

Inhaltsverzeichnis

Tutorils historische Enzyklopädien.....	2
Anzahl der Originalbücher.....	2
Beschreibungsbilder.....	2
Rollenspiel-Anwendungsfall.....	3
Beschreibungen.....	4
Die Geschichte des Schattentals.....	4
Die Geschichte der Drow.....	4
Die Geschichte des Nordens.....	5
Die Geschichte von Tiefwasser.....	5
Bodensymbole.....	5
Inventarsymbole.....	6
Die Geschichte des Schattentals.....	6
Die Geschichte der Drow.....	6
Die Geschichte des Nordens.....	6
Die Geschichte von Tiefwasser.....	6
Lesesequenz (Design).....	6
Die Geschichte des Schattentals.....	6
Die Geschichte der Drow.....	7
Die Geschichte des Nordens.....	9
Die Geschichte von Tiefwasser.....	10
Standort.....	11
BGEE & SoD.....	11
BG2EE.....	11
IWDEE.....	11

Bearbeiter: Akin C.

Tutorils historische Enzyklopädien

Nicht alle vier Bücher sind in jedem IE-Spiel enthalten, aber jedes Geschichtsencyklopädie ist in eine Reihe unterteilt, die über die Spielwelt verteilt ist.

Tutorils Enzyklopädien fasst die Reihe eines Geschichtsthemas in einem Buch zusammen. Darüber hinaus ist es magisch und bietet verschiedene aktivierbare magische Effekte für jedes Buch.

Das Hauptmerkmal der Bücher ist eine Schaltfläche im Beschreibungsfenster, der eine Lesesequenz aktiviert.

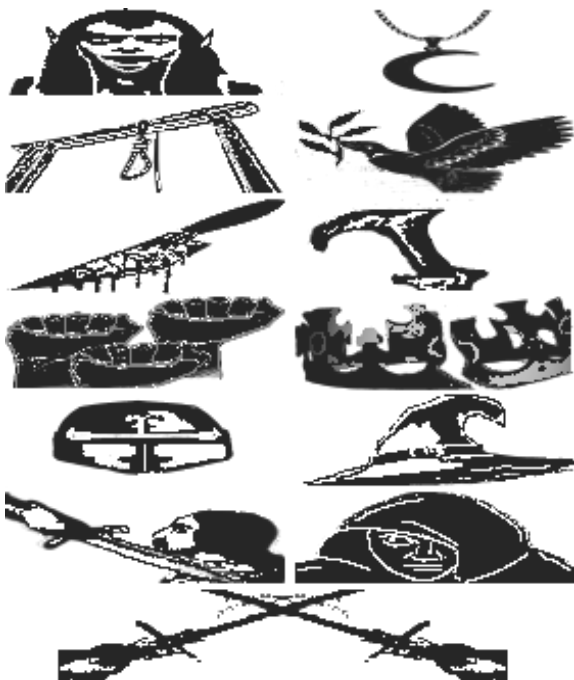
Anzahl der Originalbücher

- Die Geschichte des Schattentals(13 Bücher)
- Die Geschichte der Drow(2 Bücher)
- Die Geschichte des Nordens(10 Books)
- Die Geschichte von Tiefwasser(6 Books)

Beschreibungsbilder

Die Anzahl der Beschreibungsbilder ist gleich der Anzahl, wie eine Enzyklopädie Bücher enthält.

