

MANUAL

THE DESTINY KNIGHT™



The Bard's Tale™ II

THE MANUAL



ELECTRONIC ARTS™



Interplay
Productions





SEI GEGRÜSST, HELD!

Ich bin Saradon, ein renommierter Zauberer, wenn auch nicht sonderlich begütert. Obgleich Du von mir nicht weißt und wir uns nie begegnet sind, ist es mir, als hätte ich Dich Zeit meines Lebens gekannt. Denn es gibt keinen Winkel im ganzen Reich, in den nicht die Kunde Deiner Heldentaten und Deiner triumphalen Kämpfe gegen Mangar und seine Horde in Skara Brae gedrungen wäre, keinen Barden, der nicht Deinen Namen auf der Zunge hätte. Aus diesem Grund, wegen Deines trefflichen Muts und Deiner Erfahrung, wende ich mich vor allen anderen an Dich, denn nun steht uns ein viel schlimmeres Unheil bevor als der schreckliche Mangar. Ein Übel, das nicht nur die Sicherheit und den Frieden einer einzigen Stadt gefährdet, nein — ein Unheil, das eine Bedrohung für das ganze Reich mit all seinen Städten und seinen Bewohnern darstellt.

Entsinnst Du Dich der Legenden Deiner Kindheit? Denke an die Geschichte von Turin, dem Erzmagier, der in den gleißenden Tiefen des heiligen Berges Kronor den Schicksalstab schmiedete. Den Schicksalstab, die einigende Macht, welche ganze Heere zum Schutz des Reiches aufrief und über die letzten 700 Jahre Frieden und Wohlstand im Reich gewährleistetete. Aber sieh' Dich um. Was ist aus der Macht des Schicksalstabs geworden? Gesetzlose Söldner aus dem benachbarten Königreich von Lestradae sind in das Reich eingefallen und verunsichern unsere Straßen. Selbst in Tangramayne, unserer Hauptstadt, haben sie sich eingenistet. Sie haben den Schicksalstab auf Anraten des bösen Erzmagiers, der sich Lagoth nennt, in ihren Besitz genommen.

Obwohl Lagoth alle meine Versuche zunichte gemacht hat, über seine Zauberkräfte und seinen Aufenthaltsort etwas in Erfahrung zu bringen, weiß ich mittlerweile doch so viel, daß der Schicksalstab in sieben Stücke zerschmettert an ebensovielen verschiedenen Orten verstreut liegt. Lagoth hat die einzelnen Fragmente des Szepters in einer Todesfalle versteckt — einem Raum voller Rätsel und Gefahren, aus dem Du nur entkommen kannst, wenn Du Deine ganze Weisheit und List anwendest.

Glaubst Du an die Prophezeiungen der Legenden? Eine davon lautet: "Unerhörte Macht wird dem zuteil, der den Schicksalstab von neuem schmiedet..." Aber wie immer Deine Einstellung in Dingen des Glaubens, Dir bleibt keine Wahl, du MUSST Lagoth Zanta besiegen, die sieben Fragmente in Deinen Besitz bringen und den Schicksalstab zu einem Ganzen schmieden. Dies ist die einzige Möglichkeit, das Reich vor dem sicheren Untergang zu retten.

Doch ich darf nicht verweilen, muß versuchen, mir mehr Gewissheit zu verschaffen über Lagoth. Er hat meinen Spionage-Zauber entdeckt und seine Gefolgsleute sind mir auf den Fersen. Um meine eigene Sicherheit mache ich mir keine Sorge, aber ich hoffe inständig, daß meine Magie noch stark genug ist, diesen Brief in Deine Hände zu übergeben, zusammen mit dem Konvolut, welches wichtige Notizen über die verschiedenen Dinge enthält, die ich zusammengetragen habe, Wissenswertes über magische und andere, bodenständigere, Methoden. Mögen Dir diese Hinweise und Andeutungen bei Deiner Aufgabe helfen. Ich bedaure zutiefst, daß ich Dir dabei nicht als Beschützer und Berater zur Seite stehen kann. Möge Dir das Schicksal gnädig zulächeln — und mir auch!



ZIEL UND SPIELGEDANKE

Dieser Abschnitt macht Sie mit dem Ziel des Abenteuerspiels *The Destiny Knight* bekannt und enthält eine Kurzzusammenfassung für Leute, die darauf brennen, sich sofort ins Spielgetümmel zu stürzen. Der restliche Teil des Handbuchs enthält zusätzliche Informationen und Hilfestellungen zu verschiedenen Aspekten des Spiels, etwa Hinweise, wie man Personen kreiert und entwickelt, wie man die verschiedenen Örtlichkeiten ausfindig macht und sie kartographiert und wie man kämpferische und magische Methoden richtig einsetzt.

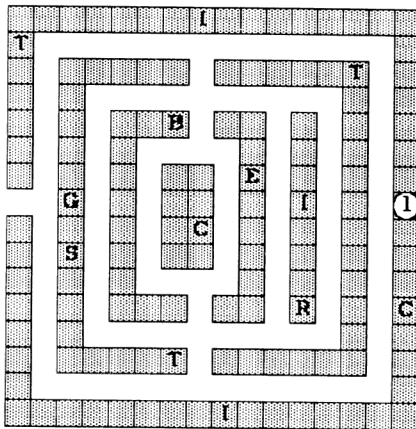
Ziel

In der Rolle des *Destiny Knight* müssen Sie ein Team von Abenteurern zusammenstellen, dann die sieben Fragmente des Schicksalstabs finden und den bösen Erzmagier Lagoth Zanta besiegen. Sollte es Ihnen gelingen, die Oberhand über den Erzmagier zu gewinnen und sämtliche Fragmente des Stabs in Ihren Besitz zu bringen, dann müssen Sie die sieben Stücke zu einem einzigen, wohlgeformten Szepter schmieden — dem Symbol der Einigkeit im Reich — um auf diese Weise den Frieden im Reich wieder einkehren zu lassen.

Grünhörner und Veteranen...

Wer noch nie zuvor das Land des Barden betreten hat, der sollte sich unbedingt zunächst dieses Handbuch zu Gemüte führen und es während des Spiels in Reichweite haben. Routinierte Abenteurer können es wagen, sich anhand der Referenzkarte einen Überblick zu verschaffen und dann gleich mit dem Abenteuer zu beginnen; allerdings sollten auch sie das Handbuch in der Nähe haben. Man kann schließlich nie wissen... und obwohl die *Destiny Knight* Software prinzipiell identisch läuft wie die von *Bard's Tale*, so ist das Spiel selbst doch um einige Größenordnungen komplexer.

Grünhörner: Das Abenteuer nimmt seinen Anfang in der Adventurers' Guild (im Zunftthaus der Abenteurer) in der Reichshauptstadt, Tangramayne (siehe die nachstehende Abbildung). Bei Verwendung von Figuren der ersten Stufe (wie es sich für Anfänger empfiehlt) gehen Sie gleich zum Starter-Dungeon. Dort können sich die Personen ein paar anfängliche Erfahrungspunkte ergattern, was eine gute Vorbereitung für die Gefahren ist, die auf sie zukommen, sobald sie die schützenden Mauern von Tangramayne hinter sich lassen. Es ist wichtig für Anfänger, möglichst schnell in den Starter-Dungeon zu gelangen, da es mit den Überlebenschancen von Personen unterhalb von Rang 14 an anderen Örtlichkeiten im Spiel sehr schlecht bestellt ist.



- ① = Starter Dungeon
- B = Bank
- C = Casino
- E = Energy Emporium
- G = Adventurers' Guild
- I = Inn or Tavern
- R = Review Board
- S = Shoppe
- T = Temple

Tangramayne

Veteranen: Wenn Sie ein routinierter Abenteurer mit einer Bande von ausgefuchsten Kumpanen (Rang über 14) sind, die Sie aus *Bard's Tale*, *Wizardry™* oder *Ultima* herübergerettet haben, dann können Sie unverzagt und ohne Umschweife mit der Suche nach dem Schicksalstab beginnen. Allerdings besteht der erste Schritt für jeden Spieler darin, das Spiel mit Hilfe der Bedienungsanleitung, die auf der Referenzkarte enthalten ist, in Gang zu setzen. Nach dem Einstieg ins Spiel und nach Verlassen von Tangramayne müssen Sie den Weisen in der Wildnis aufsuchen und ihn über die Gräber (Tombs) befragen. (Siehe den Abschnitt zu THE SAGE weiter unten.)

Die Referenzkarte

Befolgen Sie die Bedienungsanleitung auf der Referenzkarte, um *The Destiny Knight* auf Ihrem Computersystem sachgemäß in Gang zu setzen, und machen Sie sich mit den Tastenfunktionen vertraut. Die Referenzkarte enthält auch eine Beschreibung dazu, wie man die Disketten-Hilfsfunktionen verwendet und wie man Figuren aus *Bard's Tale*, *Ultima III™*, und *Wizardry™* herüberholt (siehe "Bereits bestehende Teams" weiter unten).

HINWEIS: Die Möglichkeit zum Transferieren von Personen ist nicht notwendigerweise auf allen Computersystemen verfügbar.

Adventurers' Guild (Zunfthaus der Gilde der Abenteurer)

Dies ist der Ausgangsort, der Treffpunkt, an dem jedes neue Spiel seinen Anfang nimmt, sowohl beim ersten Spiel als auch nach dem Ableben all Ihrer Gefährten. Dies ist auch der einzige Ort in der Stadt, wo Sie Personen kreieren, ein Team bilden und Personen auf Diskette auslagern können.



Bereits bestehende Teams

Beim ersten Betreten der Adventurers' Guild finden Sie dort eine bereits zusammengestellte Gruppe von erwartungsvollen Abenteurern vor, das sog. *ATEAM. Sie sind allesamt vom Rang 1 und daher nur mit der primitivsten Art von Rüstung und den notwendigsten Waffen ausgestattet — immerhin ausreichend, um sich die Stiefel im Starter-Dungeon schmutzig zu machen. Befolgen Sie die Anweisungen auf der Referenzkarte, um das *ATEAM in Bewegung zu setzen, und studieren Sie den Abschnitt "Charaktere" weiter unten, um sich mit den verschiedenen Charakteren vertraut zu machen — eine wichtige Voraussetzung bei der Zusammenstellung einer Gruppe.

Neben dem *ATEAM können fortgeschrittene Spieler auch Parties von bereits bestehenden Abenteurergruppen aus *Bard's Tale*, *Ultima III™* oder *Wizardry™* herüberholen. Dabei bleiben sämtliche Attribute wie Erfahrungspunkte, Waffen u.ä. erhalten. Für eine schrittweise Anleitung, wie man einen solchen Transfer bewerkstelligt, verweisen wir ebenfalls auf die Referenzkarte.

Die Karte

Die Karte, die dem Paket beiliegt, wird Ihnen helfen, sich schnell mit dem Reich und den wichtigsten Örtlichkeiten vertraut zu machen. Im Innern von Wäldern, Gebäuden und Dungeons sind Sie jedoch auf sich allein gestellt. Aus diesem Grund ist es ratsam, genügend Papier zur Hand zu haben, um das erkundete Gelände sorgfältig zu kartographieren. Ganz besonders wichtig ist dies bei den Rätselräumen, welche Sie unter Umständen mehrmals aufsuchen müssen, bis Sie nach und nach das Geheimnis lüften. Das Anfertigen einer detaillierten Karte erleichtert Ihnen die Aufgabe erheblich. Hier ein kleiner Tip: die Labyrinth sind auf einem 22 x 22 Raster konstruiert. Norden ist am oberen Bildschirmrand, Osten rechts, usw. Einige der wichtigeren Örtlichkeiten sind:

- **Städte** — das Reich hat sechs Städte: Tangramayne, Ephesus, Philippi, Colosse, Corinth und Thessalonica.
- **Schlösser** — Sie werden eine Reihe von Schlössern besuchen müssen, u.a.: Fanskär's Castle, Dargoth's Tower und Oscon's Fortress.
- **Wälder** — Die Wälder beherbergen eine Anzahl interessanter Gebäulichkeiten, Hütten und Festungen (und eine Unmenge von Bösewichtern). Auch Gruffen gibt es hier. Der Grey Crypt Dungeon zum Beispiel ist eine Sehenswürdigkeit, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten.
- **Tempel** — Stätten, die zur Heilung und Genesung der Verwundeten dienen
- **Tavernen** — Für Speise und Trank — und noch wichtiger: für Informationen
- **Roscoe's** — Wenn die Zauberspruch-Energien knapp werden...
- **Kasinos** — Für die Liebhaber des Glücksspiels. Hier ist Vorsicht geboten: man hört, daß die Kartengeber arge Schwindler sind.
- **Bedder's Bank** — Zur sicheren Aufbewahrung Ihres Goldes auf unbestimmte Zeit. Bedder zahlt zwar keine Zinsen, aber Bankraub oder Konkurs gibt es in seinen Banken nicht. Geld kann in jeder Filiale abgehoben werden.
- **The Review Board** (Rat der Begutachter) — Hier kann man um Beförderung nachsuchen und sich neue Zaubersprüche aneignen.. Nicht auf der Karte vermerkt.

Mehr über Kartographie und Örtlichkeiten erfahren Sie im Abschnitt "Orte" weiter unten.



Kampf

Es können stets nur die ersten vier Spielfiguren und Monster in Handgemenge verwickelt werden. *The Destiny Knight* verwendet dieselben Kampfmodi wie *Bard's Tale*, also "Party Attack", "Bard Song" und "Hide in Shadows", mit dem Unterschied, daß die *Entfernung* jetzt eine Rolle spielt. Die Feinde tauchen in einem Bereich von 10 bis 90 Fuß von Ihrer Gruppe entfernt auf. Feinde bis zu 10 Fuß Abstand gelten als im *Handgemenge*-Bereich befindlich und können folglich mit in der Hand gehaltenen Waffen angegriffen werden. Der Handgemenge-Bereich umfaßt einen Umkreis von bis zu 10 Fuß, es sei denn, Sie haben irgendwelche langen Waffen in Ihrem Besitz.

Waffen, die geschleudert oder abgeschossen werden, also z.B. Streitäxte, Speere und Pfeile, werden als "Missiles" (Wurfaffen) bezeichnet und sind bis zu einem gewissen Bereich wirksam. Sie sind in der Regel nicht mehrfach verwendbar, obwohl es einige Ausnahmen zu dieser Regel gibt. Gewisse magische Wurfaffen — wir wollen hier nur den Zen-Pfeil nennen — lassen sich erneut verwenden, und bei den nichtmagischen Waffen muß der Bumerang erwähnt werden, der ja bekanntlich zu seinem Besitzer zurückkehrt. Zum Schleudern oder Abschießen einer Waffe ist im Kampf die "USE"-Funktion zu verwenden. Selbstverständlich kann man Pfeile nur schießen, wenn man auch einen Bogen hat... Weitere Angaben hierzu finden Sie im Abschnitt über das Kampfsystem.

Auch Zaubersprüche (z.B. "Dragon Breath" — "Drachenatem") haben einen gewissen Wirksamkeitsbereich. Auf kürzere Entfernungen hin sind sie "normal" wirksam, auf weitere Distanz tritt eine Abschwächung der Wirkung ein. Ein Zauberspruch, dessen Wirkungsbereich mit 30 Fuß angegeben ist, kann sehr viel weniger ausrichten, wenn er auf 60 Fuß eingesetzt wird. Ausführlicheres zu Zaubersprüchen und Wirkungsbereichen finden Sie im Abschnitt zum "Magischen System".

Magie

Es gibt fünf Kategorien von Magiern, die im folgenden kurz beschrieben werden sollen:

Conjurer (Zauberkünstler): Kann Objekte wie Feuerkugeln oder magische Kompassse "aus dem Armel schütteln" und steht als Wundheiliger in hohem Ansehen.

