuments" und, bei Amiga und Atari, zum Erstellen der Spielstand-Diskette zur Verfügung. Wählen Sie nach dem Start des Installations-Programmes den entsprechenden Menü-Punkt durch Eingabe der zugehörigen Zahl.

Bei der Installation auf einer Festplatte legt die Installations-Routine auf der gewählten Partition ein neues Verzeichnis an. In dieses Verzeichnis werden alle Daten des Programmes kopiert.

Das "Troubleshoot-Dokument" ist eine Text-Datei, in der Sie Ergänzungen zum Handbuch finden. Aus technischen Gründen mußte das Handbuch teilweise parallel zur Fertigstellung der Programm-Versionen geschrieben werden. Es können also gewisse Differenzen auftreten, die die Programmierer in diesem Dokument festgehalten haben. Schauen Sie einfach einmal hinein.





Wenn Sie eine Spielstand-Diskette erstellen wollen, beachten Sie bitte, daß die alten Daten dieser Diskette verloren gehen. Das Installations-Programm formatiert die Diskette und legt alle Ordner an, die für die Zwischenstände benötigt werden.

### **Installation auf Festplatte**

1. Starten Sie Ihre Festplatte und den Rechner.

### **MS-DOS**

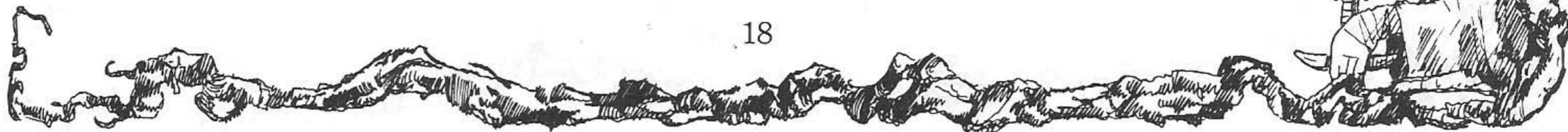
- 1.1. Legen Sie die Original-Diskette A von AMBERMOON in das entsprechende Laufwerk (A: oder B:) ein.
- 1.2. Schalten Sie auf dieses Laufwerk um (z.B.: A: [RETURN]).
- 1.3. Starten Sie die Installations-Routine:

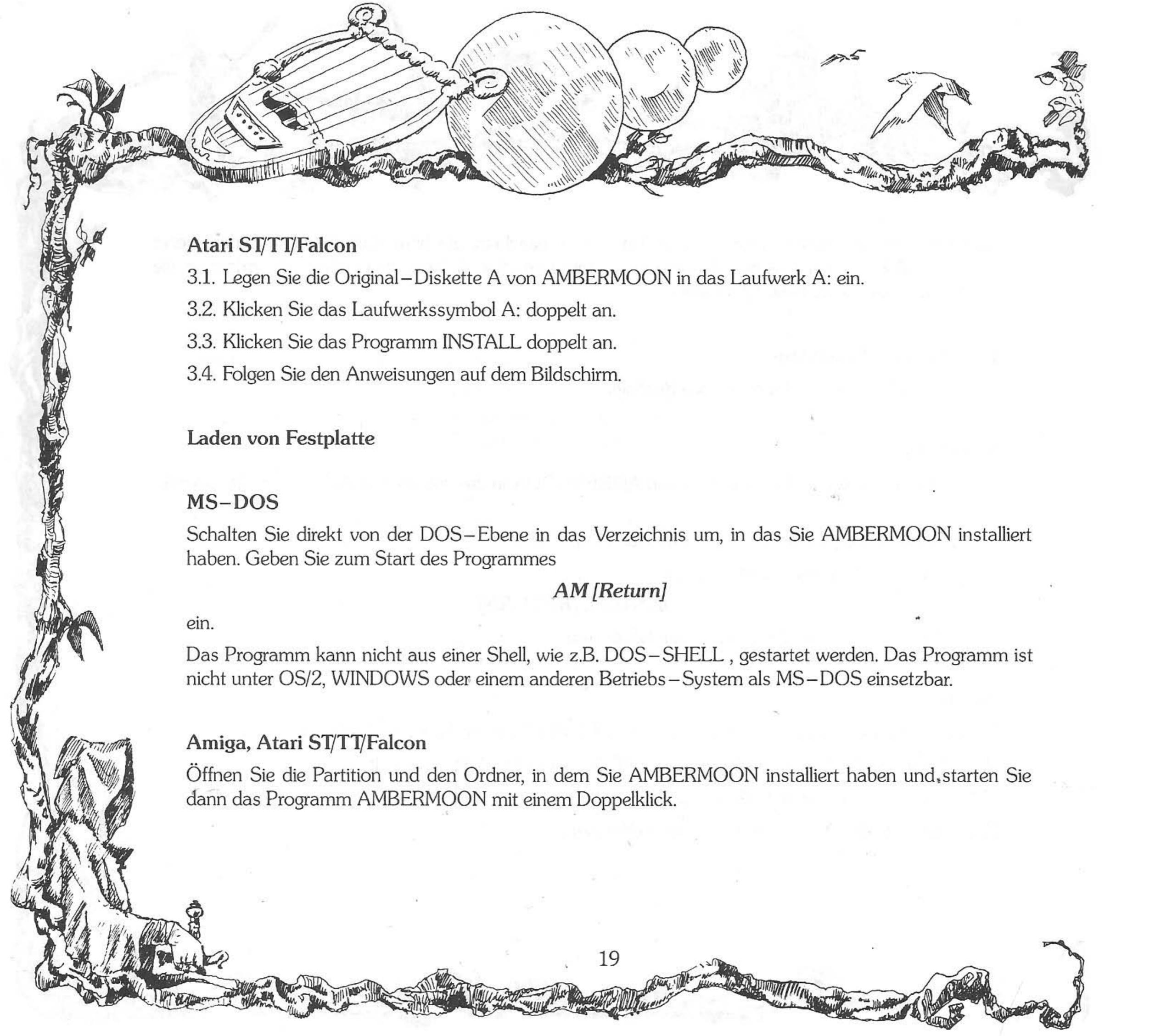
***INSTALL [RETURN]***

- 1.4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

### **Amiga**

- 2.1. Legen Sie die Original-Diskette A von AMBERMOON in das Laufwerk DF0: ein.
- 2.2. Klicken Sie das Disketten-Icon der AMBERMOON-Diskette A doppelt an.
- 2.3. Klicken Sie das Icon INSTALL doppelt an.
- 2.4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.





### Atari ST/TT/Falcon

- 3.1. Legen Sie die Original-Diskette A von AMBERMOON in das Laufwerk A: ein.
- 3.2. Klicken Sie das Laufwerkssymbol A: doppelt an.
- 3.3. Klicken Sie das Programm INSTALL doppelt an.
- 3.4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

### Laden von Festplatte

### MS-DOS

Schalten Sie direkt von der DOS-Ebene in das Verzeichnis um, in das Sie AMBERMOON installiert haben. Geben Sie zum Start des Programmes

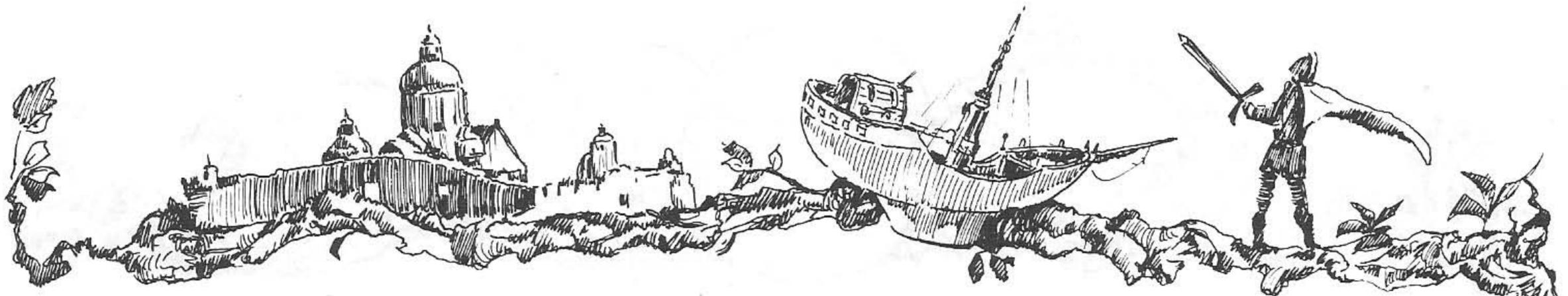
*AM [Return]*

ein.

Das Programm kann nicht aus einer Shell, wie z.B. DOS-SHELL, gestartet werden. Das Programm ist nicht unter OS/2, WINDOWS oder einem anderen Betriebs-System als MS-DOS einsetzbar.

### Amiga, Atari ST/TT/Falcon

Öffnen Sie die Partition und den Ordner, in dem Sie AMBERMOON installiert haben und, starten Sie dann das Programm AMBERMOON mit einem Doppelklick.



## DIE KONTROLLEN VON AMBERMOON

Sie können das Spiel ausschließlich mit der Maus kontrollieren. Ergänzend haben Sie die Möglichkeit, eine Vielzahl der Funktionen auch mit der Tastatur aufzurufen. Im folgenden Text werden die beiden Maus-Tasten mit LMT für Linke-Maus-Taste und RMT für Rechte-Maus-Taste abgekürzt. Die Zifferntasten 1 bis 9 des numerischen Ziffernblocks entsprechen den Funktionen des Kontroll-Feldes, die auch mit der Maus gewählt werden können.

### Die Maus-Tasten

Im allgemeinen ruft die LMT eine Funktion auf und die RMT bricht sie wieder ab, falls eine Funktion etwa versehentlich gewählt wurde.

### Der Maus-Zeiger

Die Grundform des Maus-Zeigers ist das Schwert. Abhängig von der Situation kann er jedoch seine Form ändern. Bei manchen Aktionen wird der Maus-Zeiger in einem Fenster eingesperrt, um Fehleingaben zu unterbinden.

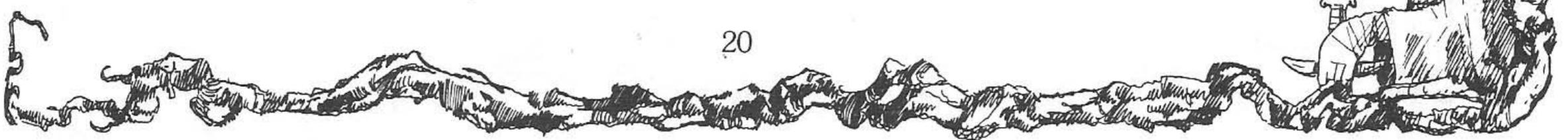
### Die Kontroll-Icons

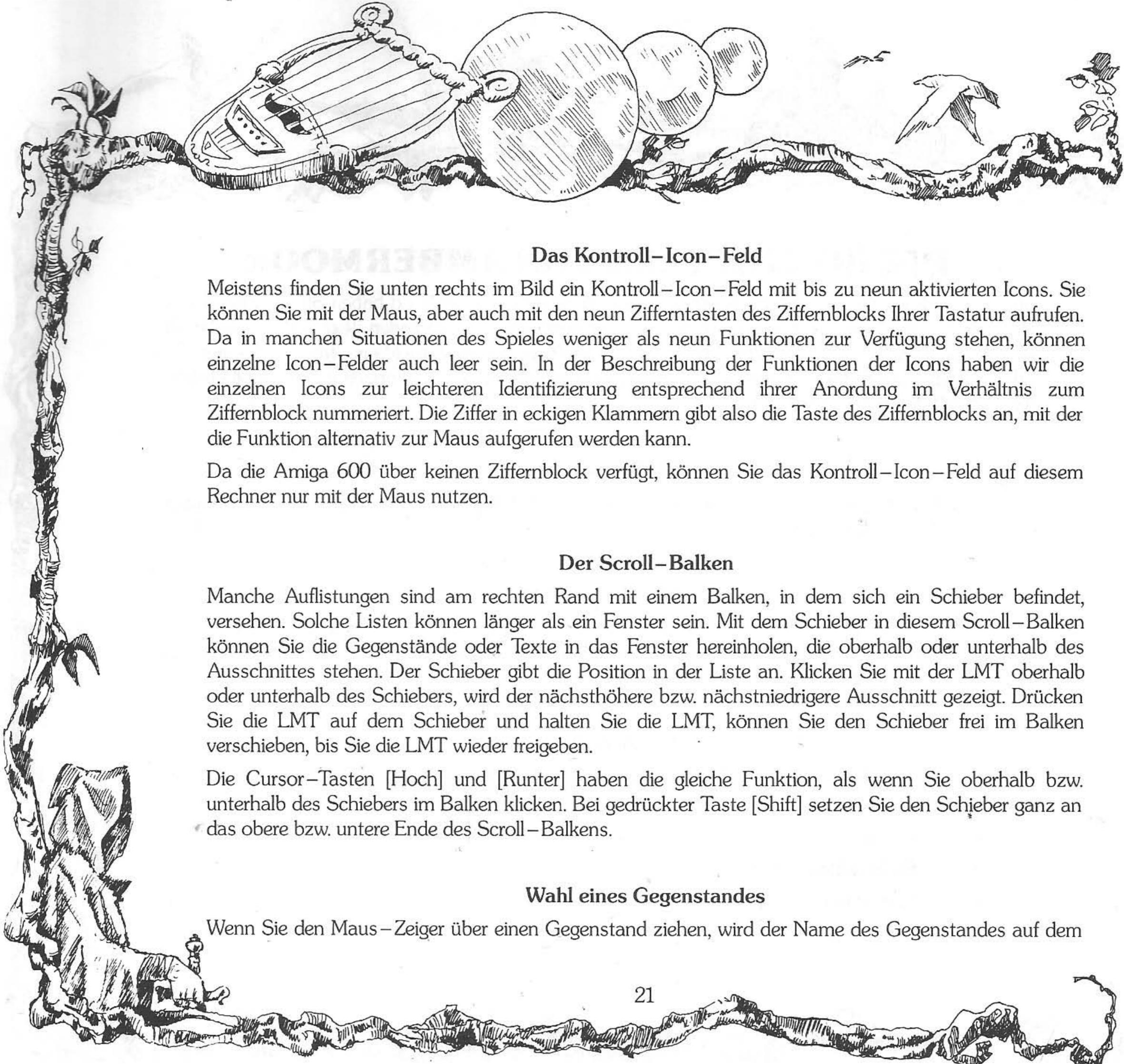
In AMBERMOON finden Sie viele Kontroll-Icons. Sie wählen Sie mit der LMT an. Schraffierte Icons können nicht gewählt werden.

Allgemeine Icons sind:

**OK** Sie bestätigen Ihre Eingabe

**Exit** Sie verlassen eine Funktion





## Das Kontroll-Icon-Feld

Meistens finden Sie unten rechts im Bild ein Kontroll-Icon-Feld mit bis zu neun aktivierten Icons. Sie können Sie mit der Maus, aber auch mit den neun Zifferntasten des Ziffernblocks Ihrer Tastatur aufrufen. Da in manchen Situationen des Spieles weniger als neun Funktionen zur Verfügung stehen, können einzelne Icon-Felder auch leer sein. In der Beschreibung der Funktionen der Icons haben wir die einzelnen Icons zur leichteren Identifizierung entsprechend ihrer Anordnung im Verhältnis zum Ziffernblock nummeriert. Die Ziffer in eckigen Klammern gibt also die Taste des Ziffernblocks an, mit der die Funktion alternativ zur Maus aufgerufen werden kann.

Da die Amiga 600 über keinen Ziffernblock verfügt, können Sie das Kontroll-Icon-Feld auf diesem Rechner nur mit der Maus nutzen.

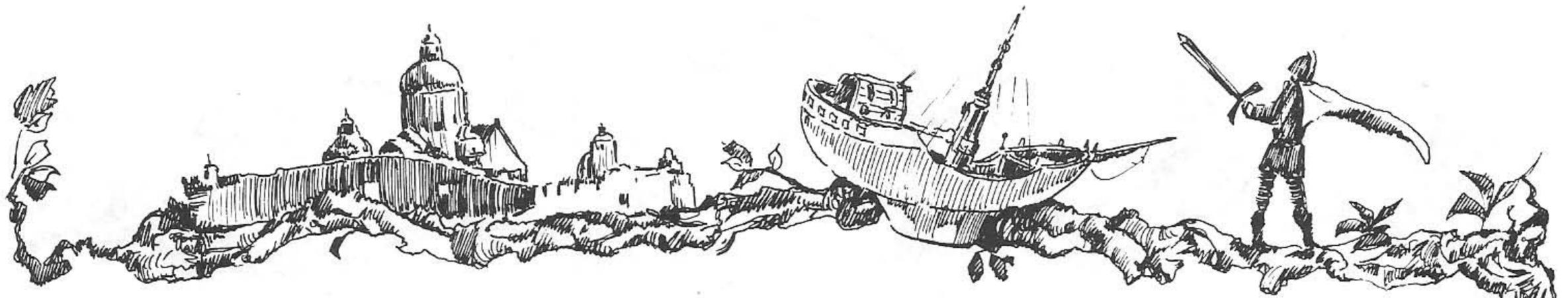
## Der Scroll-Balken

Manche Auflistungen sind am rechten Rand mit einem Balken, in dem sich ein Schieber befindet, versehen. Solche Listen können länger als ein Fenster sein. Mit dem Schieber in diesem Scroll-Balken können Sie die Gegenstände oder Texte in das Fenster hereinholen, die oberhalb oder unterhalb des Ausschnittes stehen. Der Schieber gibt die Position in der Liste an. Klicken Sie mit der LMT oberhalb oder unterhalb des Schiebers, wird der nächsthöhere bzw. nächstniedrigere Ausschnitt gezeigt. Drücken Sie die LMT auf dem Schieber und halten Sie die LMT, können Sie den Schieber frei im Balken verschieben, bis Sie die LMT wieder freigeben.

Die Cursor-Tasten [Hoch] und [Runter] haben die gleiche Funktion, als wenn Sie oberhalb bzw. unterhalb des Schiebers im Balken klicken. Bei gedrückter Taste [Shift] setzen Sie den Schieber ganz an das obere bzw. untere Ende des Scroll-Balkens.

## Wahl eines Gegenstandes

Wenn Sie den Maus-Zeiger über einen Gegenstand ziehen, wird der Name des Gegenstandes auf dem



Maus – Zeiger angezeigt.

Mit der LMT nehmen Sie einen Gegenstand aus dem Inventar einer Figur oder aus einer Truhe oder einem anderen Behältnis auf den Maus – Zeiger. Führen Sie den Gegenstand nun auf sein Ziel und drücken Sie erneut die LMT. Ein Ziel kann z.B. ein Gruppen – Mitglied sein.

haben Sie versehentlich den falschen Gegenstand gewählt, drücken Sie einfach die RMT, und der Gegenstand wird an seinen alten Platz zurückgelegt.

Ist das Ziel für den Gegenstand bereits belegt, wird der alte Gegenstand des Zieles auf den Maus – Zeiger genommen.

### Eingabe von Zahlen

Unter Umständen müssen Sie eine Zahl eingeben, um einen Wert oder eine Menge zu bestimmen. In diesen Situationen erscheint ein spezielles Eingabe – Fenster.

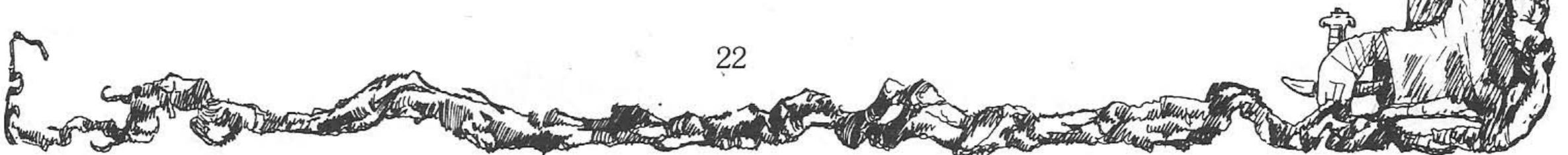
In der linken oberen Ecke dieses Fensters erscheint in der Regel der Gegenstand, um den sich die Eingabe dreht. Direkt dabei findet sich ein kurzer, beschreibender Text und eine Abfrage zur erforderlichen Eingabe.

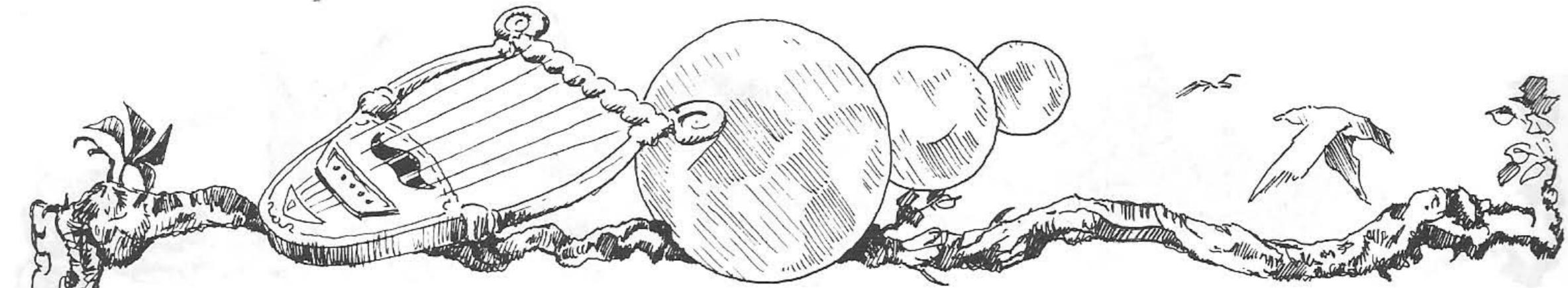
Mit den drei Icons setzen Sie den Wert fest. Die Icons mit den Pfeilen erhöhen bzw. verringern den Wert durch anklicken mit einer Maus – Taste. Halten Sie die LMT auf einem der Icons gedrückt, beschleunigt sich der Durchlauf der Zahlen. Klicken Sie die Icons mit der LMT kurz an, erhöht bzw. verringert sich der Wert um jeweils 1. Mit der RMT wird der maximale bzw. minimale erlaubte Wert (in der Regel "0") eingestellt.

Mit **OK** bestätigen Sie den eingestellten Wert.

Falls das Eingabe – Fenster versehentlich geöffnet wurde, geben Sie einfach den Wert "0" ein und bestätigen mit **OK**.

Die Cursor – Tasten [Hoch] und [Runter] entsprechen den Icons zum Einstellen des Wertes, wenn sie mit





der LMT ausgelöst werden. Benutzen Sie die beiden Cursor-Tasten bei gedrückter Taste [Shift], entsprechen sie den Icons bei Auslösung mit der RMT.

### Eingabe von Text

Manchmal, wie z.B. der Name bei der Wahl des Charakters Ihrer Spielfigur, muß ein Text eingegeben werden. Geben Sie den gewünschten Text, in unserem Beispiel den Namen, über die Tastatur ein, und beenden Sie Ihre Eingabe mit der Taste [Return] oder mit der LMT.

Um einzelne Buchstaben zu löschen, nutzen Sie bitte die Taste [Backspace]. Um eine komplette Eingabe zu löschen, drücken Sie [Shift] und [Backspace] gleichzeitig.

### Sicherheits-Abfragen

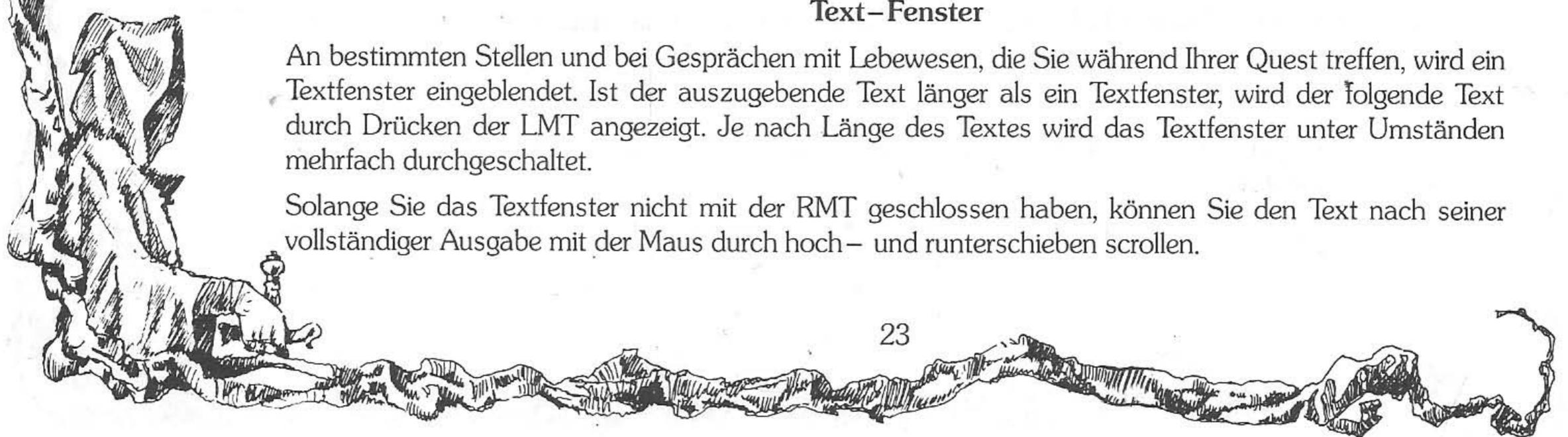
Bei allen kritischen Eingaben wird eine Sicherheits-Abfrage zwischengeschaltet. Bestätigen Sie Ihre Eingabe durch anklicken des Icons **JA**, wird sie endgültig vom Programm übernommen. Falls Sie versehentlich eine falsche Eingabe gemacht haben, klicken Sie das Icon **NEIN** an.

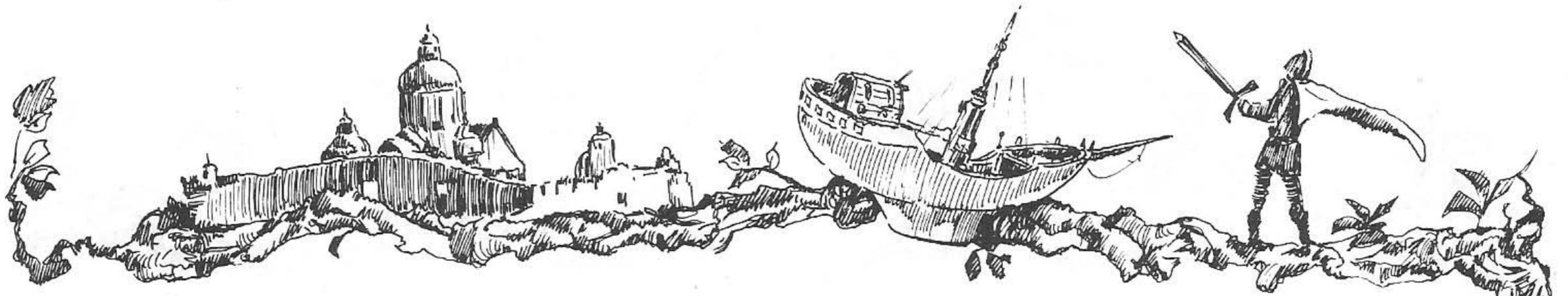
Die Tasten [Y] (englisch YES), [O] (französisch OUI) und [J] (deutsch JA) entsprechen dem Icon **JA**, die Taste [N] (NO, NON, bzw. NEIN) entspricht dem Icon **NEIN**.

### Text-Fenster

An bestimmten Stellen und bei Gesprächen mit Lebewesen, die Sie während Ihrer Quest treffen, wird ein Textfenster eingeblendet. Ist der auszugebende Text länger als ein Textfenster, wird der folgende Text durch Drücken der LMT angezeigt. Je nach Länge des Textes wird das Textfenster unter Umständen mehrfach durchgeschaltet.

Solange Sie das Textfenster nicht mit der RMT geschlossen haben, können Sie den Text nach seiner vollständiger Ausgabe mit der Maus durch hoch- und runterschieben scrollen.





### Eingabe-/Ausgabe-Fehler

Das Programm fängt Eingabe- und Ausgabe-Fehler mit einem besonderen Fenster ab. Wenn der Zugriff auf eine Diskette oder die Festplatte nicht möglich war, erscheint dieses Fenster, in dem Sie die Icons **JA** und **NEIN** finden.

Klicken Sie **JA** an wenn der Zugriff wiederholt werden soll.

Klicken Sie **NEIN** an, verlassen Sie das Programm, und kehren in das Betriebs-System des Rechners zurück.

Amiga- und Atari-Benutzer, die AMBERMOON von Diskette spielen, werden immer wieder aufgefordert die Diskette zu wechseln, die Abfrage gibt Ihnen an, welche der Spiel-Disketten das Programm benötigt und eingelegt werden muß. Diskette J ist dabei Ihre Spielstand-Diskette, die Sie sich mit dem Installations-Programm von Diskette A angelegt haben.

Klicken Sie das Icon **JA** an, wenn die erforderliche Diskette eingelegt ist. Bei der Amiga wird der Disketten-Wechsel vom Computer automatisch erkannt. Das Icon **JA** braucht nicht angeklickt zu werden.

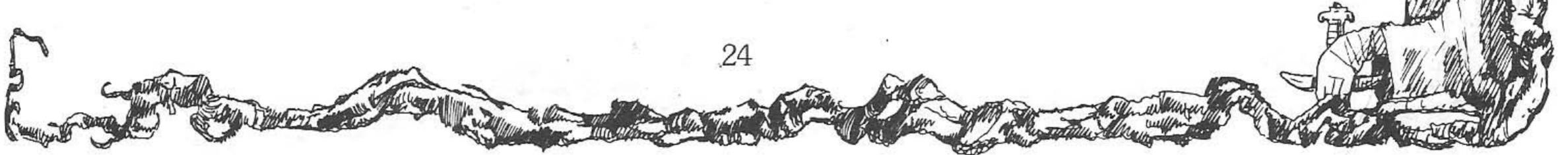
Wenn Sie das Icon **NEIN** anklicken, wird das Programm beendet und der Rechner kehrt in das Betriebs-System zurück.

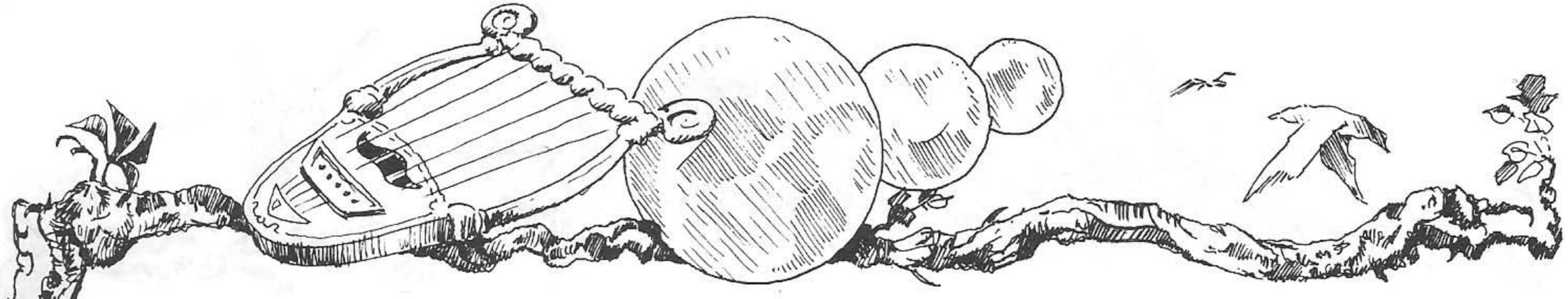
## DAS INTRO

Nach dem Start des Programmes erscheint das Thalion-Fantasy-Logo. Drücken Sie eine Maus-Taste, um das Logo zu überspringen.

Das nun folgende Intro von AMBERMOON erzählt die Geschehnisse in Lyramion seit der erfolgreichen Suche nach dem AMBERSTAR. Sie können dieses Intro wiederum mit der Maus-Taste abbrechen.

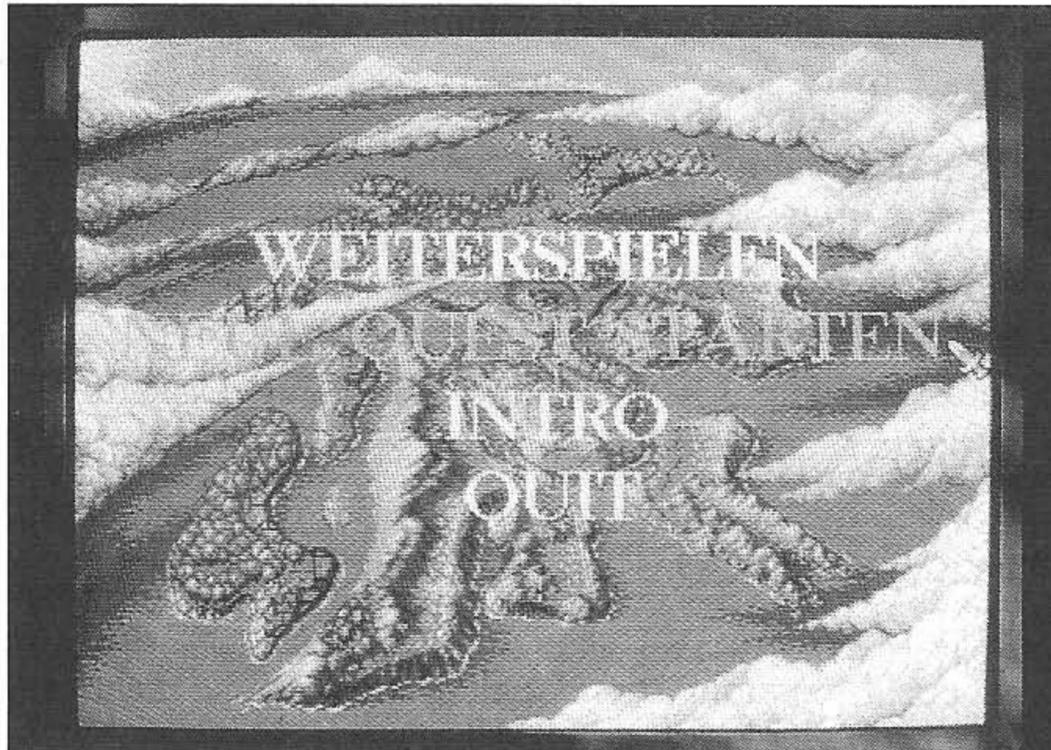
Über der Karte des zerrissenen Landes erscheint das Eingangs-Menü.





## DAS EINGANGS – MENÜ

Das Eingangs – Menü bietet Ihnen folgende Punkte an:



### *WEITERSPIELEN*

Dieser Menü – Punkt erscheint nur, wenn Sie bereits Spiel – Stände abgelegt haben. Mit dieser Funktion wird der zuletzt gesicherte Spielstand geladen. Die Quest wird am Punkt der Unterbrechung fortgesetzt.

### *NEUE QUEST STARTEN*

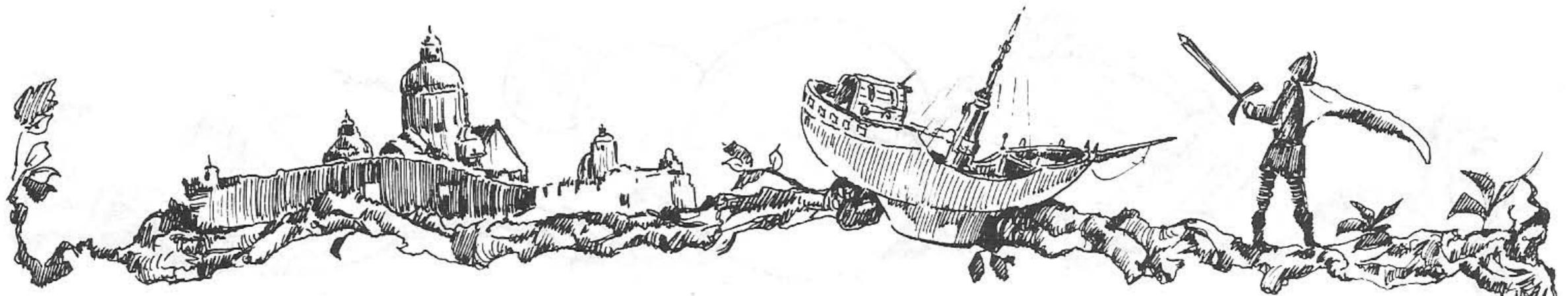
Sie starten ein neues Spiel mit neuen Charakteren. Nach Anwahl dieses Menü – Punktes erscheint das CHARAKTER – MENÜ. Bereits vorhandene Spielstände eines alten Spieles werden nicht gelöscht.

### *INTRO*

Das Intro wird wiederholt.

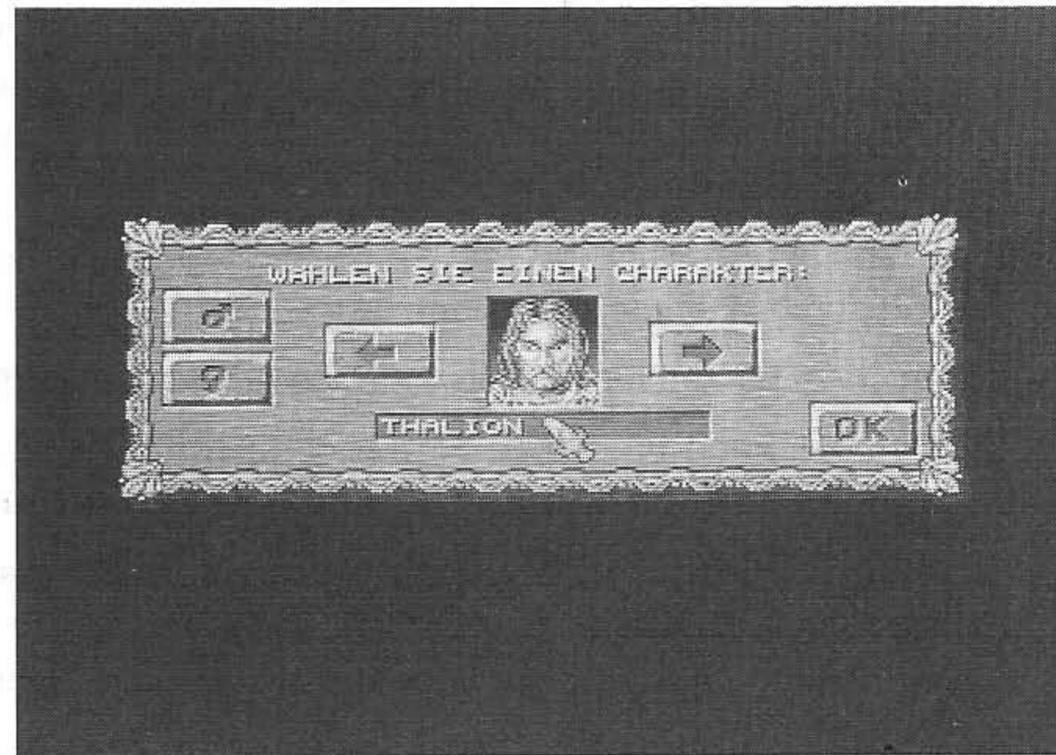
### *QUIT*

Sie verlassen das Programm AMBERMOON und kehren in die Benutzer – Oberfläche zurück, wenn das Programm nicht mit einem Reset direkt von Diskette geladen wurde.



## DAS CHARAKTER-MENÜ

Im Charakter-Menü wählen Sie die Persönlichkeit, die Sie im Spiel darstellen. Die beiden Icons links im Kasten wählen das Geschlecht der Spielfigur. Es stehen Ihnen mehrere weibliche und männliche Figuren zur Verfügung. Die Pfeile links und rechts des Portraits schalten die Bilder durch. Klicken Sie das Namensfeld an, können Sie Ihren Spielnamen eingeben. Wenn alle Daten zu Ihrer Zufriedenheit gesetzt sind, verlassen Sie den Charakter-Editor mit dem Feld **OK**.



Bestätigen Sie die Sicherheits-Abfrage mit **NEIN**, falls Sie das OK-Feld versehentlich angeklickt haben sollten. Mit **JA** werden Sie unwiederbringlich in die Welt AMBERMOONs versetzt.

## DIE CHARAKTER-LEISTE

Das Bild ist in zwei Bereiche unterteilt, der Charakter-Leiste am oberen Bildrand, die in jedem Bild zugänglich ist, und dem variablen Bild-Teil, der je nach Situation wechselt.

Für jedes der sechs möglichen Mitglieder Ihrer Gruppe steht in der Charakter-Leiste ein Bild, neben dem sich rechts zwei Balken und einer Sonderanzeige befinden. Unter dem Portrait steht der Name der





Person. Wird der Name in gelber Schrift dargestellt, ist diese Person aktiv. Der aktive Charakter führt alle Aktionen – wie zum Beispiel SPRECHEN, SUCHEN – aus. Der linke der beiden Balken gibt die Menge der verbliebenen Lebenspunkte an, der rechte die Spruchpunkte, also seine magische Leistungsfähigkeit. Über den beiden Balken werden besondere Konditionen der Person, wie zum Beispiel Krankheit, Wahnsinn oder Blindheit, oder in bestimmten Fällen auch Aktionen, wie z.B. eine Hand als Zeichen des Nehmens oder Ablehnung, angezeigt.

Ist ein Charakter-Platz nicht belegt, steht an dieser Stelle eine Maske. Ist ein Charakter gestorben, wird sein Tod durch einen Schädel symbolisiert.

Namen von Charakteren, die nicht aktiv gesetzt werden können, sind in grau dargestellt.

Mit der LMT kann die aktive Person gewechselt werden. Ausgeschlossen sind alle Charaktere, deren Zustand ein aktives Handeln unmöglich macht. Klicken Sie das Bild des gewünschten Charakters an.

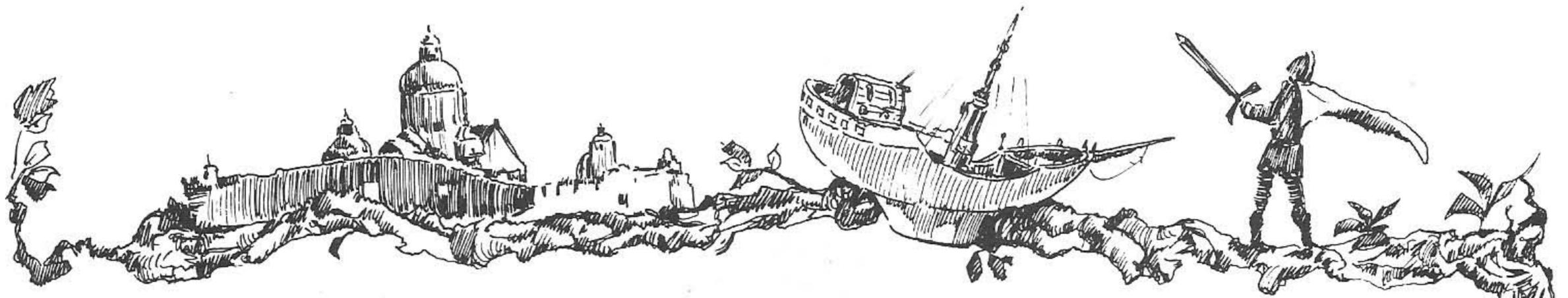
Mit der RMT wählen Sie das Gruppen-Mitglied aus, dessen Inventar und Status Sie einsehen möchten. Es wird zuerst das Inventar und der allgemeine Status des gewählten Charakters angezeigt. In den Umfassenden Status der Figur kommen Sie über das Menü des Inventars.

## DAS HAUPTBILD

Das Hauptbild, in dem Sie Ihre Gruppe die meiste Zeit begleiten, ist in drei Bereiche unterteilt: Das Graphikfenster links, die Anzeige-Felder für besondere Gegenstände und Zaubersprüche auf der rechten Seite, sowie das Kontroll-Feld rechts unten.

### Die Anzeigefelder

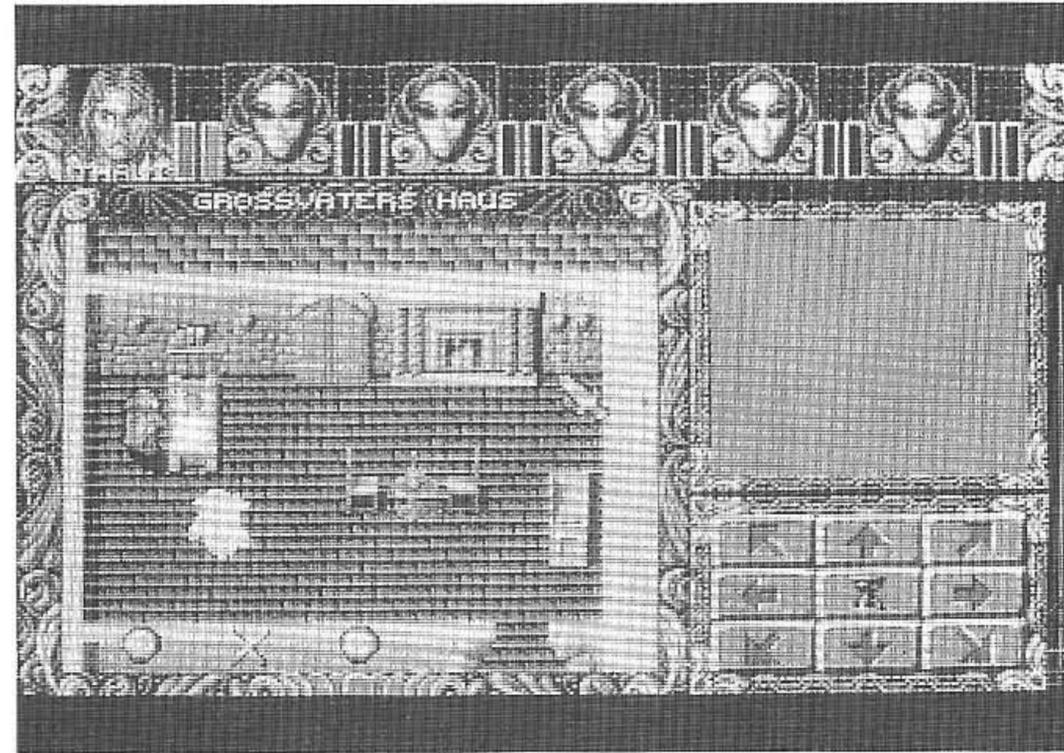
Im oberen der beiden Anzeigefelder werden Gegenstände dargestellt, die der Gruppe hilfreiche Informationen geben, wie zum Beispiel ein Kompaß oder eine Uhr. Diese Gegenstände erwirbt oder findet die Gruppe während des Abenteuers. Im Anzeigefeld der magischen Sprüche werden temporäre



Zaubersprüche, wie z.B.  
Lichtsprüche, angezeigt.