Die Geschichte des Schattentals

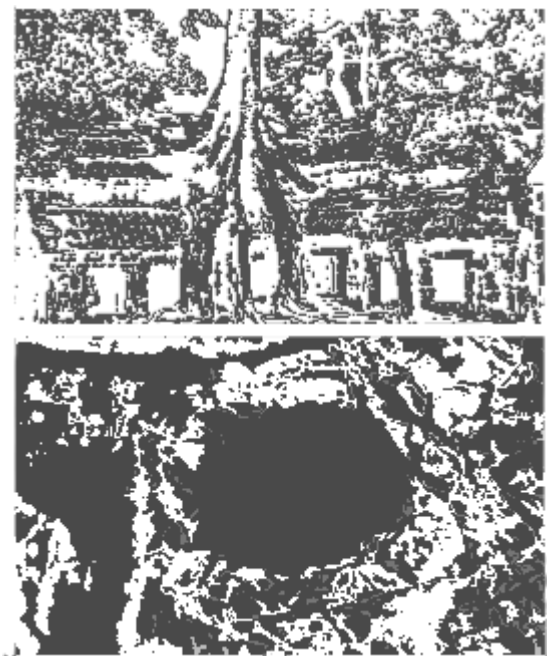


Breite: 279p

Höhe: 325p

Tiefe: 32bit

Die Geschichte der Drow



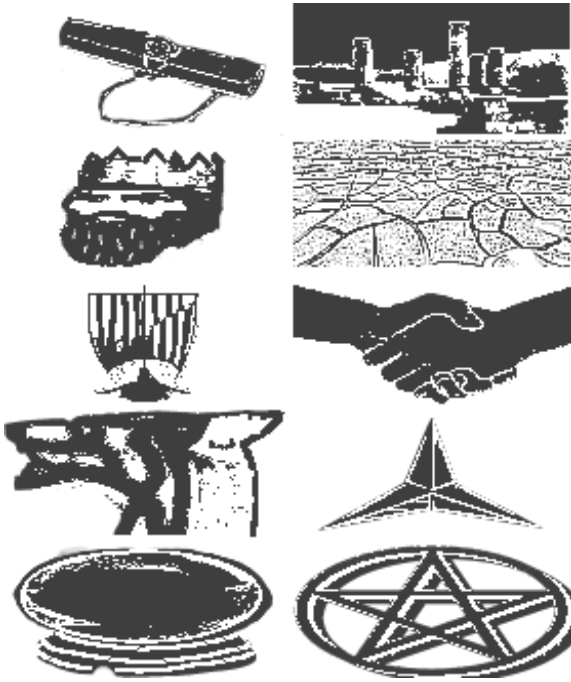
Breite: 272p

Höhe: 327p

Tiefe: 32bit

Bearbeiter: Akin C.

Die Geschichte des Nordens



Breite: 278p

Höhe: 335p

Tiefe: 32bit

Die Geschichte von Tiefwasser



Breite: 272p

Höhe: 314p

Tiefe: 32bit

Rollenspiel-Anwendungsfall

Du hast das Banditenlager allein erreicht. Die Suche und Reise waren länger als erwartet, und du fühlst dich etwas erschöpft, aber nicht so sehr, dass du dich wirklich müde fühlst. Ein möglicher Grund dafür, denkst du, sind die schweren Enzyklopädien, die du mit dir herumgetragen hast. „*Hoffentlich hat es sich gelohnt!*“, denkst du. Nun ja, ihr Nutzen wird sich hier zeigen müssen. Seit deiner Suche nach dem Hauptlager der Schurken ist einiges an Zeit vergangen, und es ist dunkel. Aufgrund deiner natürlichen Herkunft kannst du nachts nicht gut sehen. Unbewusst greift deine Hand nach der Enzyklopädie „**Die Geschichte der Drow**“, und du konzentrierst dich darauf, ihre Magie zu nutzen, die es dir ermöglicht, wie ein Drow im Dunkeln zu sehen. Ausgezeichnet, du siehst nun einige der Banditen, die nicht weit entfernt sind; manche sind Menschen, andere Hobgoblins. Da du jedoch nicht weißt, wie viele mögliche Feinde zwischen dir und deinem Hauptziel stehen, greifst du nach der zweiten Enzyklopädie, „**Die Geschichte von Tiefwasser**“, um ihre Magie zu aktivieren. Ein überwiegend rötliches Leuchten strahlt von allen Kreaturen in diesem Gebiet aus und hilft dir, ihre Anzahl zu erkennen. Das ist nicht gut; es sind zu viele, um ihnen allein entgegenzutreten. „*Ich brauche mehr Informationen über das Gebiet*“, denkst du und nutzt die vorletzte Enzyklopädie, „**Geschichte des Nordens**“, deren Magie dein Wissen über das Gebiet und seine Struktur erweitert. Damit hast du es geschafft, das größte Gebäude zu finden, das möglicherweise das Zuhause des Banditenfürsten und damit dein Hauptziel ist. Die letzte Unsicherheit die dir in den Sinn kommt ist: „*Ich muss wissen, ob der Eingang möglicherweise bewacht wird und wenn ja, wie stark!*“ Doch das ist kein Grund zur Sorge, denn du weißt bereits, dass die Magie der Weitsicht aus der Enzyklopädie „**Die Geschichte des Schattentals**“ hier die

Bearbeiter: Akin C.

richtige Wahl ist.

Beschreibungen

Der Text jedes original Buches wird im Spiel ausgelesen und anschließend der jeweiligen Enzyklopädie hinzugefügt.

- Infravision (Die Geschichte der Drow)
- Hellsehen (Die Geschichte des Nordens)
- Gesinnung erkennen (Die Geschichte von Tiefwasser)
- Fernsicht (Die Geschichte des Schattentals)

Die Geschichte des Schattentals

EIGENSCHAFTEN:

Der Gegenstand kann nur im linken Schnellslot ausgerüstet werden.