Magician (Zauberer): Kann gewöhnlichen Gegenständen magische Wirkung verleihen, z.B. Metall zum Glühen bringen oder die Luftschicht rund um einen Abenteurer fest wie eine Rüstung werden lassen.

Sorcerer (Hexer): Kann Illusionen hervorrufen, z.B. zusätzliche Team-Mitglieder vorgaukeln, aber auch die Leistungsfähigkeit des Teams erhöhen, etwa durch besseres Sehvermögen im Dunkeln.

Wizard (Geisterbeschwörer): Kann übernatürliche Kräfte herbeirufen und ihnen seinen Willen aufzwingen, z.B. die Elemente, Kann auch Tote wiederbeleben.

Archmage (Erzmagier): Die Magiekundigen dieser Kategorie haben wenigstens drei Stufen jeder vier vorher genannten Kategorien absolviert. Die Erzmagier gehören zu den mächtigsten und wichtigsten Persönlichkeiten in *The Destiny Knight*, denn es gibt fast nichts, was sie nicht können. Vergessen Sie nicht, daß Lagoth Zanta ein Erzmagier ist, und daß man gegen Feuer nur mit Feuer ankommt!



Die Stufen "Zauberkünstler" und "Zauberer" sind vertauschbar; man kann mit dem einen oder dem andern beginnen. Hexer und Geisterbeschwörer sind für Abenteurer des ersten Rangs nicht verfügbar. Als Voraussetzung für den Aufstieg in diese Kategorien muß der Kandidat Zaubersprüche dritten Grades in der vorangehenden Klasse erreicht haben. Mit anderen Worten: ein Zauberer, der in der Lage ist, Zaubersprüche dritten Grades seiner eigenen Kategorie einzusetzen, hat das Recht, zum Hexer aufzusteigen. Ein Hexer, der Hexensprüche dritten Grades beherrscht, hat die Möglichkeit, eine Stufe höher zu steigen und ein Geisterbeschwörer zu werden. *HINWEIS:* Wenn eine magische Kategorie übersprungen wird, indem man z.B. als Hexer anfängt statt als Zauberer, dann kann man nicht zurück, um auch ein Meister der unteren Stufe zu werden. Wenn Sie auf eine Karriere als Erzmagier spitz sind, dürfen Sie nicht vergessen, daß man zu diesem Behufe wenigstens drei Zauberspruchstufen jeder Magierkategorie beherrschen muß. Ein echter Erzmagier kennt sämtliche sieben Zauberspruch-Grade aller Kategorien — ein gutes Beispiel ist Lagoth Zanta.

Der Barde

Die Magie des Barden ist seine Musik. Er kann mit dem richtigen Instrument auch dann spielen, wenn er auf Erkundung aus ist oder in ein Handgemenge verwickelt ist (die Wirkung ist jeweils recht unterschiedlich). Der Barde hat ein Repertoire mit sieben Melodien und kann so viele Lieder spielen, wie es seinem Erfahrungsgrad entspricht — aber immer nur eines aufs Mal. Weil die Magie des Barden von besonderer Art ist, kann er (oder sie) oft helfend einspringen, wo normale Zauberei nichts ausrichtet. Angenommen, es herrscht komplette Finsternis, weil alle Lichtzaubersprüche ausgegangen sind und Sie sich in einer Anti-Zauberzone aufhalten, dann versuchen Sie es mit dem Bardenlied Nr. 7 "The Watchwood Melody".

Der Weise

Der Weise lebt als Einsiedler in der Wildnis und ist eine wahre Fundgrube an nützlichen Informationen. Es lohnt sich, nach jedem Dungeon einen kleinen Abstecher zu ihm zu unternehmen, um ihm die Hinweise zu entlocken, die Ihnen helfen, die einzelnen Fragmente des Schicksalstabs zu finden und Lagoth Zanta zu besiegen. Dabei werden Sie allerdings feststellen, daß man auch für Weisheiten bezahlen muß — und nicht einmal wenig. Bevor Sie sich zum ersten Abenteuer aufmachen, fragen Sie den Weisen nach den *Gräbern (Tombs)*.

Besondere Gruppenmitglieder

Zusätzlich zu den "normalen" Persönlichkeiten, die Sie selber kreieren und in Ihre Abenteurergruppe eingliedern, gibt es noch eine Reihe von speziellen Spielfiguren, deren Bekanntschaft Sie zufällig machen, die Sie ausdrücklich herbeirufen oder hervorzaubern und die dann in Ihrer Gruppe bleiben. Manche davon bilden eine wertvolle Ergänzung der Gruppe, z.B. indem Sie Ihnen im Kampf oder beim Lösen von Rätseln beistehen, andere hingegen sind Ihnen feindlich gesinnt und stacheln die Team-Mitglieder gegeneinander auf, um Zwist zu entfachen.



Es ist wichtig, stets einen oder zwei freie Plätze für weitere Mitglieder im Team freizuhalten, damit bei Bedarf solche speziellen Persönlichkeiten aufgenommen werden können. Natürlich exponiert man dadurch das eigene Team gegenüber Kreaturen wie dem Doppelgänger-Monster, aber man hält sich auch die Möglichkeit offen, in Notlagen die besonderen Dienste von wohlmeinenden Persönlichkeiten heranzuziehen, die einen vielleicht dem Rätsel ein Stück näher bringen oder einen schrecklichen Tod abwenden können.

Zeit

Die Zeit arbeitet hier eindeutig gegen Sie. Sie tickt unbarmherzig, selbst wenn Sie keine Eingabe über den Computer vornehmen. Und in der Nacht sollte man sich nicht draußen erwischen lassen, besonders weil der Verbrauch an Zauberspruchpunkten in der Dunkelheit erheblich höher ist — ein "Wiederauffüllen" erfolgt nur tagsüber. Die Gilde der Abenteurer ist eine gute Absteige für die erste Nacht im Reich des Barden. Beim Aufbruch von dort ist es immer Tag.

Die anderen Orte, an denen die Zeit ein besonders kritischer Faktor ist, sind die Räume mit den Todesfallen. Bei Eintritt in diese Rätselräume wechselt die Spielzeit auf Echtzeit. In jedem Rätselraum haben Sie eine bestimmte Zeit, das Rätsel zu lösen und mit heiler Haut wieder davonzukommen. Lassen Sie sich warnen: Ihre Gruppe kann den Raum nicht eher verlassen, als bis des Rätsels Lösung gefunden ist. Im Abschnitt "Orte" erfahren Sie noch einiges mehr über diese Rätselräume.

CHARAKTERE

Die Menschen sind nur eine der zahlreichen Spezies, die das Reich des Barden bevölkern. Die anderen, nicht-menschlichen Gattungen kennenzulernen und den Umgang mit ihnen zu pflegen, trägt nicht unerheblich zum Spielspaß bei! Im folgenden wollen wir Ihnen kurz die verschiedenen Gattungen, Kategorien und ihre besonderen Fähigkeiten vorstellen:

Gattungen

Die Menschen mitgerechnet, gibt es insgesamt sieben Spezies im Reich des Barden. Diese werden nachstehend kurz beschrieben:

Menschen: Die Vertreter dieser Gattung sind bekannt für ihren Erfindergeist, ihre Zähigkeit, Aggressivität und fast stumpfsinnige Hartnäckigkeit angesichts von Widrigkeiten. Diese Eigenschaften sind ein hervorragendes Rüstzeug zum Überleben im Reich des Barden.

Elfen: Diese blonden, blauäugigen und bleichhäutigen Wesen ähneln in gewisser Hinsicht den Menschen, sind jedoch in der Regel von größerer Statur, schneller und behender in ihren Bewegungen. Die Elfen zeichnen sich durch ihre Fertigkeiten in den Künsten aus, vor allen Dingen in der Zauberei und Kriegskunst.

Zwerge: Diese untersetzten, gut gebauten Geschöpfe sind verblüffend stark und strotzen vor Gesundheit, während es mit der Intelligenz etwas hapert. Alles gute Gründe, darauf zu achten, daß Sie sie in Kämpfen auf *Ihrer* Seite haben.



Kobolde: Diese zierlichen Leutchen sind schlau und flink und meist sehr geduldig. Man sagt, ein Kobold könne wenn nötig einen Goldsäckel von einem Schatten stehlen.

Halb-Elfen: Diese Wesen sind ein lebendiger Beweis für die Kompatibilität zwischen Menschen und Elfen. Blond und weißhäutig wie die Elfen, verdanken sie ihren menschlichen Vorfahren einen kräftigeren Körperbau.

Halb-Orcs: Orcs sind große, quasi-intelligente, schweineartige Geschöpfe, die zumeist im Dienst von bösen Zauberern stehen. Halb-Orcs sind dank ihrer halb-menschlichen Gestalt nicht ganz so widerwärtig wie die Ganz-Orcs — aber oft ebenso gefährlich.

Gnome: Weisen eine oberflächliche Ähnlichkeit mit den Zwergen auf, sind jedoch weniger behaart, aufbrausender im Temperament und sehr viel versierter in Dingen der Magie.

Klassen

Jede Spielfigur in Ihrem Team muß einer bestimmten Klasse oder einem Gewerbe angehören. Keine Klasse ist "besser als die andere"; jeder ist auf jeden angewiesen, und das Geheimnis zum Erfolg des Abenteuers liegt im reibungslosen Zusammenspiel der verschiedenen Fertigkeiten und Talente.

Die Auswahl der Klassen ist der wichtigste Aspekt bei der Erschaffung der Figuren. Insgesamt gibt es 10 verschiedene Klassen, doch kann bei der Kreation einer Figur nur aus 8 ausgewählt werden. Die Klasse wird im "View Character" Modus angezeigt und ist auf dem Bildschirm jederzeit in Form einer Abkürzung in der CL-Rubrik ersichtlich. Jede Klasse ist durch eine Reihe von Stärken und Schwächen charakterisiert, die im folgenden kurz dargestellt werden.

Warrior (WA = Kämpfer): Kämpfer können sozusagen jede Waffe benutzen, mit der sie in Kontakt kommen. Für jeweils 4 Erfahrungsebenen nach der ersten erhalten sie im Kampf eine zusätzliche Angriffsstärke.

Paladin (PA): Paladine sind Kämpfer, die einen Schwur abgelegt haben, alles Böse zu bekämpfen und Ehre und Reinheit zu jeder Zeit und an jedem Ort hochzuhalten. Sie können mit vielen Waffen umgehen, mit denen sich andere Kämpfer schwer tun. Auf höheren Ebenen sind sie mit Multi-Angriffsstärke ausgestattet. Ferner weisen sie enorme Abwehrkräfte gegen schwarze Magie auf.

Rogue (RO = Gauner): Gauner sind professionelle Diebe mit recht bescheidener Kampffertigkeit. Dafür sind sie die ungeschlagenen Meister, wenn es darum geht, sich im Schatten zu verkrümmeln, Fallen ausfindig zu machen und sie zu entschärfen. Wenn Sie meinen, keinen Gauner in Ihren Reihen dulden zu können, wird Ihr Team einen hohen Preis zahlen müssen.

Bard (BA): Barden sind Gestalten mit Vergangenheit. Die meisten unter ihnen sind ehemalige Kämpfer, die ihre Kriegskunst zugunsten der magischen Musik an den Nagel gehängt haben. Was jedoch nicht etwa heißt, daß sie verlernt haben, wie man mit Waffen umgeht. Da sie jedoch keine Kämpfer im wahren Sinne des Wortes sind, haben sie im Kampf keine zusätzliche Kampfstärke.



Da seine magische Musik der Schlüssel zu vielen Dingen bildet, ist es fast unmöglich, ohne einen Barden auszukommen. Die meisten Barden verfügen über ein Repertoire von 7 Liedern. Zum Aufspielen benötigen sie jedoch auch ein Instrument. Ein Bardenlied, das während einer Erkundung erklingt, ist von langer Dauer, und es wird nach dem Gefecht wieder aufgenommen, selbst wenn zwischendurch etwas anderes gespielt wurde. Die Lieder während kämpferischer Auseinandersetzungen sind kurz; sie dauern eine einzige Runde — und ihre Wirkung ist eine andere.

Gleichzeitig kann immer nur eine Bardenmelodie erklingen, und diese sind je nach Schwierigkeit des Dungeons verschieden. Wenn eine zweite Melodie einsetzt, z.B. durch einen anderen Barden, dann wird die erste abgebrochen. Ein Barde kann so viele Melodien spielen wie er Erfahrungsebenen absolviert hat, ehe seine Kehle heiser wird. Angenommen, Ihr Barde hat 4 Erfahrungsebenen, dann umfaßt sein Repertoire vier Melodien.

Das einzige Mittel, die ausgetrocknete Kehle eines Barden zu ölen, ist ein großes Maß Starkbier aus der nächsten Taverne. (Von daher kommt auch eine der gängigsten Redewendungen im ganzen Reich: "Wenn es brenzlig wird, geht der Bard eins trinken..." ("When the going gets tough, the Bard goes drinking")

Hunter (HU = Jäger): Die Jäger kennt man auch unter den Bezeichnungen Mörder, Söldner, Ninjas. Sie beherrschen den Gebrauch der meisten Waffen und töten den Gegner oft mit einem einzigen gezielten Hieb direkt ins Nervenzentrum oder in andere wichtige Organe (eine Fähigkeit, die nicht zu verachten ist, und die mit mehr Erfahrungspunkten zunehmend besser wird).

Monk (MO = Mönch): Ein etwas irreführender Name für diese mörderischen Kampfmaschinen, die in allen Aspekten der östlichen Kriegskünste ausgebildet sind. Sie sind Meister in der Verwendung aller traditionellen Waffen, ziehen es jedoch zumeist vor (besonders auf den höheren Erfahrungsstufen), mit nackten Händen zu kämpfen.

Conjurer (CO = Zauberkünstler): Die Zauberkünstler bilden die erste Kategorie der mit Magie Begabten. Sie können Wunden heilen und physikalische Phänomene erzeugen, z.B. Feuer und Licht.

Magician (MA = Zauberer): Zauberer sind Magier der zweiten Kategorie. Sie verändern die Eigenschaften von Gegenständen der realen Welt, z.B. verzaubern sie ein Schwert, verstärken eine Rüstung, bringen eine Wand zum Verschwinden.

Sorcerer (SO = Hexer): Hexer sind Magier der dritten Stufe. Ihre Stärke ist das willkürliche Hervorrufen von Illusionen. Es handelt sich hier schon um ein sehr fortgeschrittenes Niveau, welches Neulingen nicht zugänglich ist.

Wizard (WI = Geisterbeschwörer): Geisterbeschwörer bilden die vierte Stufe der Magiekundigen. Sie können übernatürliche Erscheinungen heraufbeschwören und manipulieren, Wesen, die sich auf unserer Ebene der Existenz nicht wohl fühlen und uns auch nicht wohlgesonnen sind. Sie unter Kontrolle zu halten, ist ein riskantes Unterfangen, und von daher ist die Stufe der Geisterbeschwörer Neulingen verschlossen.



Archmage (AR = Erzmagier): Die Erzmagier beherrschen wenigstens drei Grade magischer Zaubersprüche für alle vier untergeordneten Klassen der magischen Benutzer. Es versteht sich von selbst, daß ein Erzmagier so ziemlich tun und lassen kann, was ihm beliebt. Von daher wird es kaum verwundern, daß diese Stufe nur den Erfahrensten vorbehalten bleibt. Wenn es Ihnen gelungen ist, einen Erzmagier als Teamgenossen zu gewinnen, dann können Sie sich vermutlich die weitere Lektüre dieser Anleitung sparen.

Für eine eingehendere Beschreibung zu den magischen Klassen und zum Einsatz der Magie verweisen wir auf den Abschnitt zum Magischen System weiter hinten in diesem Handbuch.