### Das Kontroll-Feld

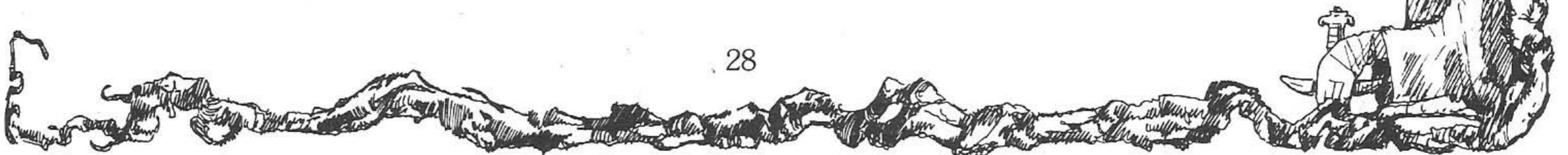
Je nach Notwendigkeit wird hier der Icon-Satz für Bewegungen im 2D- bzw. im 3D-Bild, oder nach Umschalten der Icon-Satz für die möglichen Aktionen angezeigt. Icons, die nicht gewählt werden können, sind schraffiert dargestellt.



### Das Graphikfenster

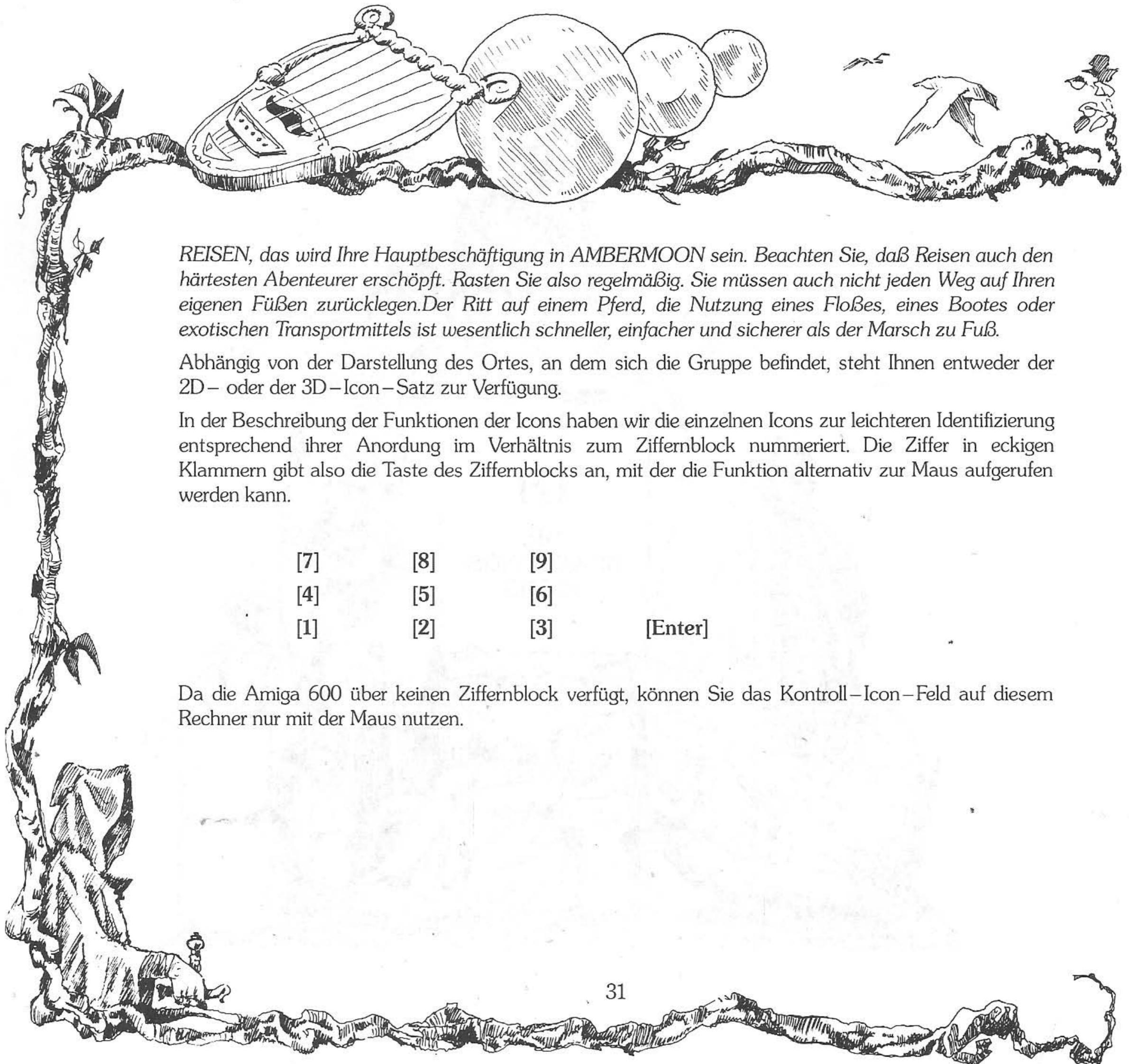
Über dem Graphikfenster wird der Name des Ortes angegeben, in dem sich Ihre Gruppe befindet. In einem Labyrinth, einer Ortschaft oder einem Höhlensystem wechselt die Darstellung von der zweidimensionalen Draufsicht in die dreidimensionale Sicht aus dem Blickwinkel der Gruppe. Normalerweise stellt der Maus-Zeiger im Graphik-Fenster einen Pfeil für die mögliche Richtung dar. Richtungen können grundsätzlich direkt im Graphikfenster gewählt werden, auch wenn das Aktions-Feld aktiv ist.

Mit der RMT können Sie im Graphikfenster direkt die Funktionen SPRECHEN und ANSCHAUEN aufrufen.









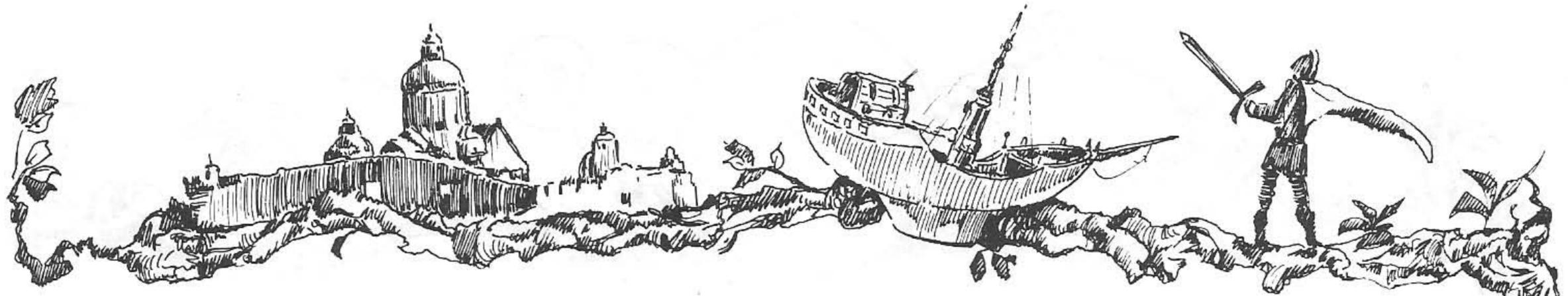
*REISEN*, das wird Ihre Hauptbeschäftigung in AMBERMOON sein. Beachten Sie, daß Reisen auch den härtesten Abenteurer erschöpft. Rasten Sie also regelmäßig. Sie müssen auch nicht jeden Weg auf Ihren eigenen Füßen zurücklegen. Der Ritt auf einem Pferd, die Nutzung eines Floßes, eines Bootes oder exotischen Transportmittels ist wesentlich schneller, einfacher und sicherer als der Marsch zu Fuß.

Abhängig von der Darstellung des Ortes, an dem sich die Gruppe befindet, steht Ihnen entweder der 2D- oder der 3D-Icon-Satz zur Verfügung.

In der Beschreibung der Funktionen der Icons haben wir die einzelnen Icons zur leichteren Identifizierung entsprechend ihrer Anordnung im Verhältnis zum Ziffernblock nummeriert. Die Ziffer in eckigen Klammern gibt also die Taste des Ziffernblocks an, mit der die Funktion alternativ zur Maus aufgerufen werden kann.

[7]	[8]	[9]	
[4]	[5]	[6]	
[1]	[2]	[3]	[Enter]

Da die Amiga 600 über keinen Ziffernblock verfügt, können Sie das Kontroll-Icon-Feld auf diesem Rechner nur mit der Maus nutzen.



## Das 2D-Bild

Die Landschaft wird im Graphik-Fenster in der Draufsicht dargestellt. Oben im Fenster ist der Name des Ortes angegeben. Um die Gruppe, die durch Ihre Spielfigur dargestellt wird, bewegen zu können, stehen Ihnen 8 Icons zur Verfügung:

NW	N	NO	
W	Pause	O	
SW	S	SO	Umschalten Aktionen

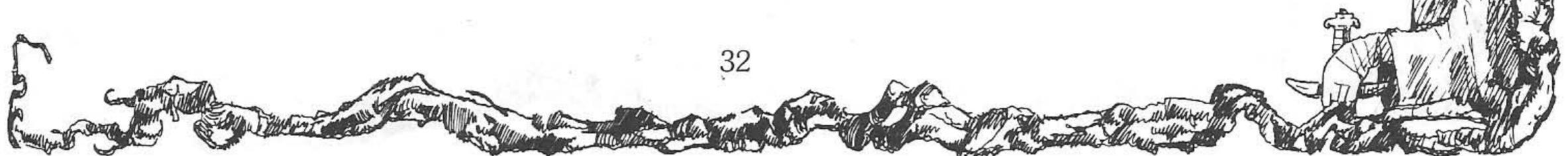
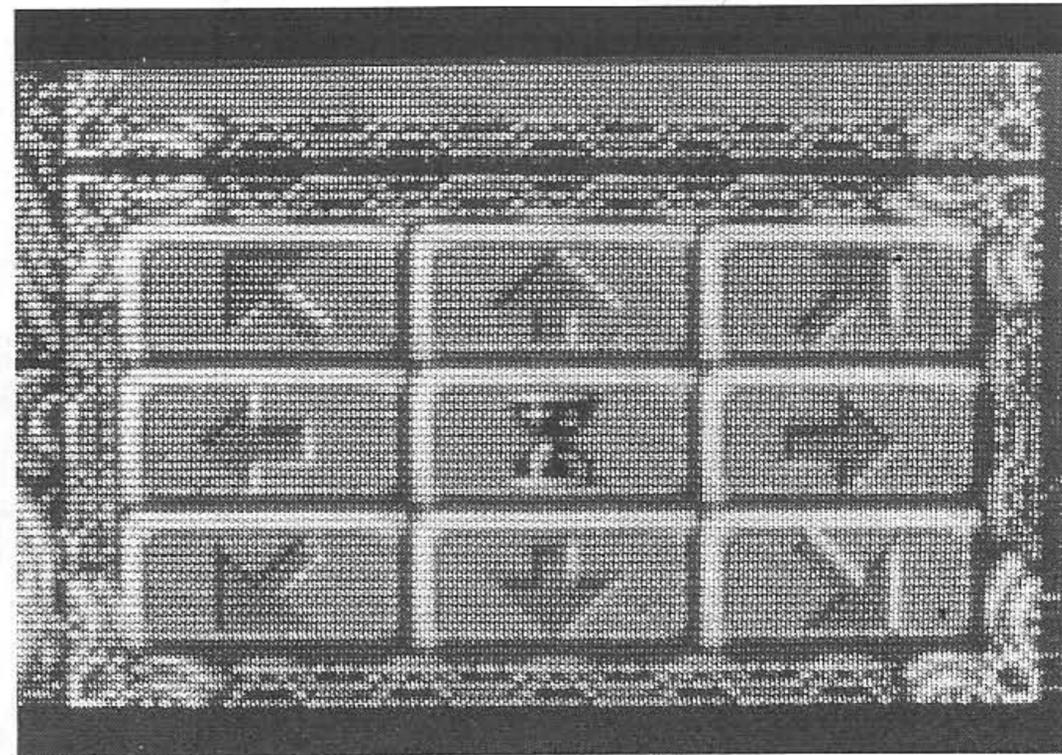
Der Cursor'-Block hat folgende Funktionen:

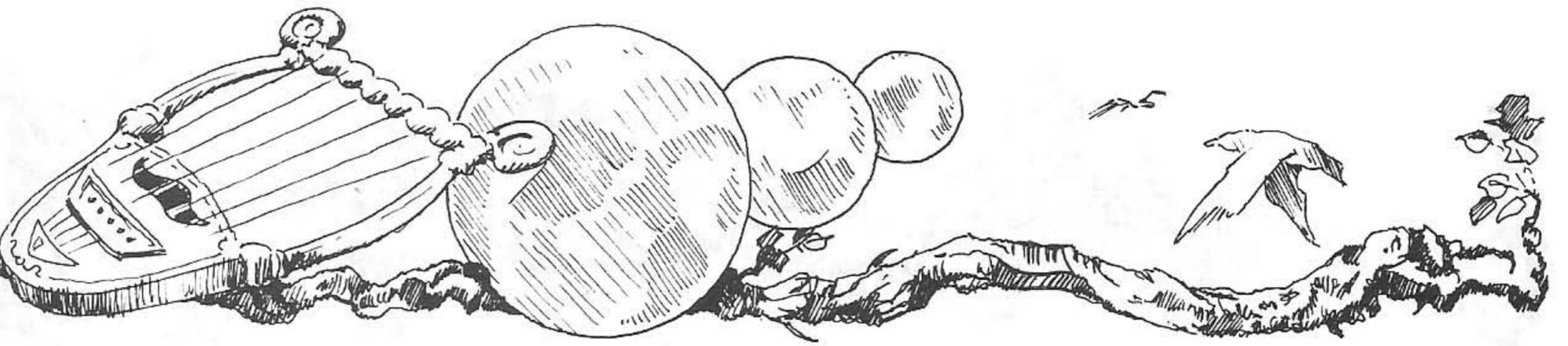
Cursor hoch:	gehe nach Norden
Cursor links:	gehe nach Westen
Cursor rechts:	gehe nach Osten
Cursor runter:	gehe nach Süden

Das Icon [5] hat eine besondere Funktion:

### [5] Pause:

Um zu warten, weisen Sie Ihre Gruppe an, eine Pause einzulegen. Nach Wählen dieses Icons werden





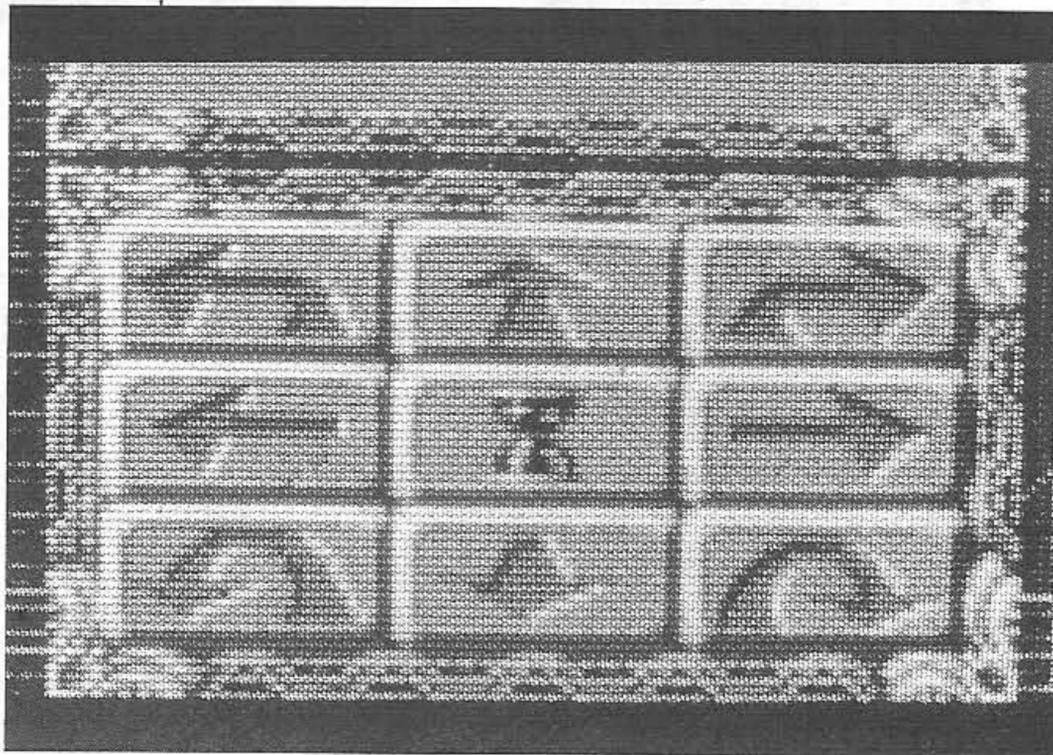
Sie aufgefordert, die Dauer der Pause einzugeben. Bei Eingabe von 0 Stunden wird keine Pause gemacht. Die Höchstzeit einer Pause beträgt 24 Stunden. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit dem Icon **OK**.

#### [Enter] Umschalten Aktionen:

Drücken Sie die Taste [Enter] des Ziffernblocks, oder drücken Sie die RMT im Icon-Feld, um auf den Aktions-Icon-Satz umzuschalten.

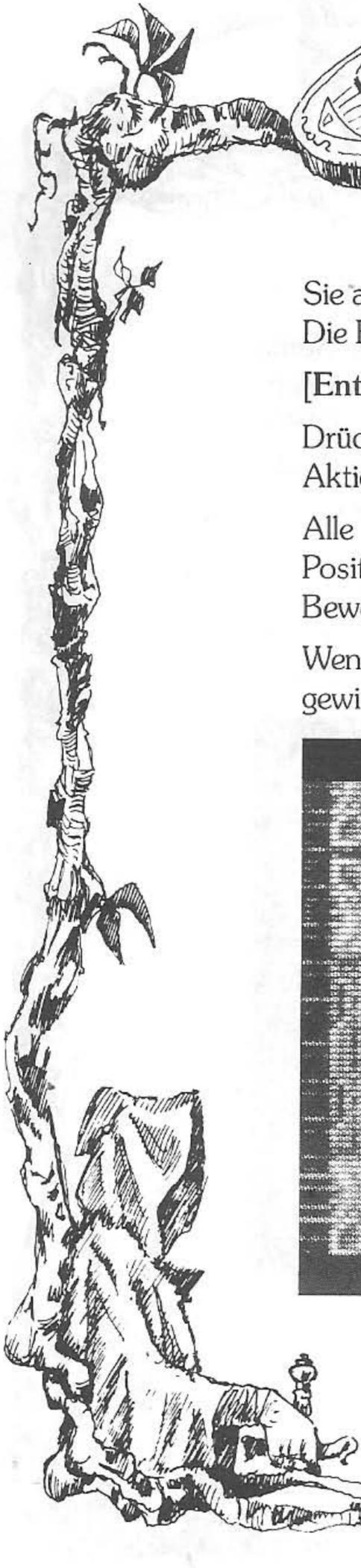
Alle Funktionen können auch mit der Maus direkt im Graphik-Fenster ausgeführt werden. Je nach Position des Maus-Zeiger zur Spielfigur, hat der Maus-Zeiger die Funktion eines der neun Icons des Bewegungs-Icons-Satzes.

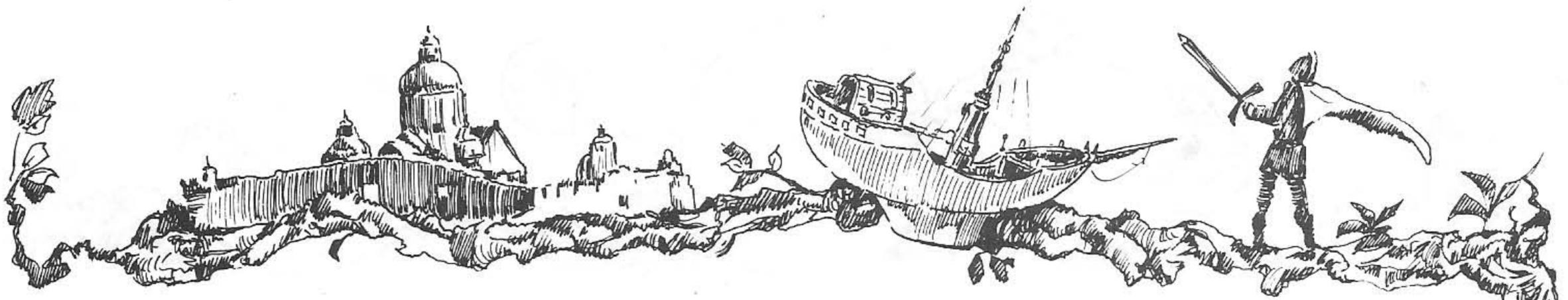
Wenn Sie die RMT im Graphik-Fenster drücken, zeigt der Maus-Zeiger ein Kombi-Icon, das in einem gewissen Umkreis um die Spielfigur bewegt werden kann. Mit diesem Icon werden die Funktionen SPRECHEN und ANSCHAUEN direkt zugänglich. Das Programm entscheidet, welche der Funktionen sinnvoll genutzt wird.



#### Das 3D-Bild

In Labyrinthen, Höhlen und Städten schaltet das Programm in eine 3D-Darstellung der Umgebung der Gruppe um. Der Blickwinkel ist der der Gruppe. Sie können sich in diesen Bereichen frei bewegen und um die eigene Achse drehen. Die möglichen Richtungen sind:





vorwärts links drehen	vorwärts	vorwärts rechts drehen	
links	Pause	rechts	
180° links drehen	rückwärts	180° rechts drehen	Umschalten Aktionen

Der Cursor-Block entspricht in den Funktionen den folgenden Richtungen:

Cursor hoch:	vorwärts gehen
Cursor links:	links drehen
Cursor rechts:	rechts drehen
Cursor runter:	rückwärts gehen

Das Icon [5] hat eine besondere Funktion:

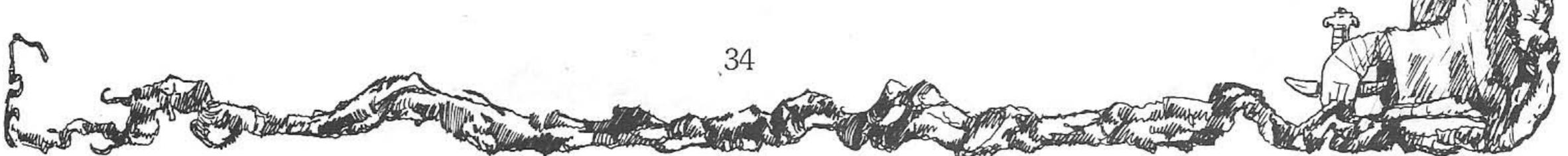
#### [5] Pause:

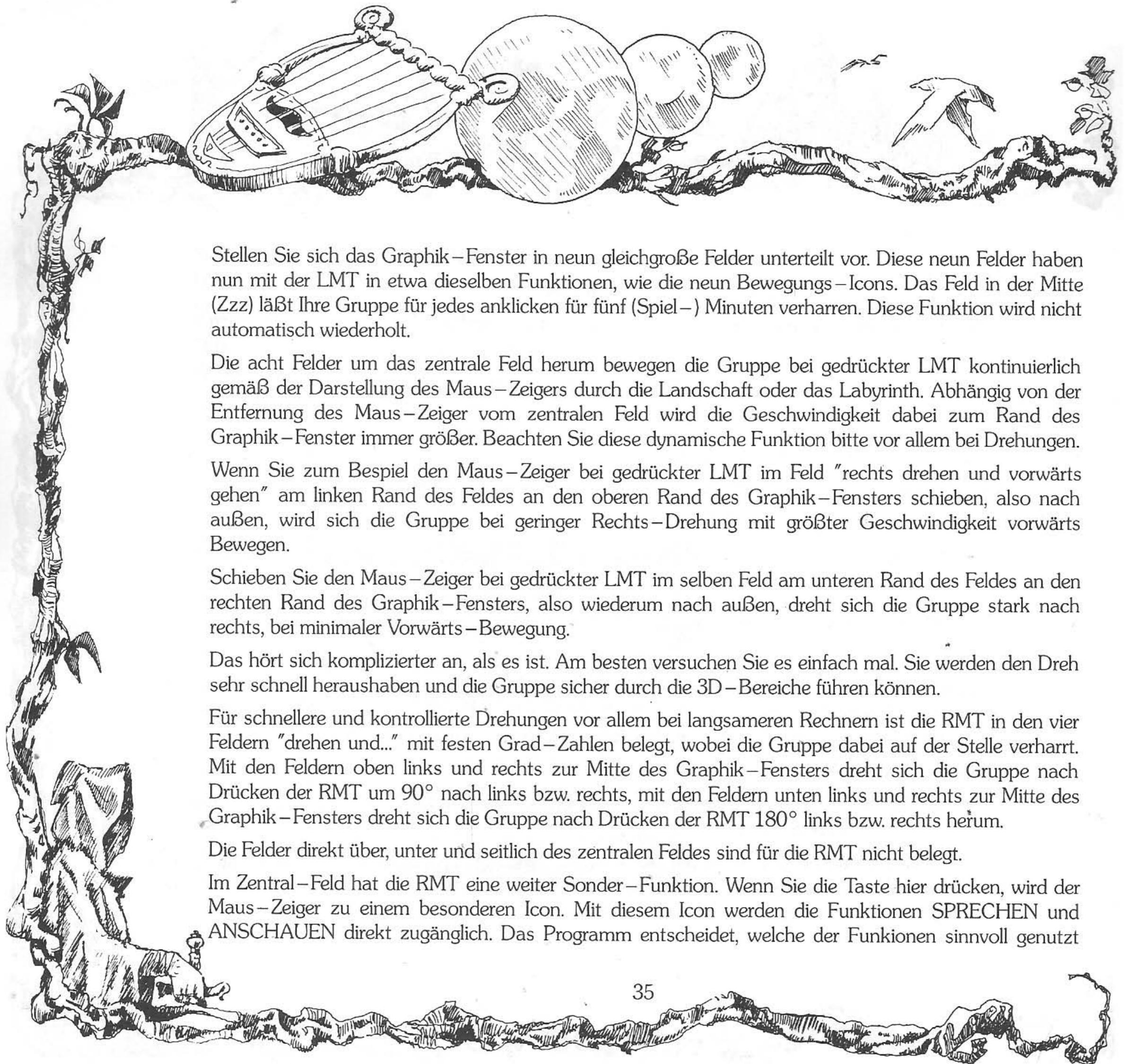
Um zu warten, weisen Sie Ihre Gruppe an, eine Pause einzulegen. Nach Wählen dieses Icons werden Sie aufgefordert, die Dauer der Pause einzugeben. Bei Eingabe von 0 Stunden wird keine Pause gemacht. Die Höchstzeit einer Pause beträgt 24 Stunden. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit dem Icon **OK**.

#### [Enter] Umschalten Aktionen:

Drücken Sie die Taste [Enter] des Ziffernblocks, oder drücken Sie die RMT im Icon-Feld, um auf den Aktions-Icon-Satz umzuschalten.

Sie können die Richtungen wahlweise mit der Maus im Kontroll-Feld anklicken, mit den Tasten des Ziffernblocks wählen, oder aber die Gruppe auch direkt im Graphik-Fenster mit der Maus bewegen. Je nach Position des Maus-Zeigers zur Mitte des Graphik-Fensters wechselt die Maus ihre Funktion:





Stellen Sie sich das Graphik-Fenster in neun gleichgroße Felder unterteilt vor. Diese neun Felder haben nun mit der LMT in etwa dieselben Funktionen, wie die neun Bewegungs-Icons. Das Feld in der Mitte (Zzz) läßt Ihre Gruppe für jedes anklicken für fünf (Spiel-) Minuten verharren. Diese Funktion wird nicht automatisch wiederholt.

Die acht Felder um das zentrale Feld herum bewegen die Gruppe bei gedrückter LMT kontinuierlich gemäß der Darstellung des Maus-Zeigers durch die Landschaft oder das Labyrinth. Abhängig von der Entfernung des Maus-Zeiger vom zentralen Feld wird die Geschwindigkeit dabei zum Rand des Graphik-Fenster immer größer. Beachten Sie diese dynamische Funktion bitte vor allem bei Drehungen.

Wenn Sie zum Beispiel den Maus-Zeiger bei gedrückter LMT im Feld "rechts drehen und vorwärts gehen" am linken Rand des Feldes an den oberen Rand des Graphik-Fensters schieben, also nach außen, wird sich die Gruppe bei geringer Rechts-Drehung mit größter Geschwindigkeit vorwärts bewegen.

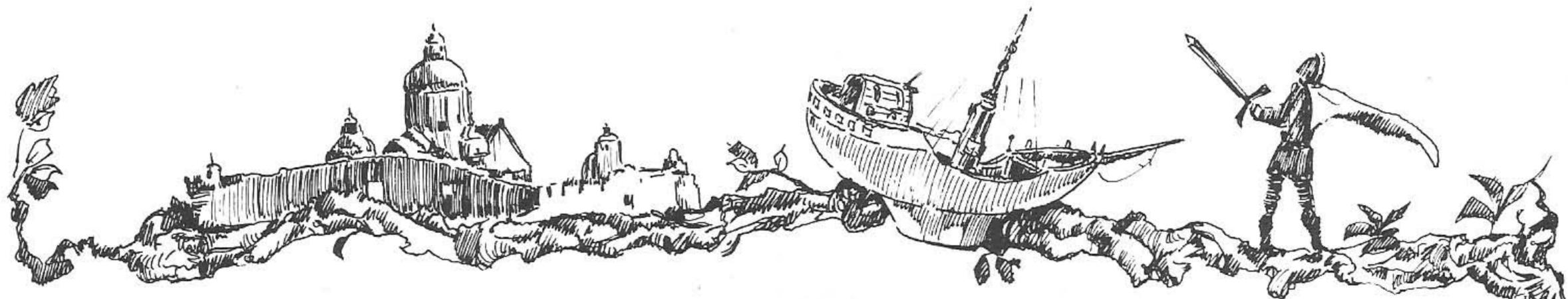
Schieben Sie den Maus-Zeiger bei gedrückter LMT im selben Feld am unteren Rand des Feldes an den rechten Rand des Graphik-Fensters, also wiederum nach außen, dreht sich die Gruppe stark nach rechts, bei minimaler Vorwärts-Bewegung.

Das hört sich komplizierter an, als es ist. Am besten versuchen Sie es einfach mal. Sie werden den Dreh sehr schnell heraushaben und die Gruppe sicher durch die 3D-Bereiche führen können.

Für schnellere und kontrollierte Drehungen vor allem bei langsameren Rechnern ist die RMT in den vier Feldern "drehen und..." mit festen Grad-Zahlen belegt, wobei die Gruppe dabei auf der Stelle verharrt. Mit den Feldern oben links und rechts zur Mitte des Graphik-Fensters dreht sich die Gruppe nach Drücken der RMT um 90° nach links bzw. rechts, mit den Feldern unten links und rechts zur Mitte des Graphik-Fensters dreht sich die Gruppe nach Drücken der RMT 180° links bzw. rechts herum.

Die Felder direkt über, unter und seitlich des zentralen Feldes sind für die RMT nicht belegt.

Im Zentral-Feld hat die RMT eine weitere Sonder-Funktion. Wenn Sie die Taste hier drücken, wird der Maus-Zeiger zu einem besonderen Icon. Mit diesem Icon werden die Funktionen SPRECHEN und ANSCHAUEN direkt zugänglich. Das Programm entscheidet, welche der Funktionen sinnvoll genutzt

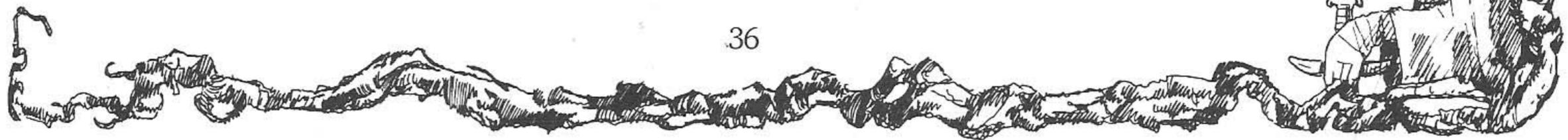


wird. Die Funktion bezieht sich auf den Bereich direkt vor der Gruppe.

In allen 3D-Bereichen wird automatisch mit dem Fortschreiten der Gruppe eine Karte angelegt, die Sie über die Aktions-Icons einsehen können.

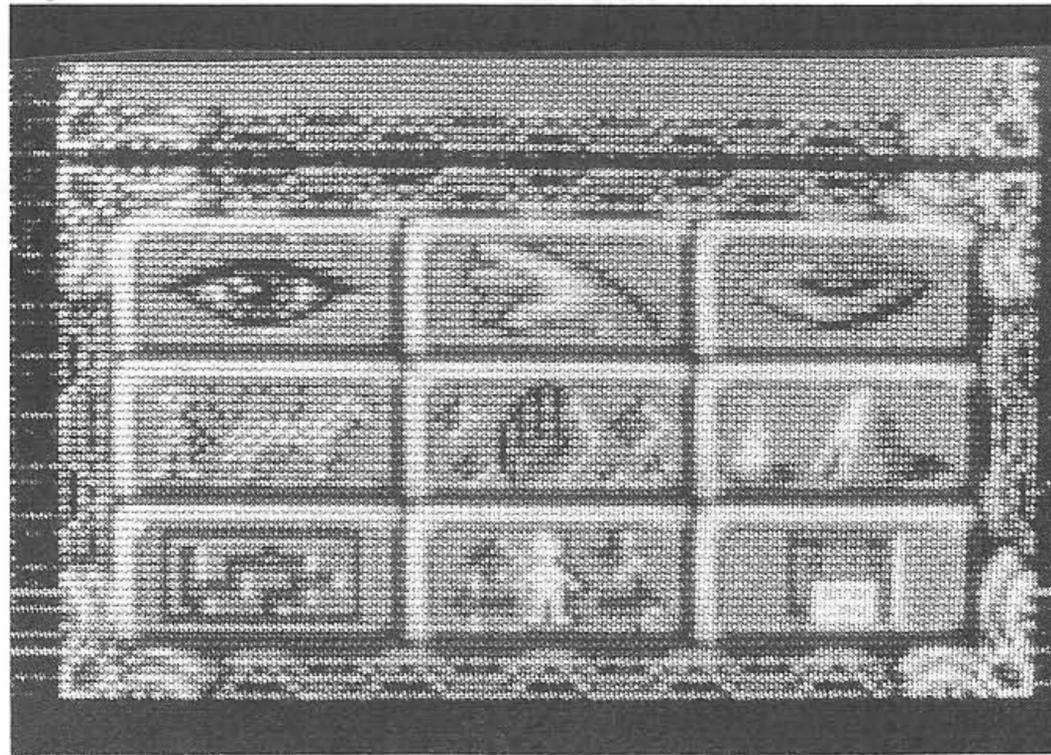
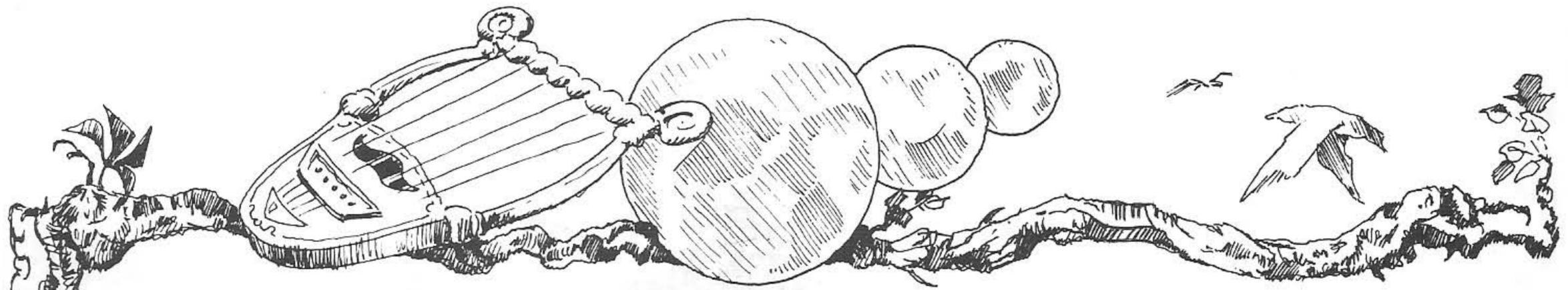
Und noch ein Hinweis:

Ihre Gruppe läuft, solange sie in guter Verfassung ist, schneller als alle Monster. Sie können sich also einem drohenden Kampf auch durch Weglaufen entziehen. Bedenken Sie aber, daß die Gruppe rückwärts natürlich langsamer läuft, als vorwärts.









Drücken Sie im Icon-Feld die RMT oder die Taste [Enter] des Ziffernblocks, erscheinen die neun Aktions-Icons. Alle Icons, deren Funktion in der aktuellen Situation nicht möglich sind, oder deren Funktion durch den aktiven Charakter nicht ausgeführt werden können, werden schraffiert dargestellt und können nicht gewählt werden. Die Funktionen gelten, soweit es sich nicht um allgemeine handelt, nur für den aktiven Charakter. Die Tasten des Ziffernblocks entsprechen in Ihrer Anordnung den neun Icons.

Anschauen

Berühren

Sprechen

Transportmittel

Magie

Lager

Kartenzeichner

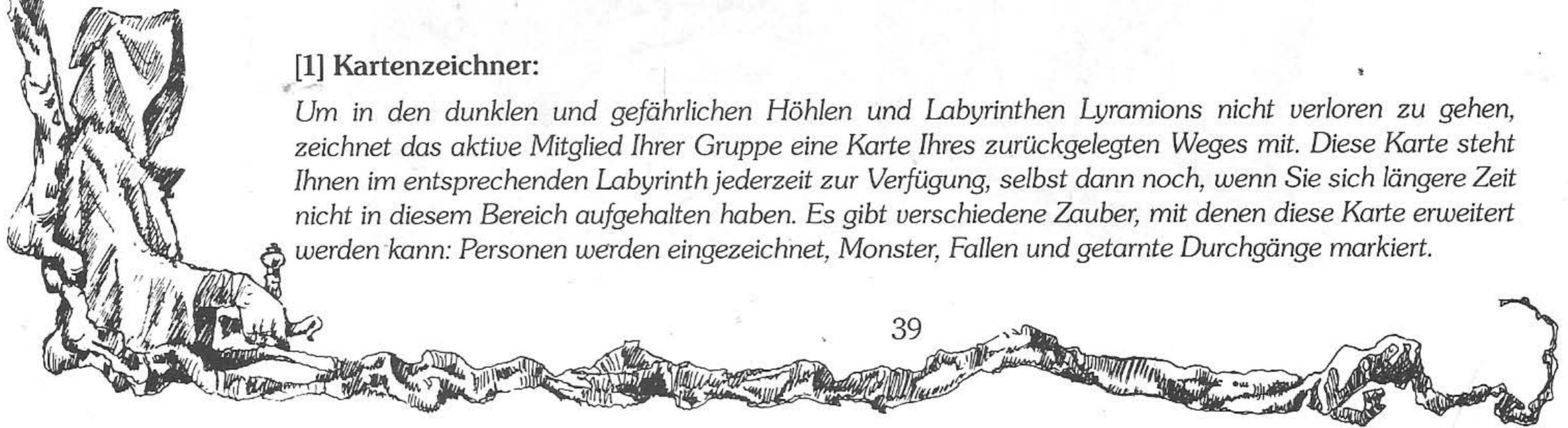
Kampfaufstellung

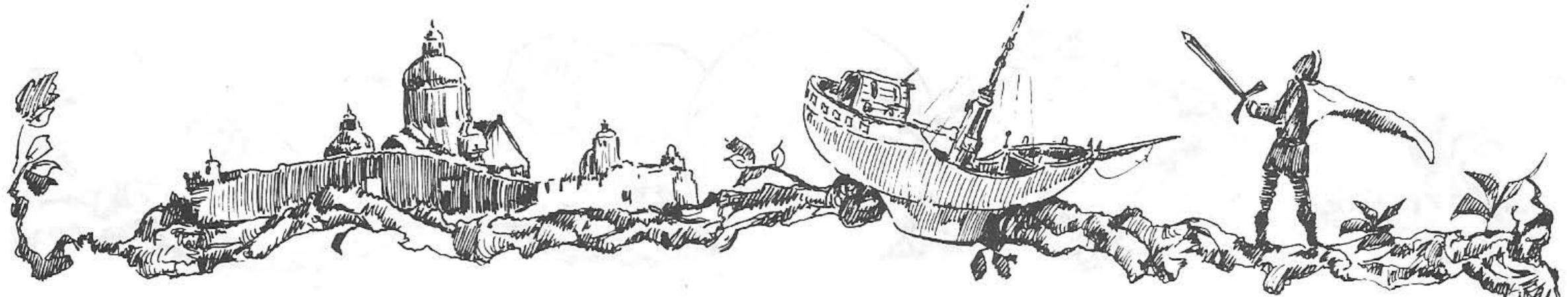
Optionen

Umschalten Bewegung

### [1] Kartenzeichner:

Um in den dunklen und gefährlichen Höhlen und Labyrinthen Lyramions nicht verloren zu gehen, zeichnet das aktive Mitglied Ihrer Gruppe eine Karte Ihres zurückgelegten Weges mit. Diese Karte steht Ihnen im entsprechenden Labyrinth jederzeit zur Verfügung, selbst dann noch, wenn Sie sich längere Zeit nicht in diesem Bereich aufgehalten haben. Es gibt verschiedene Zauber, mit denen diese Karte erweitert werden kann: Personen werden eingezeichnet, Monster, Fallen und getarnte Durchgänge markiert.





Der automatische Kartenzeichner ist nur in 3D-Bereichen aktiv und wird nur aktualisiert, wenn es hell und die aktive Figur nicht blind ist. Besondere magische Sprüche erweitern die Karte auch über das bereits erworbene Wissen der Gruppe hinaus.

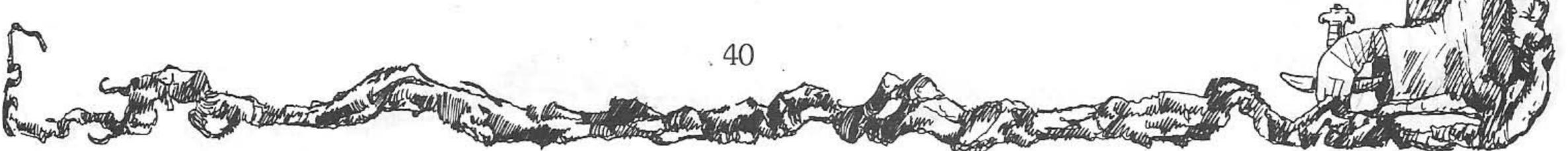
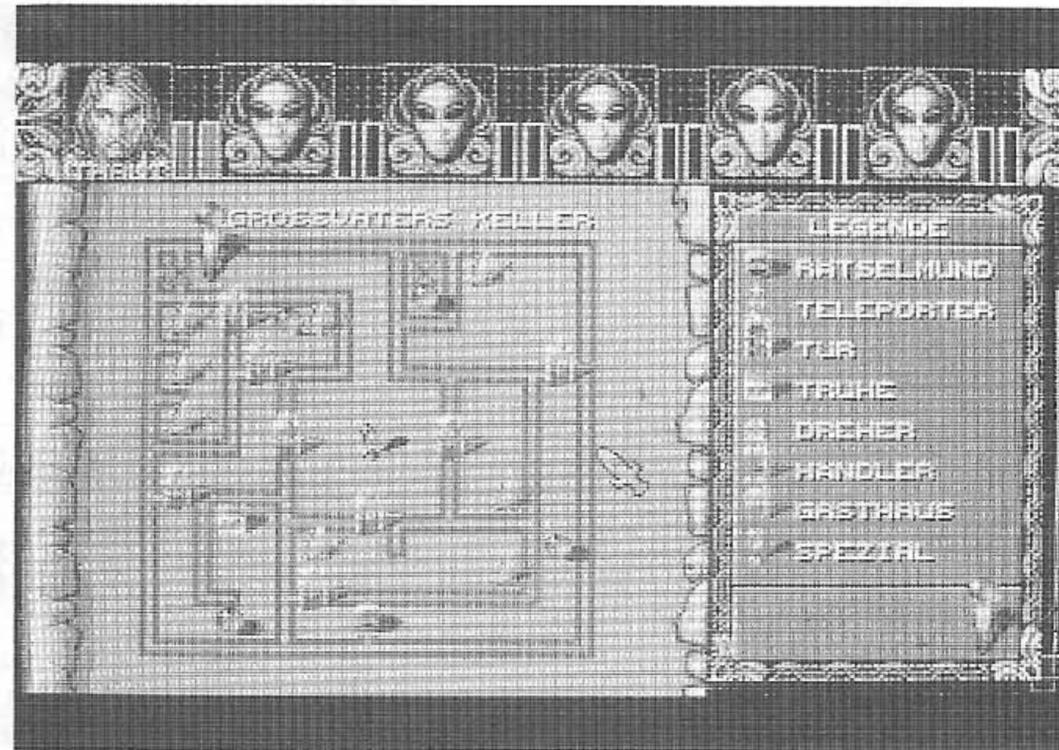
Neben der Karte wird die Legende und die Koordinaten der eigenen Position angegeben. Sie können die Karte in alle vier Richtungen mit der Maus und den Cursor-Tasten scrollen. Die Legende erweitert sich mit bestimmten magischen Funktionen. Wenn Sie einen Kompaß besitzen und dieser von einem Gruppen-Mitglied benutzt wird, wird Ihnen die Richtung, in die sich Ihre Gruppe bewegt, angezeigt.

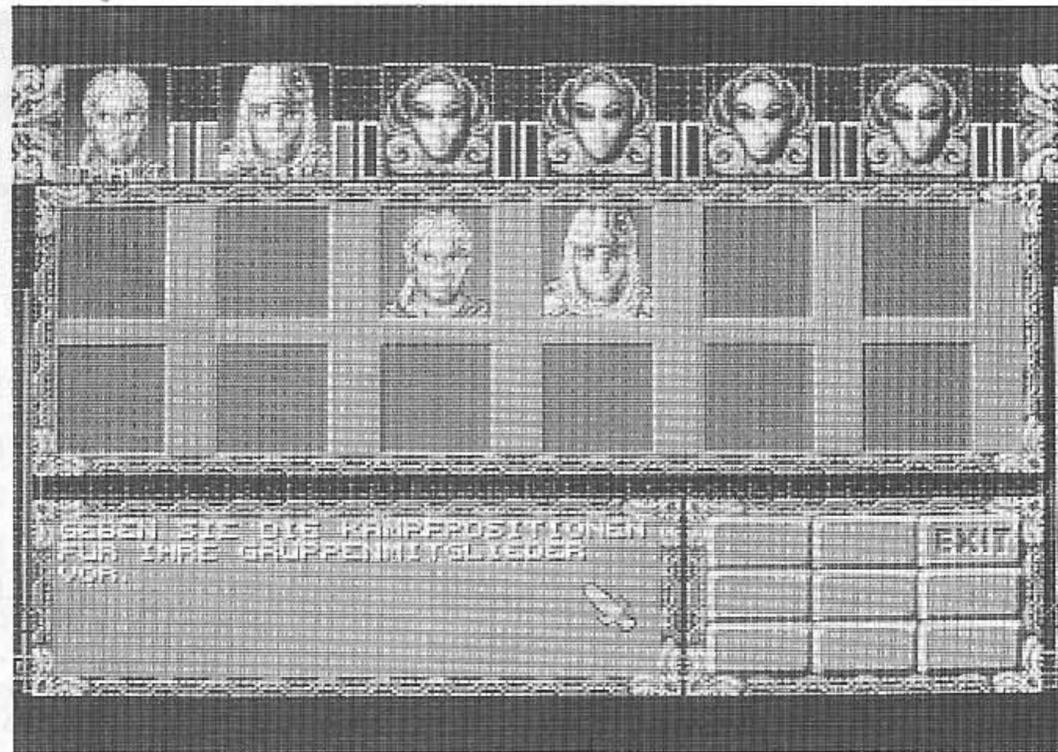
Mit der RMT oder der [Leertaste] blenden Sie die Karte aus.