– Fernsicht (1x täglich)

Dauer: 10 Runden

Mithilfe von Fernsicht kann der Anwender einen noch nicht erforschten Teil der Karte einsehen. Klickt einfach auf jenen Teil der Karte, den Ihr einsehen wollt, nachdem Ihr den Zauber gewirkt habt. Während der Wirkungsdauer kann der Anwender das gewählte Gebiet ausspionieren. Auch die Wesen, die sich in dem Gebiet aufhalten, werden sichtbar.

Gewicht: 13

Die Geschichte der Drow

EIGENSCHAFTEN:

Der Gegenstand kann nur im linken Schnellslot ausgerüstet werden.

- Infravision (1x täglich)

Reichweite: Anwender

Dauer: 2 Stunden

Das Wesen, auf das dieser Zauber angewandt wird, erhält für die Wirkungsdauer die Fähigkeit „Infravision“, d.h. es kann im Dunkeln ebenso gut wie Zwerge oder Elfen sehen.

Gewicht: 3

Bearbeiter: Akin C.

Die Geschichte des Nordens

EIGENSCHAFTEN:

Der Gegenstand kann nur im linken Schnellslot ausgerüstet werden.

– Hellsehen (1x täglich)

Dauer: Sofort

Mithilfe dieses Zaubers kann der Anwender in seinen Gedanken sehen, wie das Gebiet aussieht, in dem er sich momentan aufhält. Der Zauber erfasst einen sehr großen Bereich, aber kann keine Wesen oder ihre Bewegungen aufdecken.

Gewicht: 11

Die Geschichte von Tiefwasser

EIGENSCHAFTEN:

Der Gegenstand kann nur im linken Schnellslot ausgerüstet werden.

-Gesinnung erkennen (1x täglich)

Dauer: 2 Runden

Reichweite: Alle außer Anwender

Mithilfe dieses Zaubers kann der Anwender die Aura aller Wesen exakt analysieren. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wird, leuchten böse Wesen rot, neutrale Wesen weiß(blau) und gute Wesen grün.

Gewicht: 7

Bodensymbole

Die Bodensymbole für alle Enzyklopädien haben alle das gleiche Bild, jedoch mit anderer Hervorhebung als im Originalspiel.

Die Hervorhebungsfarbe ist **R:255, G:104, B:0**



Breite: 20p

Höhe: 20p

Tiefe: 8bit

Bearbeiter: Akin C.

Inventarsymbole

Die Geschichte des Schattentals



Breite: 43p

Höhe: 44p

Tiefe: 32bit

Die Geschichte der Drow



Breite: 43p

Höhe: 44p

Tiefe: 32bit

Die Geschichte des Nordens



Breite: 43p

Höhe: 44p

Tiefe: 32bit

Die Geschichte von Tiefwasser



Breite: 43p

Höhe: 44p

Tiefe: 32bit

Lesesequenz (Design)

Die Geschichte des Schattentals

Dialog:

Der Einband des Buches erinnert an langsam fließendes, tiefes und reines Blut, und der schimmernde Goldrahmen, der den Einband ziert, scheint in diesem Blut zu schwimmen. Auf der Vorderseite steht „Die Geschichte des Schattentals“ mit einem großen „S“, unter dem Titel steht in kleineren Buchstaben „Tutorils Enzyklopädie“.

Bearbeiter: Akin C.

Es fühlt sich warm an, als symbolisiere das frische Blut die Geschichte, die das Schattental durchlebt hat. Dennoch ruft es keine anstößigen oder aufdringlichen Emotionen hervor. Es scheint eher, als wolle es die Geschichte seines Erbes und der Gewalt erzählen, die es erlebt hat. Es lädt dazu ein, vergangene Intrigen und Politik zu erleben.

Die Magie, die das Buch durchdringt, enthüllt bei Berührung und Konzentration die wahre Natur bössartiger Wesen.

Die Enzyklopädie ist sehr umfangreich und schwer, da sie den Inhalt einer ganzen Buchreihe abdeckt. Sie ist zudem unnatürlich sauber und gut gemacht. Man merkt, dass diese Enzyklopädie mit großem Aufwand erstellt wurde, weshalb das Buch auch einen hohen Preis hat. Das Buch ist geöffnet und bereit zum Lesen ...

Sequenzbilder:



Die Geschichte der Drow

Dialog:

Bearbeiter: Akin C.

Der dunkle Einband scheint den Blick des Betrachters bei längerer Betrachtung fesseln zu wollen. Selbst der goldene Rahmen, der das Buch ziert, tritt zunehmend in den Hintergrund. Die Magie des Buches ist nicht aufdringlich, sondern lädt vielmehr dazu ein, in die Tiefen der dunklen Geschichte der Drow einzutauchen.

Bei noch stärkerer Fokussierung ermöglicht die Magie der Enzyklopädie selbst im dunklen Unterreich zu sehen.