Besondere Mitglieder (MN oder IL)

Besondere Mitglieder (Special Members), im Volksmund unter ihrer generischen Bezeichnung — "Monster" — bekannt, sind Gestalten, mit denen Sie unterwegs zusammentreffen und die dem Team beitreten. Sie werden in zwei Kategorien unterteilt: Monster (MN) und Illusionen (IL). Die Aufnahme in das Team der Abenteurer kann auf zwei Arten erfolgen:

1. Durch Heraufbeschwörung, durch Schaffung einer Illusion oder mittels anderer magischer Methoden
2. Indem sie sich selbst vorstellen und ihre Dienste als Kampfgenossen anbieten

Ihr Team kann bis zu sechs Special Members aufnehmen. Man kann sie sogar umbenennen und sie von der Adventurers' Guild aus auf Diskette abspeichern. Es ist unmöglich, sie während Kämpfen unter Kontrolle zu halten, da sie es vorziehen, ihre eigenen Angriffstaktiken anzuwenden. In der Regel halten sie sich an die erste Gruppe von Monstern, die Ihnen feindlich entgegentritt.

Sie sind gerne bereit, Objekte herumzuschleppen, ohne jedoch in der Lage zu sein, selbst welche zu finden oder zu verwenden. Dies ist ausschließlich den Spielfiguren vorbehalten, die Sie selbst kreieren. Die illusorischen Mitglieder lösen sich in Nichts auf, wenn sie getötet werden. Und dies geschieht, sobald ein Feind ihre Existenz bezweifelt! Etwaige Gegenstände, welche die Illusion bei sich hatte (z.B. Gold) gehen bei ihrem Ableben verloren.

Wenn ein nicht-illusorisches Sondermitglied aus irgendwelchen Gründen von einem Teamgenossen angegriffen wird, reagiert es sofort äußerst feindselig und kämpft bis aufs Blut. Special Members können genau wie die anderen Kumpel von Verletzungen geheilt und vom Tod auferweckt werden. Um sie aus dem Team auszuschließen, gibt es den "Drop Character" Befehl (siehe Referenzkarte).

View Character Attributes (Charakter-Attribute anzeigen)

Jede Spielfigur besitzt sechs Attribute (Eigenschaften), die seine körperlichen und geistigen Fähigkeiten, aber auch seine rassische Zugehörigkeit, seine Klasse und seine Besitztümer charakterisieren. Den Attributen wird eine zufällige Zahl zwischen 1 und 18 zugewiesen — je höher die Zahl, desto besser die Fähigkeit. Die im folgenden aufgeführten fünf Attribute werden im View Character Modus angezeigt (bitte in der Referenzkarte zu Ihrem Computersystem nachsehen, mit welcher Tastensequenz man in den Modus umsteigt):



Strength (ST = Stärke): Reine Körperkraft. Sie bestimmt das Ausmaß an Schaden, das einem Gegner beigesteuert werden kann, wenn es zu einem Handgemenge kommt. Kämpfernaturen sollten mit der nötigen Stärke ausgestattet werden!

Intelligence (IQ = Intelligenz): Geisteskraft. Magier erhalten extra Zauberspruchpunkte, wenn sie einen hohen IQ vorweisen können!

Dexterity (DX = Geschicklichkeit): Geschicklichkeit und Behendigkeit sind gute Voraussetzungen, im Kampf dem Gegner voraus zu sein und ihm den ersten Schlag zu versetzen.

Constitution (CN = Konstitution): Gesundheit und Überlebensfähigkeit. Gute Voraussetzungen für feindliche Auseinandersetzungen jeder Art. Gute Konstitution macht sich in der Regel durch zusätzliche "Hit Points" bemerkbar (siehe weiter unten).

Luck (LK = Glück): Glück ist immer eine zweischneidige Sache, unzuverlässig und in den Folgen schwer abzuschätzen. Allgemein gilt jedoch, daß "Glückspilze" eher resistent gegen böse Magie sind und weniger leicht in Fallen hineinspazieren als "Pechvögel".

Zauberspruch-Grade (SORC, MAGI, CONJ, WIZD): Diese vier Attribute (sichtbar im View Character Modus) zeigen den Zauberspruch-Grad für die betreffende Figur. Die Einstufung gibt die höchste Gruppe der Zaubersprüche an, die ein Magier in seiner Klasse benutzen darf. Beispiel: Ein Zauberkünstler mit einer Bewertung von 3 kann lediglich Zauberkünstler-Sprüche bis zum dritten Grad anwenden — höhere Stufen bleiben ihm verschlossen, bis er eine höhere Einstufung erreicht. Für jede Magierklasse gibt es 7 Zauberspruch-Grade. Wie bei anderen Attributen auch, erhöht sich die Fähigkeit zur Aneignung neuer Sprüche mit zunehmenden Erfahrungspunkten (aber das Erlernen neuer Zaubersprüche verschlingt Geld). Hier eine Tabelle über die Korrelation zwischen Erfahrungsstufe und Zauberspruch-Level.

Erfahrungsstufe	Zauberspruch-Grad
1	1
2	1
3	2
4	2
5	3
6	3
7	4
8	4
9	5
10	5
11	6
12	6
13+	7

Persönliche Anschaffungen

Ebenfalls im View Character Modus angezeigt werden Fertigkeiten und Objekte, die von den Spielfiguren im Verlauf des Abenteuers erworben werden. Insgesamt unterscheidet man vier Kategorien.



Experience Points (EXPER = Erfahrungspunkte): Bemessung der durch Erfahrung erworbenen Fähigkeiten. Je mehr Erfahrung, desto umfassender die Fähigkeiten. Nach jeder durchgestandenen Schlacht werden Erfahrungspunkte aufgrund des Erfolgs oder Mißerfolgs (Anzahl der Überlebenden in Ihrer Gruppe) ermittelt.

Gold: Gold ist im Reich des Barden genau so wertvoll und begehrt wie in unserer wirklichen Welt. Zu Spielbeginn wird den Mitgliedern gerade so viel Gold mit auf den Weg gegeben, daß sie sich die allernotwendigsten Dinge kaufen können, was Rüstung und Waffen angeht. Zusätzliches Gold kann sich Ihr Team beschaffen, indem es den geschlagenen Monstern das ihre abnimmt, oder durch den Verkauf der Gegenstände, die in den Dungeons gefunden werden.

Level (LVL): Signalisiert die Leistungsstufe innerhalb der betreffenden Klasse. Level 1 ist ein Anfänger, Level 13 ist in der Klasse der Magier die höchste Stufe der Hierarchie.

Auf der Basis der Erfahrungspunkte befördert das Review Board Spielfiguren in höhere Ränge innerhalb der Hierarchie ihrer eigenen Klasse — jedoch nur, wenn der Betreffende persönlich um eine Beförderung ersucht, d.h. wenn es gelingt, das Review Board zu finden. Beförderungen sind wichtig, weil sie in der Regel mit einer Erhöhung der Attribut-Wertung einhergehen, etwa mit besseren "Hit Points", Zauberspruchpunkten usw.

Objekte (1-8): Gleichzeitig können bis zu 8 Objekte herumgetragen werden. Objekte werden in 10 Kategorien eingeteilt: Waffen, Schilde, Rüstung, Helme, Handschuhe, Musikinstrumente, Figürchen, Ringe, Zauberstäbe und "Verschiedenes". Man muß eine Spielperson mit einem Objekt *ausstatten* (EQUIP), damit sie es *verwenden* (USE) kann (s. die Referenzkarte für Details zum EQUIP-Befehl). Gleichzeitig kann eine Spielfigur immer nur mit EINEM Exemplar eines bestimmten Objekts ausgestattet werden. Zum Beispiel können nicht zwei Schilde benutzt werden, selbst wenn im Inventar zwei vorhanden sind.

Gewisse Objekte können nur von bestimmten Spielfiguren verwendet werden. Musikinstrumente z.B. sind ausschließlich den Barden vorbehalten. Objekte, die von einer Person nicht eingesetzt werden können, sind im View Character Modus und im Equipment Shoppedurch ein "q" gekennzeichnet. Ein Objekt, mit dem die Person ausgestattet worden ist (EQUIP), ist durch ein Sternchen (*) markiert.

Bildschirm-Statistik

Neben den zehn grundlegenden Attributen, die im View Character Modus angezeigt werden, gibt es weitere fünf Eigenschaften, welche die Spielpersonen noch genauer charakterisieren. Diese betreffen Faktoren wie Schlagkraft, Rüstungsklasse u.a.

Armor Class (AC = Rüstungsklasse): Ist eine Anzeige der Widerstandsfähigkeit gegen körperliche Angriffe. Die Bewertung beginnt bei 10 für eine komplett schutzlose Person mit wenig Geschicklichkeit. Mit zunehmendem Schutz (aufgrund von zusätzlicher Rüstung, Zaubersprüchen usw.) fällt der Wert auf -10 und schließlich bis auf L+ (gleichbedeutend mit einer Rüstungsklasse von -21). Wenn diese Stufe einmal erreicht ist, erfolgt keine Änderung mehr in der Anzeige, auch wenn eine weitere Verbesserung eintreten sollte.



Hit Points (HIT PTS): Die beiden Spalten, die zur Anzeige der Hit-Points dienen, zeigen das Ausmaß an Schaden, das eine Spielfigur verkraften kann, ehe sie zugrundegeht, und den aktuellen Zustand. Die HIT-Spalte zeigt die Gesamtzahl der Hit-Points, d.h. das Potential bei voller Gesundheit. Die PTS Spalte zeigt die tatsächliche momentane Verfassung. Angenommen, eine Spielperson hat einen Wert von 20 in der HIT-Spalte und den gleichen Wert in der PTS Spalte, dann erfreut sie sich bester Gesundheit und kann nicht klagen. Wenn sie nun im Verlauf einer Schlacht 3 Schadenpunkte einstecken muß, dann verbleibt der HIT-Wert bei 20, während der PTS-Wert auf 17 abfällt. 20 ist also das volle Potential in 100%igem Zustand, 17 ist der aktuelle Zustand.

Spell Points (SPL PTS): Diese beiden Spalten weisen den insgesamt möglichen Zauberspruch-Wert aus und den effektiven, momentanen. Jeder Zauberspruch, der von einer Spielfigur verwendet wird, fordert eine gewisse Anzahl Punkte, die je nach Zauberspruch verschieden sein kann. Angenommen, die SPL und die PTS Spalten eines Zauberkünstlers enthalten beide den Wert 18, dann steht er auf dem Höhepunkt seiner Macht. Spricht er nun einen Mage Flame Spruch, der ihn 2 Punkte kostet, dann sinkt der PTS Wert auf 16. Mit anderen Worten: die SPL Spalte zeigt die maximal mögliche Anzahl Zauberspruchpunkte, die PTS Spalte weist die noch verbleibenden Punkte aus.

Class (CL): Zur Anzeige der Klasse in Form eines Kürzels. Für die einzelnen Bezeichnungen und ihre Bedeutung verweisen wir auf den Abschnitt "Klassen".

Kreation einer Spielfigur

Wenn Sie sich entscheiden, Ihre Mannschaft aus selbst definierten Spielfiguren zusammenzustellen, dann steigen Sie in den CREATE CHARACTER Modus um. Dies geht nur, wenn Sie sich in der Adventurers' Guild aufhalten. Bitte sehen Sie auf der Referenzkarte nach, welche Tasten Sie zu diesem Zweck benötigen, und befolgen Sie dann die folgende schrittweise Anleitung:

1. Wählen Sie eine Gattung (RACE) für Ihren Helden.
2. Der Computer zeigt nun einen Satz von Attributwerten an, welche das Resultat einer Kombination aus Genen und Glück darstellen. Jede Rasse hat einen bestimmten Minimalwert für jedes Attribut — dies ist genetisch bedingt. Der Computer "dreht dann das Glücksrad" und addiert zu jedem Wert eine Zufallszahl. Die Summe des genetischen und des vom Glück bestimmten Werts bildet den angezeigten Attributwert.
3. Wenn Sie mit dem "Glückszieher" des Computers zufrieden sind, wählen Sie für den Helden eine Klasse und geben ihm anschließend noch einen Namen. Wenn Sie der Meinung sind, daß das "Glück" Ihnen einen Streich gespielt hat, und Sie's nochmal versuchen wollen, benutzen Sie den Befehl (s. Referenzkarte) zum "Neuwürfeln" (RE-ROLL THE DICE).
4. Sobald Sie ihm einen Namen zugewiesen haben, wird der neu kreierte Held auf Diskette abgespeichert.
5. Um ihn/sie in Ihr Abenteurer-Team aufzunehmen, müssen Sie den ADD-Befehl verwenden (s. Referenzkarte).



Tips aus der Adventurers' Guild: Spielfiguren

1. Betrübten Sie sich nicht allzusehr um den Verlust eines Mitstreiters "der ersten Stufe" (LEVEL 1). Ersetzen Sie ihn einfach durch einen neuen. Bei Genossen "der dritten Stufe" hingegen empfiehlt sich ein regelmäßiges Abspeichern auf die CHARACTER DISK (verwenden Sie dazu die Funktion zum Sichern, die Ihnen am besten zusagt, s. Referenzkarte).
2. Beim Tod Ihres bevorzugten Helden stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten offen. Sie können Zauberspruchpunkte opfern, um ihn mit Magie wiederzubeleben, oder Gold, um ihn in einem Tempel wieder unter die Lebenden zu holen. Oder Sie können den Computer ausschalten, neu starten, und das Team von der zuletzt abgespeicherten Position neu laden (wobei die Spielfiguren sämtliches Gold und ihre Erfahrungspunkte verlieren, die sie seither angehäuft haben). Eine andere Möglichkeit besteht darin, den Toten von der Haupt-CHARACTER DISC zu löschen und ihn mit seiner Inkarnation auf der Reserve-diskette ersetzen.
3. 16, 17, und 18 können beim "Würfeln" für die Attribute einen großen Unterschied bewirken. Beispielsweise verleiht DEXTERITY (Behendigkeit, Geschicklichkeit) zusätzliche Verstärkung der Rüstung und gute Schlagfertigkeit; STRENGTH (Stärke) bedeutet, daß man im Kampf effektiver ist; LUCK (Glück) kann oft helfen, bei einer sonst tödlichen Falle mit dem Schrecken davonzukommen; CONSTITUTION gibt allen Spielfiguren zusätzliche Hit-Points. Die Intelligenz ist für die erste Runde zwar irrelevant, doch in späteren Runden erhalten Magier mit hohem IQ zusätzliche Zauberspruchpunkte.
4. Manche Rassen haben besondere Talente, die es angezeigt erscheinen lassen, ihnen bestimmte Attribute zuzuweisen.
5. Setzen Sie alles daran, schnell einen Hexer (Sorcerer) aufzubauen — man tut sich schwer in den Dungeons, wenn man keinen dabei hat. Wizards (Geisterbeschwörer) sind auf den höheren Stufen sehr wichtig, weil es in ihrer Kraft steht, sehr mächtige spezielle Mitglieder heraufzubeschwören. Setzen Sie Ihren Ehrgeiz darauf, einen Erzmagier heranzuziehen. Sie brauchen mindestens einen, und mehrere wären noch besser.
6. Das *ATEAM kann sich im Starter-Dungeon ziemlich gut durchschlagen, wird jedoch auf den höheren Stufen schnell in Schwierigkeiten geraten. Versuchen Sie es mit einem Jäger (Hunter). Dank ihrer hervorragenden Schlagkraft können sie oft auch den schlimmsten Monstern den Garaus machen. Und rümpfen sie nicht die Nase über die Monks — von der sechsten Ebene an aufwärts sind sie vermutlich die besten Kämpfer überhaupt.
7. Die eigentlichen Kämpfer (Warriors) und andere sind oft nicht sehr wirksam gegen die mit Magie begabten Monster der höheren Ebenen, aber ohne ihren Schutz haben die Anwender der Magie wenig Chancen, lange genug zu überleben, um in die höheren Zaubersprüche eingeweiht zu werden.
8. Halten Sie stets einen Platz frei für besondere Mitglieder (Special Members). Es gibt bestimmte Situationen im Spielverlauf, wo sie kurzfristig auf derartige Dienste angewiesen sind. Wenn alle Plätze im Team belegt sind, können Sie kein Special Member hinzuziehen.