## [2] Kampfaufstellung:

*Die Mitglieder Ihrer Gruppe sollten in einer vernünftigen taktischen Aufstellung gegen die Angreifer vorgehen. Wenn Sie Ihren stärksten Krieger hinter den alten Magier stellen, wird der Kampf schnell beendet sein. Vergessen Sie nur nicht, die Kampfaufstellung zu überprüfen, wenn ein neues Mitglied in die Gruppe aufgenommen wird, oder ein altes sie verläßt.*

Durch Anklicken einer Figur in der Aufstellung mit der LMT wird sie auf den Maus-Zeiger übernommen. Die RMT setzt sie auf ihre letzte Position zurück.





Die LMT setzt Sie auf eine neue Position. Falls diese bereits besetzt ist, wird die Figur vom Maus-Zeiger mit der Figur in der Aufstellung getauscht.

Im Menü ist nur die Funktion [9] = Exit aktiv.

#### [9] Exit:

Mit Exit verlassen Sie die Kampfaufstellung.

#### [3] Optionen:

In dieser Funktion sind die Spiel-Optionen und die Disketten-Funktionen zusammengefaßt. In einer Einblendung wird Ihnen die Versions-Nummer des Programmes, das Datum der Erstellung und die Sprachversion angezeigt.

Die Unterfunktionen sind:

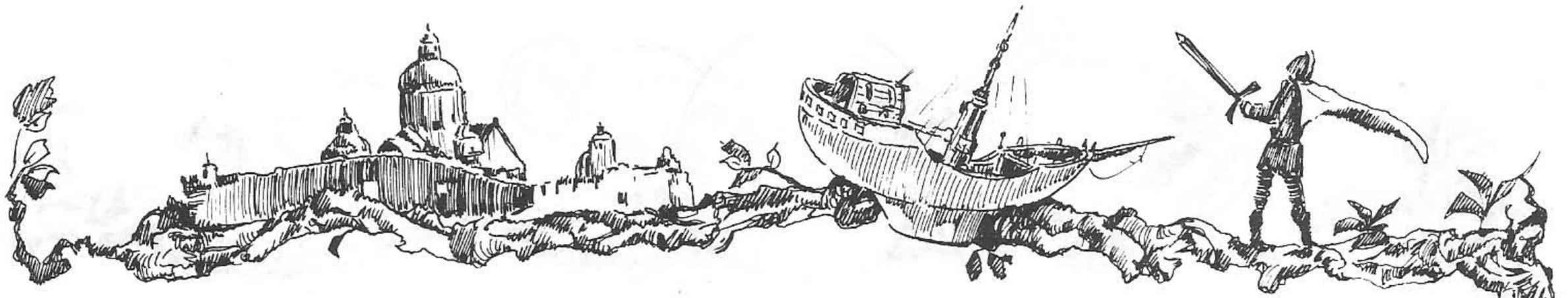
Quit

Exit

Optionen

Sichern

Laden



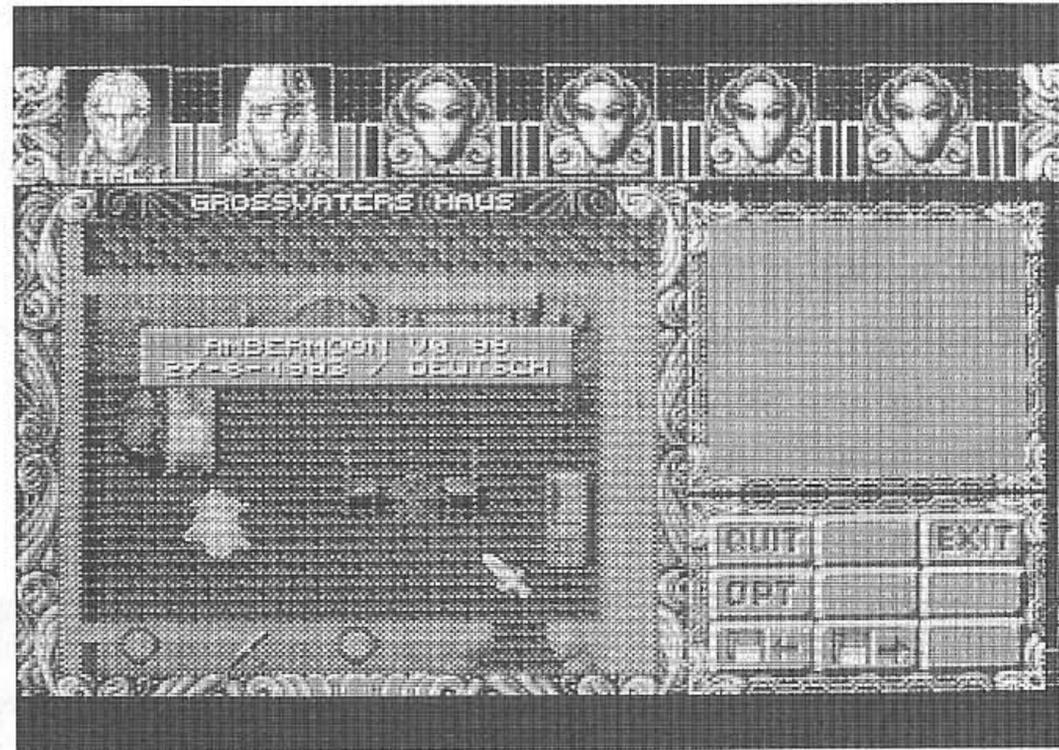
[1] Sichern:

Es erscheint ein Fenster, in dem Sie den Platz für den Spielstand wählen können.

Die RMT deaktiviert die Funktion.

Wähle Sie mit der LMT einen der zehn Save-Plätzen aus und geben Sie einen Namen für den Zwischenstand ein. Bestätige Sie Ihre Eingabe mit [Return].

Es folgt eine Sicherheits-Abfrage: **JA** – es wird gesichert, **NEIN** – es wird nicht gesichert.



[2] Laden:

Die RMT deaktiviert die Funktion.

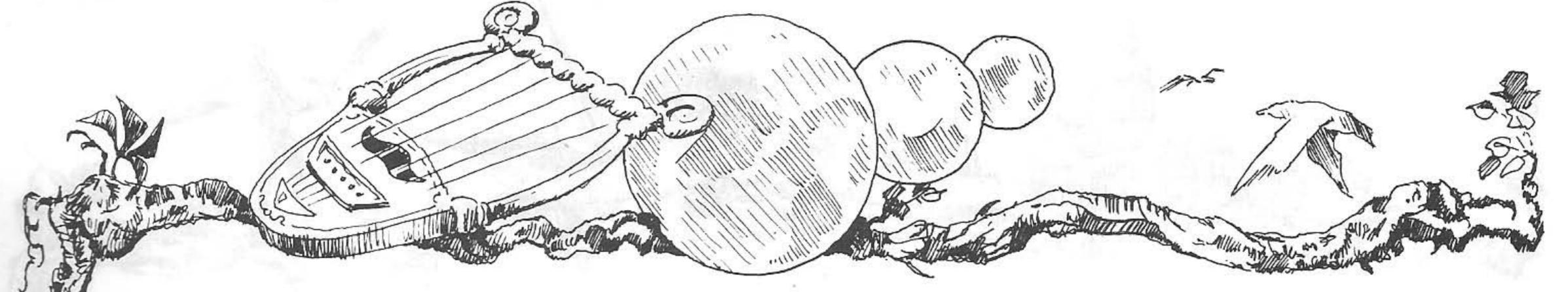
Wählen Sie im Fenster mit der LMT einen der gesicherten Zwischenstände. Unbelegte Plätze können nicht angewählt werden.

Es folgt eine Sicherheits-Abfrage: **JA** – es wird geladen, **NEIN** – es wird nicht geladen.

[4] Spiel-Optionen:

- |                       |  |
|-----------------------|--|
| Musik:                | schaltet die Wiedergabe der Begleitmusik um                |
| Schneller Kampfmodus: | schaltet den Fast-Combat-Modus um                          |
| Text im Blocksatz:    | schaltet den Block-Satz um                                 |
| 3D-Bodentextur:       | schaltet die Darstellungsart des Bodens in 3D-Bereichen um |
| 3D-Deckentextur:      | schaltet die Darstellungsart der Decke in 3D-Bereichen um  |
| Exit:                 | verläßt die Funktion                                       |





Die 3D-Optionen sind nur auf Rechnern mit entsprechender Hardware anwählbar und sinnvoll.

**[7] Quit:**

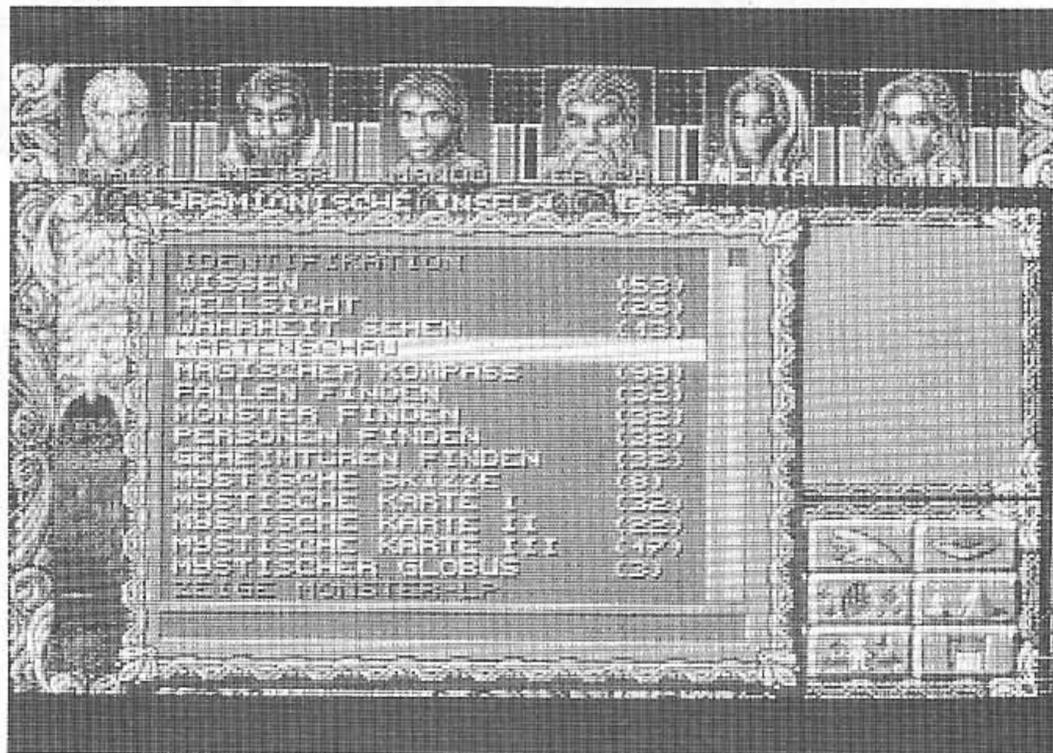
Beendet das Spiel. Wenn das Spiel nicht über ein Reset (nur Amiga und Atari) von Diskette automatisch geladen und gestartet wurde, kehren Sie mit dieser Funktion ins Betriebssystem (GEM-TOS, Workbench, MS-DOS) zurück.

Beachten Sie, daß der aktuelle Spielstand nicht automatisch gesichert wird.

Es folgt eine Sicherheits-Abfrage: **JA** beendet das Spiel, **NEIN** kehrt ins Spiel zurück.

**[9] Exit:**

Verläßt die Funktion Optionen.



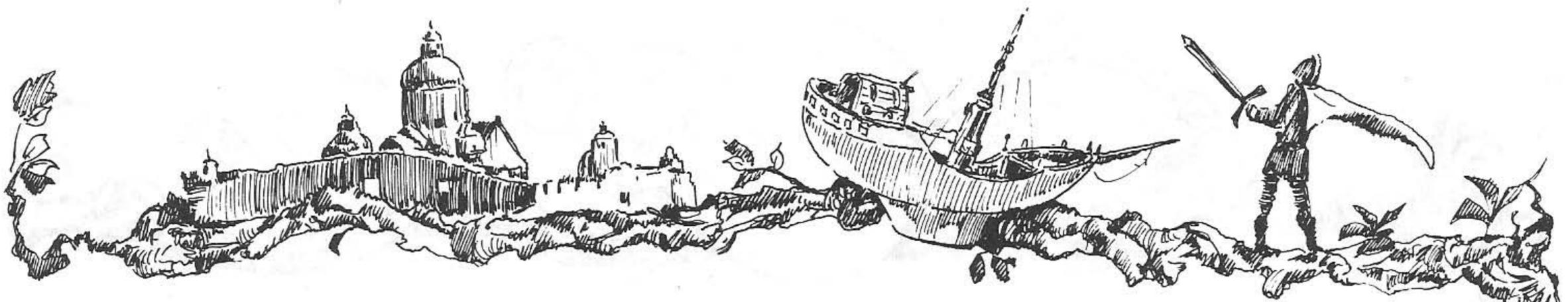
**[4] Transportmittel:**

Diese Funktion ist nur aktiv, wenn ein Transport-Mittel (Pferd, Boot etc.) zur Verfügung steht. Ihre Gruppe betritt/besteigt, bzw. verläßt das entsprechende Transport-Mittel. Einige dieser Transport-Mittel verbleiben an dem Ort, an dem Sie sie verlassen haben, andere verschwinden an ihren Ausgangsort.

**[5] Magie:**

Die RMT deaktiviert die Funktion.

Für die aktive Figur wird eine Liste der möglichen Sprüche eingeblendet. Sie kann, wenn nötig, mit dem



Balken gescrollt werden.

Wird der Name eines Spruches dunkel dargestellt, ist der Charakter nicht in der Lage, diesen Zauber auszuführen.

Wenn der Name eines Spruches hell erscheint, kann der aktive Charakter den Spruch ausführen. Die Zahl in Klammern gibt an, wie oft die Figur mit ihren verbliebenen Spruchpunkten diesen Zauber ausführen kann.

#### [6] Lager:

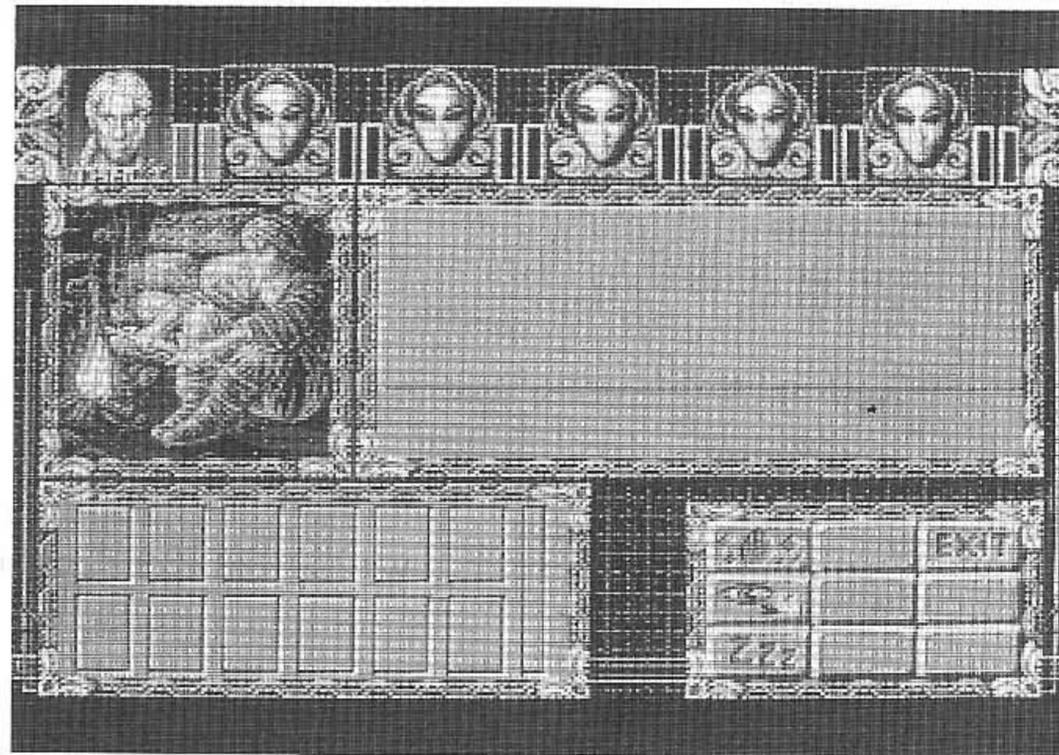
*Am Ende eines langen Tages voller Abenteuer brauchen Sie Rast und müssen Ihre Wunden versorgen. Wenn Sie sich nicht gerade in einer Stadt, in einem Haus oder in direkter Nachbarschaft zu einem Monster befinden, können Sie ein Rast-Lager aufschlagen.*

Die Gruppe schlägt ein Lager auf, in dem sie sich erholen und magische Sprüche trainieren kann, sofern sie über Spruchrollen verfügt. Folgende Unter-Funktionen stehen dafür zur Verfügung:

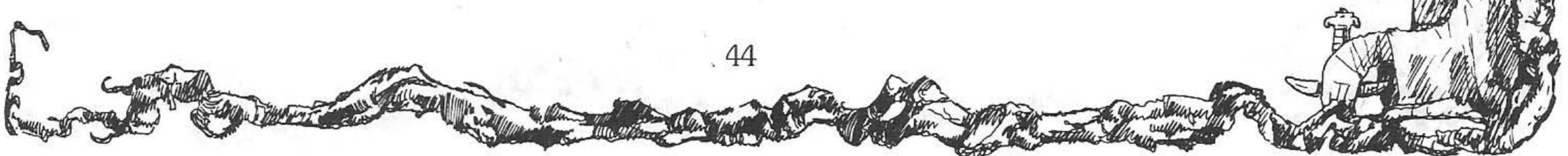
Magie

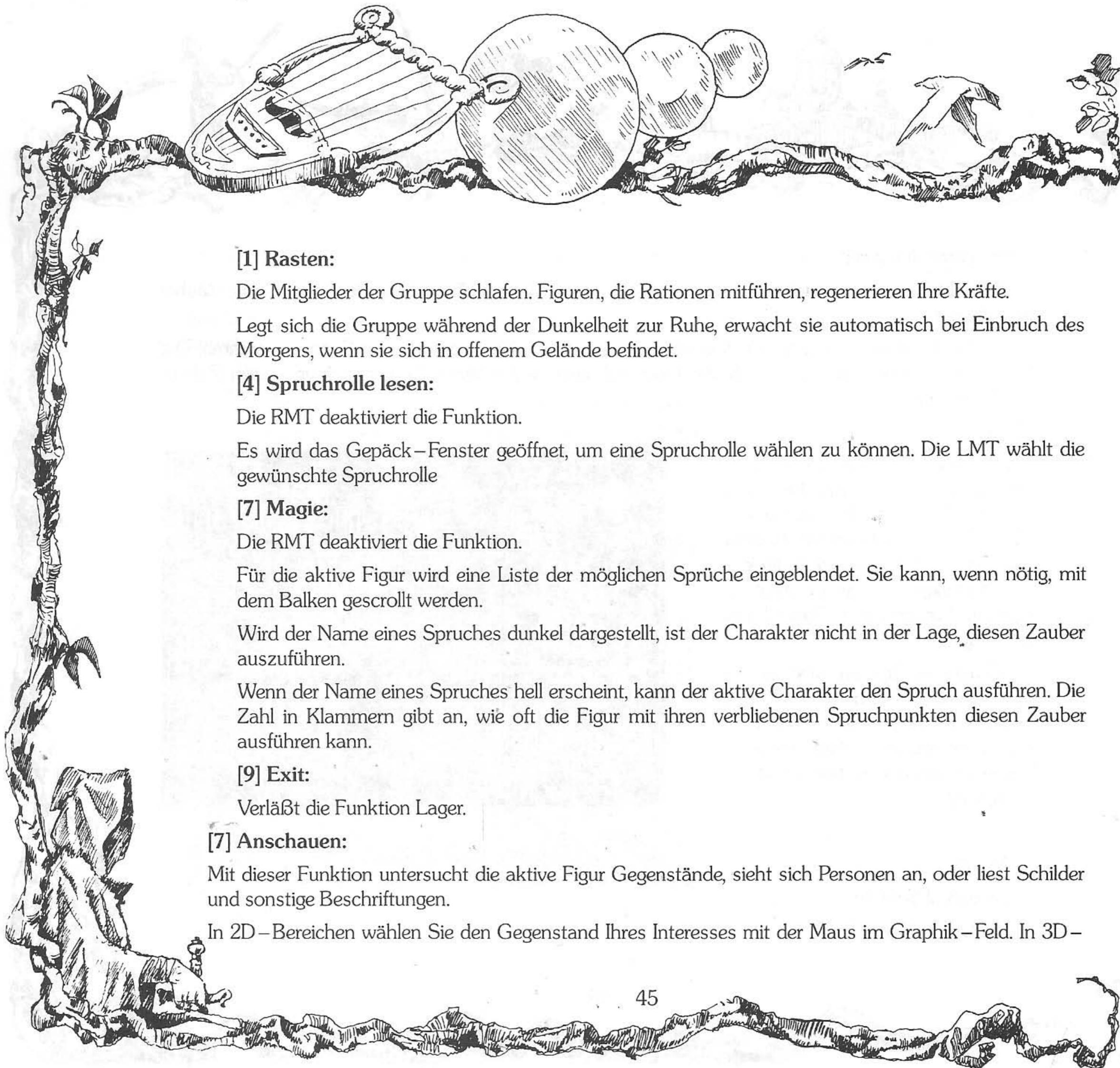
Spruchrollen lesen

Rasten



Exit





#### [1] Rasten:

Die Mitglieder der Gruppe schlafen. Figuren, die Rationen mitführen, regenerieren Ihre Kräfte.

Legt sich die Gruppe während der Dunkelheit zur Ruhe, erwacht sie automatisch bei Einbruch des Morgens, wenn sie sich in offenem Gelände befindet.

#### [4] Spruchrolle lesen:

Die RMT deaktiviert die Funktion.

Es wird das Gepäck-Fenster geöffnet, um eine Spruchrolle wählen zu können. Die LMT wählt die gewünschte Spruchrolle

#### [7] Magie:

Die RMT deaktiviert die Funktion.

Für die aktive Figur wird eine Liste der möglichen Sprüche eingeblendet. Sie kann, wenn nötig, mit dem Balken gescrollt werden.

Wird der Name eines Spruches dunkel dargestellt, ist der Charakter nicht in der Lage, diesen Zauber auszuführen.

Wenn der Name eines Spruches hell erscheint, kann der aktive Charakter den Spruch ausführen. Die Zahl in Klammern gibt an, wie oft die Figur mit ihren verbliebenen Spruchpunkten diesen Zauber ausführen kann.

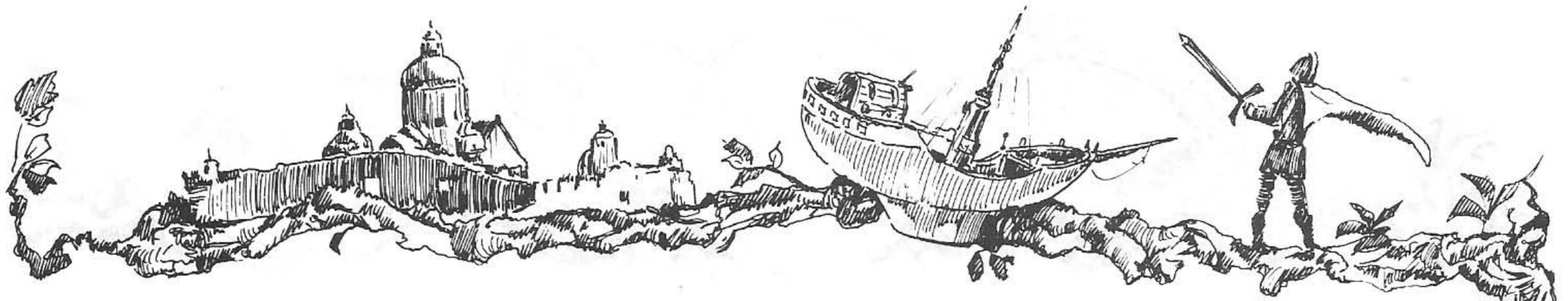
#### [9] Exit:

Verläßt die Funktion Lager.

#### [7] Anschauen:

Mit dieser Funktion untersucht die aktive Figur Gegenstände, sieht sich Personen an, oder liest Schilder und sonstige Beschriftungen.

In 2D-Bereichen wählen Sie den Gegenstand Ihres Interesses mit der Maus im Graphik-Feld. In 3D-



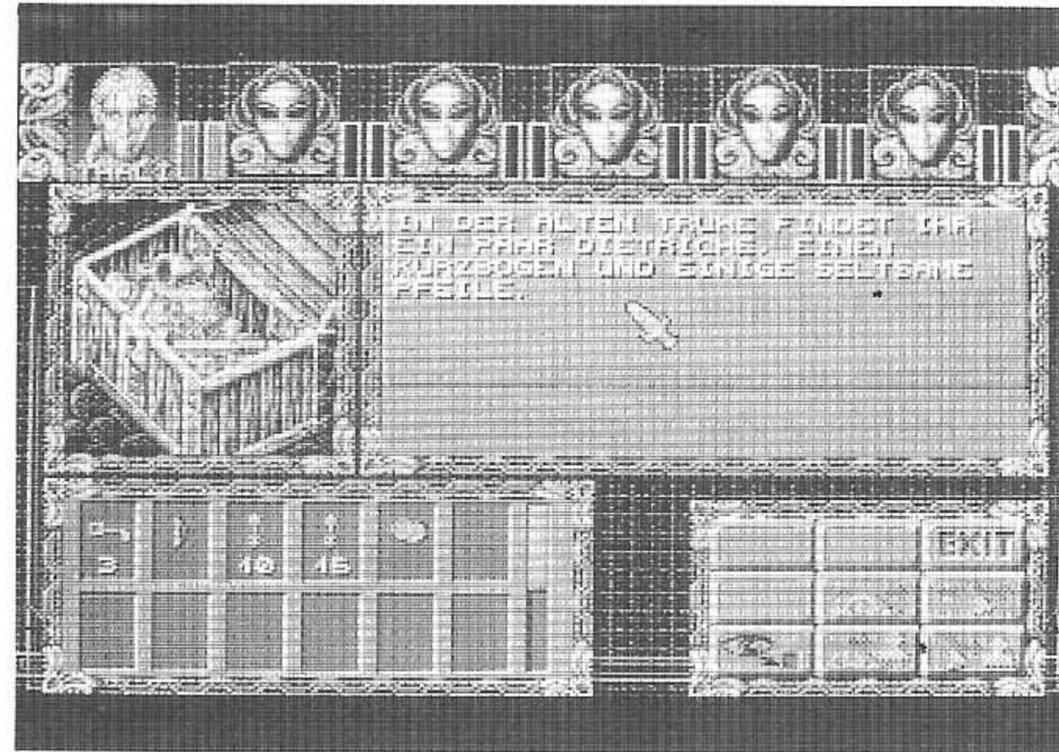
Bereichen bezieht sich die Aktion auf den Bereich direkt vor der Gruppe.

**[8] Berühren:**

Wird eine Truhe oder ein Schrank berührt, erscheint ein neues Menü:

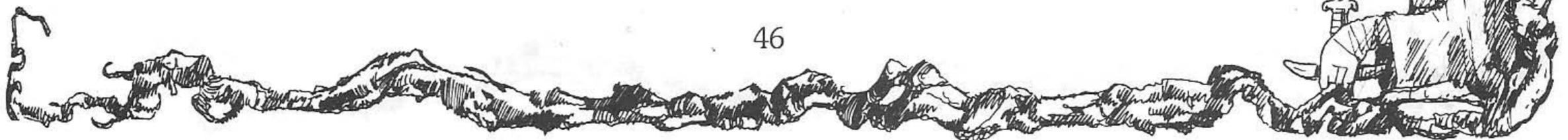
- |             |               |                   |
|-------------|---------------|-------------------|
|             | Verteile Gold | Exit              |
| Untersuchen | Gib Gold      | Verteile Rationen |
|             |               | Gib Rationen      |

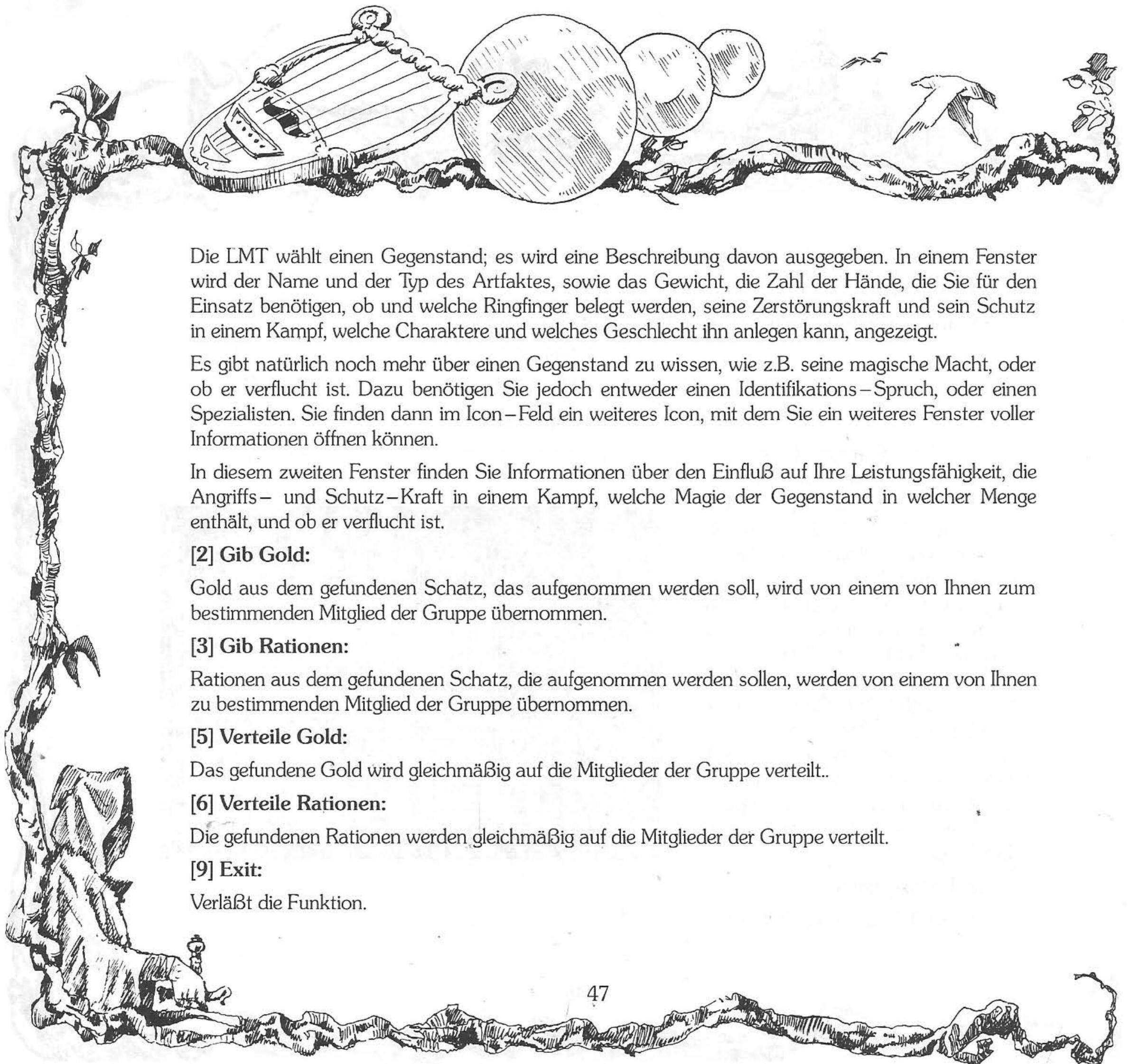
Wenn Ihre Gruppe Gold oder Rationen gefunden hat, wird die Menge im entsprechenden Feld angegeben. Im (scrollbaren) Fenster des aktuellen Objektes werden – soweit vorhanden – die gefundenen Gegenstände angezeigt. Um einen Gegenstand aufzunehmen, muß er mit der LMT angeklickt werden. Wenn von einem Gegenstand mehrere Einheiten vorliegen, wird ein Mengen–Aufnahme–Fenster geöffnet, in dem Sie die Stückzahl des Objektes einstellen, die Sie anschließend an eine der Figuren durch Anklicken des Portraits mit der LMT übergebenen.



**[1] Untersuchen:**

Die RMT beendet die Funktion.





Die LMT wählt einen Gegenstand; es wird eine Beschreibung davon ausgegeben. In einem Fenster wird der Name und der Typ des Artefaktes, sowie das Gewicht, die Zahl der Hände, die Sie für den Einsatz benötigen, ob und welche Ringfinger belegt werden, seine Zerstörungskraft und sein Schutz in einem Kampf, welche Charaktere und welches Geschlecht ihn anlegen kann, angezeigt.

Es gibt natürlich noch mehr über einen Gegenstand zu wissen, wie z.B. seine magische Macht, oder ob er verflucht ist. Dazu benötigen Sie jedoch entweder einen Identifikations-Spruch, oder einen Spezialisten. Sie finden dann im Icon-Feld ein weiteres Icon, mit dem Sie ein weiteres Fenster voller Informationen öffnen können.

In diesem zweiten Fenster finden Sie Informationen über den Einfluß auf Ihre Leistungsfähigkeit, die Angriffs- und Schutz-Kraft in einem Kampf, welche Magie der Gegenstand in welcher Menge enthält, und ob er verflucht ist.

**[2] Gib Gold:**

Gold aus dem gefundenen Schatz, das aufgenommen werden soll, wird von einem von Ihnen zum bestimmenden Mitglied der Gruppe übernommen.

**[3] Gib Rationen:**

Rationen aus dem gefundenen Schatz, die aufgenommen werden sollen, werden von einem von Ihnen zu bestimmenden Mitglied der Gruppe übernommen.

**[5] Verteile Gold:**

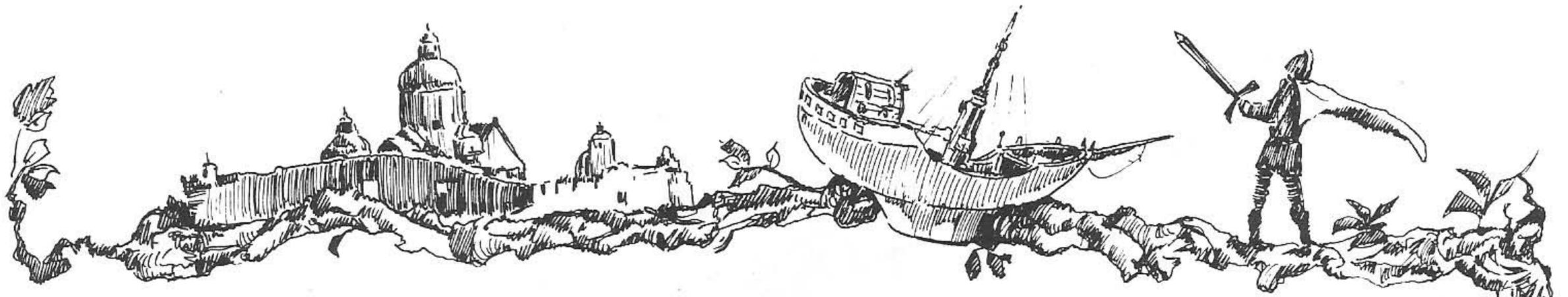
Das gefundene Gold wird gleichmäßig auf die Mitglieder der Gruppe verteilt..

**[6] Verteile Rationen:**

Die gefundenen Rationen werden gleichmäßig auf die Mitglieder der Gruppe verteilt.

**[9] Exit:**

Verläßt die Funktion.

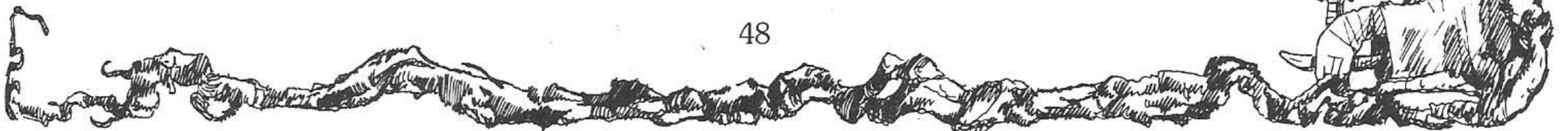


**[9] Sprechen:**

Die aktive Figur spricht mit einer Figur in Reichweite.

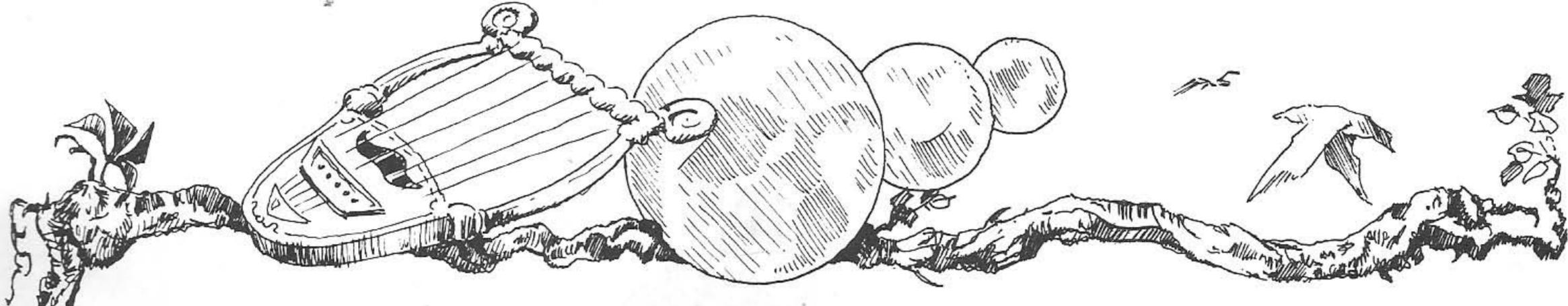
In 2D-Bereichen wählen Sie die Figur, die Sie ansprechen wollen, mit der Maus im Graphik-Fenster. Klicken Sie Ihre Spielfigur an, können Sie mit den Mitgliedern Ihrer Gruppe reden.

In 3D-Bereichen bezieht sich die Funktion auf die Figur, die direkt vor Ihrer Gruppe steht.

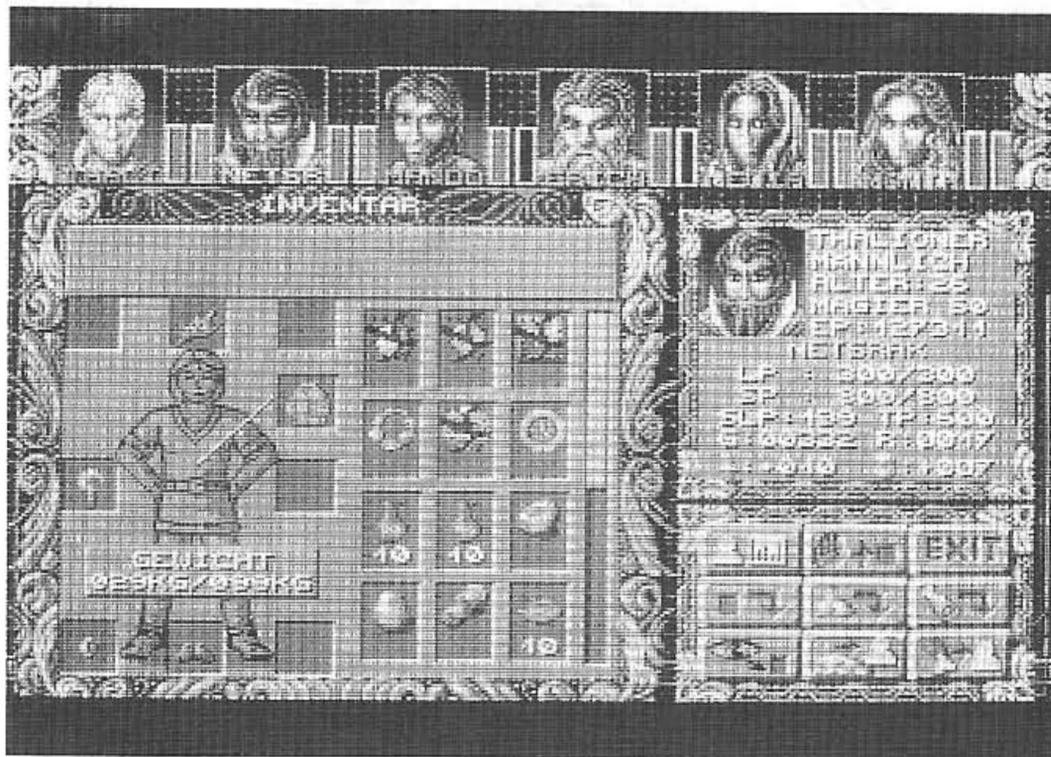








Das glänzende neue Schwert, das Monster bereits umhaut, wenn sie es nur sehen, wird Ihnen kaum helfen, wenn es in Ihrem Rucksack vor sich hin rostet. Sie müssen Ihre Gruppen-Mitglieder ausrüsten; ein Schwert wird in der rechten Hand geführt, ein Schild in der linken gehalten, Rüstungen werden am Körper getragen, Stiefel an den Füßen, usw.



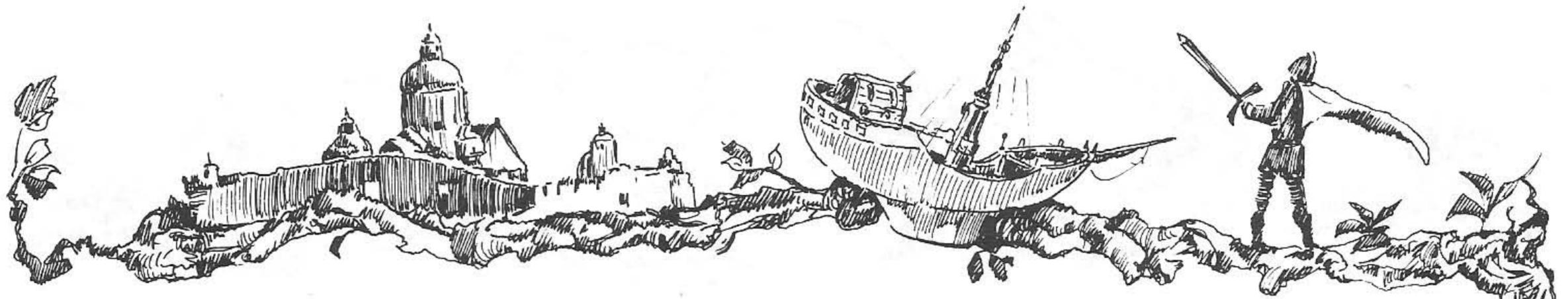
Allerdings können einige Gegenstände, obwohl sie mächtig sind, auch behindern und bestimmte Fähigkeiten einschränken. Man erzählt sich Geschichten von magischen Gegenständen, die den Träger verfluchen und seine Fähigkeiten auf ein Minimum herunterziehen – und die nicht wieder abgelegt werden können... Nur die Macht eines magischen Heilers oder der Spruch **FLUCH BESEITIGEN** helfen in diesem Fall.

Über die Portraits der Mitglieder der Gruppe in der Charakter-Leiste gelangen Sie in das Inventar-Bild.

Unter der Charakter-Leiste sehen Sie rechts den Steckbrief des gewählten Charakters, darunter das Icon-Feld und links ein Feld, in dem das Gepäck der Figur angezeigt wird.

### Steckbrief

Im Steckbrief wird die Rasse, das Geschlecht, das Alter, die Klasse und der Name der Figur angegeben, sowie Daten über die Zahl der Erfahrungs- (EP), Lebens- (LP), Spruch- (SP), Spruchlern- (SLP) und



Trainings-Punkte (TP). Er wird durch die Angaben über die Menge der Gold-Münzen (G), die Zahl der Rationen (R), den Kampfwert (Schwert) und seine Leistungsfähigkeit in der Verteidigung (Schild) ergänzt.

### Gepäck

Das Gepäck ist in zwei Bereiche gegliedert. Wir unterscheiden zwischen Gegenständen, die sich im Rucksack befinden, und solchen, die ein Charakter angelegt hat, also aktiv benutzt. Links, in den 9 Feldern um die Figur herum, sind die Gegenstände dargestellt, die aktiv oder direkt am Körper getragen werden. Die Felder der rechten Hälfte stellen den Rucksack dar.

Wenn ein Gegenstand aus dem Rucksack auch am Körper getragen werden kann, können Sie ihn durch Anklicken erst des Gegenstandes und dann des Körpers anlegen lassen. Soll ein Gegenstand vom Körper des Charakters in den Rucksack gelegt werden, klicken Sie den Gegenstand am Körperteil an und überführen ihn in den Rucksack, oder klicken nun mit der LMT das Portrait des Gruppen-Mitgliedes an, das den Gegenstand übernehmen soll.

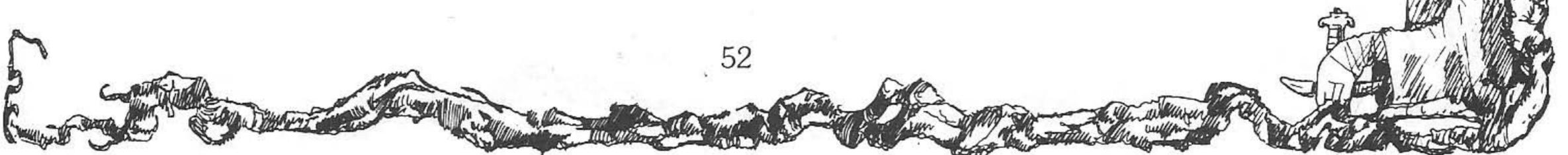
Soll ein Gegenstand aus dem Gepäck eines Charakters an eine andere Figur der Gruppe übergeben werden, nehmen Sie den Gegenstand mit der LMT auf den Maus-Zeiger, führen den Gegenstand auf das Bild der gewünschten Ziel-Person in der Charakter-Leiste, und drücken die LMT.

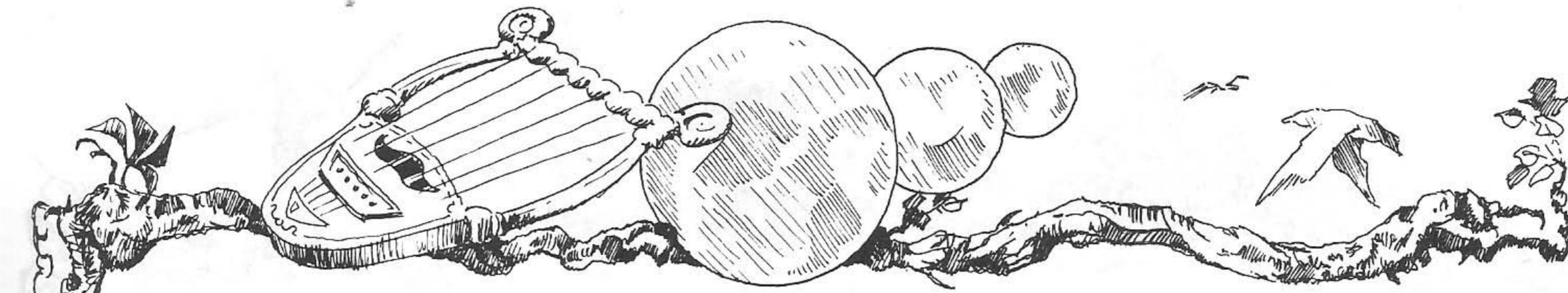
Haben Sie einen Gegenstand versehentlich aufgenommen, drücken Sie einfach die RMT. Der Gegenstand wird an seine letzte Position zurückgelegt.