Auf der Vorderseite steht „Die Geschichte der Drow“ mit einem großen D, unter dem Titel steht in kleineren Buchstaben „Tutorils Enzyklopädie“.

Die Enzyklopädie ist sehr umfangreich und schwer, da sie den Inhalt einer ganzen Buchreihe abdeckt. Sie ist zudem unnatürlich sauber und gut gemacht. Man merkt, dass diese Enzyklopädie mit großem Aufwand erstellt wurde, weshalb das Buch auch einen hohen Preis hat. Das Buch ist geöffnet und bereit zum Lesen ...

Sequenzbild:



Bearbeiter: Akin C.

Die Geschichte des Nordens

Dialog:

Die eisblaue Farbe, die unter anderem den Einband kennzeichnet, strahlt Magie aus. Bei Berührung verwandelt sich die Farbe in ein Gefühl winterlicher Kälte, das mit dem kalten Norden assoziiert werden kann, den dieses Buch repräsentiert. Auf subtiler Ebene schwingt im Buch sogar die stürmische Gewalt der Natur mit, ohne anstößig oder unangenehm zu sein. Das Buch möchte die Geschichte des rauen Nordens teilen und ein offener, aber nicht unhöflicher Gastgeber sein.

Konzentriert man sich auf dieses Gefühl, während man das Buch in der Hand hält, ist es, als wäre man Teil der Gegend. Der Eindruck, Teil des ganzen Landes zu sein, ist zunächst subtil, wird aber mit jedem Moment stärker, bis einem nichts mehr unbekannt ist.

Auf der Vorderseite steht „Geschichte des Nordens“ mit einem großen N, unter dem Titel „Tutorils Enzyklopädie“ in kleineren Buchstaben.

Die Enzyklopädie ist sehr umfangreich und schwer, da sie den Inhalt einer ganzen Buchreihe abdeckt. Sie ist zudem unnatürlich sauber und gut gemacht. Man merkt, dass diese Enzyklopädie mit großem Aufwand erstellt wurde, weshalb das Buch auch einen hohen Preis hat. Das Buch ist geöffnet und bereit zum Lesen ...

Sequence image:



Bearbeiter: Akin C.

Die Geschichte von Tiefwasser

Dialog:

Der Einband des Buches erinnert an den fruchtbaren Boden eines Landes, und die goldenen Rahmen, die ihn schmücken, ähneln Goldadern, die aus dem Boden an die Oberfläche gepresst wurden. Bei näherer Betrachtung scheint der subtil erdähnliche Einband langsam seine Form zu verändern und lädt den Leser ein, mehr über seine Geschichte zu erfahren, indem er versucht, ihn in seine Tiefen zu ziehen.

Außerdem riecht es frisch nach Erde – interessanterweise nicht nach Erde, sondern eher nach frischer Meeresluft. Die Magie der Enzyklopädie sorgt dafür, dass der Besitzer, während er das Buch in den Händen hält, sehen kann, wie jedes Lebewesen in eine sanfte, angenehme Farbe gehüllt ist und so die wahre Natur des Lebewesens offenbart.

Auf der Vorderseite steht „Geschichte der Wassertiefe“ in einem großen W, und unter dem Titel steht in kleineren Buchstaben „Tutorils Enzyklopädie“.

Die Enzyklopädie ist sehr umfangreich und schwer, da sie den Inhalt einer ganzen Buchreihe abdeckt. Sie ist zudem unnatürlich sauber und gut gemacht. Man merkt, dass diese Enzyklopädie mit großem Aufwand erstellt wurde, weshalb das Buch auch einen hohen Preis hat. Das Buch ist geöffnet und bereit zum Lesen ...

Sequenzbild:



Bearbeiter: Akin C.

Standort

BGEE & SoD

Die Gegenstände können beim **Wirt im Gasthaus Feldepost in Beregost** gekauft werden. Der Wirt verkauft die Gegenstände direkt aus seinem Lager (keine Dialogoptionen). Der reguläre Preis beträgt Hunderte von Gold pro Gegenstand.

BG2EE

Die Gegenstände können bei **Galoomp, der Buchhändler, in Waukeens Promenade in Atkatla** gekauft werden. Der Buchhändler verkauft die Gegenstände direkt aus seinem Lager (keine Dialogoptionen). Der reguläre Preis beträgt Hunderte von Gold pro Gegenstand.

IWDEE

Die Gegenstände können bei **Gerth in Kuldahar** gekauft werden. Der Hobbyhistoriker verkauft die Gegenstände direkt aus seinem Lager (keine Dialogoptionen). Der reguläre Preis beträgt Hunderte von Gold pro Gegenstand.