9. Special Members können zusammen mit dem Team abgespeichert werden. Dazu muß jedoch entweder das Team neu benannt werden oder die speziellen Mitglieder müssen separat gesichert werden.
10. Nehmen Sie sich in acht vor dem Doppelgänger-Monster. Es reiht sich ganz einfach in das Team ein und ist von dem betreffenden Mitglied nicht zu unterscheiden. Solange man es nur mit einem Doppelgänger zu tun hat, ist die Sache nicht allzu schlimm, aber wenn Sie eine Anzahl leerer Plätze im Team haben und plötzlich mehrere Doppelgänger auftauchen, dann kann schon eine gewisse Verwirrung eintreten.
11. Die erste Spielfigur in Ihrem Team ist der Gruppenführer. Es ist ratsam, dafür eine Person "höherer Ebene", die auch noch eine Portion Glück mitbringt, vorzusehen. Paladins haben sich in dieser Position ausgezeichnet bewährt.
12. Während Sie sich auf Erkundungsrundgängen befinden, sollten Sie die CHARACTER STATISTICS nicht aus den Augen lassen. Wenn Sie z.B. bemerken, daß die Zauberspruch- oder die Hit-Punkte ganz plötzlich und ohne ersichtlichen Grund absinken, kann der Grund darin liegen, daß sie sich auf einem speziellen Quadrat befinden — bleiben Sie nicht stehen! In *Destiny Knight* gibt es zahlreiche solche speziellen Quadrate, die Ihr Team auf verschiedene (und tödliche) Weise beeinflussen.
13. Achten Sie darauf, stets einige freie Plätze für neue Objekte in Ihrem Inventar offenzuhalten. Bei manchen Rätseln ist der Besitz oder die Aufnahme bestimmter Gegenstände unerlässlich. In solchen Fällen kommen Sie in Verlegenheit, wenn kein Platz im Inventar frei ist.

ÖRTLICHKEITEN

Bei den sechs Städten, den 25 Dungeon-Ebenen und der riesigen Wildnis, die man erforschen kann, gibt es wahrhaft keinen Mangel an Örtlichkeiten, die Sie auf Ihren Wanderungen durch das Reich besuchen können. Selbst Abenteurer mit hohem IQ verirren sich leicht, wenn Sie nicht die notwendigen Vorkehrungen treffen!

Karten

Eine Karte des ganzen Reiches mit allen wichtigen Straßen und Örtlichkeiten gehört zum Lieferumfang von *Destiny Knight*. Diese sollten Sie unbedingt für Ihre Orientierung benutzen, aber bedenken Sie: das Reich ist riesengroß, viele Gebiete sind noch unerforschte, "weiße Flecken". Wenn Sie sich also plötzlich in einem Gelände wiederfinden, wo weder Mann noch Elf je einen Fuß hingesetzt hat, dann machen Sie sich unverzüglich daran, eine Karte anzufertigen. Außerdem: Sollten Sie sich jemals verirren, drücken Sie "?" — *Destiny Knight* zeigt dann Ihren Standort und die Tageszeit an.

Nicht markierte Gebäude

Die Mehrzahl der Gebäude im Reich sind unmarkiert. Um sie zu betreten, bewegt man das Team ganz einfach nach vorn (s. das FORWARD Kommando auf der Referenzkarte) durch die Tür. In vielen Fällen erlebt man eine böse Überraschung, wenn sich feindliche Invasoren häuslich niedergelassen haben, was zu unersprißlichen Begegnungen führen kann. Unmarkierte Gebäude können auch der Eingang zu einem Dungeon beherbergen.



Wenn Sie den Verdacht hegen, daß ein Gebäude vom Feind besetzt ist oder einen Dungeon-Eingang verbirgt oder wenn Sie ganz einfach Lust auf ein schönes Handgemenge haben, dann gebrauchen Sie den KICK-Befehl (s. Referenzkarte), um die Tür aufzubrechen und dem Gegner eins in die Pfanne zu hauen. Vergessen Sie nicht: Ein Kampf zur rechten Zeit ist gut für Ihre Teamgenossen, weil sie auf diese Weise ihre Erfahrungspunkte vermehren können.

Adventurers' Guild - die "Zunftthalle der Abenteurer"

Die Adventurers' Guild ist der Treffpunkt der arbeitslosen Abenteurer, die darauf warten, Anschluß an ein Team zu finden. Es ist dies der einzige Ort, wo Sie Spielfiguren kreieren und in Ihre Mannschaft aufnehmen können. Es gibt in jeder Stadt eine solche Zunftthalle.

Garth's Equipment Shoppe

Garth ist ein pensionierter Abenteurer, dessen heldenhafte Taten in mehr als einem Bardengesang besungen werden. Er weiß und kennt alles, was in irgendeiner Weise mit Waffen, Rüstung und anderen martialischen Ausstattungsgegenständen zu tun hat. In den Filialen, von denen es sozusagen in jeder Stadt eine gibt, kann man Rüstung, Waffen und andere Eisenwaren kaufen, verhökern und identifizieren lassen. Wenn man extravagante Neigung hat, kann man das ganze Gold des Teams für die Anschaffung einer der Luxusartikel auf die Theke legen. Garths Ruhm als Held und sein Erfolg als Geschäftsmann haben sich überall herumgesprochen, und die Schmiede im ganzen, weiten Reich sorgen dafür, daß seine Läden ständig mit Material, Rüstungen und Waffen beliefert werden.

Besonders wertvolle Objekte, die in den Dungeons gefunden worden sind, kann man versuchen, bei Garth gegen gutes Geld loszuwerden. Wenn sie an andere Abenteurer verkauft werden, sind sie nicht mehr erhältlich. Andere Bewohner des Reichs decken sich ebenfalls bei Garth ein! Gelegentlich werden Sie auf einen Gegenstand stoßen, der irgendwie etwas Besonderes an sich hat, auch wenn er vom Aussehen her generisch als Ring, Schild oder Schwert eingestuft werden kann. Der einzige, der mit ziemlicher Sicherheit und Autorität sagen kann, ob es sich um ein spezielles Exemplar handelt, etwa um den "Ring der Stärke", den "Schild des Drachen" oder das "Schwert von Zar", ist der alte Kämpfer Garth — aber der tut's nicht umsonst.

Das Review Board — Der Rat der Begutachter

Der Rat der Begutachter setzt sich aus Vertretern der zehn verschiedenen Klassen aus dem ganzen Reich zusammen. Gestützt auf die gesammelten Erfahrungspunkte begutachten diese Abgesandten Ihr persönlich vorgetragenes Ersuchen um Beförderung auf eine höhere Hierarchiestufe. Des weitem obliegt ihnen die Aufgabe, den Magiern, die für eine Beförderung in Frage kommen, neue Zaubersprüche (gegen einen bescheidenen Beitrag zur Deckung der Unkosten) beizubringen.

Einen solchen Rat der Begutachter gibt es fast in allen Städten des Landes, aber Sie werden eine gute Spürnase brauchen, um den Aufenthaltsort zu lokalisieren. Dies ist jedoch unbedingt notwendig, denn Ihr Erfolg hängt davon ab, daß die Mitglieder Ihres Teams auf höhere Stufen befördert werden. Es sei an dieser Stelle noch darauf hingewiesen, daß für das Review Board die üblichen Bürozeiten gelten, d.h. nach Feierabend ist nichts auszurichten, und an allen Öffentlichen Sonn- und Feiertagen bleiben die Räumlichkeiten geschlossen.



Kasinos

Ein Abend im Spielkasino ist eine beliebte Art, sich von der harten Arbeit des Tages, den Schlachten gegen die Orcs und ähnlichem, zu entspannen und sich den vergnüglicheren Seiten des Abenteuerlebens zuzuwenden. Es gibt kaum eine Stadt, die kein Kasino hätte. Das Spiel, das dort gespielt wird, hat Ähnlichkeit mit Blackjack, und man munkelt (obwohl keine stichhaltigen Beweise vorliegen), daß die Kartengeber mogeln, was das Zeug hält, wenn was für sie dabei rausspringt.

Bedder's Bank

Bedder — ein alter Halbfell, der seine Mutter erwiesenermaßen an eine Bande einsamer Orcs verkaufte, um seine erste Filiale zu eröffnen — nimmt Gold zur sicheren Aufbewahrung in seinen Safes entgegen. Obwohl der alte Geizkragen nicht daran denkt, die Einlagen zu verzinsen, kann man Gift darauf nehmen, daß seine Banken nie ausgeraubt werden und bestimmt nicht bankrott gehen. Man kann sein Gold jederzeit und auf jeder beliebigen Filiale abheben. Dabei muß stets der volle Betrag abgehoben werden, kleinere Auszahlungen sind nicht möglich, es sei denn Sie haben die Einlage in Teilbeträge gestückt. Ein anderer nicht zu unterschätzender Vorteil bei Bedder's Bank ist, daß das deponierte Geld auch wieder verfügbar ist, wenn man das Spiel verläßt und neu startet (selbst mit einem neuen Team).

Tavernen

Tavernen sind die besten Orte, um sich zu verköstigen und die neuesten Gerüchte und Neuigkeiten in Erfahrung zu bringen. In den Tavernen muß man seinen Barden im Auge behalten — er neigt dazu, den Barman mit einem zu großzügigen Trinkgeld zu verwöhnen und der Bardame zu viel Aufmerksamkeit zu schenken.

Dungeons

Dungeons gibt es in vielen Größen und Formen: Türme, Katakomben, Gruffen, und alle haben unterschiedlich viele Ebenen. Um auf tiefere oder höhere Ebenen zu gelangen, kann man die Treppen, die Portale oder die Teleporter-Methode benutzen — was immer sich gerade anbietet oder am bequemsten ist.

Treppen sind von weitem sichtbar. Beim Betreten werden Sie gefragt, ob Sie hoch- oder runtersteigen wollen. Die Dungeons enthalten jede Menge spezieller Quadrate. Diese üben unterschiedliche, manchmal tödliche, Wirkungen auf Ihr Team aus. Falls Sie plötzlich gewahr werden, daß die Zauberspruch- oder die Hit-Punkte Ihrer Genossen ohne jeden offensichtlichen Grund ganz schnell zur Neige gehen, dann liegt die Vermutung nahe, daß Sie sich auf so einem speziellen Quadrat befinden. Sorgen Sie dafür, daß Ihr Team so schnell wie möglich davon wekommt.

Portale erscheinen als Luken im Boden oder der Decke und sind nur aus der Entfernung sichtbar. Zum Hindurchsteigen reicht es nicht aus, die Figur einfach darauf zu plazieren, man braucht einen ausdrücklichen Befehl (s. Referenzkarte). Wenn eine Figur durch ein Portal hindurch in die Tiefe stürzt, wird sie Verletzungen davon tragen, es sei denn, es wurde ein Levitationsspruch (für "freies Schweben") angewandt.

Ein solcher Levitationsspruch ist absolut unerläßlich, wenn man *nach oben durch ein Portal* entschweben will.

Die Eingänge zu den Dungeons sind ein wohlbehütetes Geheimnis, aber es gibt genügend Hinweise überall im Reich — wenn man seine Augen offen hält.



Roscoe's Energy Emporium

Roscoe ist ein ausgefuchster alter Zauberer. Bei der Gründung seiner Kette von Energie-Emporien rechnete er damit, anlässlich der Krise der Hexenenergie von '27 seinen Reibach zu machen. Und wie recht er hatte. Selbst nach der Vernichtung des bösen Dämons und nach der Normalisierung der Energieversorgung im Reich, florierte sein Geschäft. Bis zu diesem Tage decken sich die Magier bei ihm ein. Sie sollten auch bei Roscoe vorbeischaun... aber füllen Sie sich vorher die Taschen mit Gold.

Tempel

Als Stätten göttlicher Macht zur Wiederbelebung und Genesung sind die Tempel die einzige Rettung für Spielfiguren, die dahin gesiecht, verdorrt oder zu Stein erstarrt sind. Ein wieder zum Leben Erstandener verfügt über die gleichen Objekte, Gold und Erfahrungspunkte, die er in seinem vormaligen Leben gesammelt hatte, aber seine Hit-Point Bewertung ist 1. Auch ein Toter kann zu neuem Leben erweckt werden, aber in vielen Fällen muß er dafür seine Seele verkaufen.

Tips aus der Adventurers' Guild: Orte

1. Ihr erstes Abenteuer sollte seinen Anfang im Starter Dungeon in Tangramayne nehmen. Er liegt am entgegengesetzten Ende der Stadt, wenn man von der Adventurers' Guild herkommt. Anleitungen und Einzelheiten zu diesem Dungeon werden bei Eintritt vorgelegt. Der Zugang ist für alle Teams offen, aber die maximale Belohnung für die erfolgreiche Durchquerung wird nur den Spielfiguren unterhalb Ebene 12 verliehen.
2. Erforschen und kartographieren Sie jedes Feld in allen Labyrinth. Sie werden auf "Magische Mäuler" stoßen, die Ratschläge geben. Die Labyrinth enthalten spezielle Zonen für magische Objekte und zur Regenerierung von Zaubersprüchen. Die Karten sind nicht nur absolut unverzichtbar zum Überleben, sondern lassen auch leichter erkennen, wo die logischen Stellen für geheime Türen und Räume sind.
3. Vermeiden Sie potentielle Fallen. Gauner der oberen Einstufung können verschlossene Truhen meist mühelos öffnen, aber in Zweifelsfällen ist es ratsam, den TRAPZAP Spruch zu verwenden. TRZP schützt Ihr Team garantiert vor schlimmeren Mißgeschicken. TRZP macht jede Falle unschädlich, selbst die harmlos aussehenden Gaswolken, denen schon so viele tapfere (aber naive) Helden zum Opfer gefallen sind.
4. Vergewissern Sie sich, daß alle Ihre Mitstreiter vollkommen geheilt und genesen sind, ehe Sie einen neuen Dungeon in Angriff nehmen.
5. Wenn Sie sich in einem Labyrinth orientieren, denken Sie daran, daß jeder höhere Level nach oben in einen Turm oder eine Festung geht und nach unten in ein Verlies oder ein Grab.
6. Die Fragmente des Schicksalstabs sind in den Rätselnräumen, den sog. Todesfällen, versteckt, in denen Echtzeit herrscht. Bei Eintritt in einen dieser Räume gibt das Programm eine entsprechende Anzeige aus. Einmal im Innern, haben Sie nur eine gewisse Zeit, die verschiedenen Aufgaben zu erfüllen, die Puzzles und Rätsel zu lösen und das Fragment zu finden. In vielen Fällen müssen die verschiedenen Aufgaben in einer bestimmten Reihenfolge durchgeführt werden; in anderen ist dies irrelevant. Immer gilt jedoch: wenn Sie zu lange in einem Rätselraum verweilen, ist das ganze Team unausweichlich dem Tod geweiht. In jedem Dungeon, mit Ausnahme des Starter-Dungeons, gibt es eine solche Todesfalle.



DAS KAMPF-SYSTEM

Wenn Sie es zum *Destiny Knight* bringen wollen, werden Sie einiges an Kämpfen durchzustehen haben. Das ist nicht zu vermeiden — oder nur kurzfristig. Der Kampf ist die einzige Möglichkeit, Erfahrungspunkte zu sammeln und das Spiel zu gewinnen. Die meisten der Monster, die Ihnen unterwegs begegnen, werden Sie ohne viel Zureden zu einer Auseinandersetzung provozieren — und immer werden Sie sich nicht aus dem Staub machen können.