Wenn Sie ein Portrait mit der RMT anklicken, können Sie direkt vom Inventar eines zum anderen Charakter umschalten.

Haben Sie von einem Gegenstand mehrere Einheiten, z.B. fünf Fackeln, können Sie, solange der Maus-Zeiger nicht mit einem Gegenstand belegt ist, mit der RMT alle fünf Fackeln auf einmal aufnehmen. Klicken Sie einen solchen Vorrat mit der LMT an, werden Sie aufgefordert, die Menge anzugeben, die auf den Maus-Zeiger genommen werden soll.

Sobald ein Gegenstand auf den Maus-Zeiger genommen wurde, zeigen die Hände neben den Portraits





an, welche Mitglieder Ihrer Gruppe den Gegenstand in den Gepäck aufnehmen können, und welche bereits an die Grenzen ihrer Tragfähigkeit angekommen sind.

### Icons

Gemäß der Anordnung des Ziffernblocks der Tastatur haben die Icons folgende Funktionen, die sich auf Gegenstände im Gepäck der Figur oder auf Ausrüstung, die er direkt am Körper trägt beziehen:

Status	Benutzen	Exit
Gegenstand wegwerfen	Gold wegwerfen	Rationen wegwerfen
Untersuchen	Gib Gold	Gib Rationen

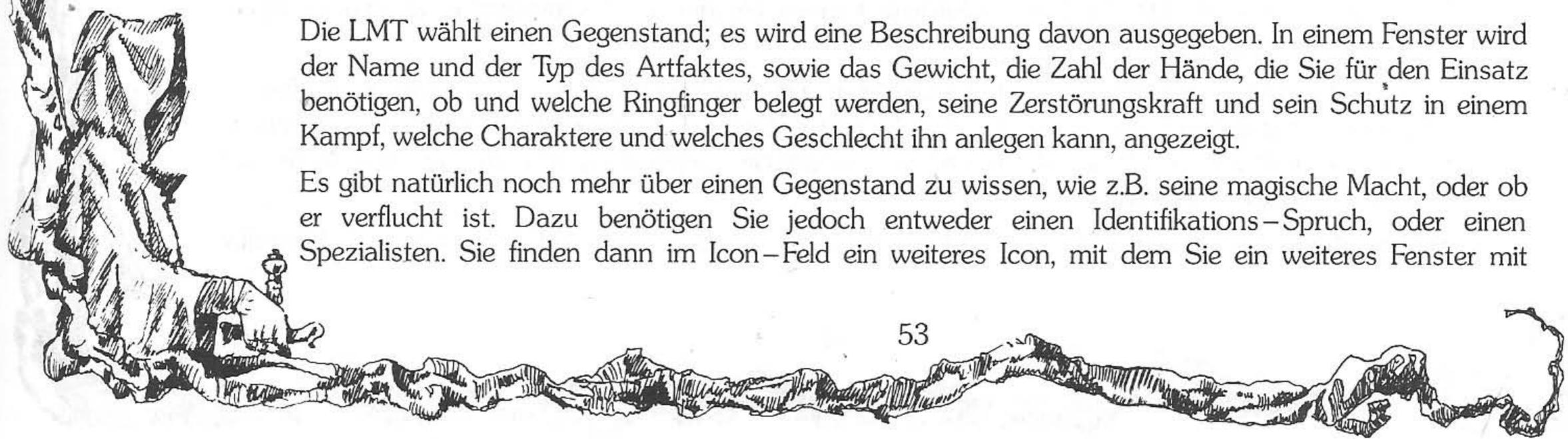
#### [1] Untersuchen:

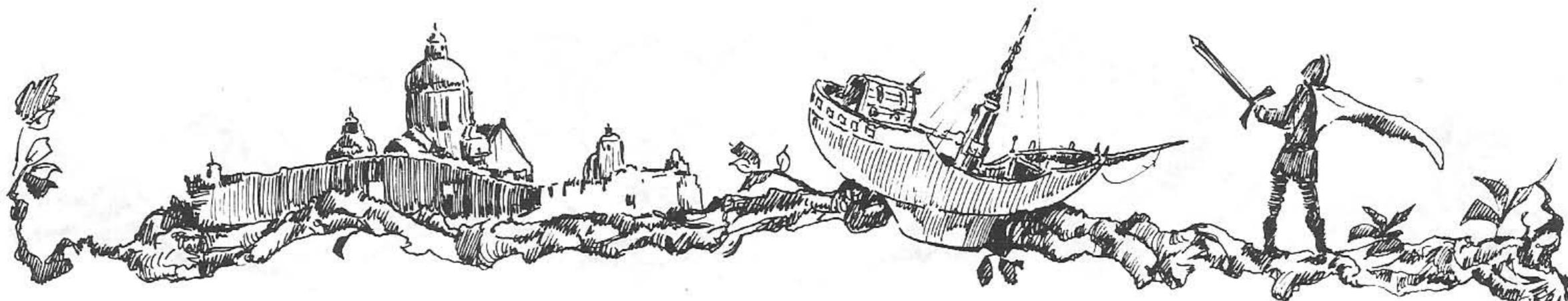
*Ist das nun ein Zweihandschwert, oder ein Degen? Kann der Dieb Ihrer Gruppe den Dolch benutzen? Stimmt das Verhältnis von Gewicht zu Schadenswirkung dieser Axt? Diese Fragen beantworten sich, wenn Sie einen Gegenstand untersuchen. Viele Gegenstände haben verdeckte Effekte, die erst erkannt werden, wenn Sie sie anlegen. Ist das Artefakt verflucht, ist es zu spät...*

Die RMT beendet die Funktion.

Die LMT wählt einen Gegenstand; es wird eine Beschreibung davon ausgegeben. In einem Fenster wird der Name und der Typ des Artefaktes, sowie das Gewicht, die Zahl der Hände, die Sie für den Einsatz benötigen, ob und welche Ringfinger belegt werden, seine Zerstörungskraft und sein Schutz in einem Kampf, welche Charaktere und welches Geschlecht ihn anlegen kann, angezeigt.

Es gibt natürlich noch mehr über einen Gegenstand zu wissen, wie z.B. seine magische Macht, oder ob er verflucht ist. Dazu benötigen Sie jedoch entweder einen Identifikations-Spruch, oder einen Spezialisten. Sie finden dann im Icon-Feld ein weiteres Icon, mit dem Sie ein weiteres Fenster mit





Informationen öffnen können.

In diesem zweiten Fenster finden Sie Informationen über den Einfluß auf Ihre Leistungsfähigkeit, die Angriffs- und Schutz-Kraft in einem Kampf, welche Magie der Gegenstand in welcher Menge enthält, und ob er verflucht ist.

### **[2] Gib Gold:**

Die RMT bricht die Funktion ab.

Mit der LMT geben Sie an, wieviel Gold aus dem Gepäck Sie an ein anderes Mitglied der Gruppe weitergeben wollen. Wählen Sie dann in der Charakter-Leiste mit der LMT den Charakter, der das Gold übernehmen soll.

### **[3] Gib Rationen:**

Die RMT bricht die Funktion ab.

Mit der LMT geben Sie ein, wieviele Rationen aus dem Gepäck Sie an ein anderes Mitglied der Gruppe übergeben wollen. Wählen Sie dann in der Charakter-Leiste mit der LMT den Charakter, der die Rationen erhalten soll.

### **[4] Gegenstand wegwerfen:**

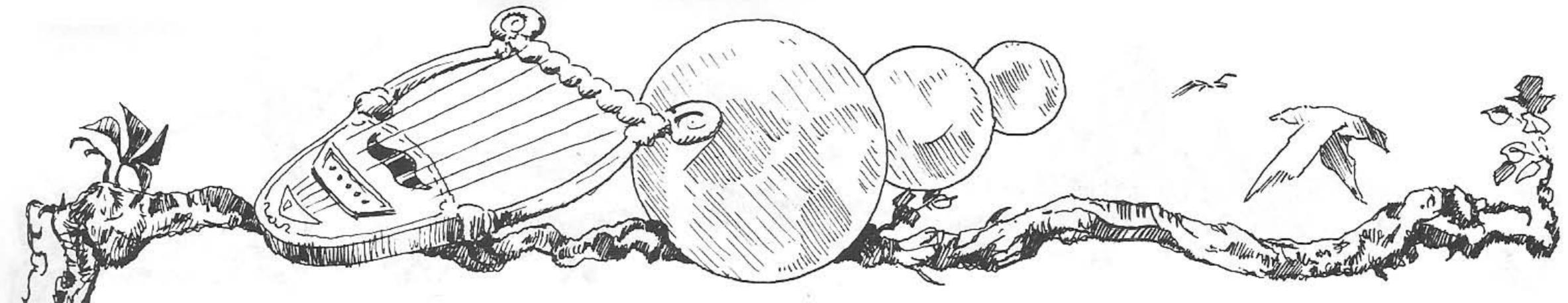
*Sie brauchen den Kriegshammer nicht mehr? Sie haben zuviel Gold und Rationen im Gepäck? Werfen Sie sie weg! Aber beachten Sie: Was Sie weggeworfen haben, kann nicht wieder aufgenommen werden und ist für immer verloren...*

*Wenn Sie einen Gegenstand wegwerfen wollen, den Sie noch benötigen, werden Sie gewarnt.*

*Sie haben gerade gegen 42 Horden von Orcs gekämpft und Ihre Gruppe kann kaum noch gehen unter dem Gewicht der Schwerter und plattierten Leder-Rüstungen. Sie haben soviel Gold, daß die Händler in Frohlocken ausbrechen, wenn Sie die Läden betreten, Sie haben allen möglichen magischen Kram, aber Sie wissen nicht wozu er gut ist.*

*Es wäre doch zu schade, all diese schönen Sachen einfach wegzuworfen. Aber mitschleppen können Sie*





sie auch nicht. Was ist zu tun? Sie legen die Dinge in Truhen ab. Aus einer Truhe können Sie nämlich nicht nur Dinge entnehmen, Sie können dort auch Gegenstände deponieren, um sich so Gold- und Rationen-Vorräte für schlechte Zeiten anzulegen, Waffen als Reserve zu hinterlegen und Kleidung für besondere Anlässe zu verwahren.

Die RMT bricht die Funktion ab.

Mit der LMT wählen Sie den Gegenstand aus dem Gepäck, den Sie wegwerfen wollen. Der Gegenstand kann nicht wieder aufgenommen werden! Soll er hinterlegt werden, sollten Sie ihn in einer Truhe oder einen Schrank deponieren.

#### **[5] Gold wegwerfen:**

Die RMT bricht die Funktion ab.

Mit der LMT geben Sie an, wieviel Gold aus dem Gepäck Sie wegwerfen wollen. Auch hier gilt: Was Sie weggeworfen haben, können Sie nicht wieder aufnehmen. Deponieren Sie Gold lieber in Truhen oder Schränken.

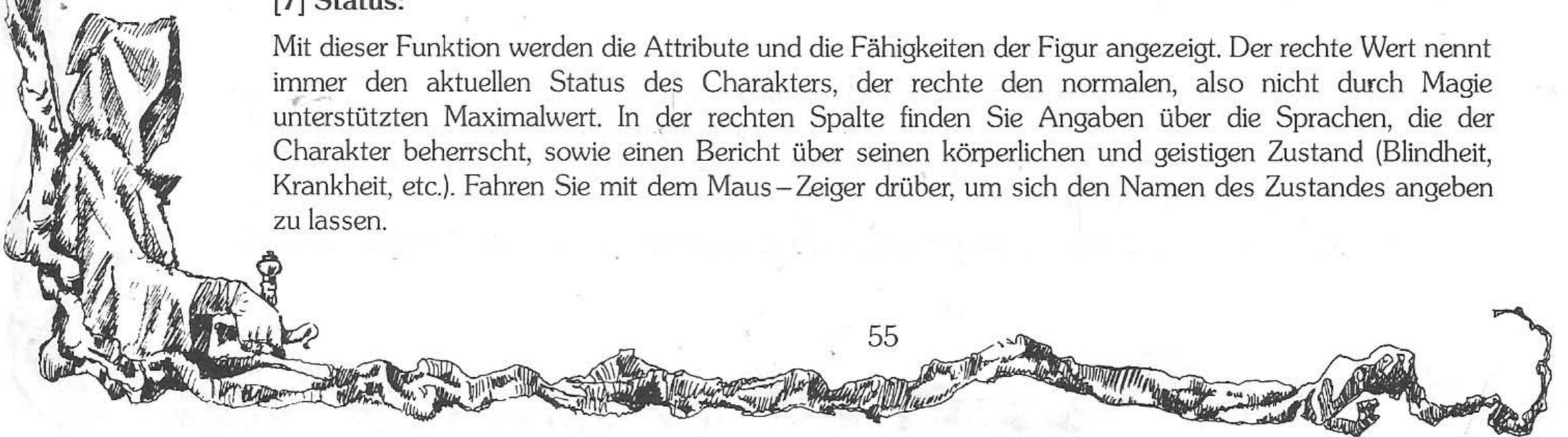
#### **[6] Rationen wegwerfen:**

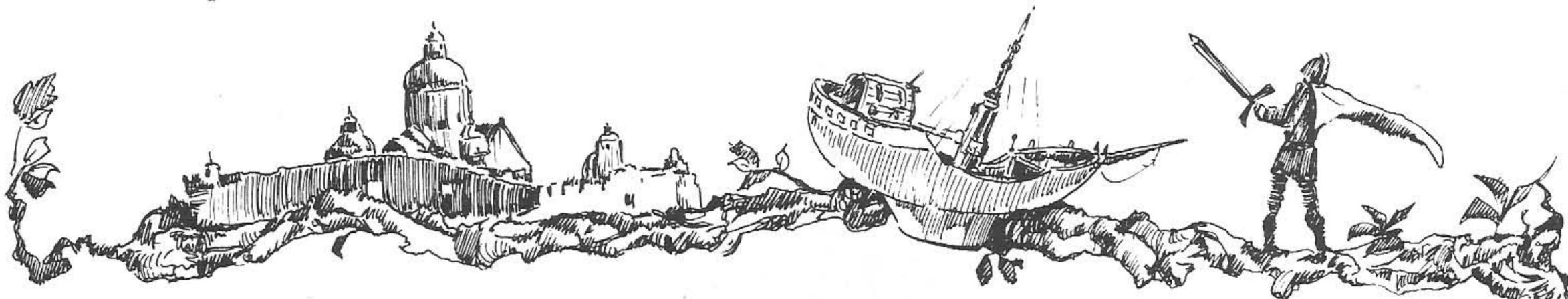
Die RMT bricht die Funktion ab.

Mit der LMT geben Sie an, wieviele Rationen aus dem Gepäck Sie wegwerfen wollen. Und auch hier gilt: Rationen, die Sie wegwerfen, sind unwiederbringlichen verloren! Legen Sie sie lieber in eine Truhe.

#### **[7] Status:**

Mit dieser Funktion werden die Attribute und die Fähigkeiten der Figur angezeigt. Der rechte Wert nennt immer den aktuellen Status des Charakters, der rechte den normalen, also nicht durch Magie unterstützten Maximalwert. In der rechten Spalte finden Sie Angaben über die Sprachen, die der Charakter beherrscht, sowie einen Bericht über seinen körperlichen und geistigen Zustand (Blindheit, Krankheit, etc.). Fahren Sie mit dem Maus-Zeiger drüber, um sich den Namen des Zustandes angeben zu lassen.





Im Icon-Feld sind zwei Icons aktiv:

Inventar

Exit

**[7] Inventar:**

Sie kehren zum Inventar des Charakters zurück.

**[9] Exit:**

Sie verlassen die Funktion Inventar/Status.

**[8] Benutzen:**

*Sie werden die Gegenstände, die Sie gefunden haben, häufig benutzen wollen. Magische Artefakte werden gebraucht, um schwere Portale zu öffnen. Manchmal kriegen Sie eine Mauer auch mit der Spitzhacke durchbrochen. Wenn Sie ein Buch oder ein Dokument gefunden haben, lesen Sie es.*

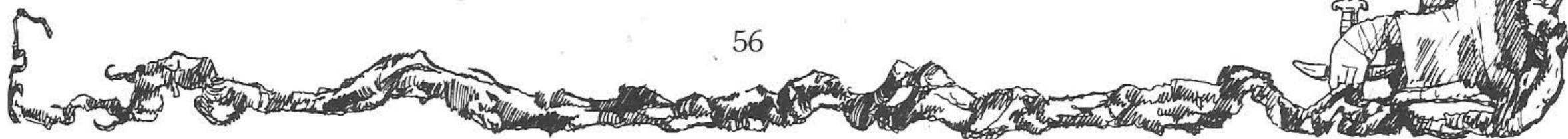
*In dunklen Höhlen ist eine Fackel oder eine Laterne hilfreich, um Licht zu bekommen. Wenn Sie eine Spruchrolle gefunden haben, können Sie den Spruch, der darauf steht, einsetzen. Beachten Sie aber, daß ein magischer Gegenstand nur eine begrenzte Ladung hat. Und wenn die verbraucht ist, wird der Gegenstand nutzlos oder verschwindet.*

Die RMT verläßt die Funktion.

Wählen Sie mit der LMT den Gegenstand, der benutzt werden soll.

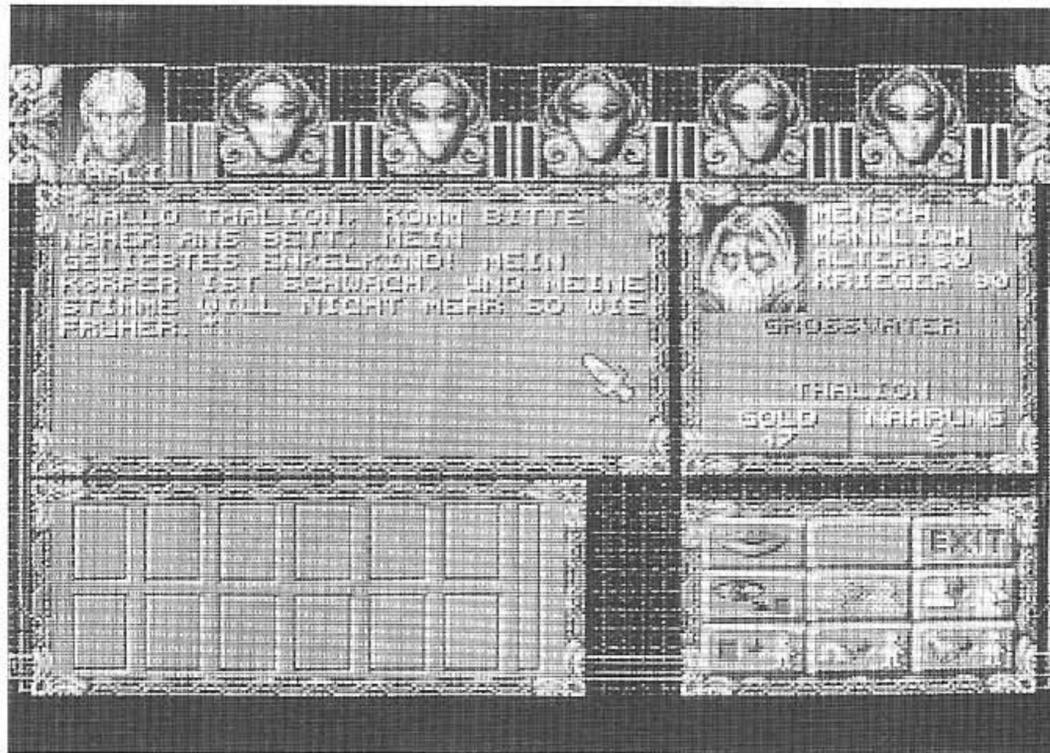
**[9] Exit:**

Sie verlassen die Funktion Inventar/Status.









Loramion ist voller Leute, die alle etwas zu sagen haben. Vorausgesetzt die aktive Person Ihrer Gruppe spricht die gleiche Sprache wie ein Bürger Loramions, kommen Sie in ein Gespräch. Sie brauchen diese Dialoge, um an wichtige Informationen zu gelangen und bestimmte Gegenstände zu erhalten, die Sie für die Lösung der Quest benötigen.

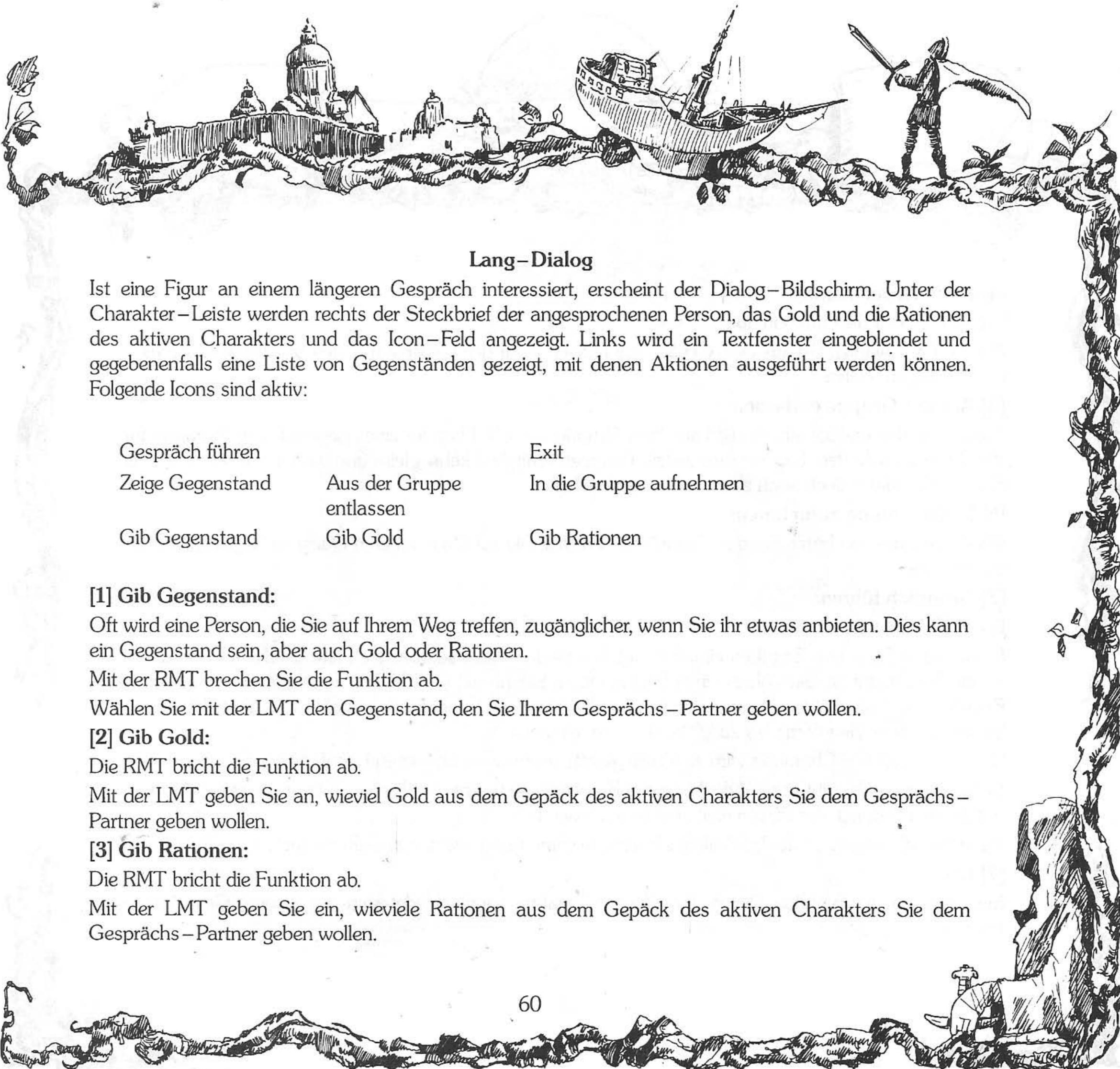
Wenn Ihre Gruppe im selben Feld wie eine andere Person (3D) oder die Spielfigur direkt neben einer anderen Figur steht (2D), können Sie den Fremden befragen lassen. Wählen Sie

hierzu das Dialog-Icon (Mund) und klicken Sie gegebenenfalls in der 2D-Darstellung die zu befragende Figur mit dem Mund-Cursor an. Wenn Sie Ihre Spiel-Figur anklicken, können Sie mit den Charakteren Ihrer Party sprechen.

Natürlich können Sie nur Gespräche führen, wenn der aktive Charakter auch die Sprache des gewünschten Gesprächs-Partners beherrscht.

### Kurzdialog

Manche Personen lassen sich nicht auf ein längeres Gespräch ein, oder sie haben einfach nichts oder nur wenig zu sagen. Wenn Sie sie ansprechen, erscheint einfach nur ein Textfenster, in dem diese Personen Ihre Informationen mitteilen.



## Lang-Dialog

Ist eine Figur an einem längeren Gespräch interessiert, erscheint der Dialog-Bildschirm. Unter der Charakter-Leiste werden rechts der Steckbrief der angesprochenen Person, das Gold und die Rationen des aktiven Charakters und das Icon-Feld angezeigt. Links wird ein Textfenster eingeblendet und gegebenenfalls eine Liste von Gegenständen gezeigt, mit denen Aktionen ausgeführt werden können. Folgende Icons sind aktiv:

Gespräch führen

Zeige Gegenstand

Gib Gegenstand

Exit

In die Gruppe aufnehmen

Gib Rationen

Aus der Gruppe  
entlassen

Gib Gold

### [1] Gib Gegenstand:

Oft wird eine Person, die Sie auf Ihrem Weg treffen, zugänglicher, wenn Sie ihr etwas anbieten. Dies kann ein Gegenstand sein, aber auch Gold oder Rationen.

Mit der RMT brechen Sie die Funktion ab.

Wählen Sie mit der LMT den Gegenstand, den Sie Ihrem Gesprächs-Partner geben wollen.

### [2] Gib Gold:

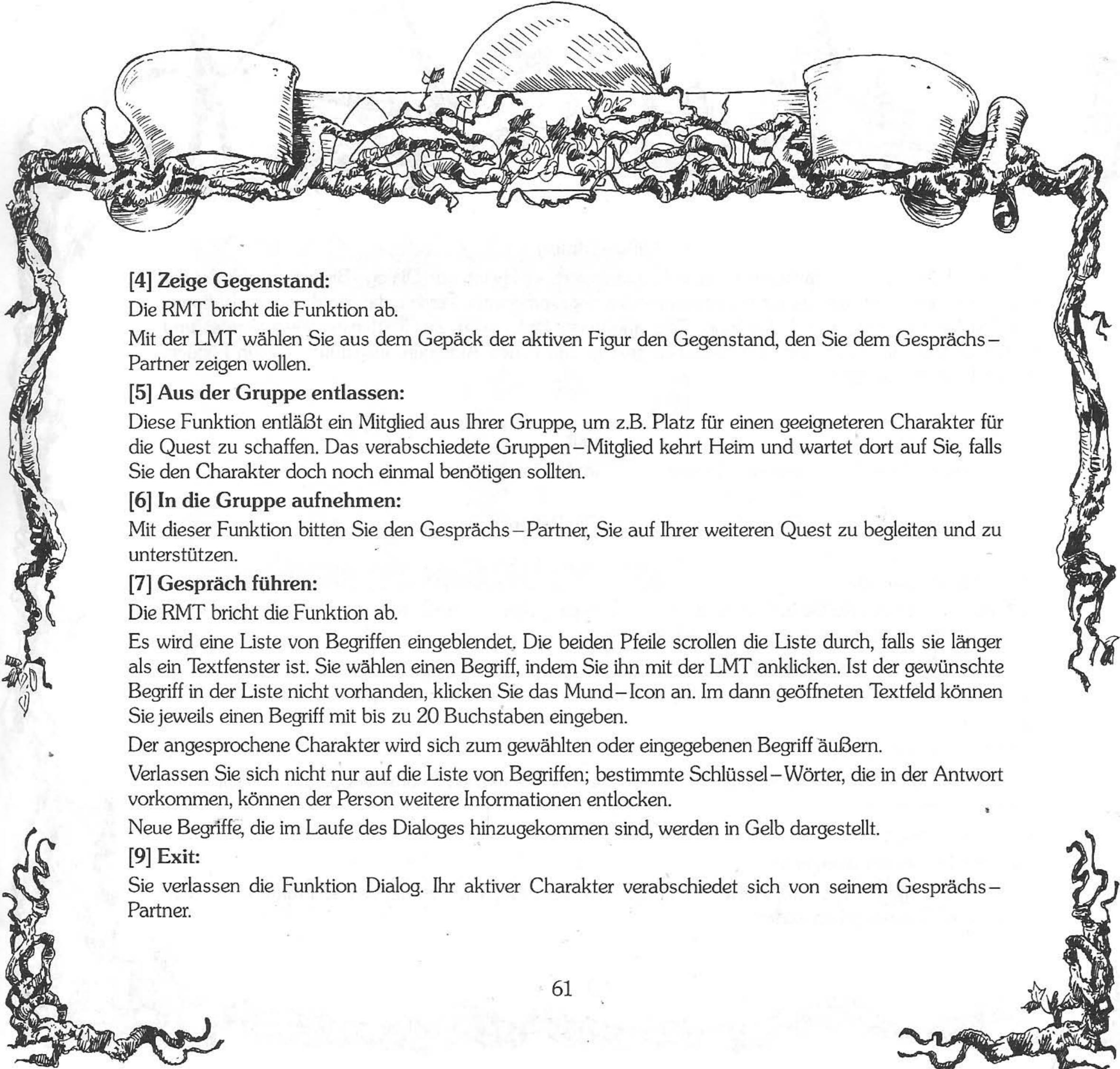
Die RMT bricht die Funktion ab.

Mit der LMT geben Sie an, wieviel Gold aus dem Gepäck des aktiven Charakters Sie dem Gesprächs-Partner geben wollen.

### [3] Gib Rationen:

Die RMT bricht die Funktion ab.

Mit der LMT geben Sie ein, wieviele Rationen aus dem Gepäck des aktiven Charakters Sie dem Gesprächs-Partner geben wollen.



**[4] Zeige Gegenstand:**

Die RMT bricht die Funktion ab.

Mit der LMT wählen Sie aus dem Gepäck der aktiven Figur den Gegenstand, den Sie dem Gesprächs-Partner zeigen wollen.

**[5] Aus der Gruppe entlassen:**

Diese Funktion entläßt ein Mitglied aus Ihrer Gruppe, um z.B. Platz für einen geeigneteren Charakter für die Quest zu schaffen. Das verabschiedete Gruppen-Mitglied kehrt Heim und wartet dort auf Sie, falls Sie den Charakter doch noch einmal benötigen sollten.

**[6] In die Gruppe aufnehmen:**

Mit dieser Funktion bitten Sie den Gesprächs-Partner, Sie auf Ihrer weiteren Quest zu begleiten und zu unterstützen.

**[7] Gespräch führen:**

Die RMT bricht die Funktion ab.

Es wird eine Liste von Begriffen eingeblendet. Die beiden Pfeile scrollen die Liste durch, falls sie länger als ein Textfenster ist. Sie wählen einen Begriff, indem Sie ihn mit der LMT anklicken. Ist der gewünschte Begriff in der Liste nicht vorhanden, klicken Sie das Mund-Icon an. Im dann geöffneten Textfeld können Sie jeweils einen Begriff mit bis zu 20 Buchstaben eingeben.

Der angesprochene Charakter wird sich zum gewählten oder eingegebenen Begriff äußern.

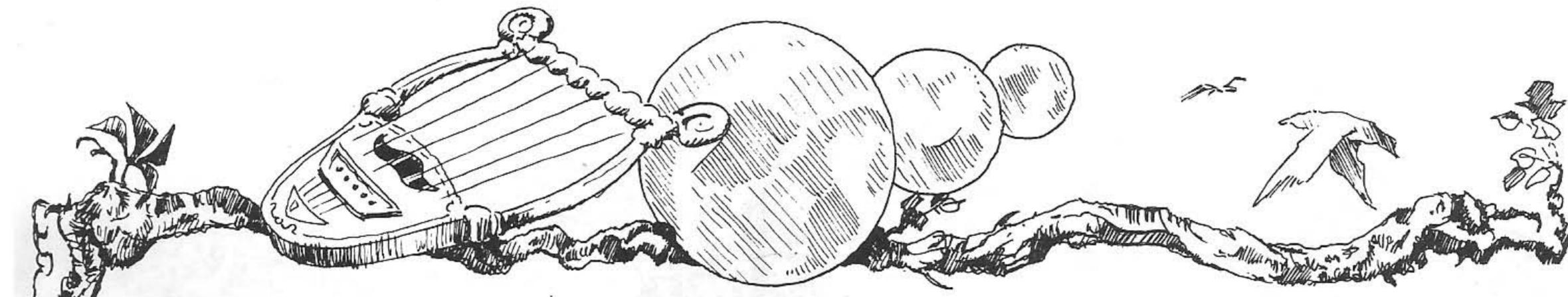
Verlassen Sie sich nicht nur auf die Liste von Begriffen; bestimmte Schlüssel-Wörter, die in der Antwort vorkommen, können der Person weitere Informationen entlocken.

Neue Begriffe, die im Laufe des Dialoges hinzugekommen sind, werden in Gelb dargestellt.

**[9] Exit:**

Sie verlassen die Funktion Dialog. Ihr aktiver Charakter verabschiedet sich von seinem Gesprächs-Partner.





Das Leben in AMBERMOON wird niemals langweilig. Wenn Sie durch die fremden Länder und Höhlen reisen, erwarten Sie eine Vielzahl von Überraschungen. Ereignisse können eintreten, wenn Sie sich einfach auf eine Tür oder Truhe zubewegen, ein seltsames Zeichen oder ein ungewöhnliches Objekt berühren oder gar mit ihm sprechen.

### Türen

Nicht alle Türen in AMBERMOON sind offen. Manche müssen aufgestoßen werden, manche brauchen weiterführende Überredungskünste, bis sie sich öffnen, wie z.B. den passenden Schlüssel. Aber Vorsicht! Die Tür kann auch schreckliche Geheimnisse und Gefahren verbergen.

Zum Glück bleibt eine einmal geöffnete Tür unverschlossen.

Schloß knacken

Schloß mit  
Gegenstand öffnen

Exit

Falle entdecken

Falle entschärfen

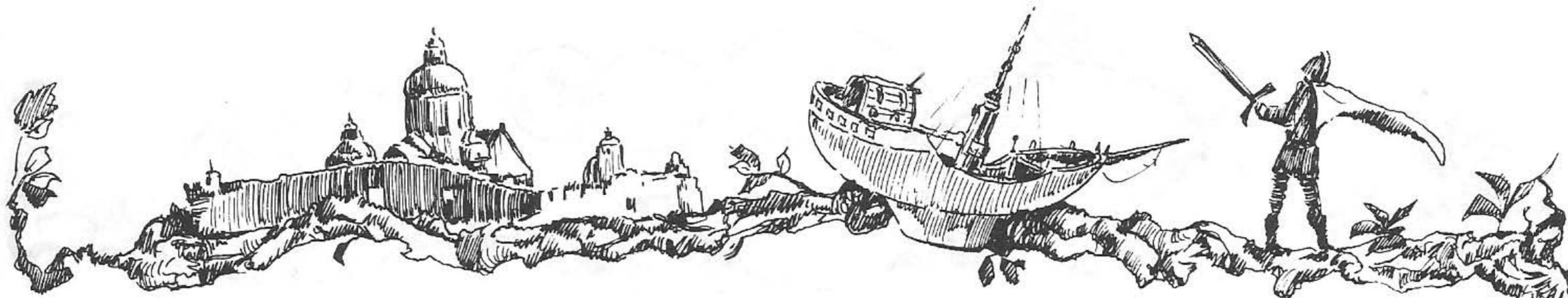
#### [1] Falle entschärfen:

Wenn Sie festgestellt haben, daß eine Tür mit einer Falle gesichert wurde, sollten Sie versuchen, sie zu entschärfen. Setzen Sie jemand aus Ihrer Gruppe ein, der die entsprechende Fähigkeit hat. Eine solche Aktion ist nicht einfach. Falls der eingesetzte Charakter nicht geschickt genug ist, können die Folgen furchtbar sein.

Die Funktion wird von der aktiven Figur ausgeführt.

#### [4] Falle entdecken:

Bevor Sie ein Schloß zu öffnen oder zu knacken versuchen, sollten Sie es auf Fallen überprüfen. Auch



für diese Aktion sollten Sie eine Figur aus der Gruppe einsetzen, die über die entsprechenden Fähigkeiten verfügt. Auch wenn keine Falle entdeckt wird, kann dennoch eine vorhanden sein!

Die Funktion wird vom aktiven Charakter ausgeführt.

### [7] Schloß knacken:

Wenn Ihnen der passende Schlüssel für ein Schloß fehlt, können Sie versuchen, es zu knacken. Achten Sie darauf, das der aktive Charakter über die entsprechende Fähigkeit verfügt. Schafft er es nicht, das Schloß zu öffnen, kann eine eventuell vorhandene Falle ausgelöst werden.

### [8] Schloß mit Gegenstand öffnen:

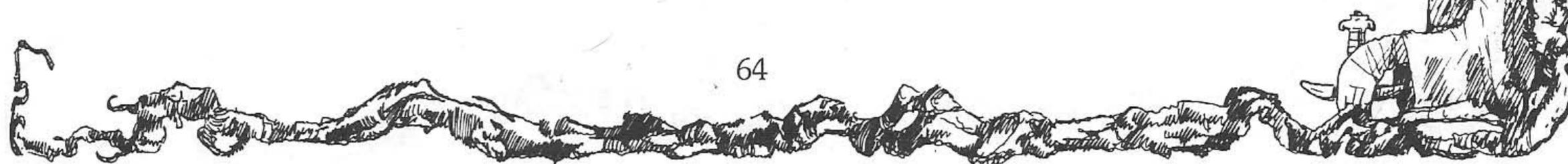
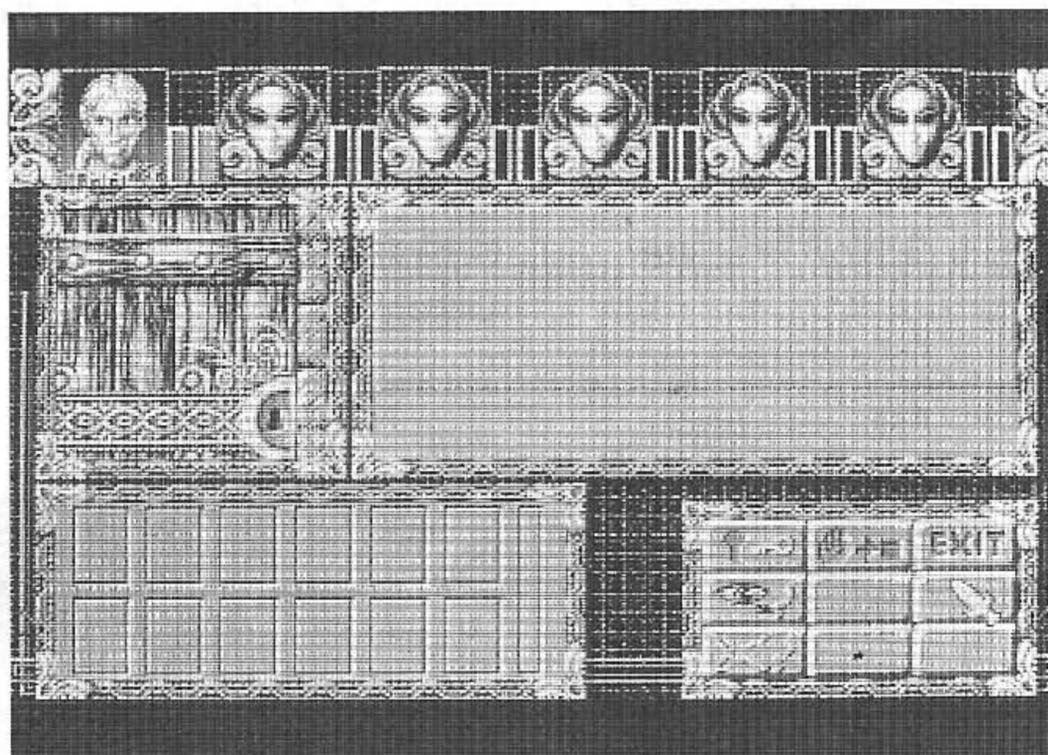
Die RMT bricht die Funktion ab.

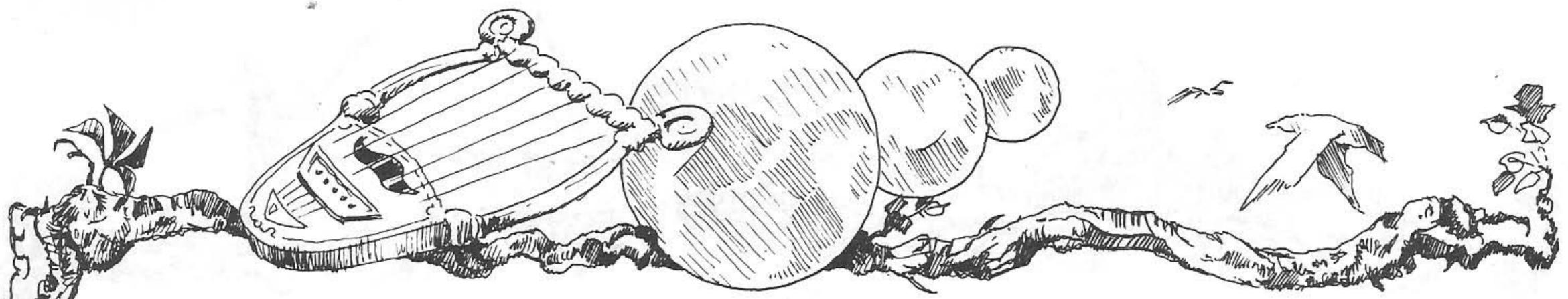
Wenn Sie den richtigen Schlüssel haben, brauchen Sie ein Schloß nicht zu knacken. Stecken Sie ihn einfach ins Schloß, und die Tür ist offen. Manche Schlüssel verschwinden, wenn sie benutzt wurden.

Eine Alternative zum Schlüssel ist ein Dietrich, die einfachste Art, ein Schloß zu knacken. Sie umgehen auf diese Art auch Fallen. Jedoch kann der Dietrich zerbrechen, wenn das Schloß gegen Dietriche gesichert wurde. Jeder Dietrich kann nur einmal eingesetzt werden. Legen Sie sich also eine Vorrat an.

### [9] Exit:

Verläßt die Funktion Türen.





## Truhen

In AMBERMOON finden Sie immer wieder Truhen mit Gold, Rationen und interessanten Artefakten. Nicht alle dieser Schätze werden offen herumliegen, nur um in Ihre Rucksäcke gestopft zu werden. Einige müssen mit dem richtigen Schlüssel oder Dietrich geöffnet werden. Und seien Sie vorsichtig! Manche Truhen enthalten Gegenstände großer Macht und sind mit gefährlichen Fallen geschützt. Zum Glück bleibt eine Truhe, die einmal geöffnet wurde, in der Regel unverschlossen.

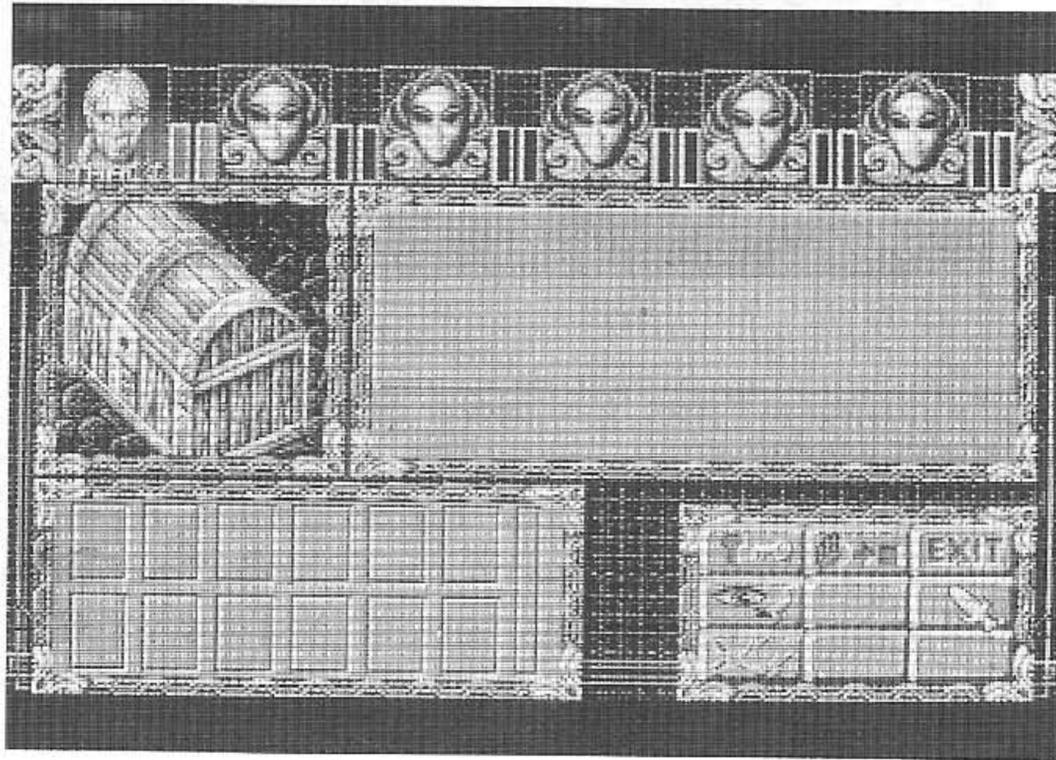
Schloß knacken

Schloß mit  
Gegenstand öffnen

Exit

Falle entdecken

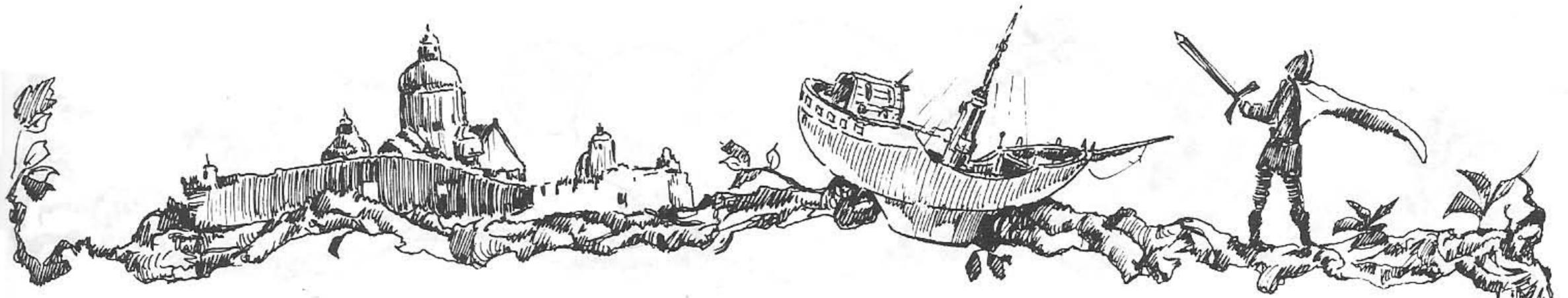
Falle entschärfen



### [1] Falle entschärfen:

Wenn Sie festgestellt haben, daß eine Truhe mit einer Falle gesichert ist, sollten Sie versuchen, sie zu entschärfen. Setzen Sie jemand aus Ihrer Gruppe ein, der die entsprechende Fähigkeit hat. Eine solche Aktion ist nicht einfach. Falls der eingesetzte Charakter nicht über die entsprechende Fähigkeit verfügt, können die Folgen furchtbar sein.