Die Zeitpunkte, zu denen Kämpfe gegen Monster (der Begriff wird hier generisch als Oberbegriff für alle Gegner verwendet) ausgetragen werden müssen, werden nach Zufallsprinzip gewählt; die Orte sind vorgegeben. Es kann auch vorkommen, daß einer Ihrer Genossen im Team sich auf die Seite der finsternen Mächte schlägt, was zu einem internen Kampf Anlaß geben kann. Eine Liste der möglichen Feinde (aufgegliedert nach Gruppen) wird zu Anfang der Schlacht gegeben. Die maximale Anzahl Gegner kann sich bis auf vier Gruppen von Monstern belaufen. Jede Gruppe im Umkreis von bis zu 10 Fuß befindet sich innerhalb der "Handgemeine-Zone" und kann Ihre Leute mit "Händen zu fassen kriegen". Manche Monster allerdings beginnen ihre Attacke aus der Ferne, indem sie beispielsweise illusorische oder herbeigerufene Feinde in Ihren Pfad werfen, um Sie am Vorstoßen zu hindern. Gegen diese Taktik ist schwer anzukommen, doch mit der richtigen Kombination von Magie und Wurfaffen kann man sich schon zur Wehr setzen.

Kampfhandlungen

Wie in einem Boxkampf sind hier die Kampfhandlungen in eine Anzahl von "Runden" unterteilt. Sie müssen vor jeder Runde entscheiden, welche Handlungen jeder Ihrer Kampfgefährten ausführen soll. Es sei denn, Sie beabsichtigen einen Rückzug oder einen Vorstoß. Es wird ein Menü mit den Kampfoptionen für jede Spielfigur eingeblendet. Diese werden nachstehend kurz beschrieben:

(A)ttack Foes (Feind angreifen): Weist den Betreffenden an, Anhänger feindlicher Gruppen im Umkreis von 10 Fuß körperlich anzugreifen.

(P)arty Attack (Teammitglied angreifen): Fordert zum Angriff eines anderen Teammitglieds auf (einschließlich spezieller Mitglieder, siehe dort)

(D)efend (Verteidigen): Weist den Betreffenden an, sich lediglich zu verteidigen. Dadurch verringert sich die Gefahr einer Verletzung.

(U)se an Item (ein Objekt benutzen): Weist den Betreffenden an, ein magisches Objekt oder eine Wurfaffe aus dem Inventar zu benutzen. Unter Umständen muß ein Ziel angegeben werden.

(B)ard Song: Fordert den Barden zum Vortragen eines kurzen Liedes auf, welches das Team in einer bestimmten Weise unterstützen soll.

(C)ast a Spell (ein Zauberspruch einsetzen): Fordert einen magischen Benutzer auf, einen Zauberspruch über das Team oder über eine Gruppe von Feinden zu verhängen. Hierzu ist der Code für den Zauberspruch einzugeben und die vorgesehene Zielgruppe.

(H)ide in Shadows (sich in den Schatten verstecken): Weist einen Schurken an, sich irgendwo in den Schatten zu verkriechen, um so dem Kampfgetöse zu entgehen.



Die ersten Teammitglieder (0-3) können handgreiflich von den Monstern angegriffen werden und sind auch imstande, zurückzuschlagen. Die letzten drei sind nur über Magie zu erreichen und können selbst auch nur mit Magie in das Geschehen eingreifen. Auf diese Weise werden die ersten vier Spielfiguren in die Frontlinie gestellt, während die anderen eine Reserve bilden, falls die Sache sich zum Schlechten wenden sollte. Die Monster organisieren sich in ähnlicher Weise. Die einzigen Gruppen, die körperlich angegriffen werden können, sind die, die sich in der "Handgemenge-Zone" befinden.

Nachdem die Schlachtorder an alle ihre Teammitglieder abgegeben worden ist, beginnt die Kampfunde. Die flinksten und mächtigsten Figuren und Monster führen normalerweise den ersten Streich aus, aber Glück, Rangordnung und Klasse sind Faktoren, die den Verlauf des Kampfes ebenfalls beeinflussen. Wenn beide Seiten etwa gleich stark sind, gibt sehr oft die erste Attacke den Ausschlag.

Die Scroll-Geschwindigkeit der Kampfmeldungen kann erhöht oder verringert werden — ganz wie es Ihnen behagt. Für Details verweisen wir auf die Referenzkarte.

Tote Monster werden aus den Reihen der Feinde entfernt, tote Teamgefährten (einschließlich etwaiger nicht-illusorischer spezieller Mitglieder) werden am Ende jeder Runde ans Ende der Teamliste gesetzt. Wenn der Kampf mit der Niederlage der einen Seite zu Ende gegangen ist, werden die erbeuteten Schätze und die Erfahrungspunkte unter die Überlebenden verteilt.

Tips von der Adventurers' Guild: Kampf

1. Die Person mit der höchsten Geschicklichkeitswertung und der höchsten Level-Einstufung greift in der Regel zuerst an. Setzen Sie sie ein, es mit den gefährlichsten Feinden aufzunehmen, etwa mit den Drachen. Weniger beherzte Kämpfer haben vielleicht keine Chance, lang genug zu überleben.
2. Setzen Sie Zaubersprüche und einen Bardengesang ein, um die Rüstungsklasse Ihres Teams zu reduzieren. Zur Erinnerung: Je niedriger die Wertung, desto vorteilhafter.
3. Wenn Sie von mehr als zwei Gruppen von Monstern gleichzeitig in die Zange genommen werden, konzentrieren Sie Ihre Anstrengungen zunächst auf die mit Magie Begabten. Wenn es sich als unmöglich herausstellt, sämtliche magisch begabten Monster zu zerstören, versuchen Sie, Ihr Team mit Hilfe von magie-abstoßenden Zaubersprüchen gegen Täuschungen, Halluzinationen und andere schrecklichen und widernatürlichen Dinge zu schützen.
4. Faustregel: Sparen Sie sich die Gruppen, die nur ein Monster enthalten, bis zuletzt auf, es sei denn, es handelt sich um ein ganz besonders garstiges und tödliches Monster, in welchem Fall es zu bezwingen ist, solange Ihr Team noch in Vollbesitz seiner Kräfte ist.
5. Viele der *untoten* Monster (das sind Monster, die aus dem Totenreich zurückgekehrt sind, weil sie dort keine Ruhe finden, also sog. Zombies) sind imstande, den Spielfiguren ganz schnell ihre Erfahrungspunkte abzunehmen, sie vorschnell altern zu lassen, sie kritisch zu verletzen oder sie gar in Stein zu verwandeln. Behandeln Sie die Untoten mit Respekt — töten Sie sie möglichst schnell.
6. Machen Sie sich gefaßt, viele Teamgenossen der Stufe eins und zwei zu verlieren, besonders nachts und wenn Sie sich unbewaffnet in Garth's Ausrüstungsladen neu eindecken. Tatsächlich empfiehlt es sich, bei Dunkelheit möglichst im näheren Umkreis eines Tempels zu bleiben, damit man im Notfall Wunden schnell heilen kann.



7. Es sei daran erinnert, daß eine Gruppe von Monstern, die mehr als 20 Fuß entfernt ist, nicht körperlich angegriffen werden kann. Man sich ihnen auch nicht nähern, wenn sich eine andere Gruppe bereits im Handgemein-Bereich befindet. Aus diesem Grund sollten Sie stets einen Vorrat an Wurfaffen (Pfeile, Speere, Äxte u.ä.) mit sich tragen, um auf diese Weise auch Monster angreifen zu können, die hinter anderen Deckung suchen.

DAS MAGISCHE SYSTEM

Magie ist Macht. Doch obwohl Magie im Reich des Bardens oft den Unterschied zwischen Erfolg und Mißerfolg ausmacht, ist es nicht immer notwendig oder weise, sich auf die Magie zu verlassen. Es gibt bestimmte Orte, wo die Magie nichts ausrichten kann, und gewisse Monster, die von Magie nicht angefochten werden. In solchen Fällen müssen sich ihre Leute wohl oder übel in die Hände spucken und mit roher Gewalt vorgehen.

Langanhaltende Zaubersprüche

Die beste Methode, mit einiger Sicherheit zu sagen, ob sich Ihr Team in einer Anti-Magie-Zone befindet, besteht darin, den Status der "langanhaltenden Zaubersprüche" ("Residual Spells") zu beobachten. Dies sind Zaubersprüche, deren Wirksamkeit über lange Zeit anhält. Darunter fallen die Zaubersprüche zur Generierung von Licht, zur Ermittlung von Fallen und geheimen Türen und der Zauberspruch für magische Rüstung. Die meisten davon werden durch ein Symbol oberhalb des zentralen Meldungs-Displays angezeigt, solange sie noch aktiv sind. Verschwindet eines der Symbole, ist der betreffende Zauberspruch abgelaufen. Wenn plötzlich alle Zaubersprüche mit Ausnahme des Magischen Lichts verschwinden, ist dies ein fast untrüglicher Hinweis darauf, daß Sie sich in einem Anti-Magie-Gelände befinden.

Das Aussprechen eines Zauberspruchs kostet jedesmal eine geringe Menge Hexenenergie. Diese kann auf die folgenden drei Arten wiederaufgefüllt werden:

1. Durch direktes Sonnenlicht. Die Sonnenstrahlen bewirken ein Neuaufladen der Hexenenergie.
2. Aufladen in Roscoe's Energy Emporium. Roscoes Energiepreise liegen erheblich über denen der OPEC!
3. Durch Auffinden einer der speziellen Regenierungszonen, die überall im Reich (in den Dungeons) verstreut liegen.

Magische Requisiten

Anorganische Objekte verfügen teilweise auch über magische Kräfte. Magische Waffen z.B. fügen verheerenden Schaden an und magische Rüstungen bieten einen sehr viel besseren Schutz, als man dies von der üblichen Ware erwarten kann. Andere magische Objekte strahlen spezielle Energien aus, die einen wohltuenden Einfluß auf Ihre Teamgenossen haben. Um sich zu bestimmten Bereichen Zugang zu verschaffen, ist man außerdem auf magische Schlüssel oder Talismane angewiesen. Viele dieser speziellen Objekte liegen in den Dungeons versteckt, andere müssen den Monstern abgenommen werden.

Als Faustregel gilt: je mächtiger das magische Objekt, desto schwieriger ist es, in seinen Besitz zu gelangen. Folglich findet man die besten Objekte meistens in den Dungeons, die die größten Schrecken bieten und die von den abscheulichsten Dämonen bewacht werden. Wenn es Ihnen gelingt, ein solches wertvolles Objekt in die Hand zu bekommen, dann hüten Sie es wie Ihren Augapfel — es könnte unter Umständen der Schlüssel sein, der Sie befähigt, *The Destiny Knight* zu werden.



Zaubersprüche verwenden

Um einen Zauberspruch aufzurufen, geben Sie das entsprechende Kürzel ein, wenn der Computer Sie dazu auffordert. Eine ausführliche Liste mit den Zaubersprüchen, ihren Codes und den erforderlichen Punkten finden Sie etwas gegen Ende dieses Handbuchs.

Mit Magie Begnadete

Alle Kategorien der mit Magie Begnadeten kenn von Spielbeginn an sämtliche Zaubersprüche, die ihrer Klasse und ihrem Level (Wissensstufe, Rang) innewohnen. Zusätzliche Zaubersprüche lernen sie nicht einen nach dem anderen, sondern beim Aufstieg in einen höheren Rang als "Gruppe" — dies sind jeweils 2 - 4 neue Sprüche. Ein Zauberkünstler der ersten Stufe hat von Anfang ein Repertoire von 3 Zaubersprüchen, ein Zauberkünstler der dritten Stufe kennt alle Sprüche der ersten, zweiten und dritten Stufen (insgesamt 9).

Zauberkunst (Conjuring): Zauberkünstler sind in der Lage, unter Einsatz ihrer Hexenenergie Objekte und Wirkungen herbeizurufen. Ihre Zaubersprüche sind potent, aber nicht omnipotent, da sie selbst für bescheidene Resultate enorme Mengen an Energie aufwenden müssen.

Zauberkünstler können auch natürliche Phänomene zur Erzeugung innovativer Effekte modifizieren. Eine Beispiel ist die Verzerrung des Raum-Zeit Kontinuums zum Teletransport.

Zauberel (Magic): Zauberer verleihen alltäglichen Gegenständen magische Wirkungen, was aber nicht etwa heißt, daß die Objekte selbst magisch werden. Sie strahlen lediglich *während der Wirkungskdauer des Zauberspruchs* magische Energien aus. In der Regel halten die Zaubersprüche für die Dauer des Gefechts an.

Der wesentliche Sinn und Zweck der Zauberer-Zaubersprüche ist es, die Eigenschaften, den Wirkungsbereich von Objekten auszudehnen oder aber einen Gegenstand in etwas völlig neues zu transformieren. Ein Zauberer kann beispielsweise dafür sorgen, daß ein Schwert wesentlich mehr Schaden anrichtet, er kann die Wände eines Dungeons zum Glühen bringen oder eine Mauer sich in Nichts auflösen lassen.

Hexerel (Socery): Hexer sind mit der Fähigkeit begabt, Illusionen zu erzeugen. Sie selbst befinden sich auf einer erhöhten Bewußtseinsstufe. Des Hexers Motto lautet: "Sehen ist Glauben". Ihre Methode besteht dann, die Illusion zunächst als optisches Abbild zu kreieren und diese Vision dann auf die Netzhaut aller Zuschauer zu projizieren.

Wenn das Opfer durch stimulierende Reizung seiner übrigen Sinne entsprechend disponiert ist, kann die Illusion dermaßen realistisch sein, daß sie schmerzhaft empfunden wird — ja sogar den Tod herbeiführen kann. Es versteht sich von selbst, daß die Illusionen nur so lange wirksam sind, wie das Opfer an sie *glaubt*. Sobald dieser Glaube aufhört, ist der Spuk zu Ende.

Dank ihrer erhöhten Sensibilität und Willensbeherrschung können die Hexer oftmals Dinge erkennen, die sich der allgemeinen Wahrnehmung entziehen.



Geisterbeschwörung (Wizardry): Geisterbeschwörer haben die Gabe, übernatürliche Wesen und Energien herbeizurufen, die dann in ihren Diensten stehen und ihrem Willen untertan sind. Die Palette ihrer Zaubersprüche ist zwar nicht so vielfältig wie die der übrigen Magierkategorien, aber sie sind bei weitem die mächtigsten.

Die Kreaturen, die ein Geisterbeschwörer herbeiruft, kommen aus der *Negativen Ebene*. Wenn Sie Ihrem Team beitreten und vom Geisterbeschwörer kontrolliert werden, kämpfen sie bis aufs Blut.

Des weiteren haben die Geisterbeschwörer die Möglichkeit, normale Monster ihrem eigenen Willen zu unterjochen, und sie können unerhörte Energiequellen für ihre Zwecke einsetzen.

Erzmagiertum (Archmagedom): Die Erzmagier sind die wahren Weisen, die mindestens drei Zauberspruch-Levels für jede der untergeordneten vier Klassen durchlaufen haben. Dies gibt ihnen ein Repertoire von bis zu 75 Zaubersprüchen. Die Erzmagier gehören zu den mächtigsten und geachtetsten Persönlichkeiten im Land des Bardens.

Die Ranghierarchie hochklettern

Magiekundige, die mindestens drei Zauberspruch-Level in einer Klasse kennen, können in eine höhere Stufe befördert werden, wenn das Review Board seinen Segen dazu gibt. Das heißt, ein Zauberkünstler der Stufe 5 kann sich zu einem Level 1 Zauberer befördern lassen.

Eine solche Beförderung setzt die Erfahrungspunkte auf 0 zurück, beläßt jedoch die übrigen Attribute (Hit-Punkte, Zauberspruchpunkte und Gold) unverändert. Die Person kann auch weiterhin die Sprüche des Zauberkünstlers einsetzen, aber nur bis Level 3.

Wenn eine Beförderung einmal erfolgt ist, kann die Person nicht mehr zurück, um etwaige übersprungene Levels nachzuholen.

DAS BUCH DER SPRÜCHE

Es folgt nun eine Beschreibung sämtlicher Zaubersprüche für jede der vier Kategorien. Dabei wird folgende Struktur verwendet.