Die Funktion wird von der aktiven Figur ausgeführt.



#### [4] Falle entdecken:

Bevor Sie eine Truhe zu öffnen oder zu knacken versuchen, sollten Sie es auf Fallen überprüfen. Auch für diese Aktion sollten Sie eine Figur aus der Gruppe einsetzen, die über die entsprechenden Fähigkeiten verfügt. Auch wenn keine Falle entdeckt wird, kann dennoch eine vorhanden sein!

Die Funktion wird vom aktiven Charakter ausgeführt.

#### [7] Schloß knacken:

Wenn Ihnen der passende Schlüssel für ein Schloß fehlt, können Sie versuchen, es zu knacken. Achten Sie darauf, das der aktive Charakter über die entsprechende Fähigkeit verfügt. Schafft er es nicht, das Schloß zu öffnen, kann eine eventuell vorhandene Falle ausgelöst werden.

#### [8] Schloß mit Gegenstand öffnen:

Die RMT bricht die Funktion ab.

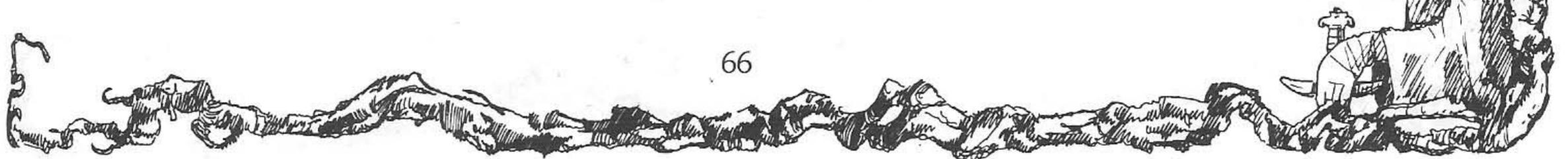
Wenn Sie den richtigen Schlüssel haben, brauchen Sie eine Truhe nicht zu knacken. Stecken Sie ihn einfach ins Schloß, und die Truhe ist offen. Manche Schlüssel sind in einer Art geschmiedet, daß sie nach der Benutzung in dem Schloß, für das sie geschaffen sind, verschwinden.

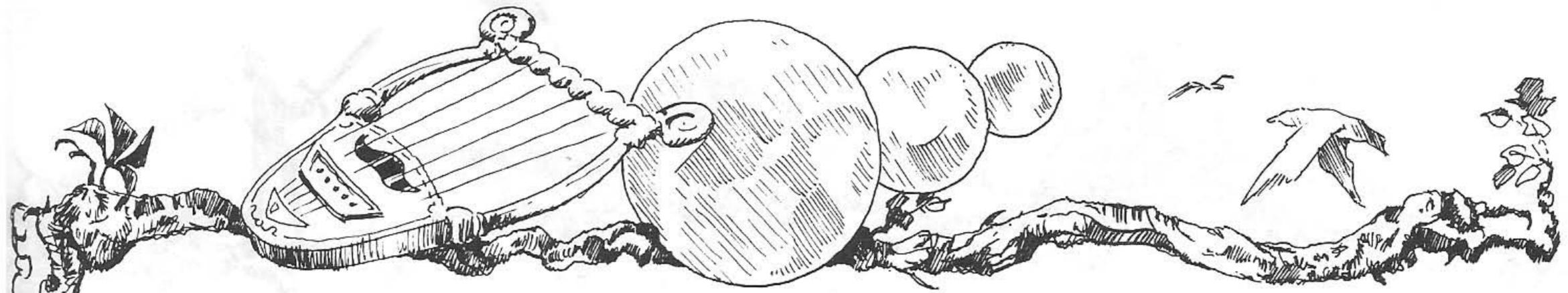
Eine Alternative zum Schlüssel ist ein Dietrich, die einfachste Art, ein Schloß zu knacken. Sie umgehen auf diese Art auch Fallen. Jedoch kann der Dietrich zerbrechen, wenn das Schloß gegen Dietriche gesichert wurde. Jeder Dietrich kann nur einmal eingesetzt werden. Legen Sie sich also eine Vorrat an.

#### [9] Exit:

Verläßt die Funktion geschlossene Truhen.

*Wenn Sie eine Truhe geöffnet haben, oder wenn eine Truhe, die Sie gefunden haben, bereits offen war, wird Ihnen der Inhalt angezeigt. Alles, was Sie in einer Truhe finden, können Sie aufnehmen. Sie können allerdings auch Gegenstände, Gold und Rationen in einer Truhe für den späteren Gebrauch deponieren. Merken Sie sich also, was Sie wo gelassen haben...*





Untersuchen

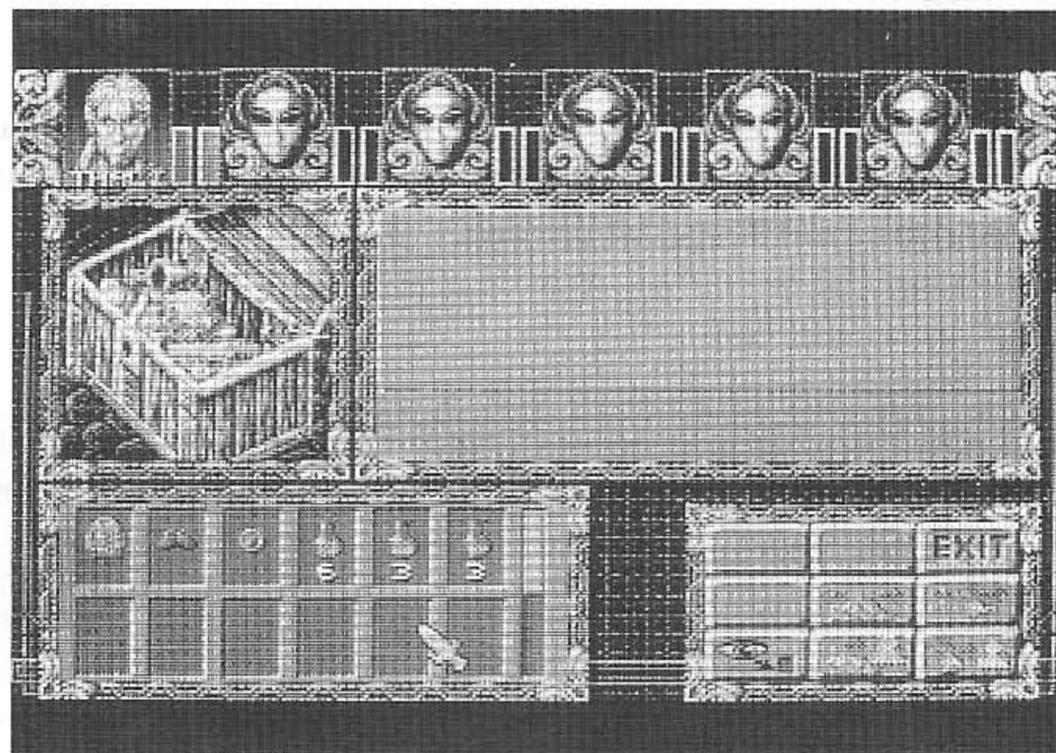
Verteile Gold

Gib Gold

Exit

Verteile Rationen

Gib Rationen



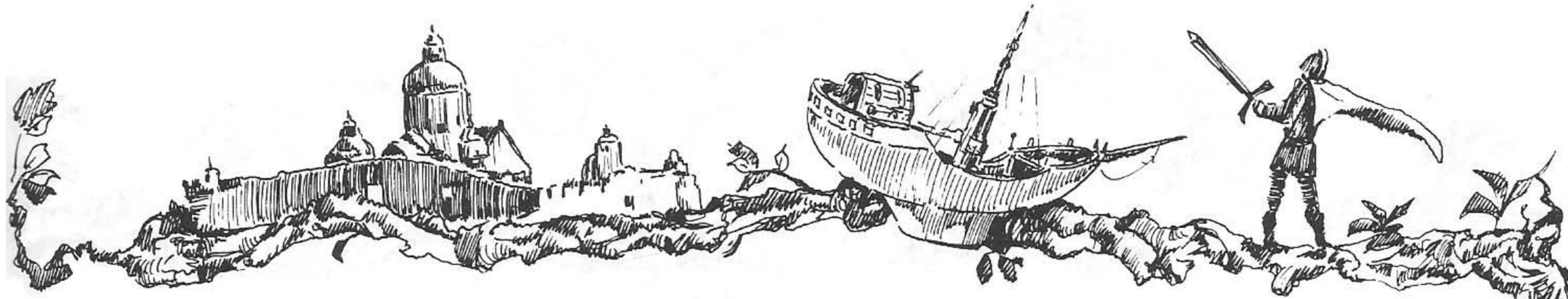
Wenn Ihre Gruppe Gold oder Rationen gefunden hat, wird die Menge im entsprechenden Feld angegeben. Im (scrollbaren) Fenster des aktuellen Objektes werden – soweit vorhanden – die gefundenen Gegenstände angezeigt. Um einen Gegenstand aufzunehmen, muß er mit der LMT angeklickt werden. Wenn von einem Gegenstand mehrere Einheiten vorliegen, wird ein Mengen-Aufnahme-Fenster geöffnet, in dem Sie die Stückzahl des Objektes einstellen, die Sie anschließend an eine der Figuren durch Anklicken des Portraits mit der

LMT übergebenen.

**[1] Untersuchen:**

Die RMT beendet die Funktion.

Die LMT wählt einen Gegenstand; es wird eine Beschreibung davon ausgegeben. In einem Fenster wird der Name und der Typ des Artefaktes, sowie das Gewicht, die Zahl der Hände, die Sie für den Einsatz benötigen, ob und welche Ringfinger belegt werden, seine Zerstörungskraft und sein Schutz in einem



Kampf, welche Charaktere und welches Geschlecht ihn anlegen kann, angezeigt.

Es gibt natürlich noch mehr über einen Gegenstand zu wissen, wie z.B. seine magische Macht, oder ob er verflucht ist. Dazu benötigen Sie jedoch entweder einen Identifikations-Spruch, oder einen Spezialisten. Sie finden dann im Icon-Feld ein weiteres Icon, mit dem Sie ein weiteres Fenster mit Informationen öffnen können.

In diesem zweiten Fenster finden Sie Informationen über den Einfluß auf Ihre Leistungsfähigkeit, die Angriffs- und Schutz-Kraft in einem Kampf, welche Magie der Gegenstand in welcher Menge enthält, und ob er verflucht ist.

**[2] Gib Gold:**

Gold aus dem gefundenen Schatz, das aufgenommen werden soll, wird von einem von Ihnen zum bestimmenden Mitglied der Gruppe übernommen.

**[3] Gib Rationen:**

Rationen aus dem gefundenen Schatz, die aufgenommen werden sollen, werden von einem von Ihnen zu bestimmenden Mitglied der Gruppe übernommen.

**[5] Verteile Gold:**

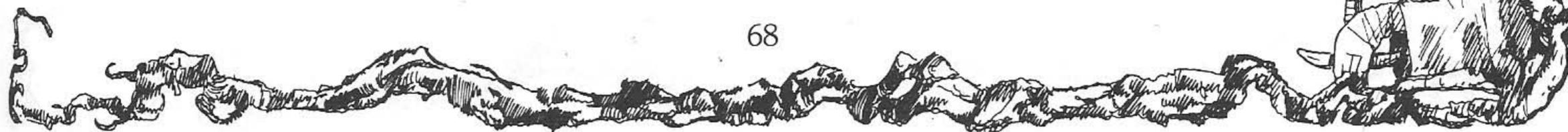
Das gefundene Gold wird gleichmäßig auf die Mitglieder der Gruppe verteilt..

**[6] Verteile Rationen:**

Die gefundenen Rationen werden gleichmäßig auf die Mitglieder der Gruppe verteilt.

**[9] Exit:**

Verläßt die Funktion Truhen.



## Gerümpel

Nicht immer sind Gegenstände in AMBERMOON ordentlich in einer Truhe verstaut. Manchmal finden Sie Artefakte in wilden Gerümpel-Haufen.

Untersuchen

Verteile Gold

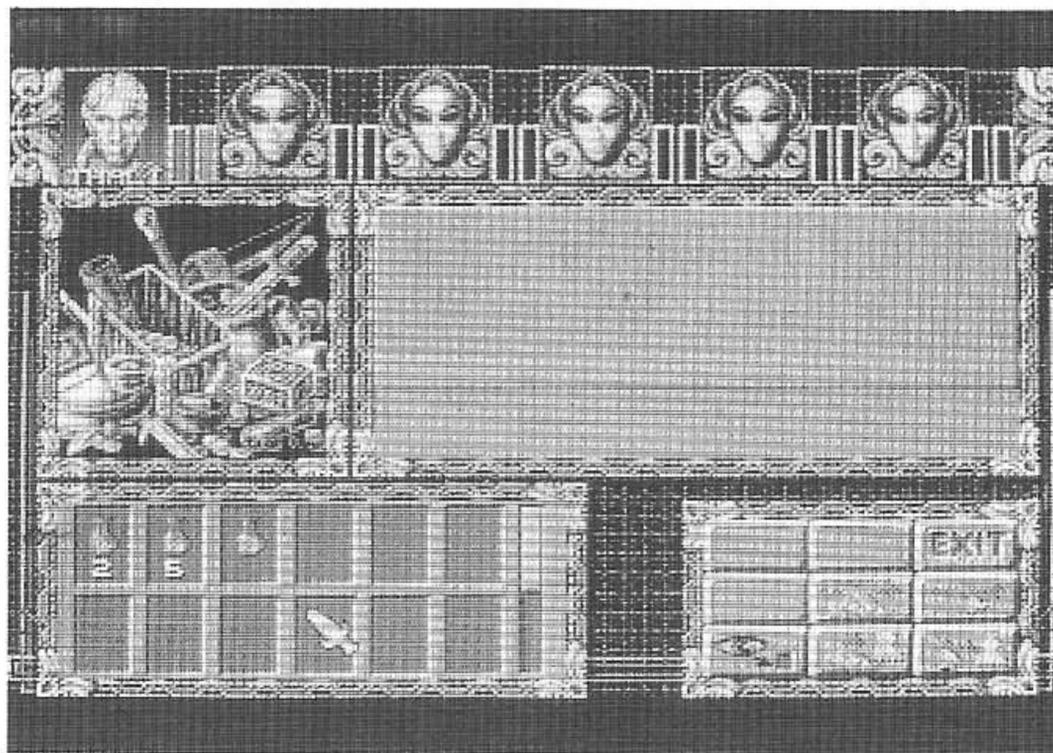
Exit

Verteile Rationen

Gib Gold

Gib Rationen

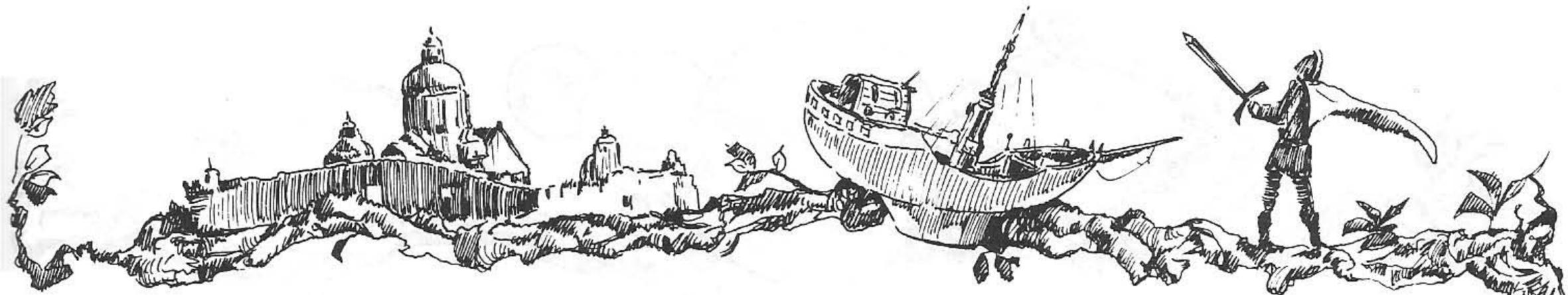
Wenn Ihre Gruppe Gold oder Rationen gefunden hat, wird die Menge im entsprechenden Feld



angegeben. Im (scrollbaren) Fenster des aktuellen Objektes werden – soweit vorhanden – die gefundenen Gegenstände angezeigt. Um einen Gegenstand aufzunehmen, muß er mit der LMT angeklickt werden. Wenn von einem Gegenstand mehrere Einheiten vorliegen, wird ein Mengen-Aufnahme-Fenster geöffnet, in dem Sie die Stückzahl des Objektes einstellen, die Sie anschließend an eine der Figuren durch Anklicken des Portraits mit der LMT übergebenen.

### [1] Untersuchen:

Die RMT beendet die Funktion.



Die LMT wählt einen Gegenstand; es wird eine Beschreibung davon ausgegeben. In einem Fenster wird der Name und der Typ des Artefaktes, sowie das Gewicht, die Zahl der Hände, die Sie für den Einsatz benötigen, ob und welche Ringfinger belegt werden, seine Zerstörungskraft und sein Schutz in einem Kampf, welche Charaktere und welches Geschlecht ihn anlegen kann, angezeigt.

Es gibt natürlich noch mehr über einen Gegenstand zu wissen, wie z.B. seine magische Macht, oder ob er verflucht ist. Dazu benötigen Sie jedoch entweder einen Identifikations-Spruch, oder einen Spezialisten. Sie finden dann im Icon-Feld ein weiteres Icon, mit dem Sie ein weiteres Fenster mit Informationen öffnen können.

In diesem zweiten Fenster finden Sie Informationen über den Einfluß auf Ihre Leistungsfähigkeit, die Angriffs- und Schutz-Kraft in einem Kampf, welche Magie der Gegenstand in welcher Menge enthält, und ob er verflucht ist.

**[2] Gib Gold:**

Gold aus dem gefundenen Schatz, das aufgenommen werden soll, wird von einem von Ihnen zum bestimmenden Mitglied der Gruppe übernommen.

**[3] Gib Rationen:**

Rationen aus dem gefundenen Schatz, die aufgenommen werden sollen, werden von einem von Ihnen zu bestimmenden Mitglied der Gruppe übernommen.

**[5] Verteile Gold:**

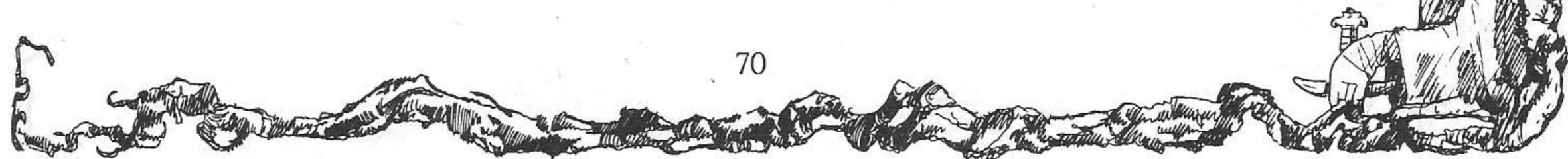
Das gefundene Gold wird gleichmäßig auf die Mitglieder der Gruppe verteilt..

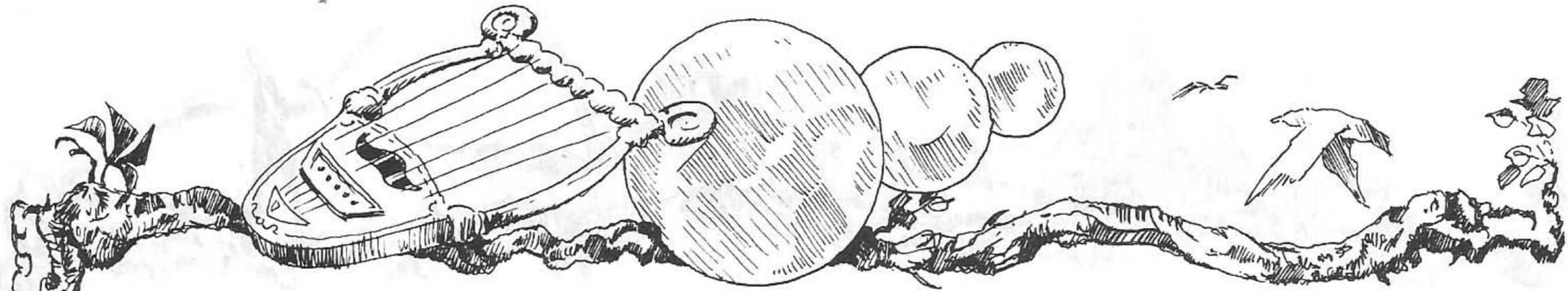
**[6] Verteile Rationen:**

Die gefundenen Rationen werden gleichmäßig auf die Mitglieder der Gruppe verteilt.

**[9] Exit:**

Verläßt die Funktion Gerümpel.





## Rätsel-Münder

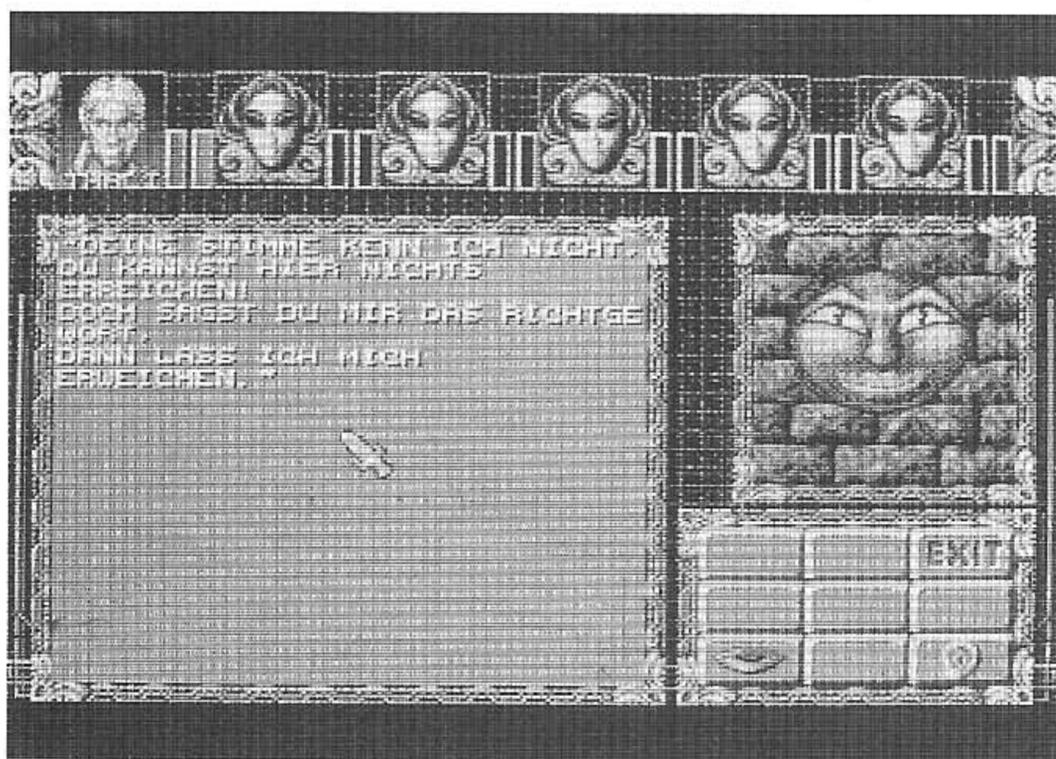
Wichtige Abschnitte in einem Labyrinth sind oft von einem Rätsel-Mund versperrt, großen, im Grunde freundlichen Stein-Gesichtern, die Teil der Wand sind. Bevor sie Ihnen den Weg freigeben, müssen Sie das Rätsel dieses Wesens richtig beantwortet haben.

Keiner weiß wirklich etwas Genaueres über diese seltsamen Wesen. Sie scheinen jedoch mit ihrem Leben und ihrer Aufgabe zufrieden zu sein, denn man hat sie nie anders als mit einem Lächeln gesehen.

Antworten

Exit

Rätsel anhören



### [1] Antworten:

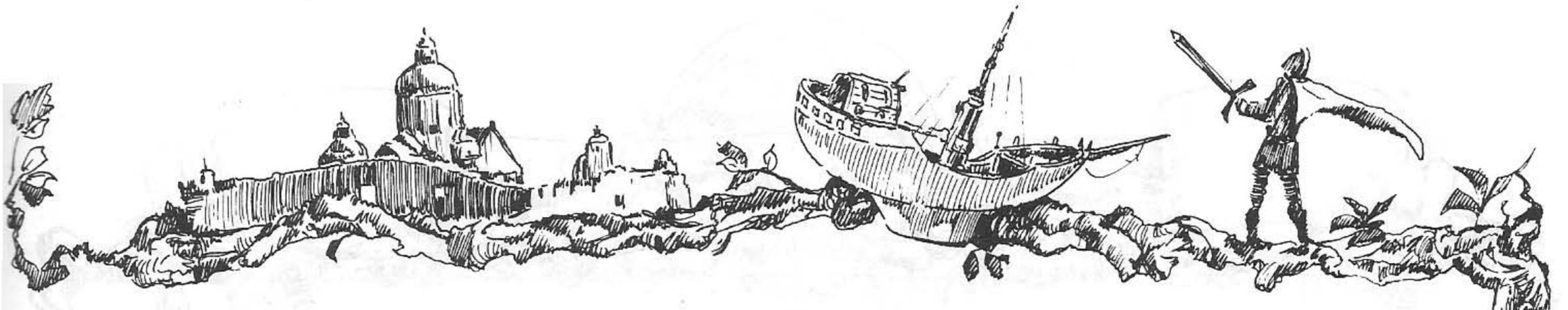
Die RMT bricht die Funktion ab.

Sie können aus der Liste der Ihnen bekannten Begriffe mit der LMT ein Wort wählen, oder ein neues eingeben, wenn Sie das Mund-Icon anklicken, mit dem Sie das Rätsel des Rätsel-Mundes beantworten.

Der Rätsel-Mund teilt Ihnen nach der Eingabe einer Antwort mit, daß die Antwort falsch war, oder er gibt Ihnen den Weg frei.

### [3] Rätsel anhören:

Der Rätsel-Mund wiederholt seine Frage.



### [9] Exit:

Verläßt die Funktion Rätsel – Mund.

### Fallen

Viele Labyrinth und Höhlen sind mit gemeinen Fallen gespickt. Bewegen Sie sich also mit der gebotenen Vorsicht durch die Welt von Lyrarnion und untersuchen Sie jeden Gegenstand, der Ihnen seltsam vorkommt. Mit einem geeigneten Hellsichtigkeits – Spruch werden Sie vor solchen Fallen gewarnt. Mit anderen Sprüchen werden die Positionen von Fallen in die Karte eingezeichnet.

Fallen haben Wirkung auf entweder das aktive Gruppen – Mitglied, oder auf die ganze Gruppe. Im Laufe der Zeit wurde eine Vielzahl raffinierter Fallen installiert. Eine normale Falle verletzt Sie einfach nur, aber es wird von Fallen geredet, die Sie mit einem Blitz erblinden lassen, mit Gasen, durchdringenden Dämpfen oder bestimmten Substanzen vergiften, oder schlimmeres.

Wenn Sie eine Falle aktiviert haben, kann Ihnen nur noch Ihr Glück helfen...

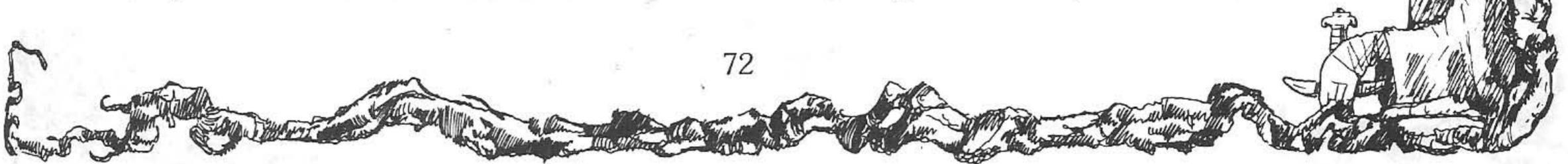
### Dreher

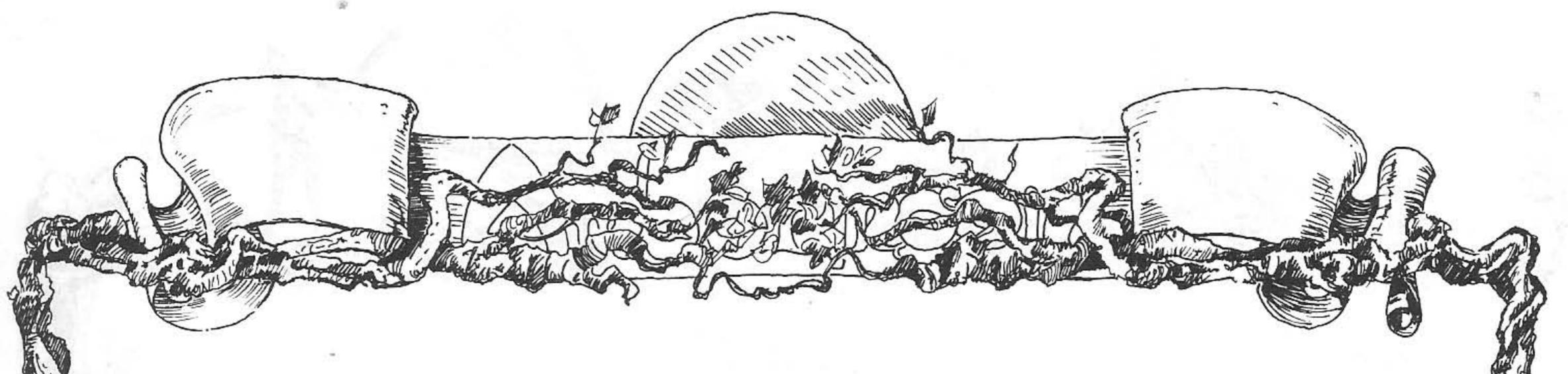
Oft werden spezielle Drehscheiben, die im Boden eingelassen sind, eingesetzt, um den Abenteurer zu verwirren, und ihn vom richtigen Weg abzubringen. Sobald Sie in den Bereich einer solchen Scheibe kommen, beginnt sie wie wild zu rotieren. Das Opfer wird in eine zufällige Richtung oder entgegen seiner ursprünglichen Richtung gedreht.

Dreher sind praktisch unsichtbar und können nur bei direkter Untersuchung entdeckt werden.

### Teleporter

Teleporter visualisieren sich mit Flimmern und Sternen in der Luft. Sie können nützliche Transportmittel sein, den Abenteurer aber ebenso in die Irre führen. In alten Krypten sind Teleporter keine Seltenheit.





Wenn Sie hindurchgehen, werden Sie ohne Verlust von Zeit an einen anderen Ort des selben Labyrinths versetzt.

### Falltüren

Eine einfache und außerdem nicht magische Sicherung eines Bereiches, ist die Falltür. Eine Falltür muß nicht unbedingt ein schönes, rundes Loch im Boden mit einer hübschen, hölzernen Klappe, sie kann auch verdeckt oder getarnt sein. Wenn Sie durch eine solche Falltür fallen, kann der Sturz einigen Schaden zur Folge haben. Wenn Sie im Gang über sich in der Decke eine Falltür entdecken, können Sie mit einem Seil oder mit dem Zauber-Spruch LEVITATION in die obere Ebene klettern.

### Ausgänge

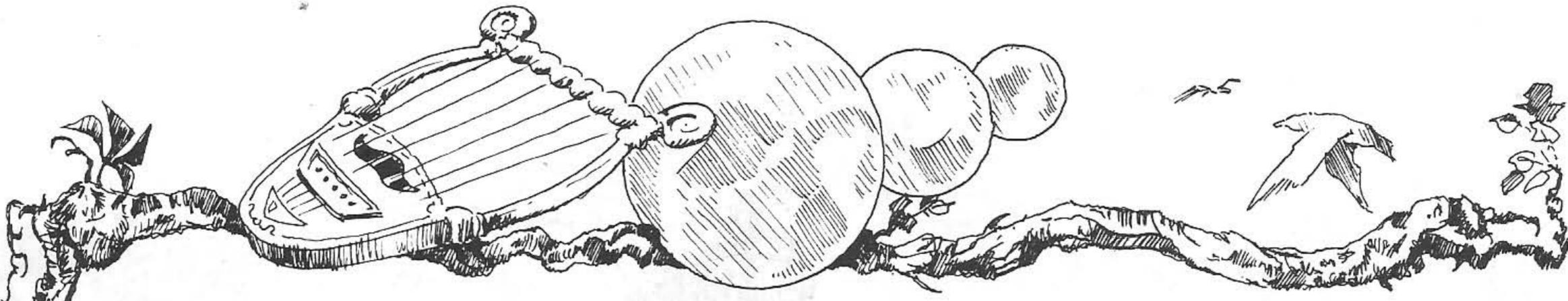
Es gibt verschiedene Ausgänge aus einem Bereich. Türen, Treppen und Leitern führen in neue oder andere Labyrinthe, Höhlen, Städte, usw.



Wanderer

VIII  
HÄNDLER  
UND  
ANDERE  
ORTE

MICHAEL HELLMICH - 1953



In den Städten AMBERMOONs leben viele Leute vom Handel. Sie verkaufen ihre Waren oder Dienste gegen Gold. Wenn Sie einen solchen Laden betreten, wirft die ganze Gruppe ihr Gold zusammen. Wenn Sie den Laden wieder verlassen, wird das Gold wieder auf die Gruppen – Mitglieder verteilt.

Die Händler sind übrigens sehr ehrlich; falls Sie versehentlich Gold oder einen gekauften Gegenstand vergessen haben, erinnert er Sie freundlich.

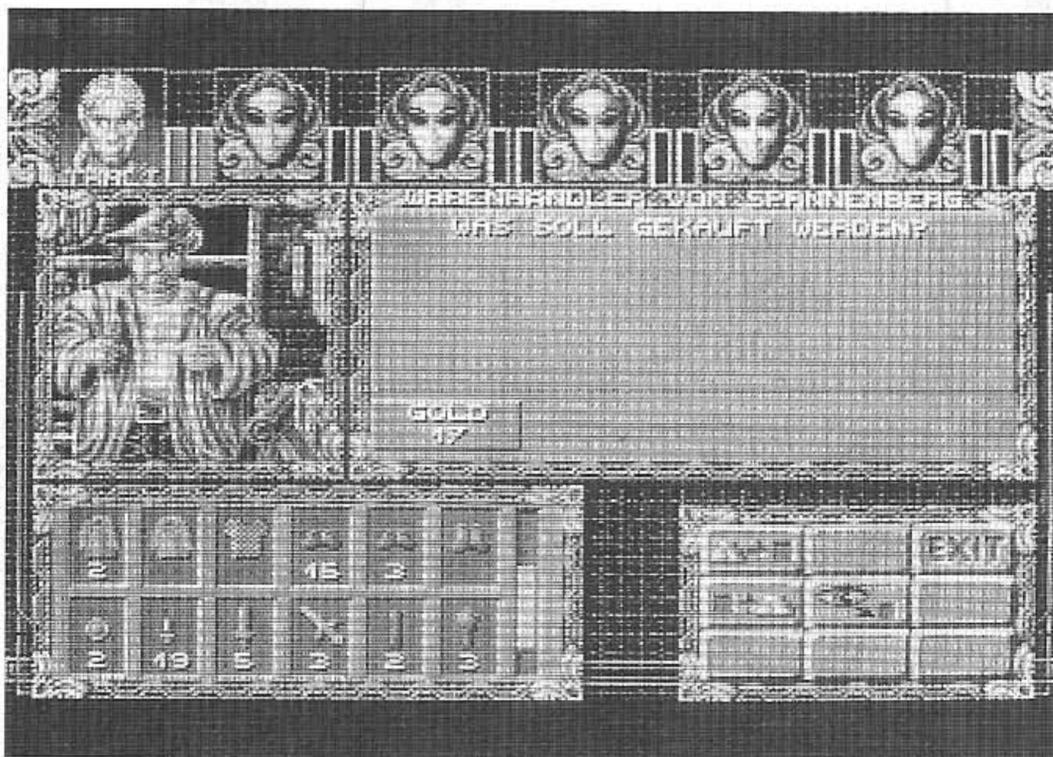
### Händler

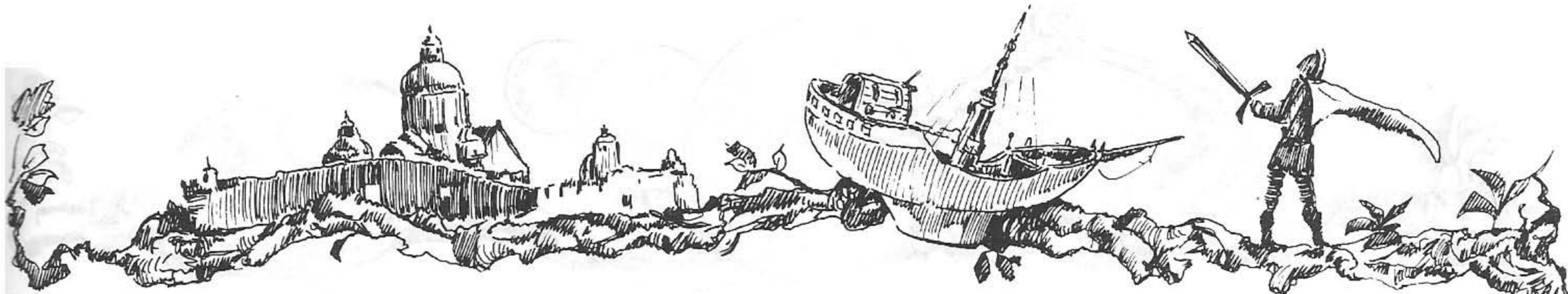
Der normale Händler verkauft alles. Von der Fackel über Schwerter bis zu Stiefeln finden Sie bei ihm jeden Gegenstand, den Sie zur normalen Ausrüstung gebrauchen können. Er verkauft jedoch nicht nur, sondern kauft auch gerne Gegenstände an, die Sie auf Ihrer Quest gefunden haben. Sie können Gegenstände, die Sie einem Händler verkauft haben, später sogar zurückkaufen – allerdings machen Sie dabei bestimmt keinen Profit.

Das Gold der Gruppe wird angezeigt. In den Feldern unten im Bild sehen

Sie die Gegenstände, die die Gruppe bereits erstanden hat. Nehmen Sie die Gegenstände hier mit der LMT auf und geben Sie sie in das Gepäck eines Gruppen – Mitgliedes. Mit der RMT nehmen Sie, wie bekannt, alle Gegenstände auf einmal auf.

Beachten Sie die Hände, die neben den Portraits der Gruppen – Mitglieder auftauchen. Die nehmende





Hand signalisiert die Aufnahme-Bereitschaft, die abwehrende Hand zeigt, daß dieses Gruppen-Mitglied kein Gepäck zusätzlich tragen kann.

Gegenstand kaufen

Exit

Gegenstand verkaufen    Untersuchen

#### [4] Gegenstand verkaufen:

*Ein einfacher Weg zu Gold zu kommen ist der, die Ausrüstung geschlagener Feinde zu verkaufen. Gegenstände, die zu billig oder zerbrochen sind, kauft ein Händler nicht. Wieviel Sie für den Gegenstand bekommen ist vom aktiven Charakter abhängig. Je mehr Charisma diese Figur hat, desto höher wird das Angebot des Händlers sein.*

Die RMT bricht die Funktion ab.

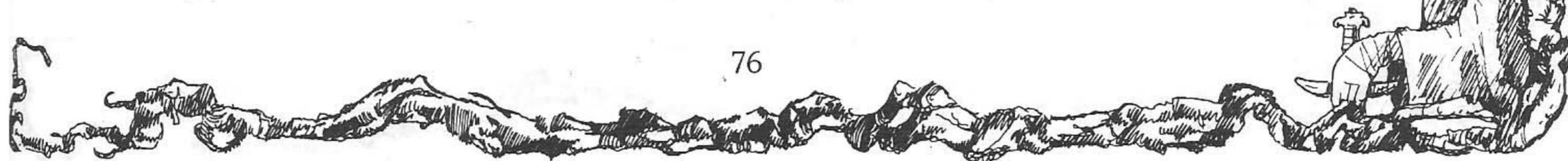
Sie wählen mit der LMT aus dem Gepäck eines Gruppen-Mitgliedes einen Gegenstand, den Sie dem Händler anbieten. Bestätigen Sie das Angebot mit dem Icon **JA**, verschwindet der Gegenstand und das angebotene Gold wird Ihrem Vorrat hinzugefügt. Mit dem Icon **NEIN** lehnen Sie das Angebot ab.

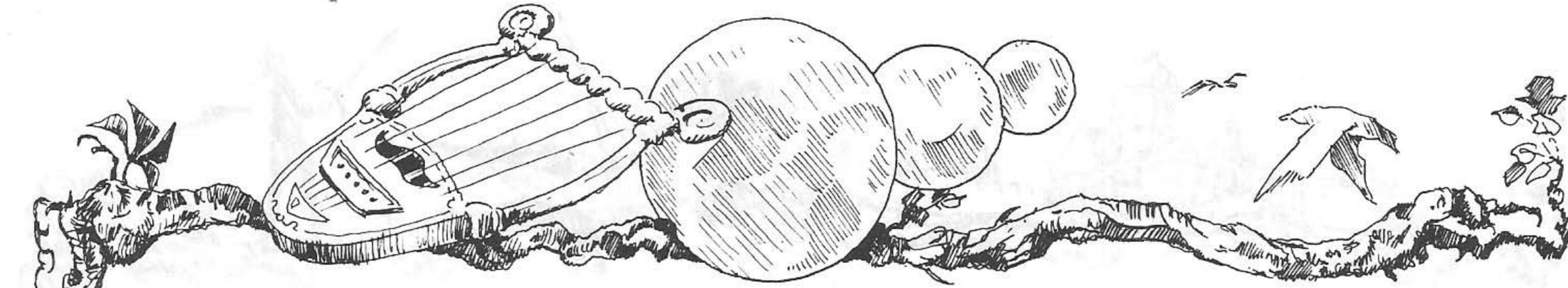
#### [5] Untersuchen:

*Bevor Sie eine neue Waffe kaufen, sollten Sie sich vergewissern, daß die neue Waffe besser ist als die, die Sie bereits benutzen.*

Die RMT bricht die Funktion ab.

Die LMT wählt einen Gegenstand; es wird eine Beschreibung davon ausgegeben. In einem Fenster wird der Name und der Typ des Artefaktes, sowie das Gewicht, die Zahl der Hände, die Sie für den Einsatz benötigen, ob und welche Ringfinger belegt werden, seine Zerstörungskraft und sein Schutz in einem Kampf, welche Charaktere und welches Geschlecht ihn anlegen kann, angezeigt.





Es gibt natürlich noch mehr über einen Gegenstand zu wissen, wie z.B. seine magische Macht, oder ob er verflucht ist. Dazu benötigen Sie jedoch entweder einen Identifikations-Spruch, oder einen Spezialisten. Sie finden dann im Icon-Feld ein neues Icon, mit dem Sie ein weiteres Fenster mit Informationen öffnen können.

In diesem zweiten Fenster finden Sie Informationen über den Einfluß auf Ihre Leistungsfähigkeit, die Angriffs- und Schutz-Kraft in einem Kampf, welche Magie der Gegenstand in welcher Menge enthält, und ob er verflucht ist.

#### [7] Gegenstand kaufen:

*Bevor Sie das faszinierende magische Schwert und den erstaunlichen Schild finden, brauchen Sie erst einmal eine gute, feste, normale Ausrüstung, die Sie bei jedem normalen Händler erstehen können.*

Die RMT bricht die Funktion ab.

Die LMT wählt den Gegenstand aus dem Lager des Händlers, den Sie kaufen möchten.

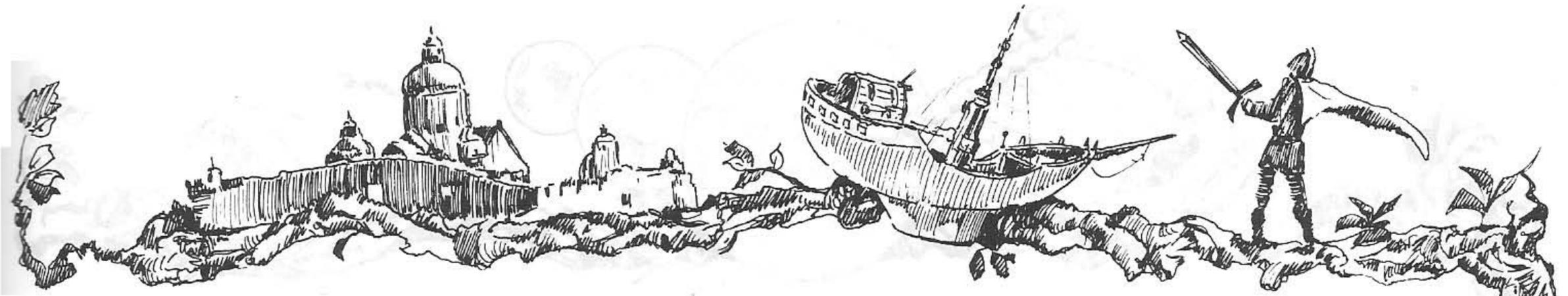
Wenn Sie die Maus über die Waren des Händlers ziehen, werden Ihnen nicht nur die Namen sondern außerdem die Preise angezeigt. Wird der Preis in rot dargestellt, haben Sie nicht genug Gold, diese Ware zu kaufen.

Unter den Bildern der Waren stehen Zahlen. Sie geben an, wieviele Einheiten dieser Ware der Händler anbietet. Sterne geben eine sehr große Anzahl an. Wenn Sie eine Ware wählen, von der mehr als eine Einheit angeboten wird, werden Sie aufgefordert, die gewünschte Menge anzugeben. Die höchste mögliche Zahl ist entweder die, die Sie zu kaufen in der Lage sind, oder die Gesamtzahl, die der Händler anbietet.

Wenn Sie einen Gegenstand gewählt haben, fordert der Händler von Ihnen den Preis. Klicken Sie das Icon **JA** an, um ihm das Gold zu geben. Der Gegenstand geht in Ihren Besitz über. Klicken Sie das Icon **NEIN** an, wenn Sie es sich doch anders überlegt haben.

#### [9] Exit:

Verläßt die Funktion Händler.



## Viktualien-Händler

Manche Händler haben sich auf Lebensmittel spezialisiert. Vergessen Sie niemals, genug Rationen einzukaufen, bevor Sie auf eine lange und gefährliche Reise gehen.

Das Gold Ihrer Gruppe und die bereits gekauften Rationen werden angezeigt. Beim Betreten des Ladens hat Ihnen der Händler mitgeteilt, wieviel Gold er für eine Ration verlangt.

Kaufe Rationen

Verteile Rationen

Exit

Gib Rationen

### [4] Kaufe Rationen:

Sie werden gebeten anzugeben, wieviele Rationen Sie kaufen möchten. Nach Ihrer Eingabe fordert der Händler von Ihnen den entsprechenden Preis.

### [5] Verteile Rationen:

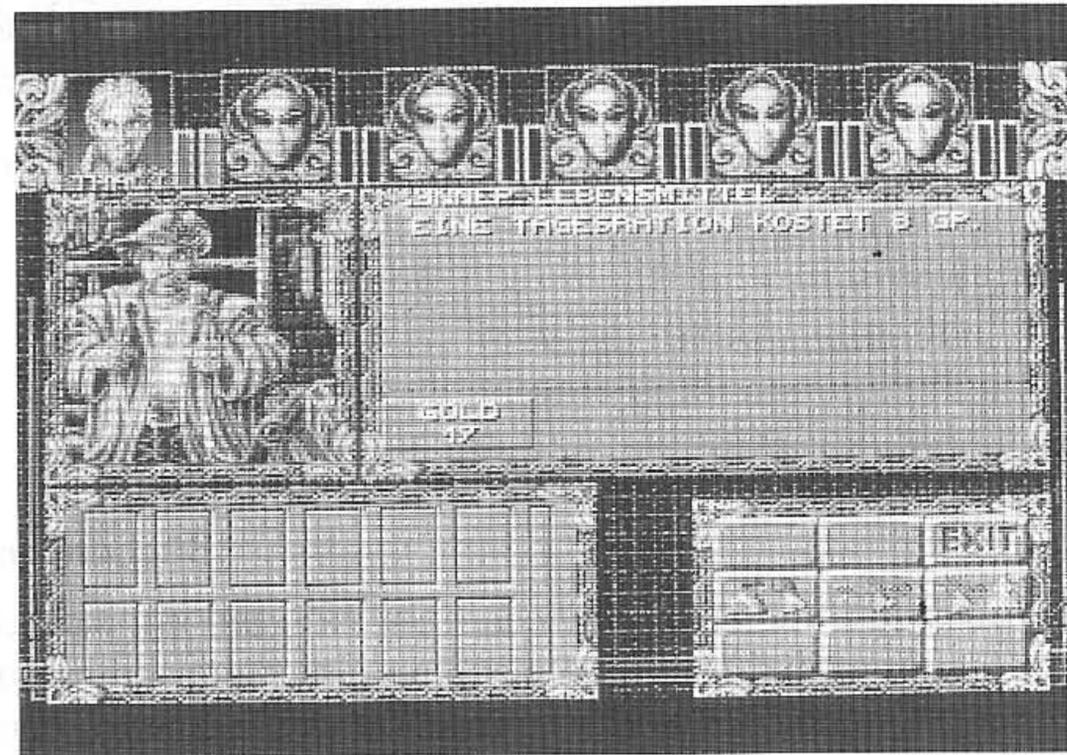
Die gekauften Rationen werden gleichmäßig auf alle Gruppen-Mitglieder verteilt.

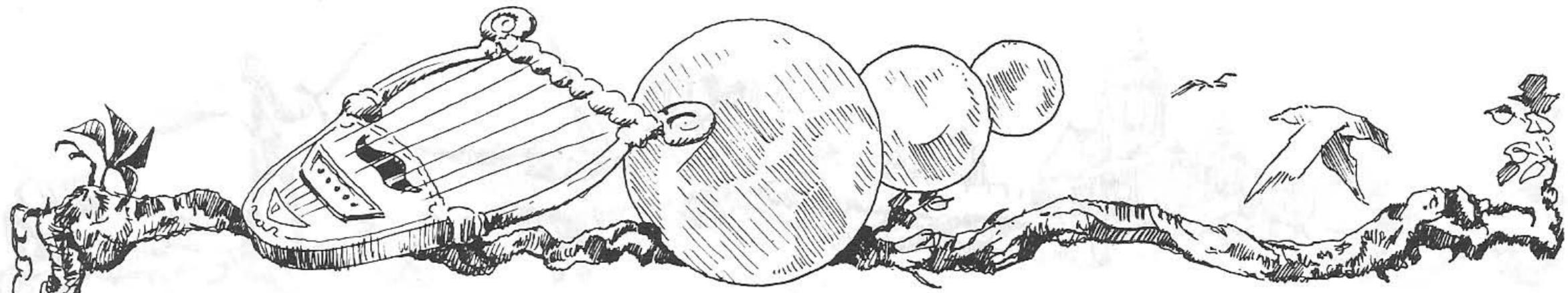
### [6] Gib Rationen:

Sie geben manuell an, welches Gruppen-Mitglied wieviele der gekauften Rationen übernehmen soll.

### [9] Exit:

Verläßt die Funktion Viktualien-Händler.





### Pferde-, Floß- und Boots-Händler

*In manchen Städten gibt es Händler, die Pferde, Flöße oder Boote anbieten. Mit diesen Transport-Mitteln können Sie Orte von Lyrasion erreichen, die Ihnen sonst nicht zugänglich wären. Außerdem reisen Sie schneller und sicherer.*

Exit

Kaufe Pferd/Floß/Boot

#### [4] Kaufe Pferd/Floß/Boot:

der Händler teilt Ihnen den Preis für seine Ware mit. Beachten Sie bitte, daß Sie, wenn Sie zu Pferd reisen wollen, für jedes Gruppen-Mitglied ein Pferd brauchen.

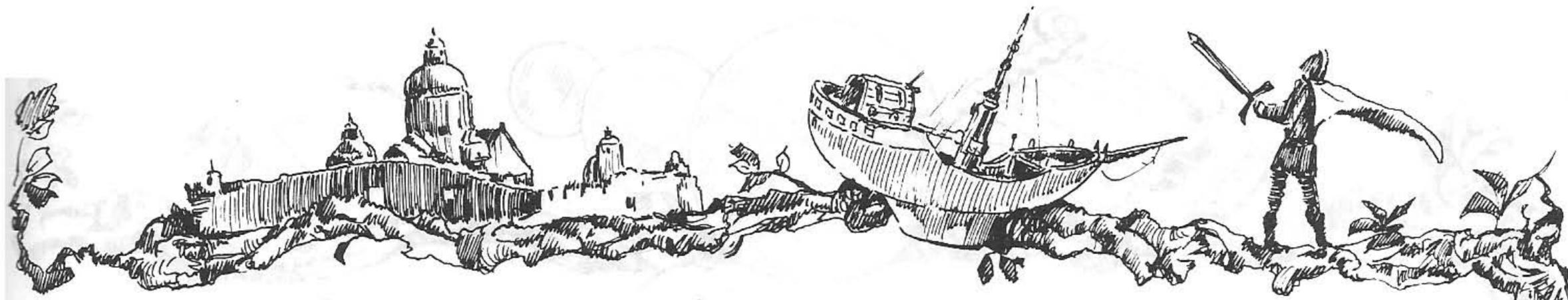
Nach Übergabe des Goldes teilt Ihnen der Händler mit, wo Sie die Pferde, das Floß oder das Boot finden.

#### [9] Exit:

Verläß die Funktion.

### Büchereien

*An Orten der Weisheit finden Sie Händler, die sich auf den Handel mit magischen Spruchrollen spezialisiert haben. Die Magier Ihrer Gruppe finden hier gute Möglichkeiten, ihr Wissen zu vergrößern. Neue Spruchrollen sind schwer zu beschaffen. Durch den Kauf der Rollen können Sie sich frühzeitig in der Anwendung üben.*



Ihr Gold und die bereits erstandenen Spruchrollen werden angezeigt.

Kaufe Spruchrolle

Exit

Untersuchen

**[5] Untersuchen:**

Die RMT beendet die Funktion.

Die LMT wählt eine Spruchrolle aus.  
Es wird eine Beschreibung davon  
ausgegeben.

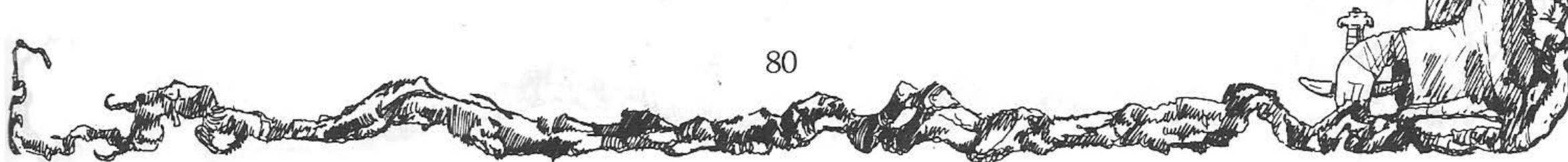
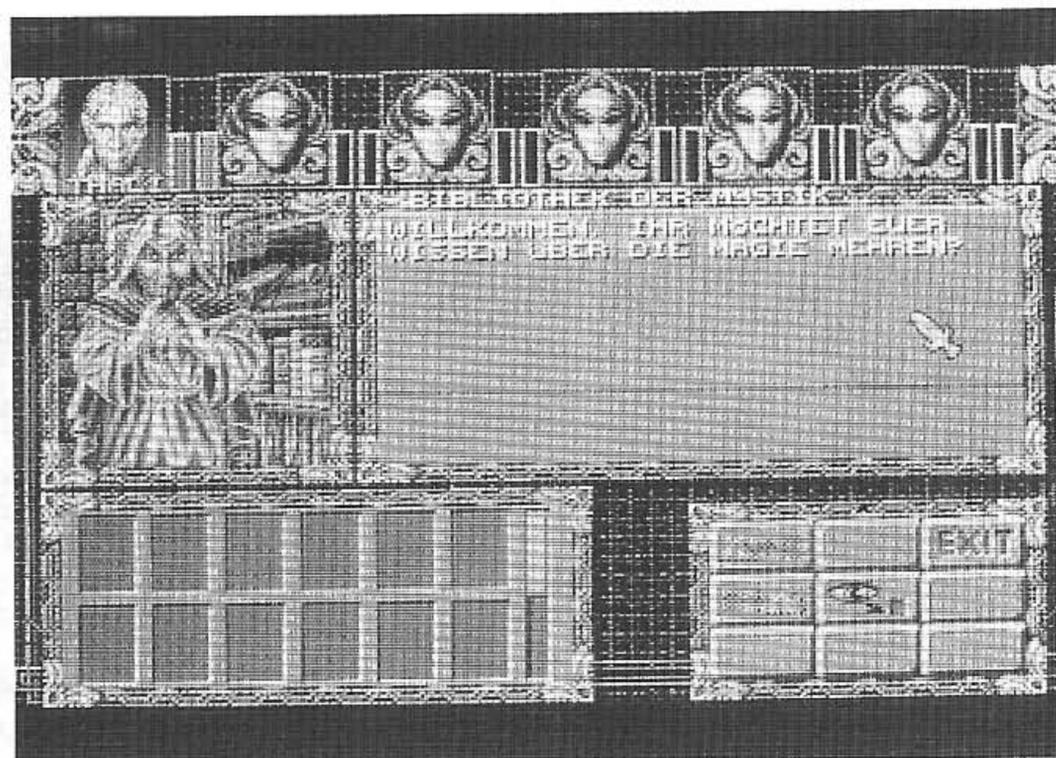
**[7] Kaufe Spruchrolle:**

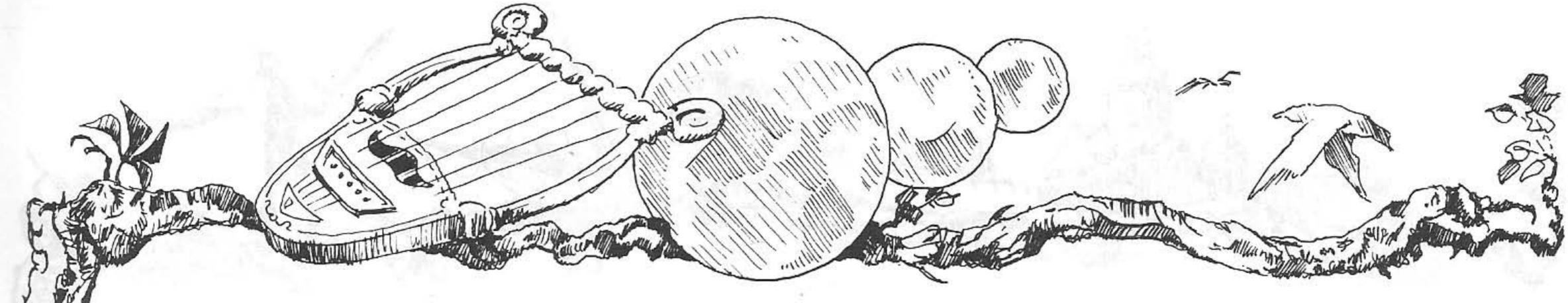
Die RMT beendet die Funktion.

Die LMT wählt eine Spruchrolle zum  
Kauf. Wenn der Preis in rot angezeigt  
wird, haben Sie nicht genug Gold, sie  
zu kaufen. Wenn mehrer Rollen des  
gleichen Spruches vorrätig sind,  
müssen Sie die gewünschte Menge  
eingeben. Der Händler teilt Ihnen  
nach der Wahl mit, wieviel Gold er  
dafür von Ihnen bekommt.

**[9] Exit:**

Verläßt die Funktion Bücherei.





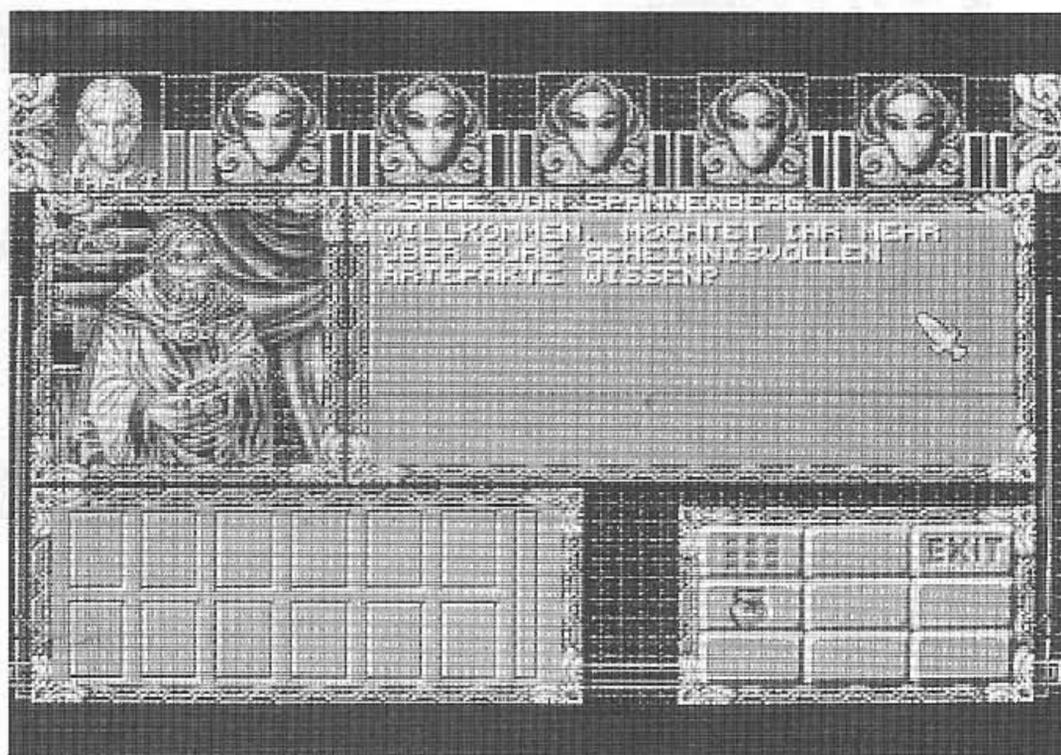
## Sage

In den tiefen, alten Höhlen und Labyrinthen von Lynamion finden Sie viele seltsame Gegenstände. Diese können verborgene Macht haben. Um herauszufinden, ob ein Artefakt nur eine hübsche Glasmurmel oder eine Sphäre mächtiger Magie ist, müssen Sie entweder einen Identifikations-Zauber oder einen Spezialisten, den Sage, bemühen.

Untersuchen

Exit

Untersuchen



### [4] Untersuchen:

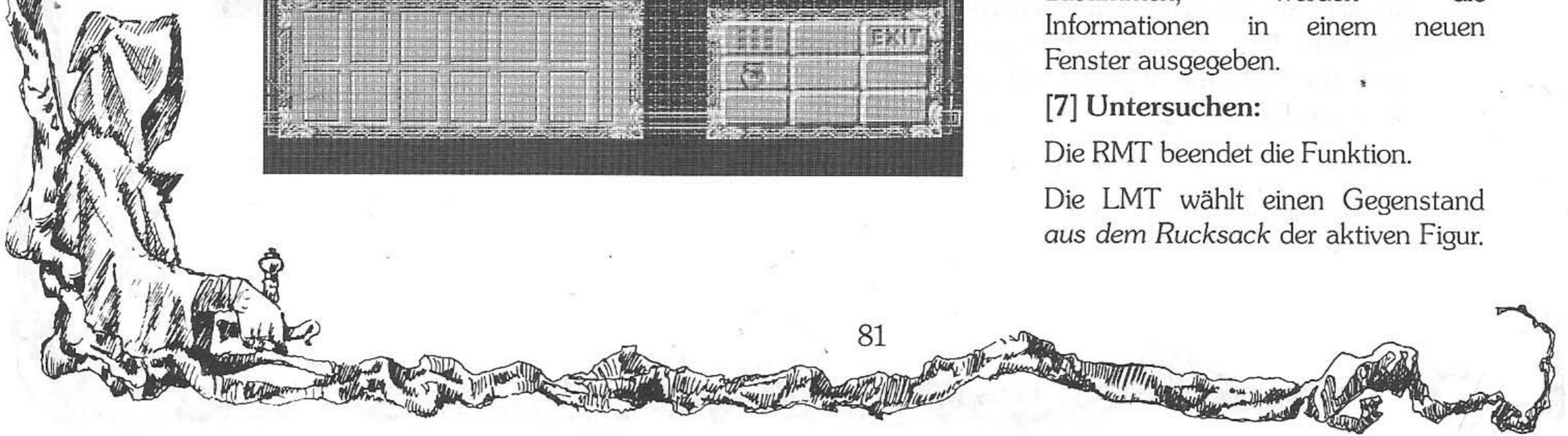
Die RMT beendet die Funktion.

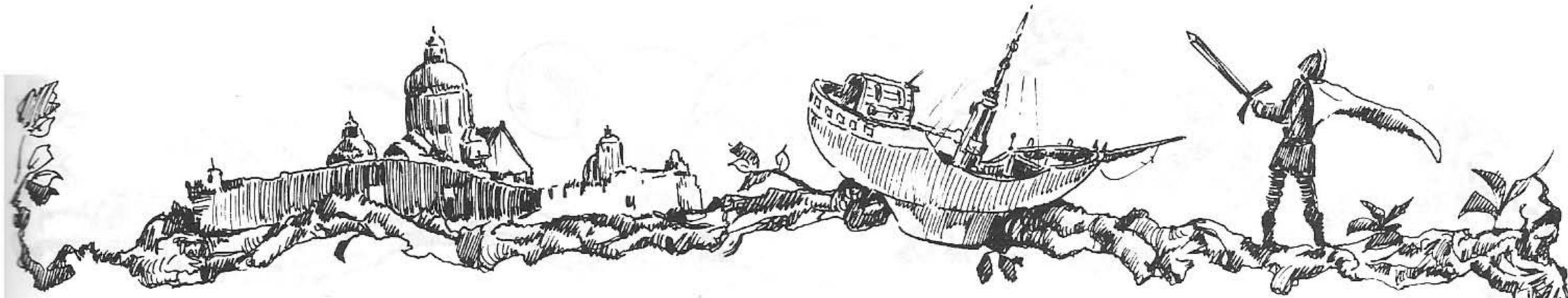
Die LMT wählt einen Gegenstand, den der aktive Charakter der Gruppe am Körper trägt. Der Sage teilt Ihnen mit, wie hoch der Preis für die Informationen über diesen Gegenstand ist. Wenn Sie dem Preis zustimmen, werden die Informationen in einem neuen Fenster ausgegeben.

### [7] Untersuchen:

Die RMT beendet die Funktion.

Die LMT wählt einen Gegenstand aus dem Rucksack der aktiven Figur.





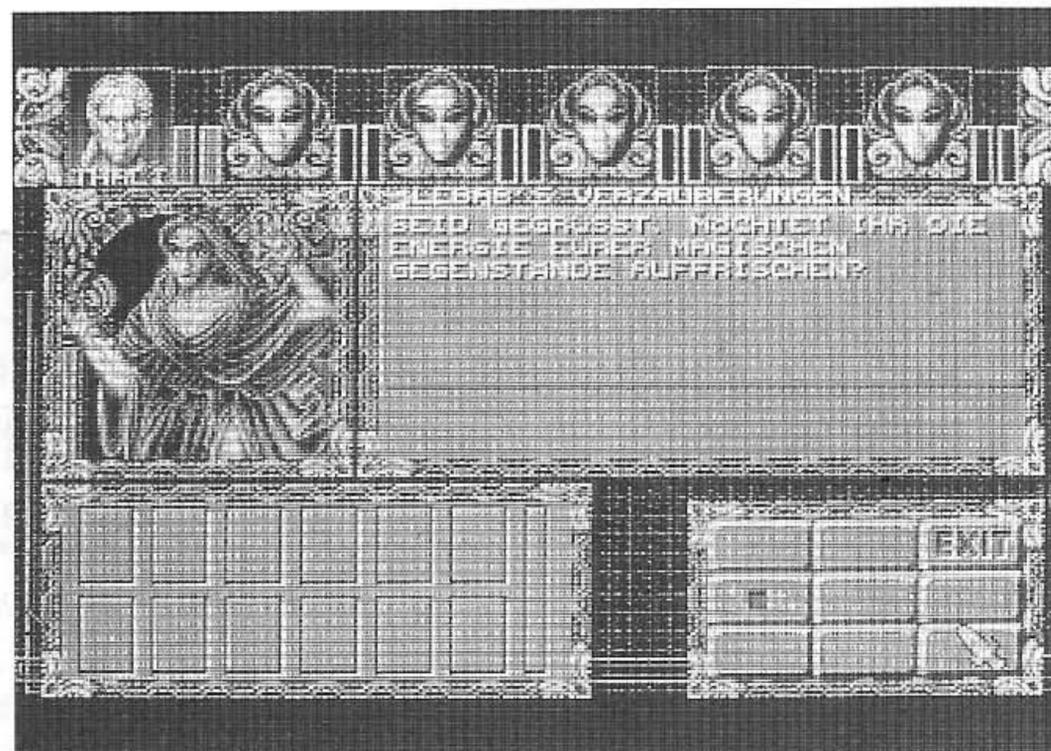
Der Sage gibt den Preis für die Informationen zu diesem Artefakt an. Nach Ihrer Zustimmung wird die Information in einem neuen Fenster ausgegeben.

[9] Exit:

Verläßt die Funktion Sage.

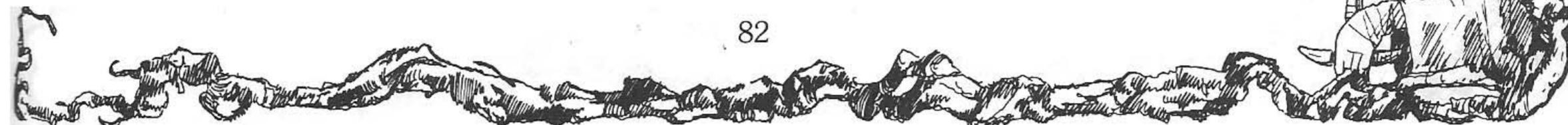
### Enchantress

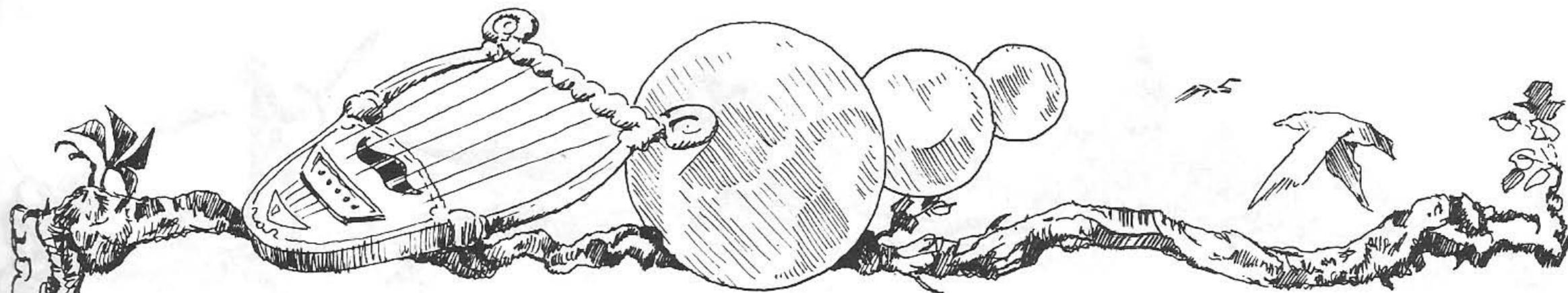
Nur wenige der vielen magischen Gegenstände, die Sie finden, sind unbegrenzt einsetzbar. Die meisten verlieren nach einer Weile des Gebrauchs ihre Ladung. Um sie wieder aufzuladen, haben Sie zwei Möglichkeiten; entweder Sie setzen den Zauber "Gegenstand laden" ein, oder Sie versuchen die Enchantress zu finden. Doch obwohl Sie sehr attraktiv ist, liebt sie die Einsamkeit und ist über jede Störung erbost. Gegen Gold lädt sie jedoch Ihre magischen Artefakte wieder auf.



Exit

Lade Gegenstand





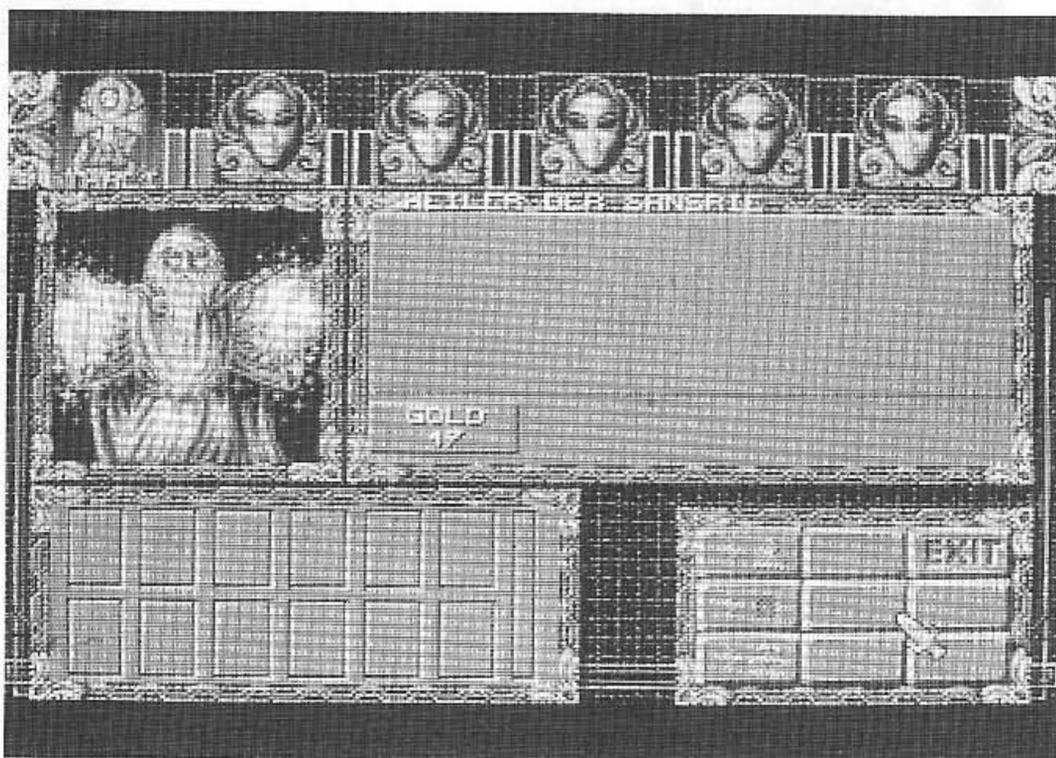
#### [4] Lade Gegenstand:

Die RMT bricht die Funktion ab.

Mit der LMT wählen Sie einen Gegenstand aus dem Gepäck des aktiven Charakters, der geladen werden kann. Sie werden aufgefordert, die Zahl der Ladungen anzugeben, die Sie in diesen Gegenstand geladen haben möchten. Die Enchantress teilt Ihnen nun mit, wieviele Goldstücke sie dafür von Ihnen verlangt.

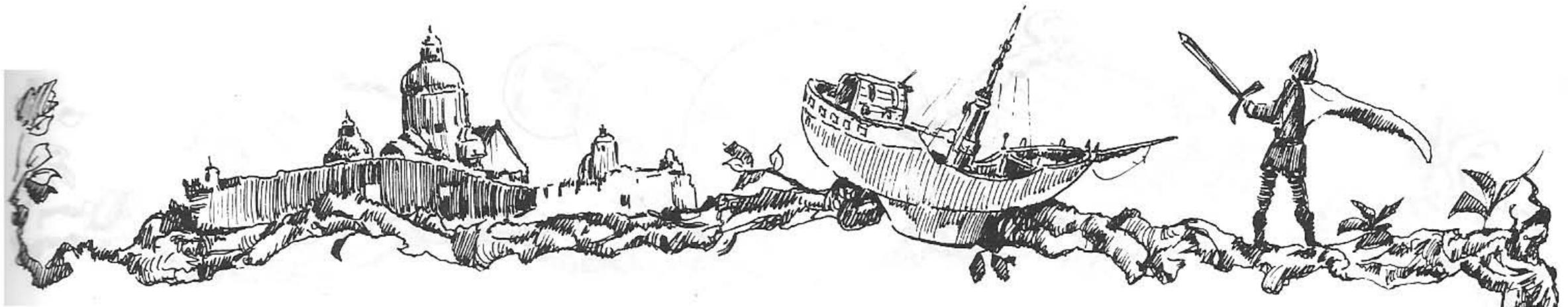
#### [9] Exit:

Verläßt die Funktion Enchantress.



### Heiler

Sie müssen schon über eine unnatürliche Portion Glück verfügen, wenn Sie aus allen Höhlen und Labyrinthen Lyramions ohne Schäden herauskommen. In der Regel werden Sie gebissen und gestochen, mit verschiedenen interessanten Krankheiten infiziert und vergiftet. Um die Mitglieder der Gruppe zu regenerieren und zu kurieren stehen Ihnen eine Reihe verschiedener Heil-Sprüche zur Verfügung – oder Sie suchen einen Heiler auf, der Ihnen gegen einen geringen Obolus helfen wird.



Der Heiler konzentriert seine Kraft nicht auf notwendig auf den aktiven Charakter, denn dieser könnte zu krank sein, um eine Verhandlung zu führen. Des Heilers "Opfer" wird durch das Ankh-Symbol markiert.

Lebens-Energie

Exit

Verfluchungen zerstören

Heilen

**[1] Heilen:**

Die RMT beendet die Funktion.

Die LMT wählt eine der angezeigten Konditionen aus, die Sie heilen lassen wollen. Der Heiler teilt Ihnen nun mit, wie teuer die Heilung ist.

**[4] Verfluchungen zerstören:**

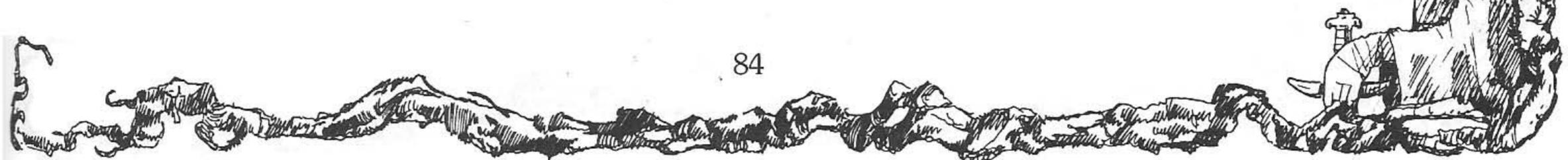
Der Heiler teilt Ihnen mit, welchen Preis er für die Zerstörung aller verfluchten Gegenstände am Körper einer Person verlangt.

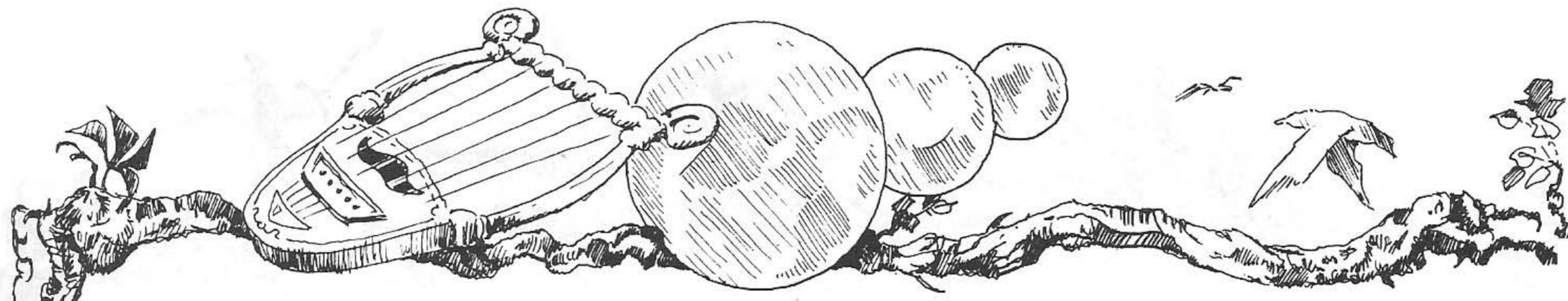
**[7] Lebens-Energie:**

Sie werden aufgefordert die Zahl der Lebens-Punkte (LP) anzugeben, die Sie restauriert haben möchten. Die Obergrenze ist durch die maximale LP-Zahl des Charakters festgelegt, bzw. durch die Zahl der Goldstücke, über die Ihre Gruppe verfügt. Der Heiler teilt Ihnen den Preis mit.

**[9] Exit:**

Verläßt die Funktion Heiler.



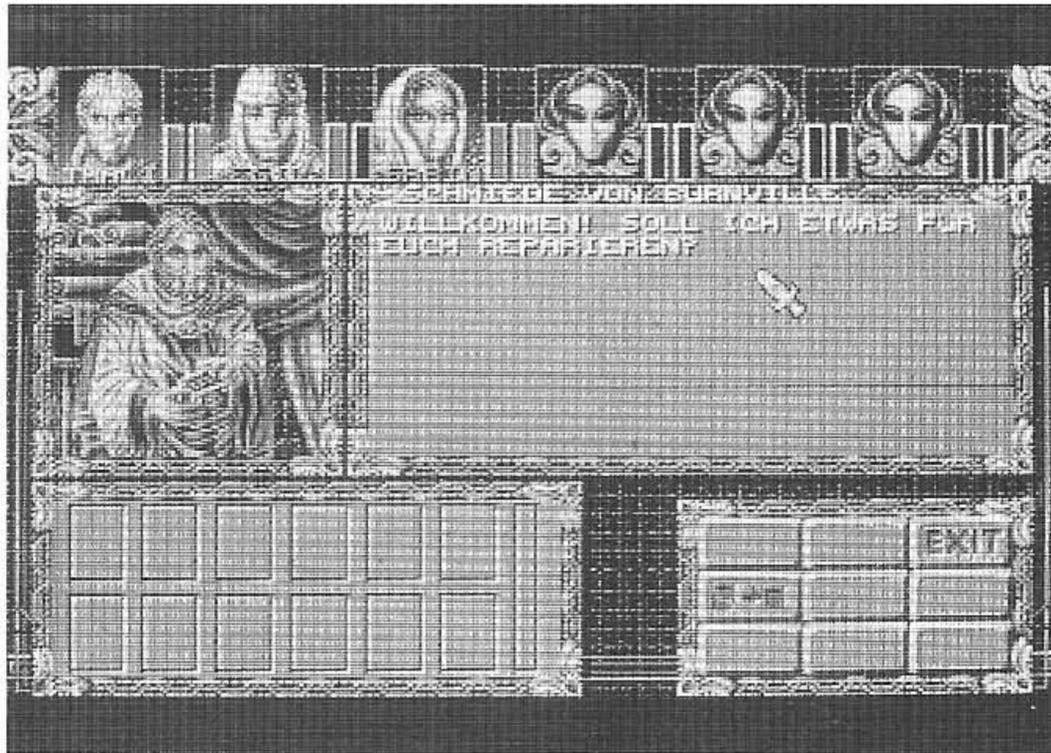


## Schmied

Selbst das beste Schwert und der schwerste Schild können brechen. Mit dem Spruch "repariere Gegenstand" oder der Hilfe eines Schmiedes können Sie Ihre Lieblings-Waffe wieder instandsetzen lassen.

Exit

Reparieren



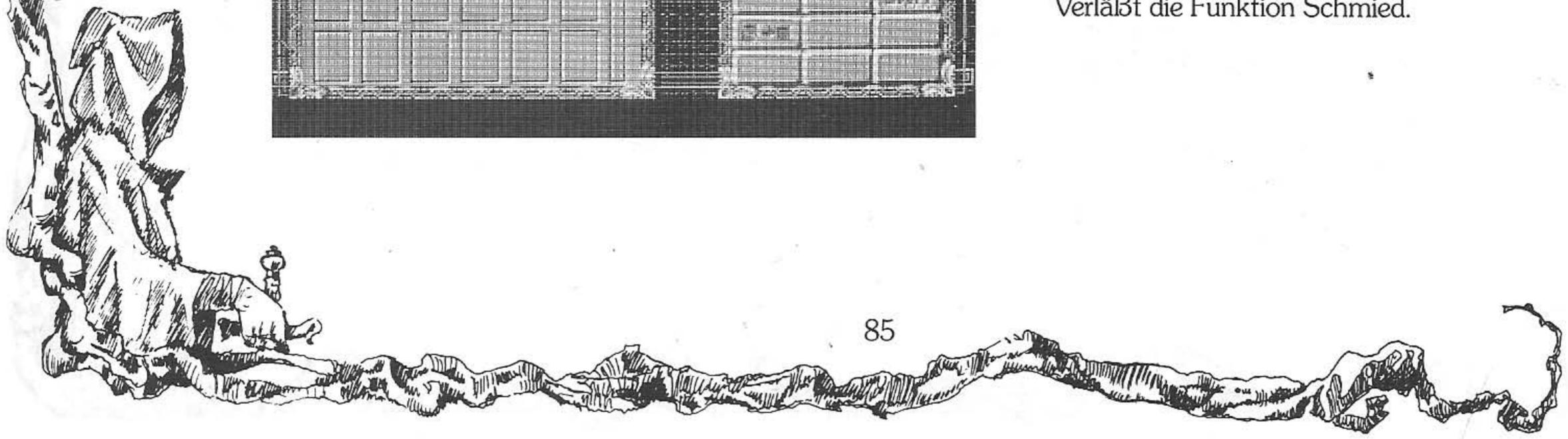
### [4] Reparieren:

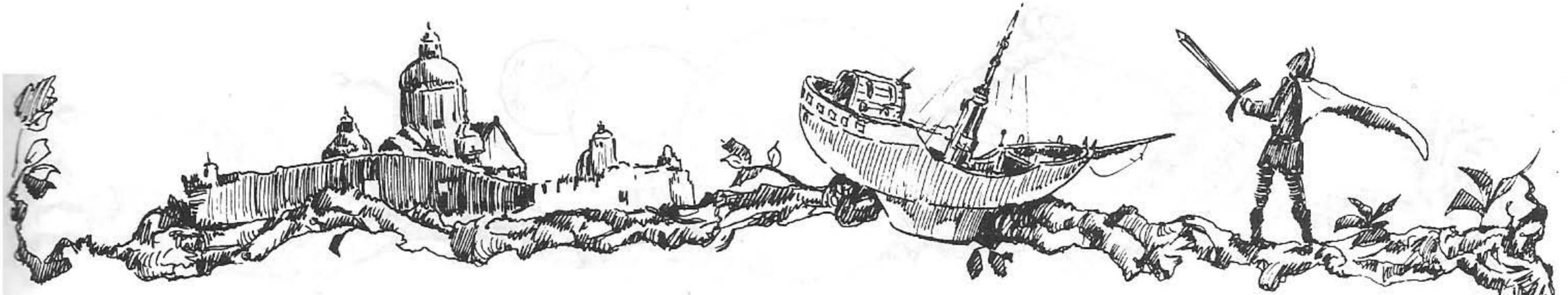
Die RMT beendet die Funktion.

Wählen Sie aus dem Rucksack der aktiven Figur mit der LMT den Gegenstand, den Sie repariert haben möchten. Der Schmied teilt Ihnen nun mit, wie teuer die Reparatur kommt.

### [9] Exit:

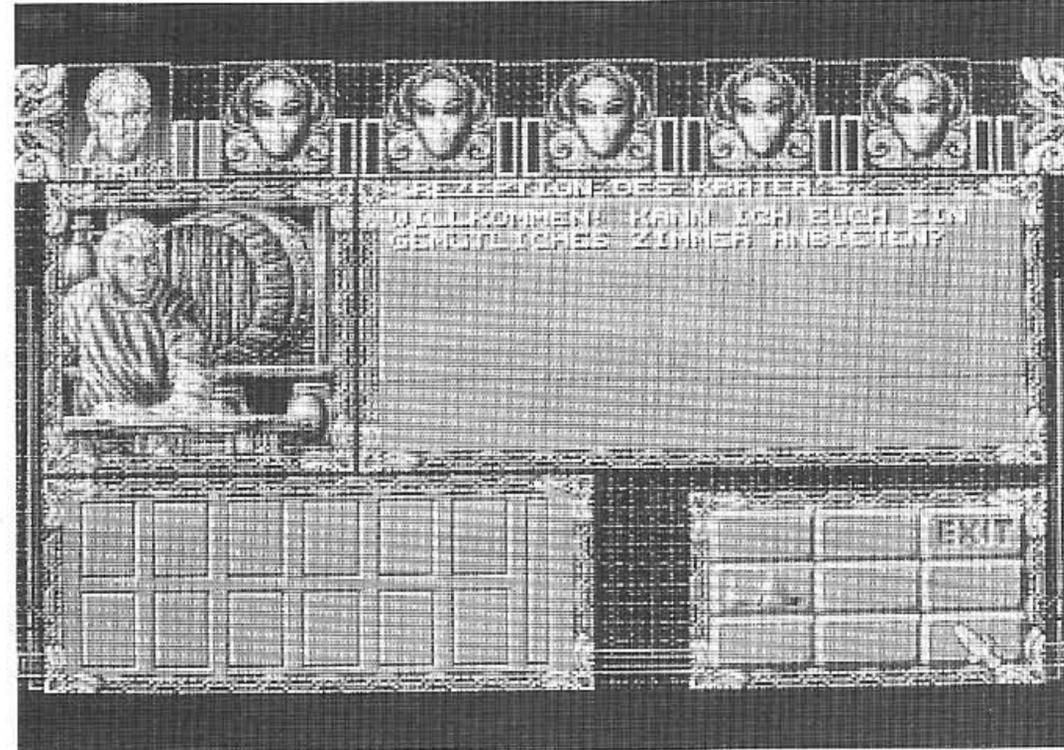
Verläßt die Funktion Schmied.





## Gasthäuser

In der Wildnis können Sie nur in einem Lager rasten, und so Ihre Kräfte restaurieren. In einer Stadt oder einem Dorf sollten Sie sich jedoch besser ein gemütliches Gasthaus suchen, in dem Sie Ihre müden und geplagten Knochen zur Ruhe legen. Jedoch sind nicht alle Gasthäuser gleich komfortabel und freundlich.



Exit

Zimmer mieten

### [4] Zimmer mieten:

Der Wirt teilt Ihnen mit, was er für eine warme Mahlzeit und die Benutzung seiner Betten verlangt. Der Preis gilt für die ganze Gruppe.

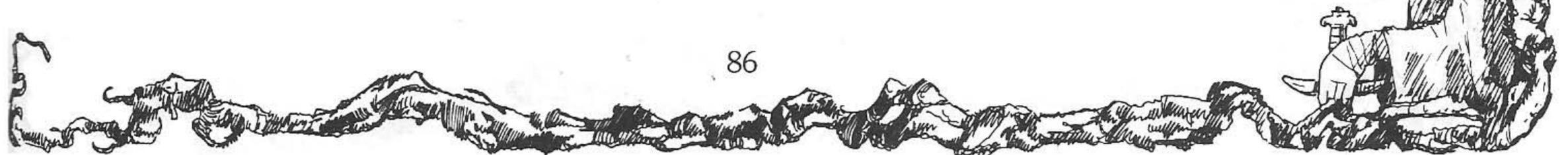
Wenn Sie ein Zimmer gemietet haben, wird ein neues Menü eingeblendet.

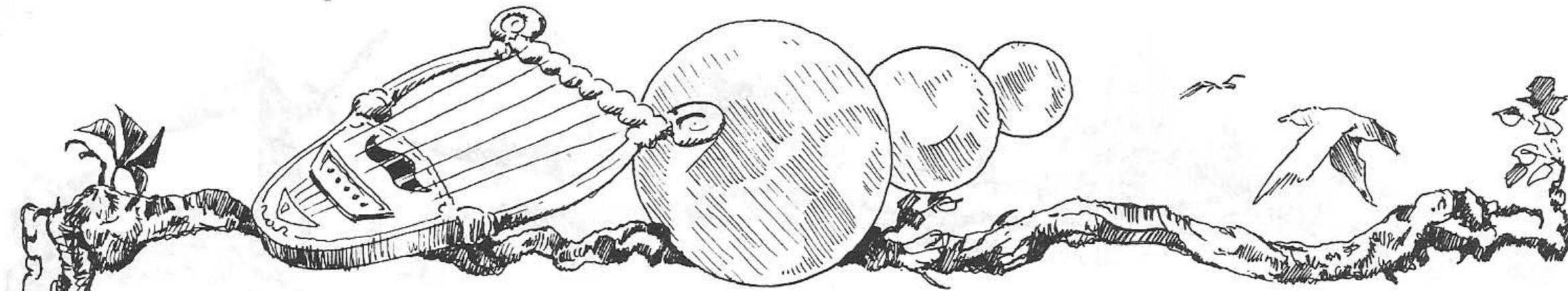
Magie

Spruchrollen lesen

Rasten

Exit





**[1] Rasten:**

Die Mitglieder der Gruppe schlafen und regenerieren Ihre Kräfte.

Legt sich die Gruppe während der Dunkelheit zur Ruhe, erwacht sie automatisch bei Einbruch des Morgens.