Magische Klasse

Level #:	CODE	PUNKTE	BEREICH	DAUER
Name — eine Kurzbeschreibung der Wirkung des Zauberspruchs und etwaige spezielle Anweisungen zu seiner Handhabung.				

Der Wirkungsbereich wird als Anzahl Spielquadrate ausgedrückt, wobei jedes Spielquadrat 10 Fuß umfaßt. Im Zusammenhang mit dem Wirkungsbereich gelten die folgenden Begriffsbestimmungen:

View	beeinflußt die Sichtlinie (Blickwinkel)
1 Foe	betrifft ein einzelnes Monster, unabhängig von der Anzahl Feinde
1 Wall	betrifft eine Wand in der Blickrichtung des Zauberers
All Foes	betrifft sämtliche Feinde, denen das Team gegenübersteht
Group	betrifft 1 aus bis zu 4 Monstergruppen
Self	betrifft den Zauberer (Urheber des Zauberspruchs) allein
##'	betrifft alles, was sich in Blickrichtung befindet, innerhalb des Bereichs, der mit ## angegeben wird.



Char	betrifft das genannte Teammitglied
Special ∞	betrifft das genannte Spezielle Mitglied bezeichnet einen Zauberspruch, der auf den genannten Bereich seine volle Wirksamkeit und auf doppelte Distanz eine verringerte Wirksamkeit entfaltet. Angenommen, ein Spruch mit Bereichsangabe 30 Fuß wird auf eine Entfernung von 60 Fuß eingesetzt, dann ist die Wirkung entsprechend harmloser.
N/A	(= not applicable, nicht gültig). Informationen, Wissen, oder eine andere Wirkung, welche die Bereichsangabe ungültig macht.

Zusätzlich zu ihrem Wirkungsbereich sind die Zaubersprüche auch durch eine Dauer charakterisiert. Die in diesem Zusammenhang gebräuchlichen Termini werden nachstehend umschrieben:

Combat	hält an, bis der Kampf durch einen Sieg (Niederlage) oder durch einen Rückzug endet.
1 Move	hält eine Bewegung lang an.
1 Round	hält eine Schlachtrunde lang an.
Short	bleibt für einige Minuten wirksam
Medium	bleibt etwas länger wirksam
Long	wirkt doppelt so lange wie ein "short" Zauberspruch
Indef	bleibt so lange wirksam, bis das Team in die Abenteurer Gilde zurückkehrt oder in eine Anti-Magie-Zone eintritt.
Misc	wirkt über mehrere oder variable Perioden
N/A	hält so kurz an, daß von einer "Dauer" nicht gesprochen werden kann. Das Ergebnis tritt unmittelbar ein.

Conjurer Spells (Zauberkünstler-Sprüche)

Level 1:	MAFL	2	VIEW	MEDIUM
	MAGE FLAME — eine kleine, schwebende Fackel beleuchtet den Weg des Zauberkünstlers.			
	ARFI	3	1 FOE (10')	N/A
	ARC FIRE — ein Fächer blauer Funken bildet sich an den Fingerspitzen des Zauberkünstlers. Dem ausgewählten Gegner werden 1 bis 4 Schadenpunkte zugefügt, die mit dem Level des Zaubersers multipliziert werden.			
	TRZP	2	30'	N/A
	TRAP ZAP — entschärft jede Falle in einer Entfernung bis zu 30 Fuß (3 Spielquadrate) in der Blickrichtung des Zauberkünstlers.			
Level 2:	FRFO	3	GROUP	COMBAT
	FREEZE FOES — umschließt die Feinde mit magischer Kraft, wodurch sie in ihren Bewegungen verlangsamt und leichter anzugreifen sind.			



- MACO** 3 **N/A** **MEDIUM**
KIEL'S MAGIC COMPASS — ein Kompaß schimmernden Lichts erscheint über dem Team und zeigt in die Marschrichtung.
- WOHL** 4 **CHAR** **N/A**
WORD OF HEALING — ermöglicht es dem Zauberkünstler, ein Team-Mitglied, das 4 bis 16 Schadenpunkte erlitten hat, mit einem einzigen Wort zu heilen.
- Level 3: **LERE** 5 **VIEW** **LONG**
LESSER REVELATION — eine stärkere magische Flamme, die zusätzlich geheime Türen offenbart.
- LEVI** 4 **PARTY** **SHORT**
LEVITATION — bewirkt die teilweise Aufhebung der Schwerkraft und gestattet dem Team, über Fallen oder durch Portale hindurch nach oben oder nach unten zu schweben.
- WAST** 5 **GROUP (20') ∞** **N/A**
WARSTRIKE — ein Energieblitz aus den Fingerspitzen des Urhebers, der für eine feindliche Gruppe brenzlige Folgen hat und ihnen 5 bis 20 Schadenpunkte beifügt.
- Level 4: **INWO** 6 **PARTY** **N/A**
ELIK'S INSTANT WOLF — ruft einen riesigen, blutrünstigen Wolf, der Ihrem Team beitrifft.
- FLRE** 6 **CHAR** **N/A**
FLESH RESTORE — ein mächtiger Heilspruch, der einem Teamgenossen 10 bis 40 Hit-Points verleiht, auch wenn dieser z.B. dem Wahnsinn verfallen oder vergiftet worden war.
- Level 5: **GRRE** 7 **VIEW** **LONG**
GREATER REVELATION — funktioniert wie **LESSER REVELATION**, aber erleuchtet einen größeren Umkreis für eine längere Zeit.
- SHSP** 7 **GROUP (30') ∞** **N/A**
SHOCK-SPHERE — erzeugt eine riesige Kugel intensiver elektrischer Energie, welche eine Gruppe von Feinden umhüllt und ihnen 10 bis 40 Schadenpunkte zufügt.
- Level 6: **INOG** 9 **PARTY** **N/A**
ELIK'S INSTANT OGRE — materialisiert den größten, abscheulichsten Dämon, den Sie sich vorstellen können, und macht ihn zu einem Mitglied des Teams.
- MALE** 8 **PARTY** **INDEF**
MAJOR LEVITATION — funktioniert wie **LEVI** aus Level 3, mit dem Unterschied, daß seine Wirkung so lange anhält, bis sie widerrufen wird (z.B. durch ein besonderes Ereignis — etwa Aktivierung eines Anti-Magie-Quadrats).



- Level 7:** **FLAN** 1 2 **PARTY** **N/A**
FLESH ANEW — in der Funktion identisch mit FLRE, nur daß hier *sämtliche* Team-Mitglieder betroffen werden.
- APAR** 1 5 **PARTY** **N/A**
APPORT ARCANE — teleportiert das Team innerhalb eines Dungeon an jeden beliebigen Ort, der nicht durch einen Teleportations-Schirm geschützt ist. Dient auch zum Teletransport zwischen Städten im Umkreis von +1 bis 6. Ankunftsterminal ist stets die Adventurers' Guild.
- FAFO** 1 8 **GROUP** **N/A**
FAR FOE — bewegt eine Gruppe von Feinden 40 Fuß weiter weg — insgesamt maximal bis zu 90 Fuß.
- INSL** 1 2 **PARTY** **N/A**
ELIK'S INSTANT SLAYER —materialisiert einen *Slayer*..., der ihrem Team beitrifft. Was ein *Slayer* sei? Der Name sagt alles...

Magician Spells

- Level 1:** **VOPL** 3 **CHAR** **COMBAT**
VORPAL PLATING — bewirkt die Erzeugung eines magischen Felds, ausgehend von der Waffe (oder der Hand) und fügt dem Feind 2 bis 8 zusätzliche Schadenpunkte bei.
- QUFI** 3 **CHAR** **N/A**
QUICK FIX — regeneriert eine Spielfigur durch Vergabe von genau 8 Hit-Punkten — bis zum maximalen Hit-Punkt Niveau.
- SCSI** 2 **PARTY** **N/A**
SCRY SITE — bewirkt, daß der Dungeon oder der Pfad durch die Wildnis den Standort des Teams offenbart.
- Level 2:** **HOWA** 4 1 **FOE (10')** **N/A**
HOLY WATER — Aus den Fingerspitzen des Urhebers des Zauberspruchs strömt heiliges Wasser, was jedem Feind böser oder übernatürlicher Natur 6 bis 24 Schadenpunkte zufügt.
- MAGA** 5 **CHAR** **COMBAT**
MAGE GAUNTLETS — macht die Hand (oder die Waffe) eines Team-Mitglieds tödlicher: jeder einem Feind beigefügten Verletzung werden 4 bis 16 Schadenpunkte hinzugefügt.
- AREN** 5 30' **SHORT**
AREA ENCHANT — bewirkt, daß die Dungeon-Wände im Umkreis von 30 Fuß (3 Spielquadrate) einer Treppe rufen, wenn das Team die Treppe ansteuert.
- Level 3:** **MYSH** 6 **PARTY** **MEDIUM**
YBARRA'S MYSTIC SHIELD — bewirkt, daß sich vor dem Team eine Luftschicht so hart wie Metall aufbaut, die mit dem Team wandert.



OGST 6 **CHAR** **COMBAT**
OSCON'S OGRESTRENGTH — verleiht einem spezifischen Team-Mitglied für die Dauer der Schlacht die Stärke von Elik's Ogre (Menschenfresser).

STFL 6 **GROUP (40')** ∞ **N/A**
STARFLARE — entfacht die Luft rund um die Feinde und versengt sie (10 bis 40 Schadenpunkte)

Level 4: **SPTO** 8 **1 FOE (70')** **N/A**
SPECTRE TOUCH — entzieht einem einzelnen Feind 15 bis 60 Hit-Points - wirkt wie eine Berührung von der Hand des Todes.

DRBR 7 **GROUP (30')** ∞ **N/A**
DRAGON BREATH — erlaubt dem Urheber des Zauberspruchs, Flammen auf seine Feinde zu speien und jedem Monster 11 bis 44 Schadenpunkte zuzufügen.

Level 5: **ANMA** 8 **PARTY** **COMBAT**
ANTI-MAGIC — bewirkt, daß der Boden einen Teil der bösen Zaubersprüche verschluckt, die die Feinde über die Abenteurer verhängt haben. In vielen Fällen kommt das Team auf diese Weise völlig ungeschoren davon. Der Zauberspruch hilft auch, Illusionen als Täuschungen zu erkennen und gewährleistet einen gewissen Schutz gegen magisches Feuer (wie z.B. Drachenatem).

STTO 8 **1 FOE (10')** **N/A**
STONE TOUCH — verwandelt in der Regel einen Feind zu Stein (mit Ausnahme jener, die bereits aus Stein bestehen) — dies bedeutet den sofortigen Tod.

Level 6: **PHDO** 9 **1 WALL** **1 MOVE**
PHASE DOOR — löst praktisch jede Mauer für die Dauer einer Bewegung in Luft auf.

YMCA 10 **PARTY** **INDEF**
YBARRA'S MYSTICAL COAT OF ARMOR — funktioniert wie YBARRS MYSTIC SHIELD, wobei die Wirkung jedoch auf unbestimmte Zeit anhält.

Level 7: **REST** 12 **PARTY** **N/A**
RESTORATION — bewirkt die Wiederherstellung sämtlicher Teammitglieder in eine perfekte körperliche Verfassung.

DEST 14 **1 FOE (10')** **N/A**
DEATHSTRIKE — bewirkt in den meisten Fällen den sofortigen Tod eines ausgewählten Feindes.

WZWA 11 **PARTY** **N/A**
WIZARD WALL — kriecht eine auf Energie aufgebaute Wand, welche vor dem Team herwandert und viele feindliche Angriffe abwehrt.



SASP **30** **PARTY** **N/A**

SAFETY SPELL — teleportiert das gesamte Team in das Zunftthaus der Abenteurer in Tangramayne, jedoch ohne das Gold. Dieser Zauberspruch ist nur in äußersten Nottfällen anzuwenden, da er nicht mit 100%iger Sicherheit wirkt.

Sorcerer Spells

Level 1: **MIJA** **3** **1 FOE (40') ∞** **N/A**

MANGAR'S MIND JAB — feuert einen konzentrierten Energieblitz auf einen bestimmten Gegner und fügt ihm 2 bis 8 Schadenpunkte pro Erfahrungsstufe des Magiers zu.

PHBL **2** **PARTY** **COMBAT**

PHASE BLUR — bewirkt, daß das ganze Team undeutlich und verwischt erscheint, so daß der Feind Schwierigkeiten hat, es auszumachen oder gar anzugreifen.

LOTR **2** **30'** **SHORT**

LOCATE TRAPS — erhöht das Bewußtsein und das Wahrnehmungsvermögen des betreffenden Magiers, so daß er Fallen bis zu 30 Fuß in der Blickrichtung erkennen kann.

Level 2: **DISB** **4** **PARTY** **N/A**

DISBELIEVE — offenbart das wahre Wesen einer angreifenden Illusion und bringt sie so zum Verschwinden.

WIWA **5** **PARTY** **N/A**

WIND WARRIOR — ruft die Illusion eines zum Kampf gerüsteten Ninjas hervor, der Teil Ihres Teams bildet. Dieser vorgetäuschte Kämpfer kämpft dann auf Ihrer Seite, bis er niedergeschlagen oder seine Existenz angezweifelt wird.

FEAR **4** **GROUP** **COMBAT**

WORD OF FEAR — ein Zauberspruch, der eine Gruppe von Feinde vor Schreck erzittern läßt und auf diese Weise ihre Angriffslust beeinträchtigt.

Level 3: **WIOG** **6** **PARTY** **N/A**

WIND OGRE — ähnlich wie ELIK'S OGRE — doch der WIOG ist eine Illusion.

INVI **6** **PARTY** **N/A**

KYLEARAN'S INVISIBILITY SPELL — ein Zauberspruch, der das gesamte Team für den Feind sozusagen unsichtbar macht.

SESI **6** **30'** **MEDIUM**

SECOND SIGHT — steigert das Bewußtsein des Magiers, so daß er alle möglichen Arten von Fallen und Tricks erkennen kann, die vor ihm liegen.

Level 4: **CAEY** **7** **VIEW** **INDEF**

CAT EYES — verleiht dem ganzen Team ein perfektes Sehvermögen im Dunkel (auf unbestimmte Zeit).



WIDR 1 2 **PARTY** **N/A**
WIND DRAGON — erzeugt die vorgetäuschte Erscheinung eines roten Drachen als Mitglied Ihres Teams.

Level 5: **DIIL** 8 **ALL FOES** **COMBAT**
DISRUPT ILLUSION — zerstört alle etwaigen vorgetäuschten Erscheinungsformen in den Reihen des Feindes und verhindert das Heraufbeschwören neuer illusorischer Wesen. Gleichzeitig dient der Zauberspruch zur Entlarvung etwaiger Doppelgänger im Team.

MIBL 10 **ALL FOES (30')** **N/A**
MANGAR'S MIND BLADE — erzeugt eine Energieexplosion, die sämtliche feindlichen Gruppen trifft und ihnen 25 bis 100 Schadenpunkte beibringt.

Level 6: **WIGI** 13 **PARTY** **N/A**
WIND GIANT — kreiert einen illusorischen Sturmriesen, der auf Seite Ihres Teams kämpft.
SOSI 11 **30'** **INDEF**
SORCERER SIGHT — funktioniert wie der **SECOND SIGHT** Spruch, ist jedoch von unbestimmter Dauer.