**[4] Spruchrolle lesen:**

Die RMT deaktiviert die Funktion.

Es wird das Gepäck-Fenster geöffnet, um eine Spruchrolle wählen zu können. Die LMT wählt die gewünschte Spruchrolle

**[7] Magie:**

Die RMT deaktiviert die Funktion.

Für die aktive Figur wird eine Liste der möglichen Sprüche eingeblendet. Sie kann, wenn nötig, mit dem Balken gescrollt werden.

Wird der Name eines Spruches dunkel dargestellt, ist der Charakter nicht in der Lage, diesen Zauber auszuführen.

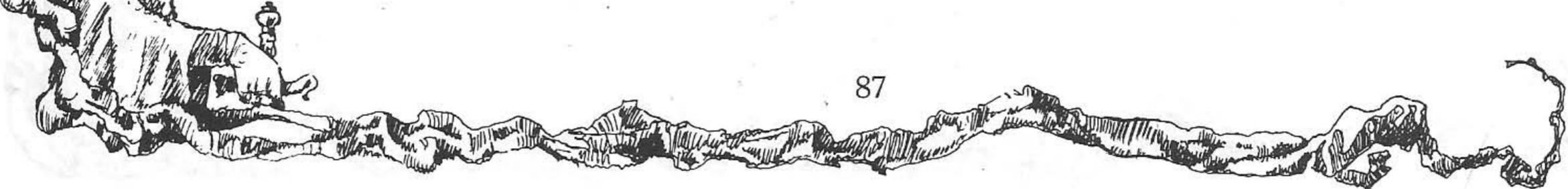
Wenn der Name eines Spruches hell erscheint, kann der aktive Charakter den Spruch ausführen. Die Zahl in Klammern gibt an, wie oft die Figur mit ihren verbliebenen Spruchpunkten diesen Zauber ausführen kann.

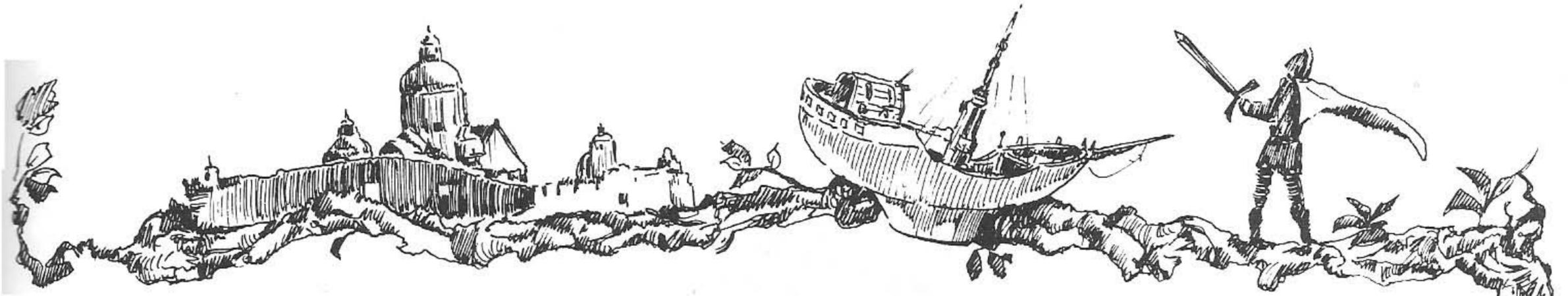
**[9] Exit:**

Verläßt die Funktion.

**[9] Exit:**

Verläßt die Funktion Gasthäuser.





## Trainer

*Nach einer Reihe von Reisen, Kämpfen und Abenteuer wird die Erfahrung Ihrer Gruppe zugenommen haben. In Städten, und manchmal auch an anderen Orten, finden Sie Leute, die Ihnen helfen können, Ihre Fähigkeiten weiter zu steigern.*

## Exit

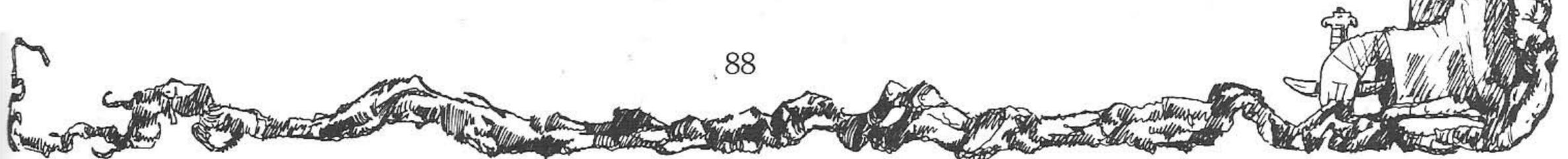
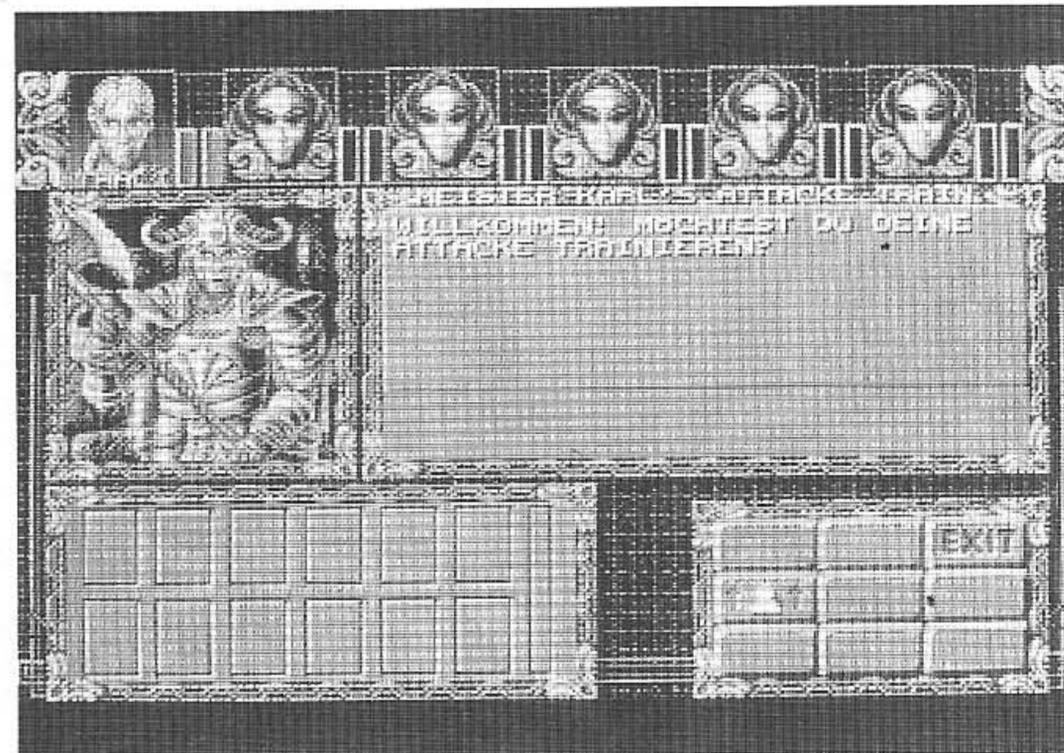
### Trainieren

#### [4] Trainieren:

In einer Abfrage werden Sie aufgefordert anzugeben, um wieviel Prozent Sie die Leistungsfähigkeit des aktiven Charakters steigern wollen. Der Trainer teilt Ihnen mit, wie hoch der Preis für dieses Training ist.

#### [9] Exit:

Verläßt die Funktion Trainer.



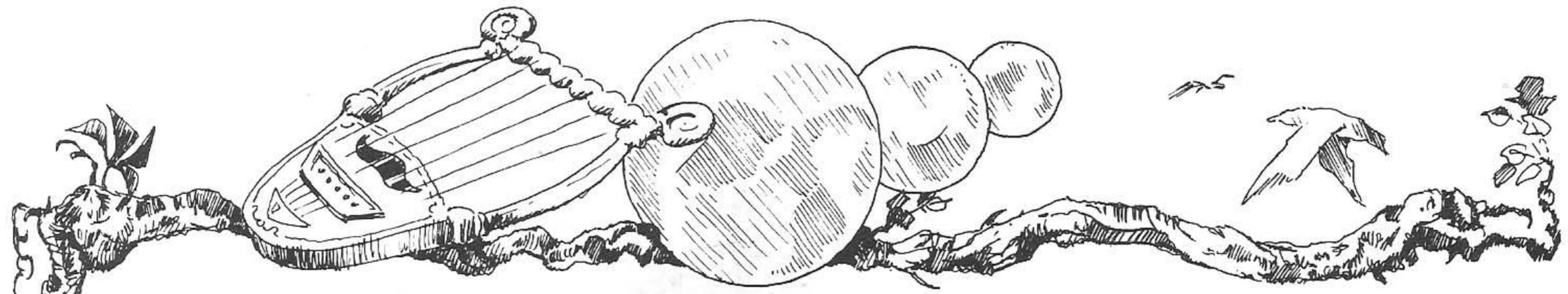




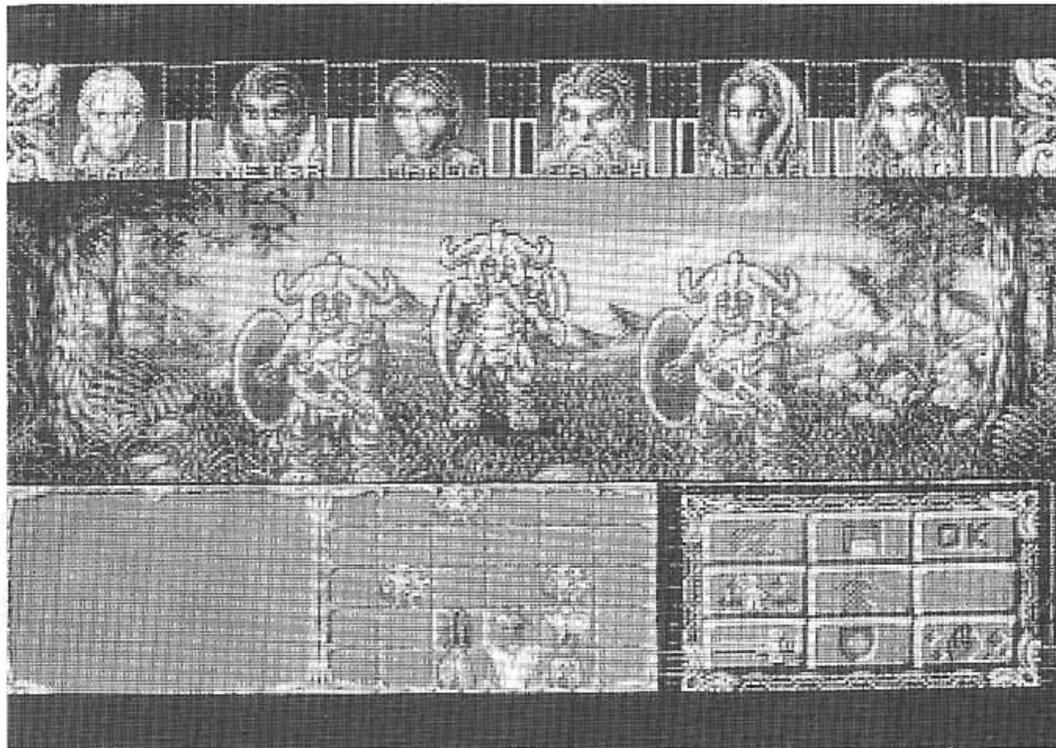
# Abderamos

IX  
KÄMPFE

MICHAEL HELLMUTH - 1553



Einige Kreaturen hören auf kein Argument. Im allgemeine ist Gewalt nicht die Lösung, heil durch AMBERMOON zu kommen. Aber die ekligen Helfer der üblen Mächte vermehren sich dramatisch in den Höhlen und Labyrinthen Lyramions. Und sie verstehen nur eine Sprache; die der magischen doppelschneidigen Streitaxt! Kämpfe in AMBERMOON sind keine Frage Ihrer Geschicklichkeit, sondern vor allem der Taktik. Schützen Sie die schwächeren Mitglieder der Gruppe und nutzen Sie Ihre Waffen und magischen Sprüche, um die Gegner zu vernichten. Oder Sie sind dran...



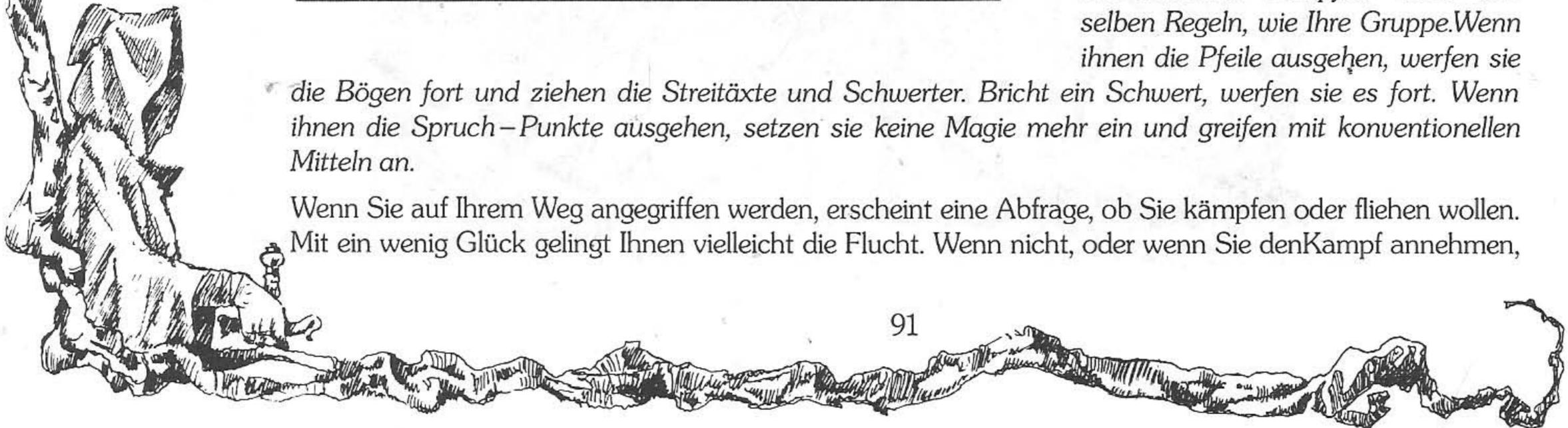
Ein Kampf spielt sich etwa so ab; Sie geben Ihren Gruppen-Mitgliedern Ihre Befehle – dieser Krieger soll das glibberige Monster zur Linken attackieren, jener dem Magier zur Rechten beispringen, der wiederum einen Spruch gegen ein weiteres Monster schleudern soll, usw.

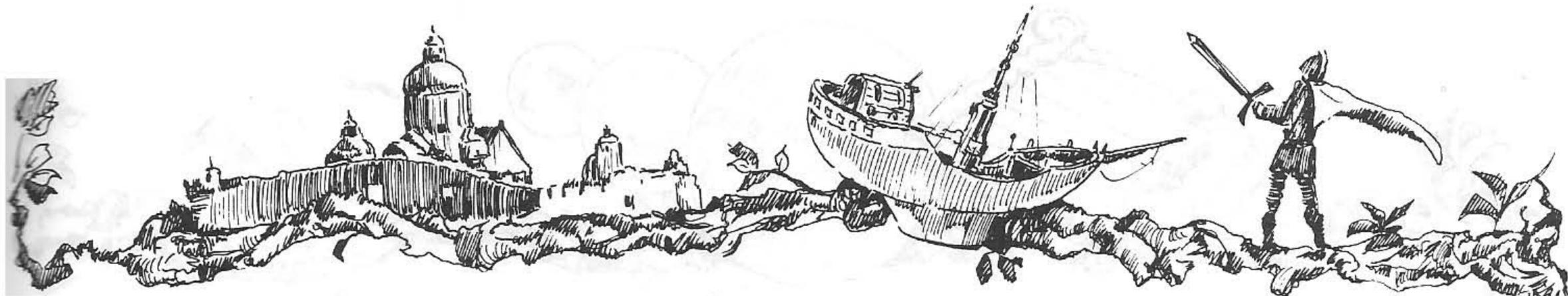
Wenn Sie alle Befehle gegeben haben, klicken Sie das Icon Ausführen an und alle Gruppen-Mitglieder und alle Monster der Szene führen ihren Zug aus.

Die Monster kämpfen nach den selben Regeln, wie Ihre Gruppe. Wenn ihnen die Pfeile ausgehen, werfen sie

die Bögen fort und ziehen die Streitäxte und Schwerter. Bricht ein Schwert, werfen sie es fort. Wenn ihnen die Spruch-Punkte ausgehen, setzen sie keine Magie mehr ein und greifen mit konventionellen Mitteln an.

Wenn Sie auf Ihrem Weg angegriffen werden, erscheint eine Abfrage, ob Sie kämpfen oder fliehen wollen. Mit ein wenig Glück gelingt Ihnen vielleicht die Flucht. Wenn nicht, oder wenn Sie den Kampf annehmen,





erscheint unter der Charakter-Leiste das Kampf-Bild. Es ist in vier Fenster unterteilt.

Direkt unter der Charakter-Leiste wird in voller Bildbreite das Kampfgeschehen gezeigt. Links unten werden alle Ereignisse des Kampfes im Text-Fenster ausgegeben. In der Mitte befindet sich das taktische Gitter, in dem Sie Ihre Gegner und die Mitglieder Ihrer Gruppe in ihren Stellungen zueinander dargestellt finden. Rechts unten im Bild ist das Icon-Feld mit folgenden Funktionen:

Flucht	Optionen	Ausführung
Bewegen	Vorrücken	
Angreifen	Abwehren	Magie

#### [1] Angreifen:

Alle erreichbaren Gegner werden mit einem grün blinkenden Kästchen versehen. Klicken Sie mit der LMT das Feld an, gegen das sich Ihre Attacke richten soll. Sie können den Gegner, der angegriffen werden soll, auch direkt mit der LMT im taktischen Gitter anklicken.

#### [2] Abwehren:

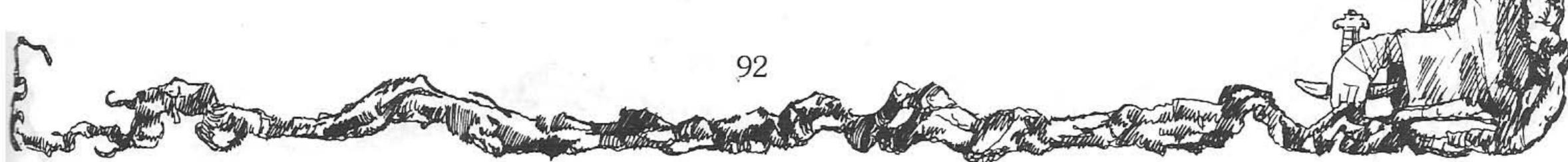
Nutzen Sie diese Funktion, wenn Sie einem Angriff defensiv begegnen wollen. Im taktischen Gitter erreichen Sie diese Funktion durch anklicken der entsprechenden Figur Ihrer Gruppe mit der LMT.

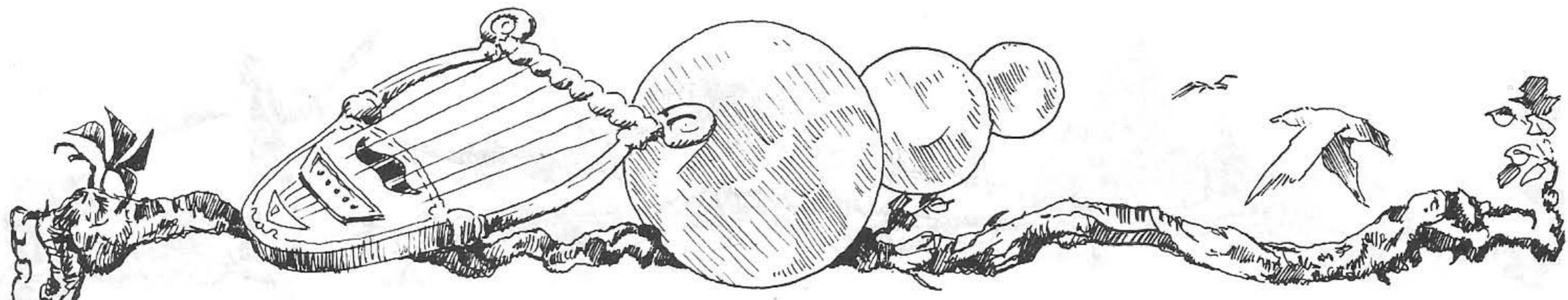
#### [3] Magie:

Die RMT deaktiviert die Funktion.

Für die aktive Figur wird eine Liste der möglichen Sprüche eingeblendet. Sie kann, wenn nötig, mit dem Balken gescrollt werden.

Wird der Name eines Spruches dunkel dargestellt, ist der Charakter nicht in der Lage, diesen Zauber auszuführen.





Wenn der Name eines Spruches hell erscheint, kann der aktive Charakter den Spruch ausführen. Die Zahl in Klammern gibt an, wie oft die Figur mit ihren verbliebenen Spruchpunkten diesen Zauber ausführen kann.

**[4] Bewegen:**

Um Ihre Position herum werden alle Felder, auf die Sie Ihre Figur setzen können, grün eingeblendet. Wählen Sie mit der LMT das Zielfeld für Ihre Gruppe. Sie können im taktischen Gitter auch direkt das Feld anklicken, auf das eine Figur Ihrer Gruppe gehen soll. Bereits als Ziel eines anderen Gruppenmitglieds gewählte Felder sind mit einem Kreuz markiert.

**[5] Vorrücken:**

Wenn sich Ihre Gegner zurückziehen, kann Ihre Gruppe mit dieser Funktion nachsetzen.

**[7] Flucht:**

Wenn Sie ein Mitglied Ihrer Gruppe in die hinterste Reihe des taktischen Bildes zurückgezogen haben, können Sie versuchen, zu fliehen.

**[8] Optionen:**

In dieser Funktion sind die Spiel-Optionen und die Disketten-Funktionen zusammengefaßt. In einer Einblendung wird Ihnen die Versions-Nummer des Programmes, das Datum der Erstellung und die Sprachversion angezeigt.

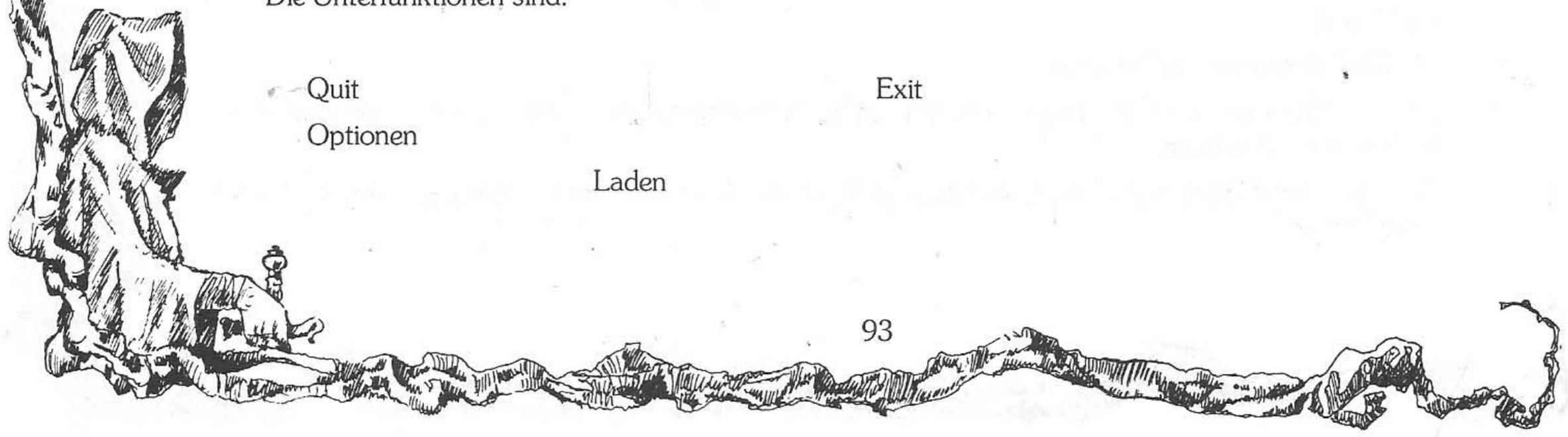
Die Unterfunktionen sind:

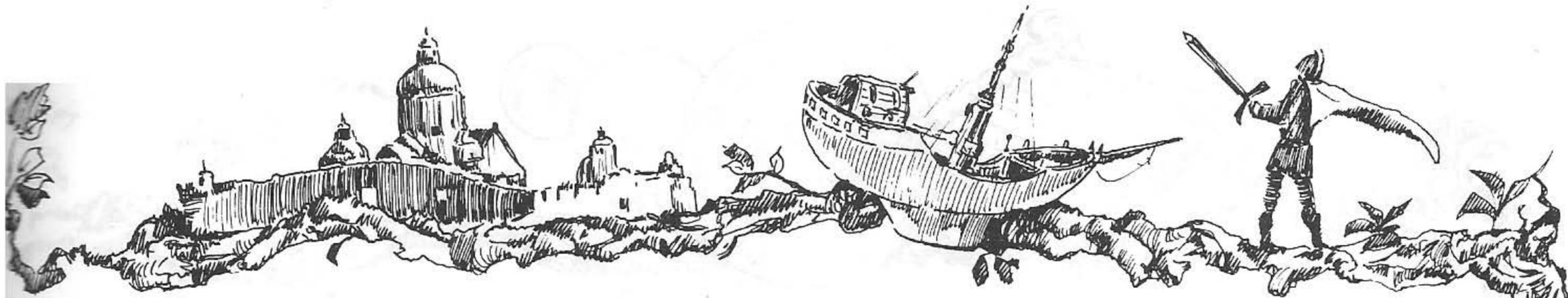
Quit

Exit

Optionen

Laden





## [2] Laden:

Die RMT deaktiviert die Funktion.

Wählen Sie mit der LMT einen gesicherten Zwischenstand. Unbelegte Plätze können nicht angewählt werden.

Es folgt eine Sicherheits-Abfrage: **JA** – es wird geladen, **NEIN** – es wird nicht geladen.

## [4] Spiel-Optionen:

Musik: schaltet die Wiedergabe der Begleitmusik um

Schneller Kampfmodus: schaltet den Fast-Combat-Modus um

Text: im Blocksatz: schaltet den Blocksatz um

Exit: verläßt die Funktion

## [7] Quit:

Beendet das Spiel. Wenn das Spiel nicht mit einem Reset direkt von Diskette automatisch geladen und gestartet wurde, kehren Sie mit dieser Funktion ins Betriebssystem (GEM-TOS, Workbench, MS-DOS) zurück.

Es folgt eine Sicherheits-Abfrage: **JA** beendet das Spiel, **NEIN** kehrt ins Spiel zurück.

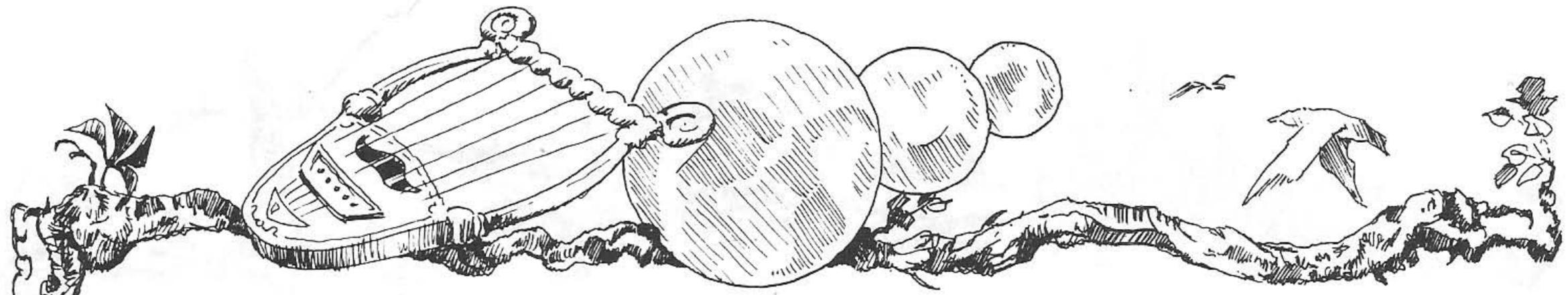
## [9] Exit:

Verläßt die Funktion Optionen.

## [9] Ausführung:

Erst wenn Sie dieses Icon anklicken, werden die gewählten Aktionen ausgeführt. Die Mitglieder Ihrer Gruppe und die Gegner machen jeweils ihren Kampf-Zug.

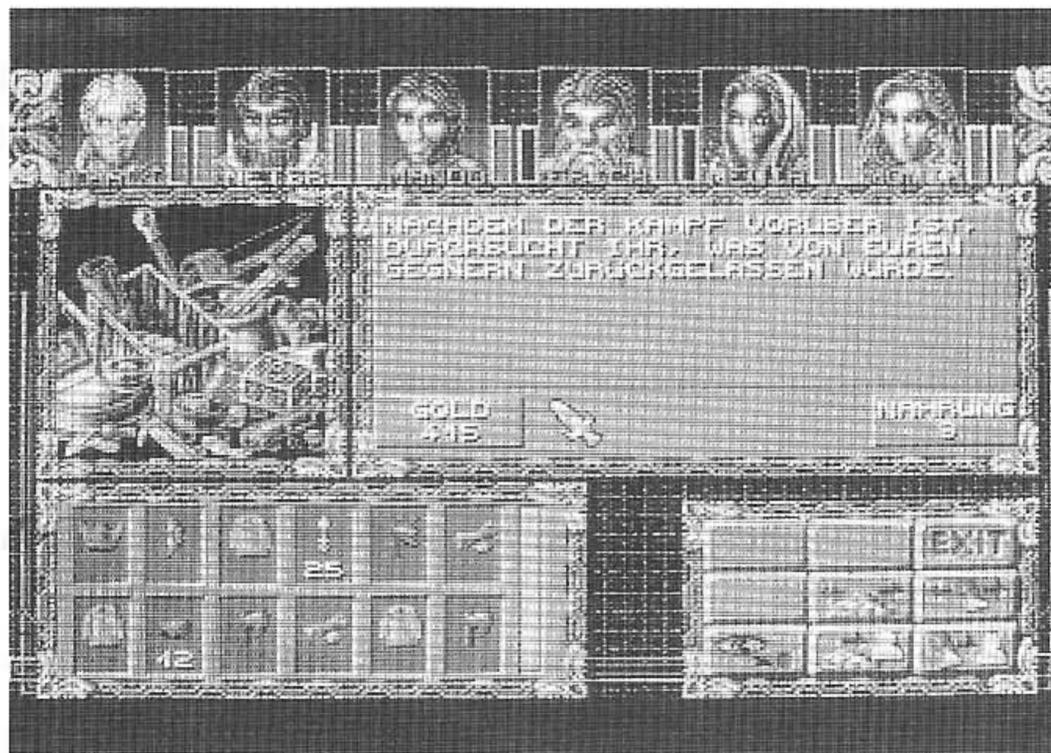
Sie und Ihrer Gegner führen Ihre Züge abwechselnd. Ist ein Flucht-Versuch mißlungen, hat Ihr Gegner den ersten Zug, haben Sie sich dem Kampf gestellt, führen Sie den ersten Schlag.



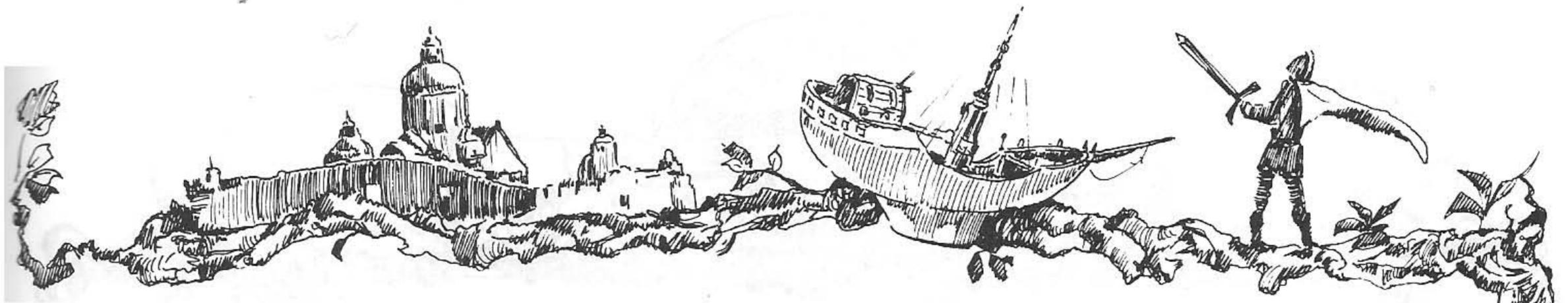
Sie haben einen Kampf verloren, wenn alle Mitglieder Ihrer Gruppe tot sind, oder von Ihnen nicht mehr kontrolliert werden können, weil sie z.B. in magischen Schlaf gefallen sind. Wenn einige aus Ihrer Gruppe fliehen können, geht das Spiel zwar weiter, doch die Monster werden den Ort immer noch unsicher machen. Wenn alle Gruppen-Mitglieder tot sind, endet das Spiel.

Sie haben einen Kampf gewonnen, wenn alle Monster tot oder geflohen sind. Wenn sie irgendwelche Gegenstände hinterlassen haben, können Sie diese Gegenstände als Beute mitnehmen.

		Exit
	Verteile Gold	Verteile Rationen
Untersuchen	Gib Gold	Gib Rationen



Wenn Ihr Gegner Gold oder Rationen hinterlassen hat, wird die Menge im entsprechenden Feld angegeben. Im (scrollbaren) Fenster des aktuellen Objektes werden – soweit vorhanden – die verbliebenen Gegenstände angezeigt. Um einen Gegenstand aufzunehmen, muß er mit der LMT angeklickt werden. Wenn von einem Gegenstand mehrere Einheiten vorliegen, wird ein Mengen-Aufnahme-Fenster geöffnet, in dem Sie die Stückzahl des Objektes einstellen, die Sie anschließend an eine der Figuren



durch Anklicken des Portraits mit der LMT übergebenen.

**[1] Untersuchen:**

Die RMT beendet die Funktion.

Die LMT wählt einen Gegenstand; es wird eine Beschreibung davon ausgegeben. In einem Fenster wird der Name und der Typ des Artefaktes, sowie das Gewicht, die Zahl der Hände, die Sie für den Einsatz benötigen, ob und welche Ringfinger belegt werden, seine Zerstörungskraft und sein Schutz in einem Kampf, welche Charaktere und welches Geschlecht ihn anlegen kann, angezeigt.

Es gibt natürlich noch mehr über einen Gegenstand zu wissen, wie z.B. seine magische Macht, oder ob er verflucht ist. Dazu benötigen Sie jedoch entweder einen Identifikations-Spruch, oder einen Spezialisten. Sie finden dann im Icon-Feld ein weiteres Icon, mit dem Sie ein weiteres Fenster mit Informationen öffnen können.

In diesem zweiten Fenster finden Sie Informationen über den Einfluß auf Ihre Leistungsfähigkeit, die Angriffs- und Schutz-Kraft in einem Kampf, welche Magie der Gegenstand in welcher Menge enthält, und ob er verflucht ist.

**[2] Gib Gold:**

Gold aus dem gefundenen Schatz, das aufgenommen werden soll, wird von einem von Ihnen zum bestimmenden Mitglied der Gruppe übernommen.

**[3] Gib Rationen:**

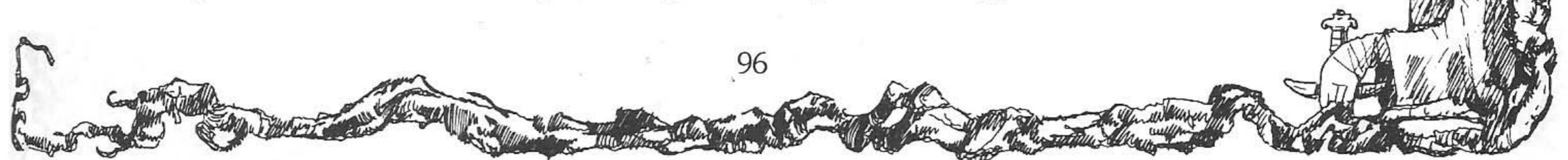
Rationen aus dem gefundenen Schatz, die aufgenommen werden sollen, werden von einem von Ihnen zu bestimmenden Mitglied der Gruppe übernommen.

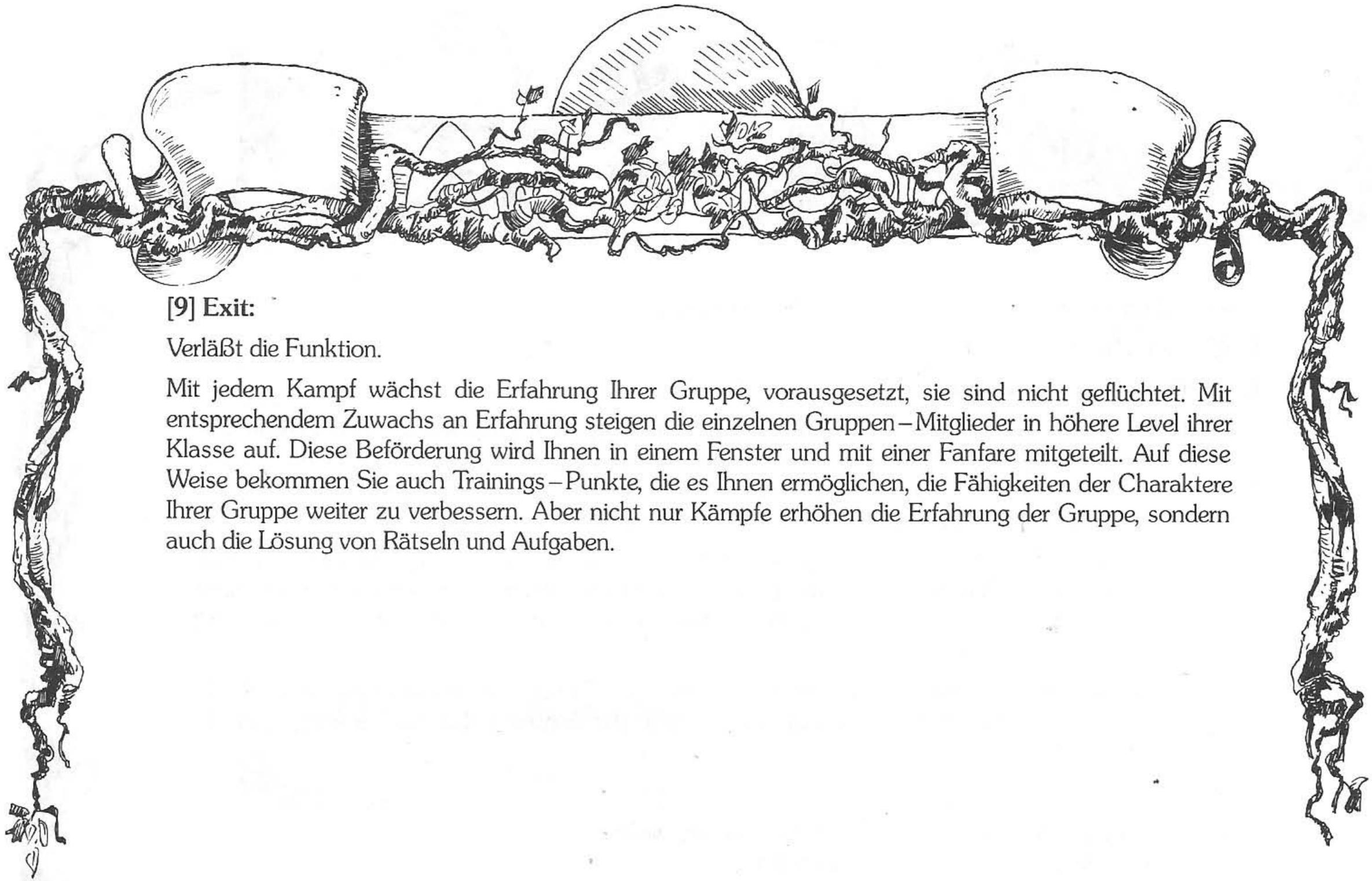
**[5] Verteile Gold:**

Das gefundene Gold wird gleichmäßig auf die Mitglieder der Gruppe verteilt..

**[6] Verteile Rationen:**

Die gefundenen Rationen werden gleichmäßig auf die Mitglieder der Gruppe verteilt.



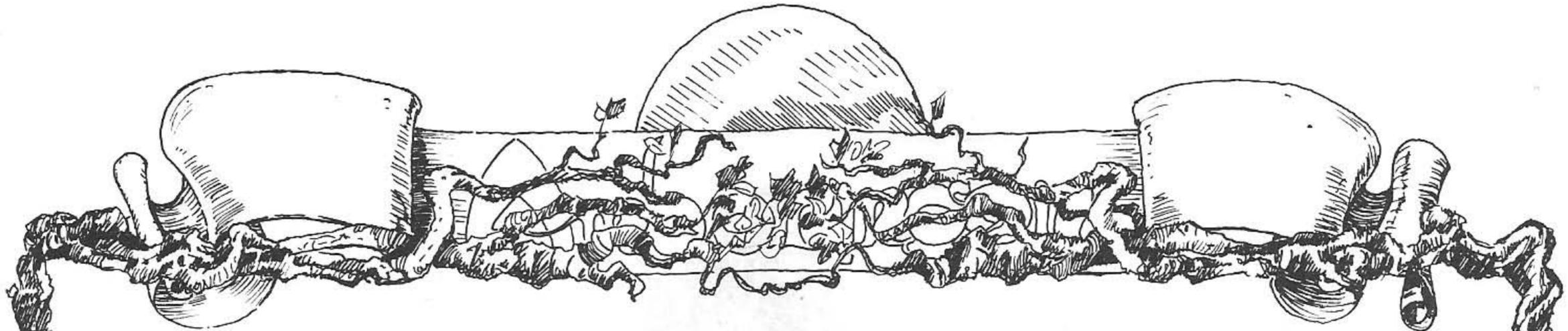


[9] Exit:

Verläßt die Funktion.

Mit jedem Kampf wächst die Erfahrung Ihrer Gruppe, vorausgesetzt, sie sind nicht geflüchtet. Mit entsprechendem Zuwachs an Erfahrung steigen die einzelnen Gruppen-Mitglieder in höhere Level ihrer Klasse auf. Diese Beförderung wird Ihnen in einem Fenster und mit einer Fanfare mitgeteilt. Auf diese Weise bekommen Sie auch Trainings-Punkte, die es Ihnen ermöglichen, die Fähigkeiten der Charaktere Ihrer Gruppe weiter zu verbessern. Aber nicht nur Kämpfe erhöhen die Erfahrung der Gruppe, sondern auch die Lösung von Rätseln und Aufgaben.





Der Einsatz von Magie kostet den entsprechenden Charakter Spruch-Punkte, die bei einer Rast regeneriert werden. Um von Spruch-Rollen neue Sprüche zu erlernen, benötigen Sie die entsprechende Erfahrung. Selbst mit den richtigen Voraussetzungen sind manche Sprüche sehr viel schwerer zu erlernen, als andere. Magie kann auf bestimmte Bereiche beschränkt sein; manche Sprüche können nur in einem Lager benutzt werden, andere nur im Kampf.

Zauber und Magie werden bei AMBERMOON in vier Klassen unterschieden. Die vier Klassen sind den verschiedenen Klassen der Charaktere zugeordnet. Die vier Klassen der Zauber und Magie sind:

### **Heilung**

Die Magie der Heilung setzt besondere Kenntnisse im Bereich der Pflanzen, Tiere und Elemente voraus. Die Magier heilen alle möglichen Arten von Verletzungen und Gebrechen mit der Macht und den Reagenzien aus diesen Dingen.

### **Alchemie**

Magier der Alchemie beziehen ihr Wissen aus den Beziehungen der Elemente der Materie. Durch das Verhältnis in der Mischung der verschiedenen Elemente können neue Elemente erschaffen oder vorhandene verändert werden.

### **Mystik**

Die Magie der Mystik basiert auf dem Verhältnis zu den Göttern und anderer übernatürlicher Mächte. Magier der Mystik nutzen Ihre Verbindungen um Wissen über Wesen, Gegenden und Gegenstände zu erlangen.

### **Zerstörung**

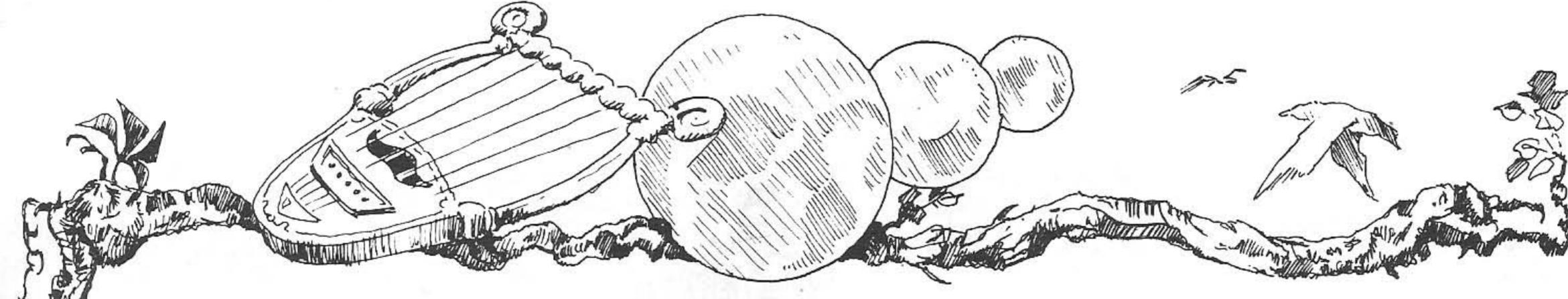
Ein Magier der Zerstörung bezieht sein Wissen aus allen Bereichen der anderen Klassen. Mit diesem Wissen sind sie in der Lage, ein oder mehrere Elemente zu schwächen oder ganz zu vernichten.

Nicht jeder Zauberspruch kann an jedem Ort eingesetzt werden. Wir unterscheiden in der Magie die Orte Wildnis, Stadt, Höhle, Rast im Lager und Kampf.



XI  
ANHÄNGE

MICHAEL HELLMICH - 1883



## Attribute

### **Stärke**

Beeinflußt das Höchstgewicht des Gepäcks und die Schwere der Schädigung, die in einem Kampf verkraftet wird.

### **Intelligenz**

Der Grad der Intelligenz einer Figur erleichtert ihr das Lernen und somit den Fortschritt in der Entwicklung von Fähigkeiten.

### **Geschicklichkeit**

Beschreibt die Geschicklichkeit bei der Entschärfung von Fallen und beim Öffnen von Schlössern.

### **Schnelligkeit**

Beeinflußt den Zeitpunkt der Ausführung eines Kampfzuges.

### **Konstitution**

Beeinflußt die Schwere der Schädigung, die in einem Kampf verkraftet wird.

### **Charisma**

Beeinflußt das Verhalten von Händlern und deren Angebot beim Ankauf durch den Händler.

### **Glück**

Drückt die Wahrscheinlichkeit aus, mit der eine Flucht vor einem Kampf mit Monstern oder aus einer Falle gelingt.

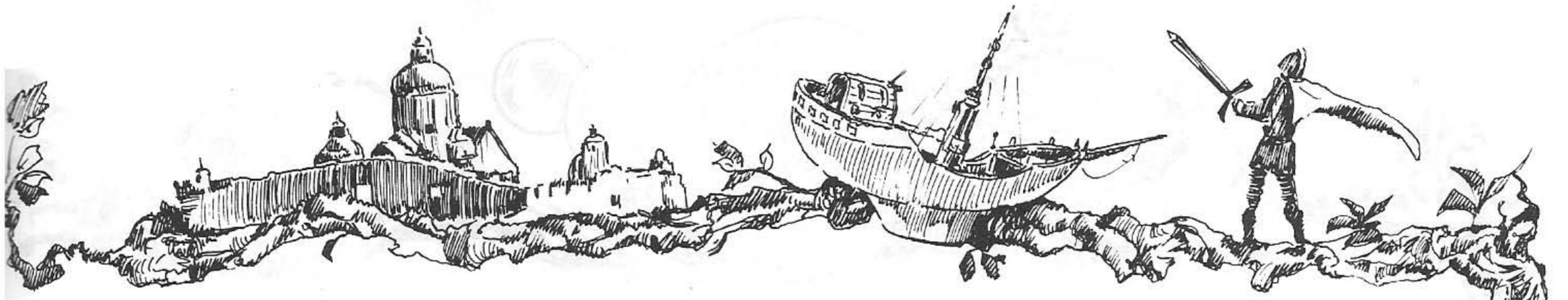
### **Anti-Magie**

Drückt die Widerstands-Kraft gegen magische Angriffe in einem Kampf aus.

## Fähigkeiten

### **Attacke**

Beeinflußt die Wahrscheinlichkeit eines Treffers in einem Kampf.



### **Parade**

Beschreibt die Wahrscheinlichkeit der erfolgreichen Abwehr eines gegnerischen Schlages.

### **Schwimmen**

Beeinflußt den Schaden, der beim Schwimmen entsteht.

### **Kritischer Treffer**

Beschreibt die Wahrscheinlichkeit, daß in einem Kampf ein tödlicher Treffer erzielt wird.

### **Fallen finden**

Beschreibt die Wahrscheinlichkeit, daß eine Falle entdeckt wird.

### **Fallen entschärfen**

Beschreibt die Geschicklichkeit im Entschärfen von Fallen.

### **Schlösser knacken**

Beschreibt die Geschicklichkeit im Knacken von Schlössern.

### **Suchen**

Beschreibt die Wahrscheinlichkeit, einen versteckten Schatz zu finden.

### **Spruchrollen lesen**

Beschreibt die Wahrscheinlichkeit, einen magischen Spruch zu erlernen.

### **Magie benutzen**

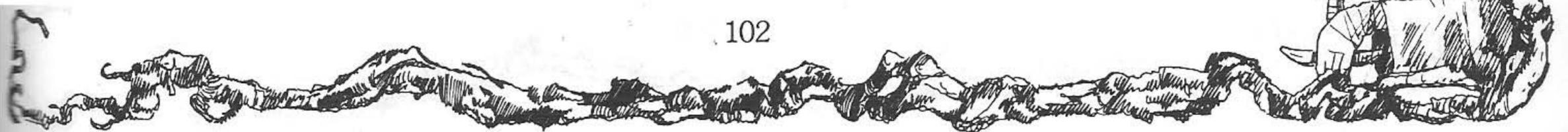
Beschreibt die Wahrscheinlichkeit, daß ein Spruch erfolgreich genutzt wird.

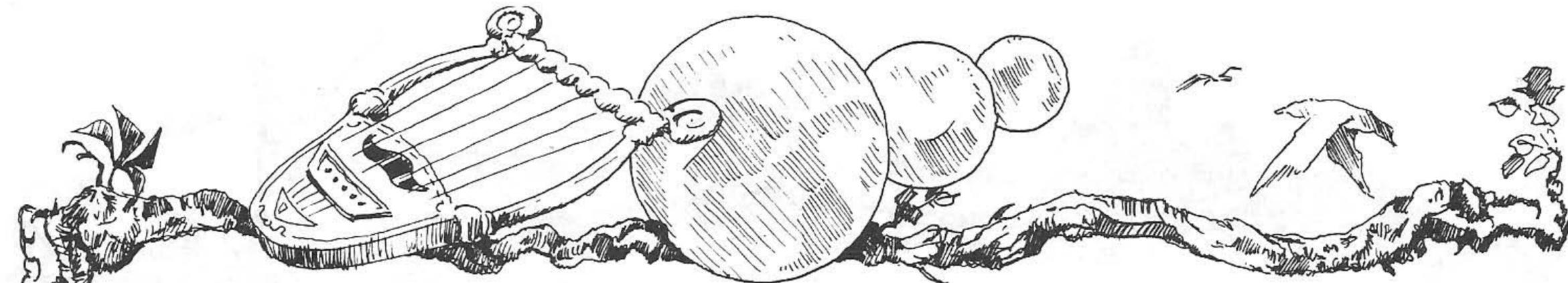
## **Konditionen**

### **Allgemein**

#### **Verrückt**

Figur kann nicht aktiv gesetzt werden, Inventar kann nicht eingesehen werden, agiert im Kampf irrational.





### **Blind**

Figur kann nicht sehen, der Automapper zeichnet die Karte nicht weiter, wenn diese Figur aktiv ist.

### **Erschöpft**

Figur wehrt im Kampf nicht ab, alle Attribute und Fähigkeiten sind halbiert. Weitergehen kann wegen Überlastung durch zuviel Gepäck unmöglich sein.

### **Gelähmt**

Figur kann sich nicht bewegen, wehrt im Kampf nicht ab, greift nicht an, kann nicht flüchten oder magische Gegenstände anwenden.

### **Vergiftet**

Die Lebenspunkte einer Figur nehmen Stunde um Stunde ab.

### **Versteinert**

Die Figur lebt nicht mehr, sie kann nicht angesprochen, aktiv gesetzt oder im Kampf eingesetzt werden, alle Gegenstände im Gepäck sind ebenfalls versteinert.

### **Krank**

Die Attribute einer Figur verschlechtern sich von Tag zu Tag.

### **Alternd**

Die Figur wird bei jeder Rast ein Jahr älter.

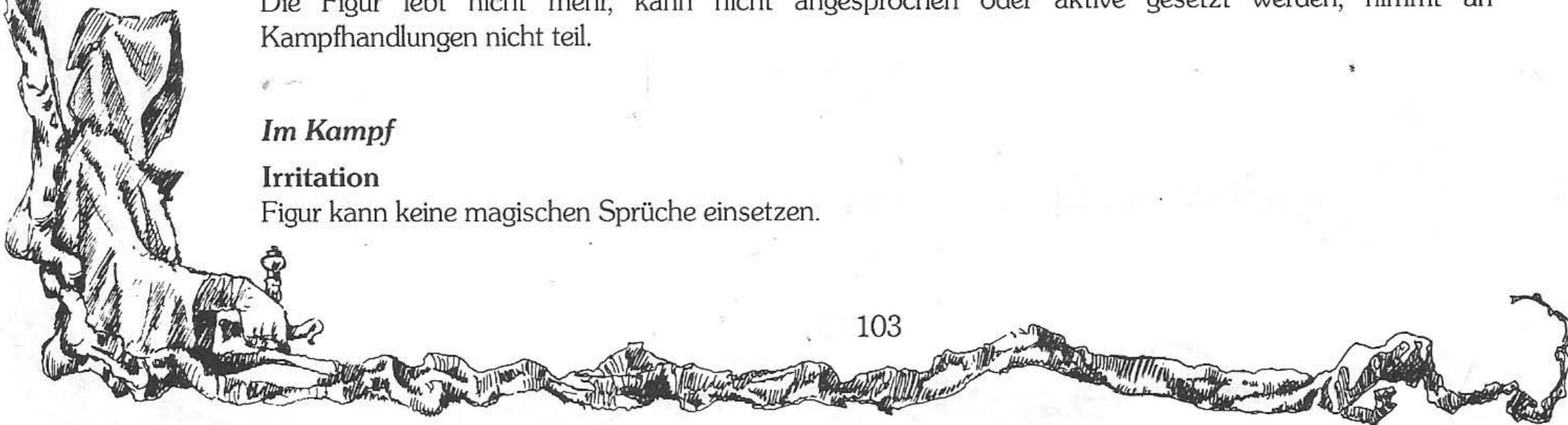
### **Tot, Asche, Staub**

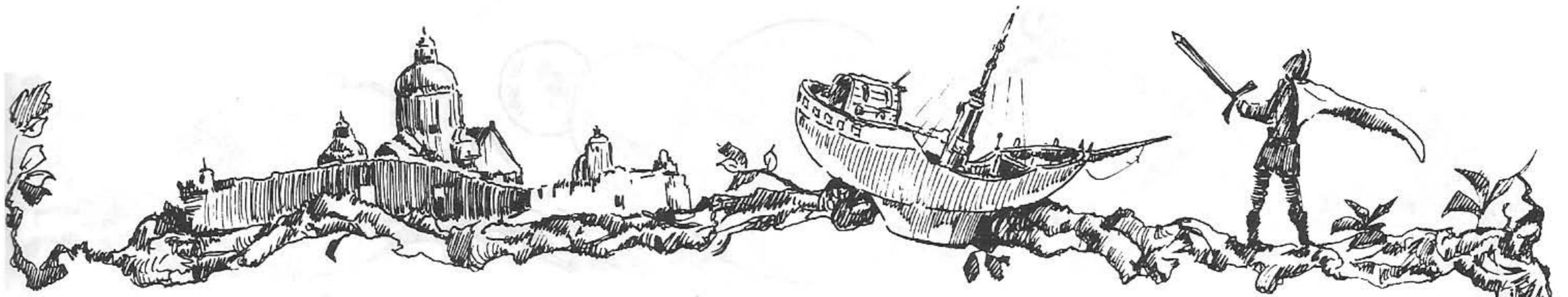
Die Figur lebt nicht mehr, kann nicht angesprochen oder aktive gesetzt werden, nimmt an Kampfhandlungen nicht teil.

### **Im Kampf**

#### **Irritation**

Figur kann keine magischen Sprüche einsetzen.





### **Schlaf**

Die Figur kann nicht aktiv gesetzt werden oder irgendeine Aktion ausführen, bis sie wieder aufgeweckt wird.

### **Panik**

Die Figur kann nicht aktiv gesetzt werden, das Inventar ist nicht zugänglich, die Figur versucht zu fliehen.

## **Die Rassen**

In Lynamion sind fünf Rassen bekannt. Sie können auf Ihren Reisen jedoch weitere fremde und unbekannte Rassen treffen.

Die bekannten Rassen sind:

Menschen

Elfen

Zwerge

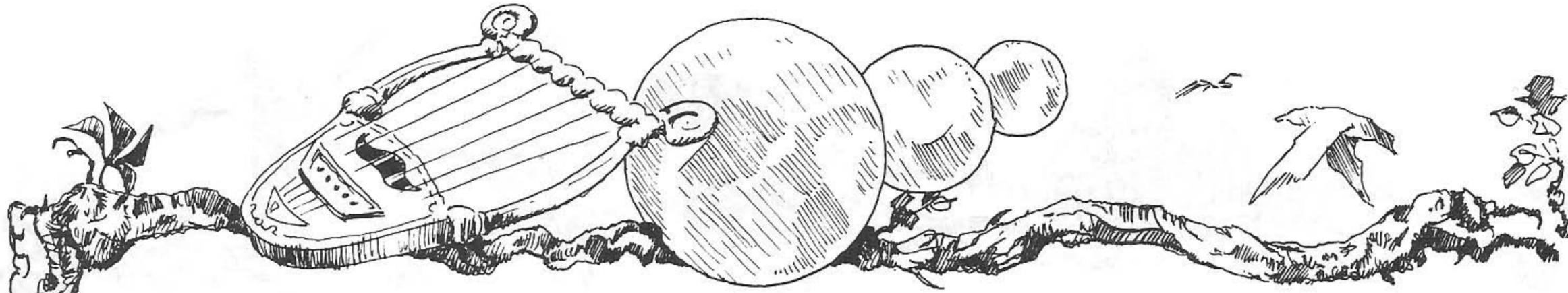
Gnomen

Halb-Elfen

## **Die Klassen**

Die Bürger Lynamions gehören einer von neun Klassen an. Jede Klasse hat sich in verschiedenen Fähigkeiten und in der Anwendung verschiedener Gegenstände spezialisiert. So haben Diebe z.B. ein höheres Potential zu erlernen, in einem Kampf einen kritischen Hieb zu führen, während Krieger wohl die einzigen sein dürften, die die spezialisierten und weiter entwickelten Waffen und Rüstungen benutzen können. Obwohl Abenteurer und Ranger magische Sprüche nutzen können, werden sie niemals so hohe Fähigkeiten erlangen, wie ein Mitglied der echten magischen Klassen, also der Heiler, der Alchemisten, der Mystiker und der Magier.





Die folgenden Klassen sind bekannt:

Abenteurer  
Krieger  
Dieb  
Ranger  
Heiler  
Alchemist  
Mystiker  
Magier

### Temporäre Sprüche

#### **Licht**

Sie vermögen besser zu sehen

#### **Magische Parade**

Erhöht den Schadenswert, dem die Gruppe in einem Kampf standhalten kann

#### **Magische Attacke**

Erhöht den Schaden, den Ihre Gruppe einem Gegner im Kampf zufügen kann

#### **Anti-Magie**

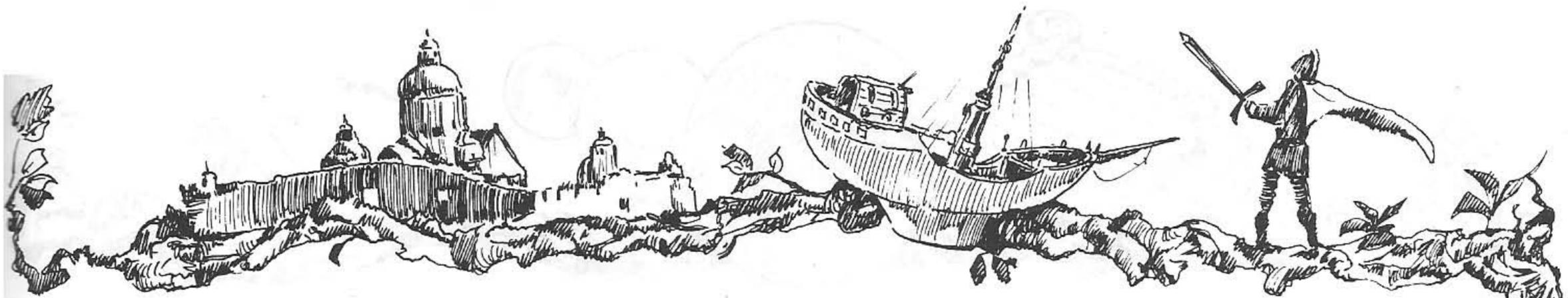
Erhöht die Wahrscheinlichkeit, das ein magischer Angriff abgewehrt werden kann

#### **Hellsichtigkeit**

Ermöglicht Ihnen, Fallen, Dreher und verborgene Schätze zu entdecken.

#### **Mystische Karte**

Ermöglicht Ihnen das Aufspüren von Personen, Monstern, Fallen und verdeckten Durchgängen mit der Karte



## Die Tastatur-Belegung

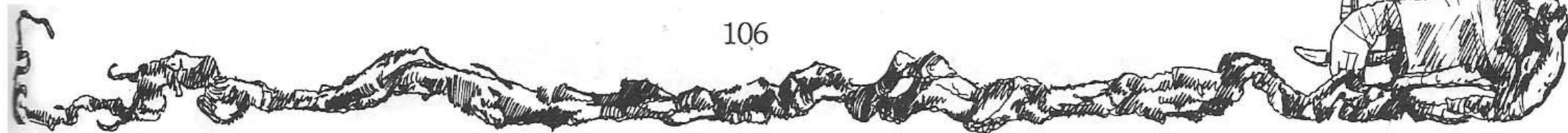
### Ziffernblock

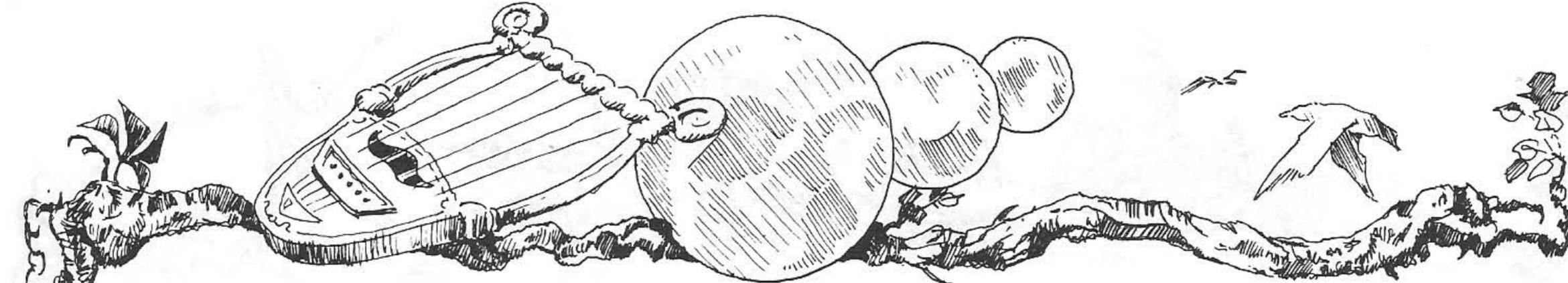
[7]	[8]	[9]	
[4]	[5]	[6]	
[1]	[2]	[3]	[Enter]

Entsprechend den Icons im Icon-Feld, nicht bei Amiga 600.

### Cursor-Tasten

	in 2D-Bereichen	in 3D-Bereichen	für die Karte	Scroll-Balken*
[Cursor hoch]	gehen nach Nord	gehe vorwärts	hoch scrollen	Schieber hoch
[Cursor links]	gehen nach West	nach links drehen	nach links scrollen	
[Cursor rechts]	gehe nach Ost	nach rechts drehen	nach rechts scrollen	
[Cursor runter]	gehe nach Süd	gehe rückwärts	runter scrollen	Schieber runter
[Shift Cursor hoch]				Schieber ganz nach oben
[Shift Cursor runter]				Schieber ganz nach unten





## Haupt-Tastatur

Bei Text-Eingaben:

[Backspace]	Zeichen löschen
[Shift Backspace]	Eingabe löschen
[Return]	Beendet eine Eingabe

Bei Sicherheits-Abfragen:

[J], [Y] und [O]	Bestätigung
[N]	Ablehnung

In der Karte:

[Leertaste]	schließen der Karte
-------------	---------------------

Allgemein:

Tastatur

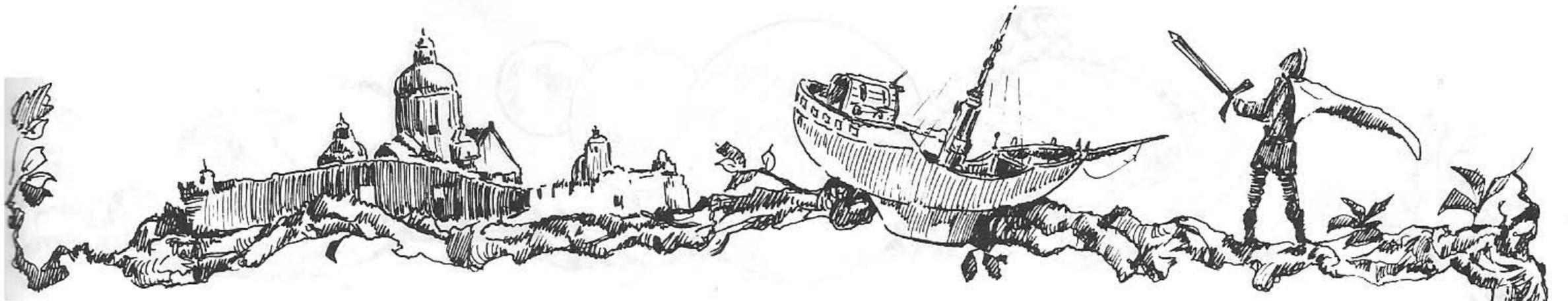
[1], [2], [3], [4], [5], [6]

setzt den entsprechenden Charakter in der Charakter-Leiste aktiv, wenn möglich

Funktions-Tasten

[F1], [F2], [F3], [F4], [F5], [F6]

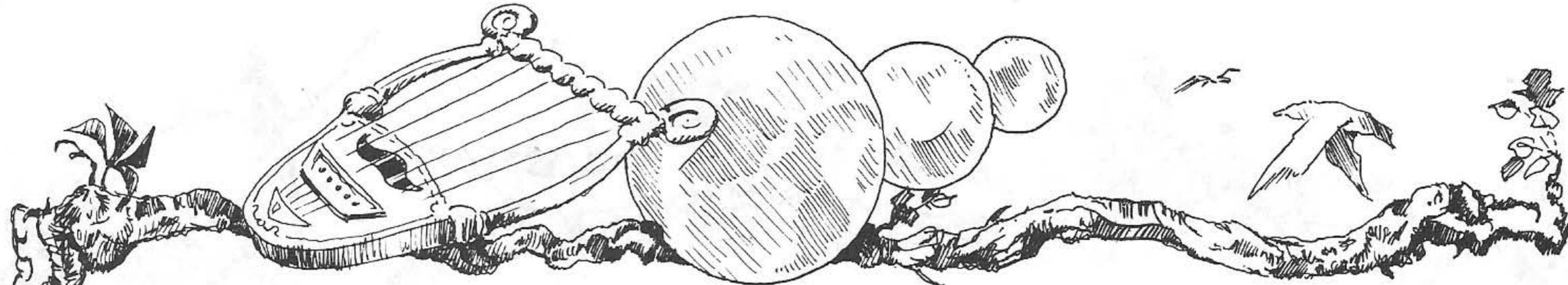
öffnet das Inventar des entsprechenden Charakters in der Charakter-Leiste, wenn möglich



## DIE ZAUBER-TABELLEN

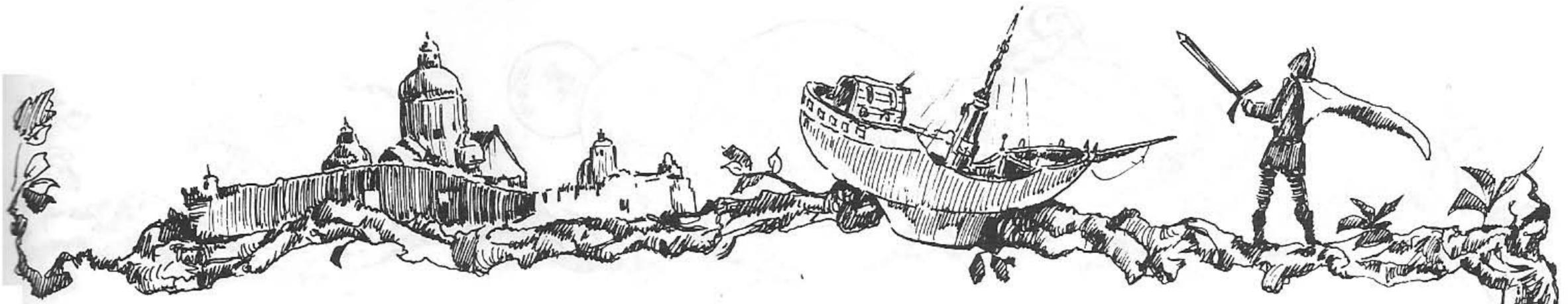
Die folgenden Tabellen zählen alle bekannten Zaubersprüche auf. Neben dem Namen finden Sie die Zahl der Spruch-Punkte (SP), die Sie mindestens für die Nutzung des Spruches benötigen, die Zahl der Spruchlern-Punkte (SLP), die benötigt werden den Spruch zu erlernen, und die Wirkung, die der Spruch hat.





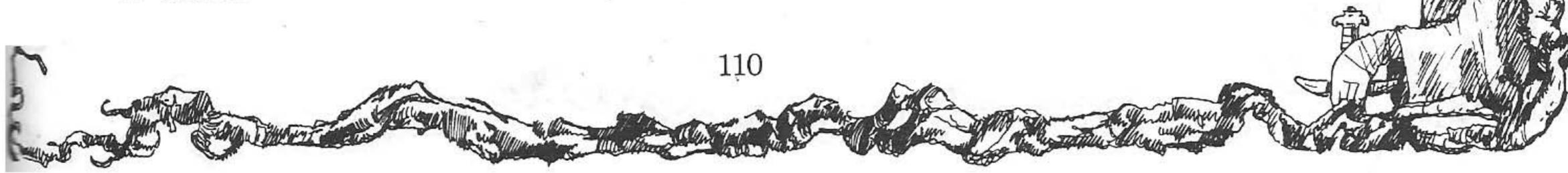
## Heilung

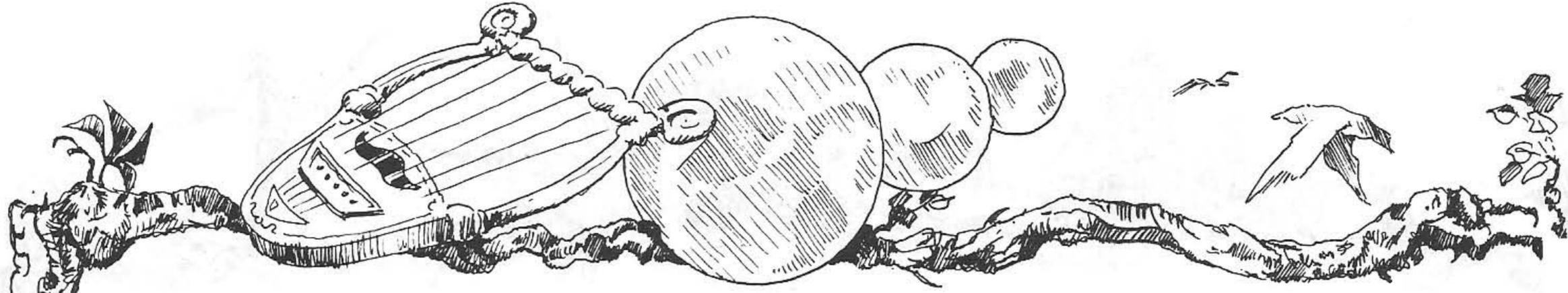
NAME	SP	SLP	KAMPF	WIRKUNG
HAND AUFLEGEN	3	1	ja	erhöht LP eines Gruppen-Mitglieds bis höchstens zum Maximum
FURCHT LÖSEN	5	2	ja	mindert die Panik eines Gruppen-Mitgliedes
PANIK BESEITIGEN	15	5	ja	mindert die Panik aller Gruppen-Mitglieder
SCHATTEN LÖSEN	8	3	ja	beseitigt die Erblindung eines Gruppen-Mitgliedes
BLINDHEIT HEILEN	20	8	ja	heilt die Blindheit aller Gruppen-Mitglieder
SCHMERZEN LINDERN	15	5	ja	lindert die Schmerzen eines Gruppen-Mitgliedes
KRANKHEIT HEILEN	20	10	ja	heilt die Gruppe von Krankheiten
LEICHTE HEILUNG	15	5	ja	erhöht LP eines Gruppen-Mitgliedes bis höchstens zum Maximum
GIFT LÖSEN	15	10	ja	heilt ein Gruppen-Mitglied von Vergiftung
GIFT NEUTRALISIEREN	25	12	ja	neutralisiert die Vergiftung der Gruppe
MITTLERE HEILUNG	50	15	ja	erhöht LP eines Gruppen-Mitgliedes bis höchstens zum Maximum
VERTREIBE UNTOTE	15	10	ja	vertreibt einen untoten Gegner
ZERSTÖRE UNTOTE	50	15	ja	vernichtet einige untote Gegner
HEILIGES WORT	100	20	ja	vernichtet alle untoten Gegner
TOTE ERWECKEN	100	15	nein	erweckt ein Gruppen-Mitglied vom Tod
ASCHE WANDELN	150	20	nein	erweckt ein verbranntes Gruppen-Mitglied vom Tod
STAUB WANDELN	250	25	nein	erweckt ein zerschlagenes Gruppen-Mitglied vom Tod
GROSSE HEILUNG	100	30	ja	erhöht LP eines Gruppen-Mitgliedes bis höchstens zum Maximum
MASSENHEILUNG	150	20	ja	erhöht LP aller Gruppen-Mitglieder bis höchstens zum Maximum
WIEDERBELEBUNG	250	30	nein	setzt den LP-Wert aller Gruppen-Mitglieder auf das Maximum
STARRE LÖSEN	15	5	ja	löst die Erstarrung eines Gruppen-Mitgliedes
LÄHMUNG HEILEN	30	10	ja	beseitigt die Lähmung bei allen Gruppen-Mitgliedern
ALTERUNG HEILEN	50	12	nein	mindert das unnatürliche Altern eines Gruppen-Mitgliedes
ALTERUNG STOPPEN	100	15	nein	stoppt das unnatürliche Altern aller Gruppen-Mitglieder
STEIN ZU FLEISCH	250	20	nein	erlöst ein Gruppen-Mitglied von Versteinerung
AUFWECKEN	10	5	ja	erweckt ein Gruppen-Mitglied aus unnatürlichem Schlaf
IRRITATION HEILEN	10	5	ja	beseitigt die Verwirrung eines Gruppen-Mitgliedes
DROGEN AUFLÖSEN	25	10	nein	neutralisiert bei einem Gruppen-Mitglied die Wirkung von Drogen
VERRÜCKTHEIT HEILEN	100	15	nein	heilt bei einem Gruppen-Mitglied Paranoia
AUSDAUER KRÄFTIGEN	50	15	ja	erhöht die Ausdauer eines Gruppen-Mitgliedes



## Alchemie

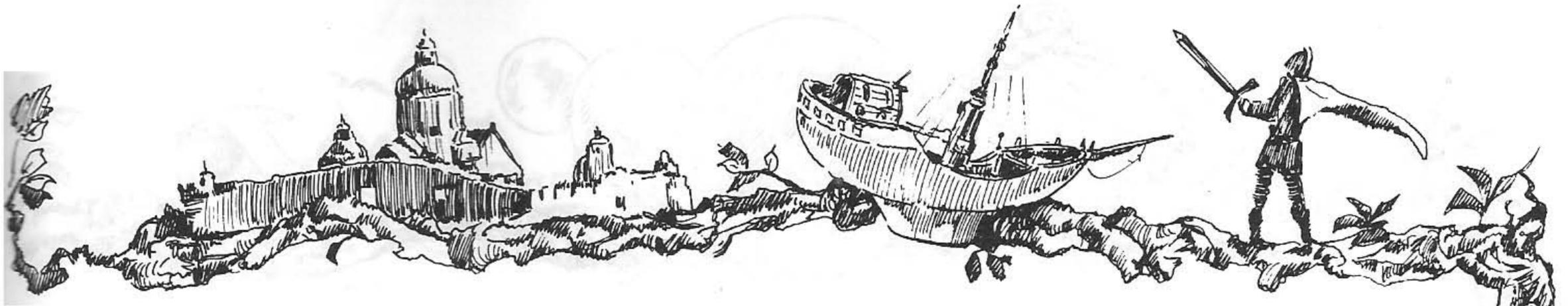
NAME	SP	SLP	KAMPF	WIRKUNG
GEGENSTAND LADEN	250	20	nein	positiv: Magischer Gegenstand wird wieder aufgeladen negativ: Gegenstand wird zerstört
LICHT	5	2	nein	erzeugt magisches Licht
MAGISCHE FACKEL	10	5	nein	erzeugt magisches Licht
MAGISCHE LATERNE	25	10	nein	erzeugt magisches Licht
IMITIERTE SONNE	50	15	nein	erzeugt magisches Licht
GEISTERWAFFE	10	5	ja	schädigt ein gegnerisches Monster
ESSEN ERSCHAFFEN	25	10	nein	erschafft für jedes Gruppen-Mitglied eine Ration
FLUCH BESEITIGEN	100	20	nein	nimmt einen Fluch von einem Gegenstand
BLINK	20	5	ja	versetzt im Kampf ein Gruppen-Mitglied an eine neue Position
SPRUNG	50	10	nein	teleportiert die Gruppe in Blickrichtung
FLUCHT	50	15	nein	ermöglicht die Flucht der Gruppe ohne Verluste
WORT DES MARKIERENS	150	20	nein	markiert einen Ort als Ziel für das Wort der Rückkehr
WORT DER RÜCKKEHR	250	20	nein	versetzt die Gruppe an den mit "Wort des Markierens" gekennzeichneten Ort
MAGISCHER SCHILD	15	10	ja	versieht die Gruppe mit erhöhter Abwehrfähigkeit
MAGISCHE WAND	30	15	ja	versieht die Gruppe mit erhöhter Abwehrfähigkeit
MAGISCHE BARRIERE	50	20	ja	versieht die Gruppe mit erhöhter Abwehrfähigkeit
MAGISCHE WAFFE	15	10	ja	versieht die Gruppe mit erhöhter Angriffsfähigkeit
MAGISCHER ANGRIFF	30	15	ja	versieht die Gruppe mit erhöhter Angriffsfähigkeit
MAGISCHE ATTACKE	50	20	ja	versieht die Gruppe mit erhöhter Angriffsfähigkeit
LEVITATION	25	10	nein	läßt die Gruppe durch Falltüren schweben
ANTI-MAGIE-WAND	25	5	ja	schützt die Gruppe vor Magie
ANTI-MAGIE-SPHÄRE	50	15	ja	schützt die Gruppe vor Magie
ALCHEMISTISCHER GLOBUS	250	25	nein	erzeugt magisches Licht, versieht die Gruppe mit erhöhter Abwehr- und Angriffsfähigkeit und schützt die Gruppe vor Magie
HAST	25	5	ja	erhöht Geschwindigkeit eines Gruppen-Mitgliedes für eine Kampfrunde
MASSENHAST	50	10	ja	erhöht Geschwindigkeit aller Gruppen-Mitglieder für eine Kampfrunde
REPARIERE GEGENSTAND	100	15	nein	positiv: Repariert einen Gegenstand negativ: Vernichtet einen Gegenstand
VERDOPPELE GEGENSTAND	250	25	nein	positiv: Kopiert einen Gegenstand negativ: Vernichtet einen Gegenstand
LP-STEHLER	25	5	ja	entzieht dem Gegner LP abhängig vom Level des ausführenden Charakters
SP-SAUGER	25	5	ja	entzieht dem Gegner SP abhängig vom Level des ausführenden Charakters





## Mystik

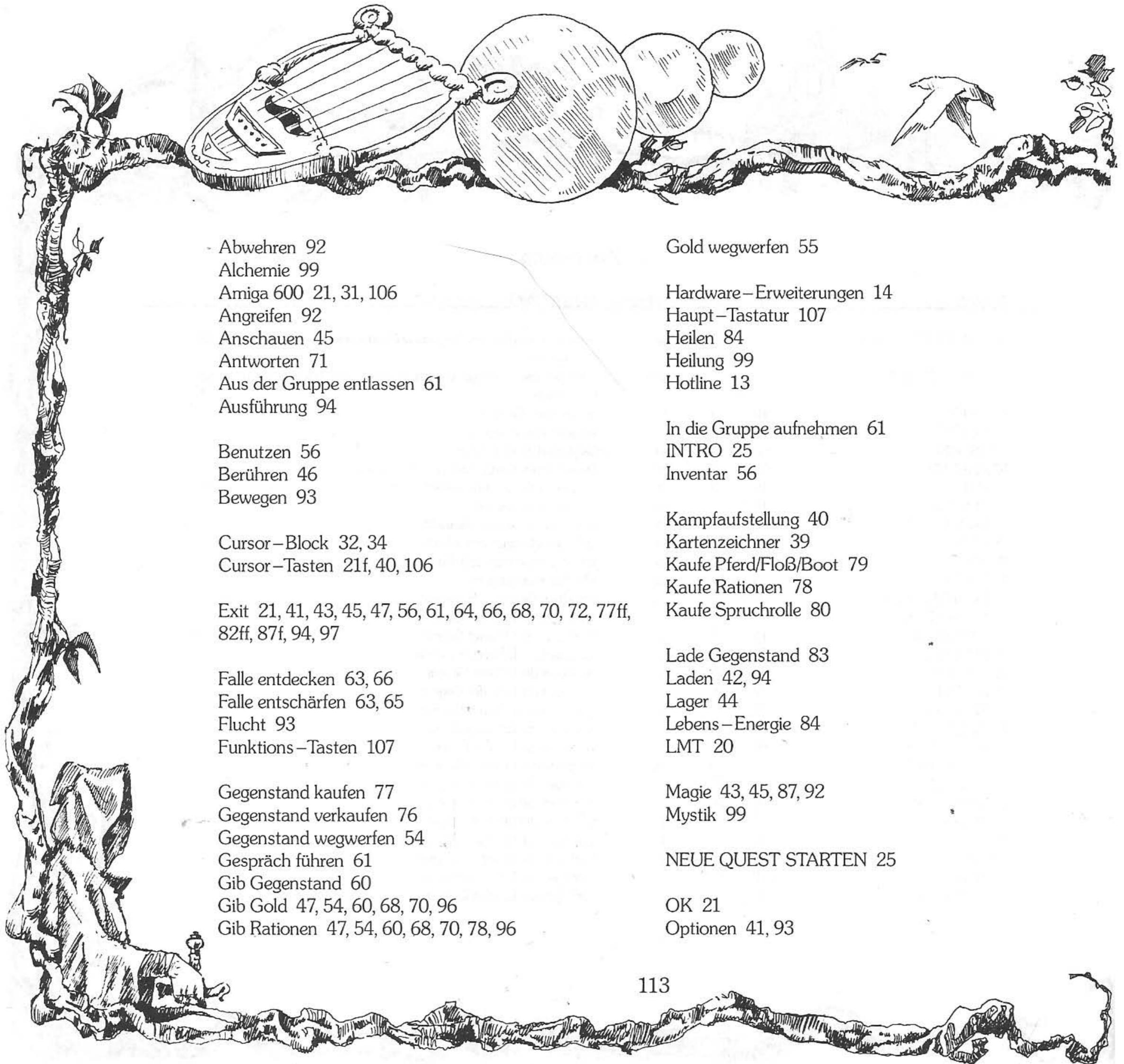
NAME	SP	SLP	KAMPF	WIRKUNG
MONSTER WISSEN	5	3	ja	ermittelt die Daten eines gegnerischen Monster
IDENTIFIKATION	50	15	nein	prüft und identifiziert einen Gegenstand
WISSEN	15	10	nein	gibt der Gruppe Hellsichtigkeit
HELLSICHTIGKEIT	30	20	nein	gibt der Gruppe Hellsichtigkeit
WAHRHEIT SEHEN	60	30	nein	gibt der Gruppe Hellsichtigkeit
KARTENSCHAU	50	15	nein	zeichnet einer magische Karte
MAGISCHER KOMPASS	5	2	nein	gibt der Gruppe einen magischen Kompaß
FALLEN FINDEN	25	10	nein	zeichnet auf der Karte in 3D-Bereichen alle Fallen ein
MONSTER FINDEN	25	10	nein	zeichnet auf der Karte in 3D-Bereichen alle Monster ein
PERSONEN FINDEN	25	10	nein	zeichnet auf der Karte in 3D-Bereichen alle Personen ein
GEHEIMTÜREN FINDEN	25	10	nein	zeichnet auf der Karte in 3D-Bereichen alle versteckten Durchgänge ein
MYSTISCHE KARTENZEICHNUNG	100	25	nein	vervollständigen die Karte in 3D-Bereichen mit allen Daten
MYSTISCHE KARTE I	25	10	nein	zeichnet in 3D-Bereichen eine mystische Karte mit allen Fallen, Monstern, Personen und Geheim-Türen
MYSTISCHE KARTE II	35	15	nein	zeichnet in 3D-Bereichen eine mystische Karte mit allen Fallen, Monstern, Personen und Geheim-Türen
MYSTISCHE KARTE III	45	20	nein	zeichnet in 3D-Bereichen eine mystische Karte mit allen Fallen, Monstern, Personen und Geheim-Türen
MYSTISCHER GLOBUS	250	25	nein	gibt der Gruppe Hellsichtigkeit und in 3D-Bereichen eine mystische Karte



## Zerstörung

NAME	SP	SLP	KAMPF	WIRKUNG
MAGISCHES GESCHOSS	5	5	ja	verringert die LP eines Gegners abhängig vom Level des ausführenden Charakters
MAGISCHER PFEIL	15	10	ja	verringert die LP einiger Gegner abhängig vom Level des ausführenden Charakters
LÄHMEN	10	5	ja	lähmt einen Gegner
VERGIFTEN	15	5	ja	vergiftet einen Gegner
VERSTEINERN	60	5	ja	versteinert einen Gegner
KRANKHEIT	15	5	ja	infiziert einen Gegner mit einer Krankheit
ALTERN	15	5	ja	läßt einen Gegner unnatürlich altern
IRRITATION	10	5	ja	verwirrt einen Gegner
VERRÜCKTHEIT	30	10	ja	macht einen Gegner paranoid
SCHLAF	15	10	ja	läßt einen Gegner einschlafen
FURCHT	50	10	ja	versetzt einen Gegner in Panik
BLENDEN	15	10	ja	blendet einen Gegner
OPFER AUFLÖSEN	250	25	ja	löst einen Gegner in Staub auf
DRECKSCHLEUDER	8	1	ja	verringert die LP eines Gegners
STEINSCHLAG	15	5	ja	verringert die LP eines Gegners
ERDRUTSCH	20	10	ja	verringert die LP einiger Gegner
ERDBEBEN	30	15	ja	verringert die LP aller Gegner
WINDTEUFEL	12	5	ja	verringert die LP eines Gegners
WINDHEULER	25	10	ja	verringert die LP eines Gegners
DONNERSCHLAG	35	15	ja	verringert die LP einiger Gegner
WIRBELSTURM	50	20	ja	verringert die LP aller Gegner
FEUERSTRAHL	25	10	ja	verringert die LP eines Gegners
FEUERBALL	60	15	ja	verringert die LP eines Gegners
FEUERSTURM	80	20	ja	verringert die LP einiger Gegner
FEUERSÄULE	120	25	ja	verringert die LP aller Gegner
WASSERFALL	50	15	ja	verringert die LP eines Gegners
EISBALL	100	20	ja	verringert die LP eines Gegners
EISSTURM	150	25	ja	verringert die LP einiger Gegner
EISSCHAUER	200	30	ja	verringert die LP aller Gegner





Abwehren 92  
Alchemie 99  
Amiga 600 21, 31, 106  
Angreifen 92  
Anschauen 45  
Antworten 71  
Aus der Gruppe entlassen 61  
Ausführung 94

Benutzen 56  
Berühren 46  
Bewegen 93

Cursor-Block 32, 34  
Cursor-Tasten 21f, 40, 106

Exit 21, 41, 43, 45, 47, 56, 61, 64, 66, 68, 70, 72, 77ff,  
82ff, 87f, 94, 97

Falle entdecken 63, 66  
Falle entschärfen 63, 65  
Flucht 93  
Funktions-Tasten 107

Gegenstand kaufen 77  
Gegenstand verkaufen 76  
Gegenstand wegwerfen 54  
Gespräch führen 61  
Gib Gegenstand 60  
Gib Gold 47, 54, 60, 68, 70, 96  
Gib Rationen 47, 54, 60, 68, 70, 78, 96

Gold wegwerfen 55

Hardware-Erweiterungen 14  
Haupt-Tastatur 107  
Heilen 84  
Heilung 99  
Hotline 13

In die Gruppe aufnehmen 61  
INTRO 25  
Inventar 56

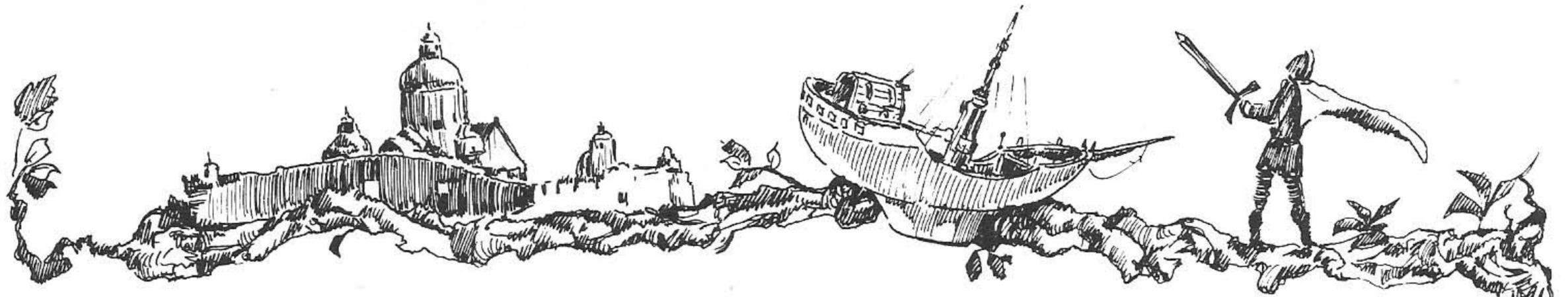
Kampfaufstellung 40  
Kartenzeichner 39  
Kaufe Pferd/Floß/Boot 79  
Kaufe Rationen 78  
Kaufe Spruchrolle 80

Lade Gegenstand 83  
Laden 42, 94  
Lager 44  
Lebens-Energie 84  
LMT 20

Magie 43, 45, 87, 92  
Mystik 99

NEUE QUEST STARTEN 25

OK 21  
Optionen 41, 93



Pause 32, 34

Quit 25, 43, 94

Rasten 45, 87

Rationen wegwerfen 55

Rätsel anhören 71

Reparieren 85

RMT 20

Schloß knacken 64, 66

Schloß mit Gegenstand öffnen 64, 66

Sichern 42

Spiel-Optionen 42, 94

Sprechen 48

Spruchrolle lesen 45, 87

Status 55

Tastatur 20f, 53

Tasten 23, 34, 39

Trainieren 88

Transportmittel 43

Troubleshoot-Dokument 17

Umschalten Aktionen 33f

Untersuchen 46, 53, 67, 69, 76, 80f, 96

Verfluchungen zerstören 84

Verteile Gold 47, 68, 70, 96

Verteile Rationen 47, 68, 70, 78, 96

Viren 13

Vorrücken 93

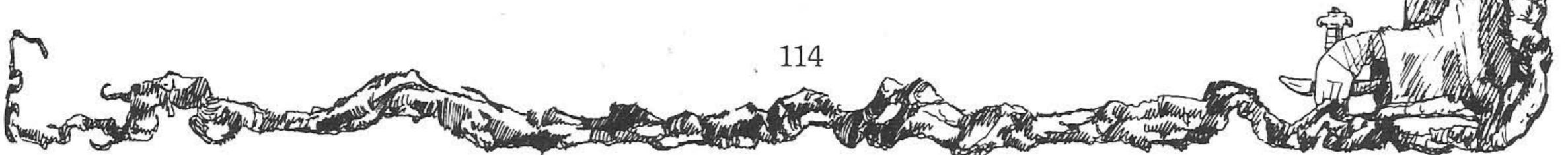
WEITERSPIELEN 25

Zeige Gegenstand 61

Zerstörung 99

Ziffernblock 20f, 31, 33f, 39, 53, 106

Zimmer mieten 86













© 1993 Thalion Software