Level 7: **WIMA** 14 **PARTY** **N/A**
WIND MAGE — kreiert einen illusorischen Erzmagier, der Ihrem Team beitritt.
WIHE 16 **PARTY** **N/A**
WIND HERO — kreiert einen illusorischen Helden, der Ihrem Team beitritt.
MAGM 40 **ALL FOES (90')** **N/A**
MAGE MAELSTROM — greift eine Gruppe von feindlichen Magiern an und kann eine der folgenden Wirkungen herbeiführen: 60 bis 240 Schadenpunkte, Versteinering, sofortigen Tod. Da der Maelstrom jedoch vorgetäuschter Natur ist, kann ein ungläubiger Feind ihn komplett unschädlich machen.
???? 100 **UNKNOWN** **UNKNOWN**
???? — bekannt nur als der "The Dreamspell," der Zauberspruch des Traumes, ist dieser Spruch das Thema vieler Erzählungen und Spekulationen und niemand kennt seinen Code. Der Legende nach ist er von derartiger Macht und Wirkung, daß er das ganze Gewebe der Wirklichkeit bis in den Grund erschüttern kann.

Wizard Spells

Level 1: **SUEL** 10 **PARTY** **N/A**
SUMMON ELEMENTAL — kreiert ein Geschöpf des Feuers aus den rohen Elementen des Universums, welches Ihrem Team beitritt.
FOFO 11 **GROUP (10')** **N/A**
FANSKAR'S FORCE FOCUS — wirft einen Keil mit Schwerkraftenergie auf eine Gruppe von Feinden und fügt ihnen 25 bis 100 Schadenpunkte zu.



- Level 2:** **GATE** 1 2 **PARTY** N/A
GATE — befiehlt einem Gespenst des Schattenreiches, sich gegen seinen Willen in das Team einzugliedern.
DEBA 1 1 **1 FOE (30')** N/A
DEMON BANE — fügt einem Geschöpf bösen oder übernatürlichen Ursprungs 100 bis 400 Schadenpunkte zu.
- Level 3:** **FLCO** 1 4 **GROUP (30')** N/A
FLAME COLUMN — kreiert einen Zyklon aus Flammen, der einer Gruppe von Feinden 22 bis 88 Schadenpunkte zufügt.
DISP 1 2 **CHAR** N/A
DISPOSSESS — heilt ein besessenes Team-Mitglied und gibt ihm den normalen Bewußtseinszustand wieder.
- Level 4:** **PRSU** 1 5 **PARTY** N/A
PRIME SUMMONING — zwingt einen Untoten, Ihrem Team als Kämpfer beizutreten.
ANDE 1 4 **CHAR** **COMBAT**
ANIMATE DEAD — dient zur Wiederbelebung eines toten Teamgenossen, so daß er/sie mit normaler Stärke weiterkämpfen kann — nur während eines Kampfes wirksam.
- Level 5:** **SPBI** 1 6 **1 FOE** N/A
BAYLOR'S SPELL BIND — wenn er wirkt, nimmt dieser Zauberspruch den Geist eines Feindes in Besitz und zwingt ihn, für Ihr Team zu kämpfen.
SOWH 1 3 **1 FOE (70')** N/A
STORAL'S SOUL WHIP — kreiert eine Geißel psionischer (intellektueller) Kraft und fügt einem ausgewählten Feind 50 bis 200 Schadenpunkte zu.
- Level 6:** **GRSU** 2 2 **PARTY** N/A
GREATER SUMMONING — funktioniert wie **PRIME SUMMONING**, nur daß hier ein mächtiges *elementares* Geschöpf zum Übertritt zu Ihrem Team gezwungen wird.
BEDE 1 8 **CHAR** N/A
BEYOND DEATH — erweckt ein Mitglied zu neuem Leben und gibt ihm einen Hit-Punkt.
- Level 7:** **WIZW** 1 6 **GROUP (50')** N/A
WACUM'S WIZARD WAR — beschwört einen pyrotechnischen Sturm über einer Gruppe von Monstern herauf — mit einer Wirkung von 50 bis 200 Schadenpunkten.
HERB 2 5 **PARTY** N/A
SUMMON HERB — ruft Herb herbei, Ihrem Team beizutreten. Herb ist schrecklich beschäftigt und hat eigentlich anderes zu tun, aber er kann dazu gebracht werden, Ihrem Team für eine Weile beizustehen.



Archmage Spells

Level 1: HAFO 15 ALL FOES 1 ROUND
OSCON'S HALTFOE — wenn ihm Erfolg beschieden ist, bewirkt dieser Zauberspruch, daß sämtliche angreifenden Feinde in der nächsten Runde untätig bleiben.

MEME 20 GROUP N/A
MELEE MEN — zieht eine attackierende Gruppe in den Handgemenge-Bereich (10 Fuß), ganz gleich, wie weit weg sie zu Anfang des Angriffs waren.

Level 2: BASP 28 PARTY MISC.
BATCHSPELL — bewirkt die Durchführung der folgenden Zaubersprüche: GREATER REVELATION, YBARRA'S MYSTICAL COAT OF ARMOR, SORCERER SIGHT, MAJOR LEVITATION, und KIEL'S MAGIC COMPASS.

Level 3: CAMR 26 PARTY N/A
CAMARADERIE — hat eine 50% Chance, alle oder einige der Monster in Ihrem Team, die eine feindliche Gesinnung an den Tag legen, zu besänftigen.

Level 4: NILA 30 GROUP (90') N/A
FANSKAR'S NIGHT LANCE — feuert eine Eisrakete auf eine Gruppe von Feinden. Schadenpunkte: 100 bis 400.

Level 5: HEAL 50 PARTY N/A
HEAL ALL — ein Über-den-Tod-hinaus Zauberspruch, der alle toten Team-Mitglieder (auch die versteinerten) wiederbelebt und sämtliche Verwundeten, Gelähmten und dem Wahn sinn Verfallenen heilt.

Level 6: BRKR 60 PARTY N/A
THE BROTHERS KRINGLE — Die Gebrüder Kringle sind stets gewillt, Freunden in Not zu helfen. Es tauchen genügend Brüder auf, um alle freien Plätze in Ihrem Team zu belegen.

Level 7: MAMA 80 ALL FOES (90') N/A
MANGAR'S MALLET — fügt sämtlichen Monstergruppen 200 bis 800 knochenzerschmetternde Schadenpunkte bei.

Barden-Gesänge

Der Barde hat sieben Melodien, die er beim Erkunden oder während des Kampfes singen kann.

1. **The Archer's Tune (Lied des Bogenschützen):** Verdoppelt den Schaden, den das Team mit seinen Wurfgeschossen den Feinden zufügt und halbiert den selbst erlittenen Schaden.



2. **Spellsong:** Das Team ist feindlicher Magie und Fallen weniger ausgesetzt.
3. **Sanctuary Score:** Reduziert die Rüstungsklasse sämtlicher Teamgenossen.
4. **The Melee March (Handgemenge-Marsch):** Erhöht die Hit-Point für zusätzlichen Schutz und erhöht die Schadenpunkte, die dem Feind zugefügt werden.
5. **Zanduvor Carack:** Unter normalen Verhältnissen bewirkt dieses Lied einen Schutz vor Fallen; im Kampf hat es eine Heilwirkung.
6. **Rhyme of Duotime:** Regeneriert unter normalen Bedingungen die Zauberspruchpunkte mit der doppelten Geschwindigkeit; im Kampf verleiht es zusätzliche Angriffschancen.
7. **The Watchwood Melody:** Erzeugt Licht — eventuell sogar in Anti-Magiebereichen wirksam.

Tips aus der Adventurers' Guild: Magie

1. Man wage sich nicht zu weit in die Dungeons, solange man nicht über die maximale Anzahl Zauberspruchpunkte verfügt. Als Faustregel gilt: man sollte den Dungeon verlassen, wenn man nur noch ein Viertel übrig hat.
2. Man verwalte seine Zauberspruchpunkte mit Bedacht. Beispielsweise ist es Unsinn, einen Lichtzauberspruch einzusetzen, wenn man genauso gut eine normale Fackel verwenden kann. Hingegen soll man sich im Kampf nicht scheuen, auf die Magie zurückzugreifen. Wer welche hat, soll sie ruhig gebrauchen!
3. Es ist wichtig, Fallen auszumachen. Das zweite Gesicht (SECOND SIGHT-Spruch) und andere Hexer-Sehsprüche sind imstande, Fallen im Umkreis von 30 Fuß (3 Spielquadrate) zu erkennen. Der Trappap Spruch macht sämtliche Fallen in diesem Bereich unschädlich.
4. Es ist ratsam, vor dem Betreten einer Taverne einen lang anhaltenden Bardensong zu spielen — es wirkt wie ein Gratis-Zauberspruch.
5. Man versuche ruhig, einen Licht-Zauberspruch oder das Bardenlied Nr. 7 auch in Anti-Magiezonon zu verwenden. Obwohl die Wirkung nur von ganz kurzer Dauer ist, erzeugt der Lichtspruch doch ein kurzes helles Aufblitzen, das hilfreich sein kann, um sich zu orientieren. Dieser Trick funktioniert manchmal auch mit normalen Fackeln und Laternen.
6. Beim Teletransport des Teams blinkt der Bildschirm. Es ist nützlich, dies zu wissen, weil viele Dungeon-Passagen sehr ähnlich aussehen, und man manchmal nicht mit Sicherheit sagen kann, ob man wirklich an einem neuen Ort gelandet ist.

AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

Die folgenden Ausrüstungsgegenstände sind in Garths' Equipement Shoppe in unerschöpflicher Menge vorrätig:

Torch	— (Fackel). Erhellte den Weg in den Dungeons. Viel weniger wertvoll als Zauberspruchpunkte.
Lamp	— (Lampe). Länger anhaltende Wirkung als die Fackel, was sich auch im Preis niederschlägt.
Broadsword	— (Breitschwert). Das gefährlichste nicht-magische Schwert.
Short Sword	— (Kurzschwert). Leichteres Schwert, das von sämtlichen Magiern benutzt werden kann.



Dagger	— (Säbel). Kann von allen verwendet werden, ist jedoch nicht sonderlich wirksam.
War Axe	— (Streitaxt). Eine schwere, gefährliche Waffe, die von Gaunern und Magiern verwendet werden kann.
Halbard	— (Hellebarde). Kombination aus Streitaxt und Lanze. Die gefährlichste nicht-magische Waffe.
Staff	— (Pfahl). Ein kurzer, schwerer Schläger.
Spear	— (Speer). Eine Wurfwaffe.
Buckler	— Ein kleiner, runder Schild.
Tower Shield	— Ein größerer Schild.
Leather Armor	— (Lederwams) Die leichteste Art Rüstung.
Chain Mail	— (Kettenhemd). Leichte Rüstung aus "Metallmaschen". Bietet hervorragenden Schutz gegen leichte Waffen.
Scale Armor	— (Schuppenrüstung). Stärker als das Kettenhemd und schwerer zu durchstechen.
Plate Armor	— (Eisenrüstung). Stärkste nicht-magische Rüstung
Robes	— (Umhang). Komfortabel zur Entspannung, aber keine angemessene Bekleidung für die Dungeons.
Helm	— Kopfschutz gegen sämtliche, bis auf die allerheftigsten Angriffe.
Leather Gloves	— (Lederhandschuhe). Leichte Schutzbekleidung für die Hände
Gauntlets	— (Panzerhandschuhe) Starke, aus Metall gefertigte Handschuhe



Mandolin	— Des Barden Kriegsinstrument...
Long Bow	— Mit dem Pfeil, dem Bogen....
Arrows	— (Pfeile). Wurfgeschosse, die mit dem Bogen abgeschossen werden.

Kürzel für Gegenstände

FGN	— Abkürzung für "FIGURINE" — eine magische Statuette, die lebendig werden kann
MTHR	— Kurzbezeichnung für Mithril, ein Elfenmetall mit magischen Eigenschaften
ADMT	— Kurzbezeichnung für Adamant, ein weiteres magisches Metall.
DMND	— Kürzel für DIAMOND (Diamant), den härtesten Stoff der Welt.
SGMT	— Kürzel für SEGMENT, ein Bruchstück des Schicksalsstabs.

Tips aus der Adventurers' Guild: Gegenstände

1. Allgemein gilt: Je teurer ein Gegenstand, desto besser seine Wirksamkeit. (Genau wie in unserer normalen Welt)
2. Es gibt keine mit einem Fluch versehenen oder inhärent schlechten Objekte, aber es gibt unnütze.
3. Geiz lohnt nicht. Kaufen Sie die besten Ausrüstungsgegenstände, die Sie sich leisten können. Geben Sie ruhig alles Ersparte aus. Schließlich hat ein gut ausgerüstetes Team mehr Chancen, den Feinden Gold abzunehmen, und wenn Ihr alle umkommt, könnt Ihr das Gold nicht mitnehmen!
4. Experimentieren Sie mit den gefundenen Gegenständen, um ihre Eigenschaften herauszufinden. Magische Objekte bilden oft den Schlüssel zum Erfolg. Und denken Sie daran: manche Objekte sind nur für gewisse Persönlichkeiten oder Klassen magisch, so daß hie und da ein Tauschhandel innerhalb des Teams ratsam ist.
5. Sorgen Sie dafür, daß manche Personen in ihrem Inventar noch freien Platz haben. Andernfalls wird es Ihnen nicht möglich sein, weitere magische Objekte zu sammeln.
6. Sichern Sie Ihr Team auf Diskette, sobald es in den Besitz irgendwelcher besonders wertvoller oder mächtiger magischer Objekte gelangt ist. Falls Ihnen ein Unglück zustoßt, bleibt Ihnen das Objekt erhalten.



7. Der Weise ist in der Lage, Fragen über den Sinn und Zweck einiger Objekte zu beantworten, die Sie in den höheren Dungeon-Stufen finden werden, aber machen Sie sich auf einen hohen Preis gefaßt.
8. Die Fragmente des Schicksalstabs verfügen über mächtige magische Eigenschaften, jedes davon mit einem eigenen, spezifischen Effekt. Sie werden mit dem Fragment experimentieren müssen, um die Wirkung zu ermitteln.
9. *The Destiny Knight* Spieldisketten und das Handbuch sind nicht etwa durch magische Schilde oder Hokuspokus geschützt. Lassen Sie sie nicht an Stellen herumliegen, wo sie von kleinen Monstern gefressen werden könnten.
10. Und hier ein letzter Tip, der Ihnen vielleicht helfen wird (aber vielleicht auch nicht):

1. ↓ ↓ ↓ ← ↑ ← ← ← ↑ → → → ↑ ← ↑
2. ↓ ↓ ↓ ← ← ← ← ← ↑ ↑ ← ↑ → ↓ ↓ → ↑ ← ↑ → ↑
3. ← ↓ → ↓ ↓ ← ← ← ← ← ← ↑ ↑ ↑ → → ↓ ↓ → → ↑ ↑
4. ← ↓ ← ← ↑ → ↑
5. ↓ ↓ ↓ ← ← ← ↑ → → → ↑ ← ← ← ↑ → → ↑
6. ↓ ↓ ↓ ← ↑ ↑ ← ↓ ↓ ← ← ← ↑ → → ↑ ↑ → ↓
7. ↓ ← ← ← ← ← ↓ ↓ ← ↑ ↑ ↑ → → → → ↓



Beyond the Bard's Tale, as was told,
An epic great will now unfold
And in the quest, before thy sight,
A mortal man becomes the Knight.

Of wounds this many can never die;
His lips will never, voice the cry
Which doomed another, ages gone
Who now is trapped as evil's pawn.

Of puissant might and matchless brawn
The knight's fierce fate is plainly drawn
Upon the tome of life, in fact
And in this power lies the pact.

So seek the wand, and face the snare
Yet in no way can you prepare
For Zanta's wrath and endless guile —
Now try the quest, friend...for a while.



NOTICE

ELECTRONIC ARTS RESERVES THE RIGHT TO MAKE IMPROVEMENTS IN THE PRODUCT DESCRIBED IN THIS MANUAL AT ANY TIME AND WITHOUT NOTICE.

THIS MANUAL, AND THE SOFTWARE DESCRIBED IN THIS MANUAL, IS COPYRIGHTED. ALL RIGHTS ARE RESERVED. NO PART OF THIS MANUAL OR THE DESCRIBED SOFTWARE MAY BE COPIED, REPRODUCED, TRANSLATED OR REDUCED TO ANY ELECTRONIC MEDIUM OR MACHINE-READABLE FORM WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF ELECTRONIC ARTS LIMITED, 11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ENGLAND.

ELECTRONIC ARTS MAKES NO WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, WITH RESPECT TO THIS MANUAL, ITS QUALITY, MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. THIS MANUAL IS PROVIDED "AS IS." ELECTRONIC ARTS MAKES CERTAIN LIMITED WARRANTIES WITH REGARD TO THE SOFTWARE AND THE MEDIA FOR THE SOFTWARE. PLEASE SEE THE ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY ENCLOSED WITH THIS PRODUCT.

MANUAL © 1988 ELECTRONIC ARTS. ALL RIGHTS RESERVED



ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

ELECTRONIC ARTS LIMITED
11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ENGLAND



ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

E02201GM

The Bard's Tale II

Referenzkarte für den Commodore Amiga

UNBEDINGT VOR DEM START LESEN!

Die Bard's Tale II Programmdiskette ist **NICHT** kopiergeschützt. Bitte fertigen Sie sich gleich eine Arbeitsdiskette an, bevor Sie mit dem Spiel beginnen. Verwenden Sie zu diesen Zweck die normale Routine zum Kopieren von Disketten. Sie sollten dann zum Spielen stets die Kopie verwenden und das Original an einem sicheren Ort aufbewahren.

Anlegen einer Spielfiguren-Diskette

Wenn Sie nicht bereits eine Spielfiguren-Diskette eingerichtet haben, dann lesen Sie bitte hier weiter; andernfalls können Sie diesen ersten Abschnitt überspringen und gleich bei "SPIELSTART" anfangen.

Bevor Sie zum ersten Mal The Bard's Tale II spielen, müssen Sie sich zum Abspeichern Ihrer Abenteuer und Spielfiguren eine spezielle Diskette namens CHARACTER DISC zulegen. Bitte befolgen Sie zu diesem Zweck die folgende Anleitung:

1. Benutzer eines Amiga 1000 starten Ihr System mit Kickstart Version 1.2.
2. Allenfalls Kickstart wieder aus dem Laufwerk nehmen und stattdessen die Workbench-Diskette einlegen.
3. Workbench-Diskette herausnehmen und eine formatierte leere Diskette ins Laufwerk legen. Das Icon der leeren Diskette mit einem Klick auswählen, aus dem Workbench-Menü die Option RENAME anfordern und die Diskette auf den Namen DESTINY KNIGHT CHARACTER DISK taufen.
4. Jetzt die leere Diskette wieder herausnehmen und die Workbench-Diskette erneut einschieben. Auf dem Icon einen Doppelklick ausführen, dann das Preferences-Icon doppelklicken. Das CLI-Kästchen aktivieren und **Save** klicken.
5. Das System-Icon und dann CLI doppelklicken. COPY FROM BARDSDBK:MEMBERS TO RAM: eingeben und <RETURN> drücken. Die Bildschirmanweisungen zum Auswechseln der Disketten befolgen.
6. Nach Fertigstellung der Kopie die Workbench-Diskette ins Laufwerk zurücklegen und COPY FROM RAM:#? TO "DESTINY KNIGHT CHARACTER DISK:" eingeben. Auch hier fordert das Programm wieder zum Auswechseln von Disketten auf. Wenn der Kopiervorgang abgeschlossen ist, haben Sie eine gebrauchsfähige Spielfiguren-Diskette (CHARACTER DISC).

Zum Starten des Spiels schieben Sie die Bard's Tale II Programmdiskette ins Laufwerk und führen auf dem Amiga einen Neustart aus, indem Sie gleichzeitig <CTRL>-<C>-<A> drücken. Dies gilt für Amiga 500/2000. Besitzer des Amiga 1000 drücken <CTRL>-<A>-<A>. Auf Systemen mit zwei Laufwerken ist die CHARACTER DISC ins externe Laufwerk zu legen

HINWEIS: Vergessen Sie nicht, Ihre CHARACTER DISC regelmäßig (häufig!) mit Ihrem bevorzugten Amiga DOS-Dienstprogramm abzuspeichern und sich Reservekopien anzulegen. Schließlich kann man nie wissen, ob der Hund nicht irgendwann dran herumknabbert, eine Tasse Kaffee darauf verschüttet wird oder sonst ein Mißgeschick passiert... auch von verschwundenen und verschollenen Disketten hat man schon gehört. Und, da wir schon dabei sind, hier noch ein guter Ratschlag: nehmen Sie Ihre Disketten erst dann aus dem Laufwerk heraus, wenn die Lämpchen eine Weile erloschen sind. Sie können sich damit viel Ärger ersparen!

SPIELSTART

Vorausgesetzt, Sie haben bereits eine CHARACTER DISC angelegt, dann können Sie Ihr System gleich mit Kickstart 1.2 starten. Sobald die Workbench-Screen erscheint, werfen Sie Kickstart aus und legen stattdessen die Bard's Tale II Programmdiskette ein. (Wenn Ihr Computer bereits in Betrieb ist, legen Sie die Programmdiskette ein und führen Sie einen Neustart durch: Besitzer eines Amiga 500 oder 2000 drücken gleichzeitig <CTRL>-<C>-<A>, Besitzer eines Amiga 1000 die Tastenkombination <CTRL>-<A>-<A>. Dies bewirkt ein automatisches Laden des Programms.)

Das A-TEAM

Die Bard's Tale II CHARACTER DISC enthält eine komplett ausgerüstete Gruppe von Abenteurern mit dem Namen *ATEAM. Bevor Sie Ihre eigenen Spielfiguren kreieren, können Sie sich anhand des *ATEAMs mit dem Spiel vertraut machen. Um das *ATEAM zu verwenden, wählen Sie die Option **Add member** aus dem Hauptmenü und klicken dann *ATEAM.

Während des Spiels

Während des ganzen Spiels gelten die folgenden Grundregeln:

Die linke Maustaste dient zum Auswählen von Optionen und zum Erteilen von Befehlen.

Spielinformationen und Menüs erscheinen auf der "Rolle" im oberen Teil des Bildschirms. Um aus diesem Bereich etwas auszuwählen, klicken Sie die gewünschte Option oder geben den betreffenden Anfangsbuchstaben ein. Die meisten Spielentscheidungen werden von hier aus getroffen.

Angaben zu den Spielpersonen werden am unteren Bildschirmrand angezeigt. Wenn Sie zu irgendeinem Zweck eine Person auswählen wollen, bewegen Sie ganz einfach den Zeiger auf den entsprechenden Namen und klicken diesen an oder geben die zugehörige Nummer ein.

Das Hauptmenü

Die Optionen des Hauptmenüs können nur aus dem Zunfthaus der Abenteurer (Adventurer's Guild) angefordert werden. Es sind dies:

Add a member: Zum Hinzufügen neuer Mitglieder oder Gruppen. Teams mit einem Sternchen markiert. Den gewünschten Namen klicken durch Anklicken auswählen.

Remove a member: Entfernt eine Figur aus der aktuellen Gruppe und speichert sie auf Diskette ab.

Create a member: Zur Definition einer neuen Figur. Bei Wahl dieser Option fragt das Programm nach Rasse, Klasse und Name (bis zu 14 Zeichen). Die Fragen sind entweder durch Anklicken oder durch Eingabe der gewünschten Nummer zu beantworten.

Save Party: Sichert das ganze Team unter einem gemeinsamen Namen auf Diskette. Der Name wird durch ein vorangestelltes Sternchen (*) als Gruppenname kenntlich gemacht.

Quit Game: Zum Verlassen von Bard's Tale II. Wenn Sie Ihre Spielfiguren abspeichern wollen, müssen Sie dies vor Aufrufen des Quit-Befehls tun. Das Programm vergewissert sich mit einer Rückfrage, ob es Ihnen ernst ist. Mit N (für Nein) kehren Sie auf das Hauptmenü zurück; mit Y (für Ja) werden die Figuren gesichert und Sie gelangen auf den Amiga DOS-Bildschirm zurück.

Enter the City - Zum Verlassen des Abenteurer-Zunfthauses und zum Starten des Spiels.

Diskettenoptionen: Hierzu gehören die folgenden Möglichkeiten:

Delete a Member: Zum Entfernen einer Spielfigur aus der Gruppe. VORSICHT: Bei Verwendung dieser Option verschwindet die Figur auf Nimmerwiedersehen!

Load Bard I Member: Eine Spielfigur aus Bard's Tale I auf die Destiny Knight Character Diskette übertragen. VORSICHT: Wenn eine Figur geladen wird, deren Name identisch ist mit einem Mitglied im Bard's Tale II Team, dann ersetzt die neu hereingeholte Figur (aus Bard's Tale I) diejenige aus Bard's Tale II.

Rename a Member: Einem Mitglied einen neuen Namen zuweisen. Die betreffende Figur auswählen und einen neuen Namen eingeben.

Exit disk options: Rückkehr auf das Hauptmenü.

Load saved game: Laden eines abgespeicherten Spielzustands.

Wegelagerer und anderes Gesindel

Machen Sie sich nur nichts vor: Straßen, auf denen sich Kobolde, Werwölfe und Dämonen herumtreiben, sind voller Gefahren, ganz besonders im Dunkel der Nacht.

Niemand wird es Ihnen verübeln, wenn Sie die Nacht im Zunftthaus verbringen. Beim Aufbruch von dort zeigt die Uhr eine frühe Morgenstunde an.

Wie man sich fortbewegt

Wenn der Zeiger in das Sichtfenster in der oberen linken Bildschirmecke verschoben wird, verwandelt er sich in einen Pfeil, der die verschiedenen Richtungen anzeigt, die Sie einschlagen können: geradeaus, um die Ecke, in Gebäude, durch Türen. Bestätigen Sie die gewünschte Richtung durch Klicken. Auf Wunsch kann die Richtungssteuerung auch über die Pfeiltasten erfolgen.

Angaben zu den Spielfiguren

Zum Anfordern von Informationen zeigen Sie auf den betreffenden Namen in der Liste und klicken bzw. geben die Zahl ein, die der Marschordnung entspricht (1-7). Neben persönlichen Angaben erscheinen die Optionen "Trade Gold", "Pool Gold" und "Continue". Pool Gold bewirkt, daß sämtliche Team-Mitglieder dem "Auserkorenen" ihr Gold abgeben. Wird Trade Gold geklickt, fragt das Programm, an wen wieviel Gold ausgehändigt werden soll.

Klicken von "Continue" blendet eine Liste mit Ausrüstungsgegenständen ein. Die dort aufgeführten Objekte können mit (T)rade eingetauscht, mit (D)rop fallengelassen oder mit (E)quip einer bestimmten Person zugewiesen werden. (U)nequip ist die Umkehroption zu Equip und wird aktiv, wenn eine Person bereits mit einem bestimmten Objekt ausgestattet ist.

Kampfbefehle

Wenn Sie angegriffen werden, stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten offen. Beträgt die Entfernung zu den Angreifern 20 Fuß oder mehr, dann haben Sie die Wahl zwischen **F(ight)** (Kämpfen), **R(run)** (Rennen, Weglaufen) und **A(dvance)** (Vorrücken). Bei Entfernungen von 10 Fuß oder weniger kann man nur kämpfen oder laufen (und letzteres nicht immer!). Im Kampf gelten die folgenden Optionen:

P zum Starten eines Gefechts zwischen zwei Parteien

A zum Angriff von Monstren im Handgemenge auf 10 Fuß Entfernung (verfügbar für die ersten vier Team-Mitglieder) oder zum Bekämpfen von Feinden auf größere Entfernung, vorausgesetzt man hat die entsprechenden Waffen (verfügbar für alle Mitglieder).

D (Defend) Verteidigung. Erhöht Ihre Chancen, ungeschoren aus der Begegnung zu entkommen.

U (Use) zum Benutzen eines magischen Objekts. Voraussetzung ist, daß die Person das Objekt bereits in ihrem Besitz hat.

B zum Singen einer der 7 Barden-Melodien (nur für Barden).

- C (Cast). Zum Rezitieren eines Zauberspruchs. In der eingblendeten Liste einen Zauberspruch-Code anklicken, wenn Sie eine Maus haben; andernfalls den betreffenden Code eingeben und RETURN drücken (nur für "Magier")
- H Hide) um sich im Schatten zu verstecken (nur für "Schurken")
 - > Beschleunigen der Meldungs-Scrollgeschwindigkeit
 - < Verlangsamen der Meldungs-Scrollgeschwindigkeit

Weitere Abenteurer-Befehle

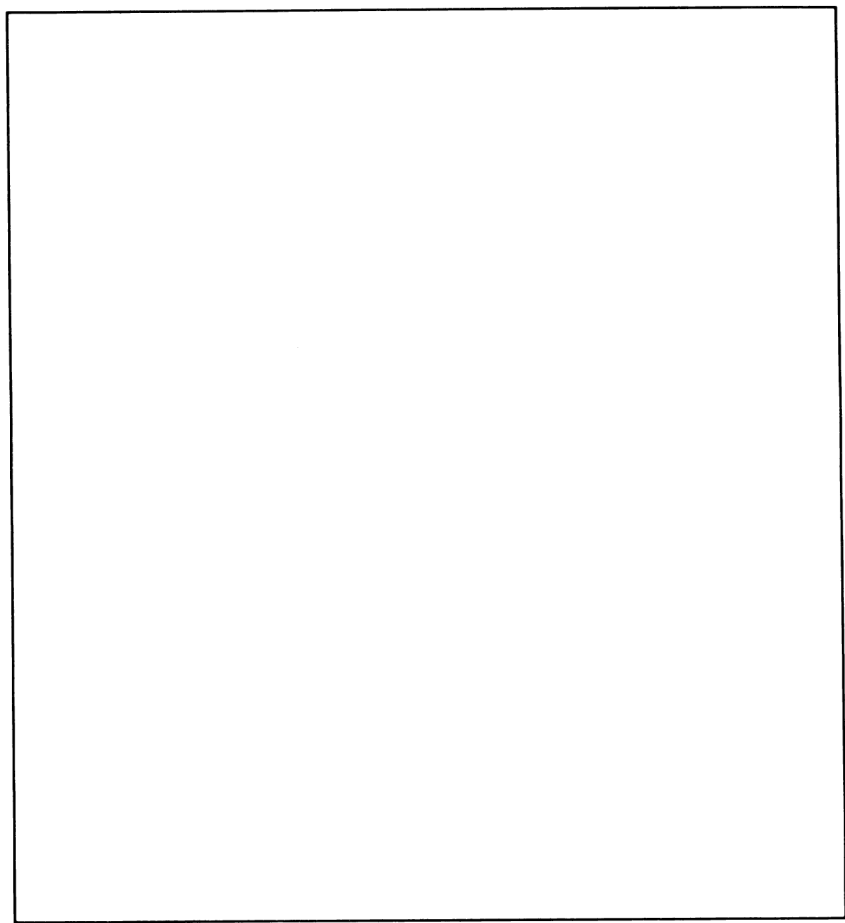
- A Aufsteigen durch ein Portal. Voraussetzung ist, daß das Team einen Levitation-Zauberspruch besitzt. Nur in Verliesen verfügbar.
- B zum Singen einer der sieben Barden-Melodien unterwegs. Alternativ kann auch die Funktionstaste gedrückt werden, die der Personen-Nummer Ihres Barden entspricht (nur für Barden)
- C (Cast a spell) Aufsagen eines Zauberspruchs. Listennummer des Magiers eingeben, dann den Zauberspruch-Code tippen und <RETURN> drücken. Oder: nacheinander die folgenden Bezeichnungen anklicken: den Namen des Magiers, seine Klasse und dann den Zauberspruch-Code. Sie können sich das Drücken von C auch sparen, indem Sie ganz einfach die Funktionstaste drücken, die der Listennummer Ihres Magiers entspricht und den gewünschten Zauberspruch-Code eingeben, gefolgt von <RETURN>. Diese Option ist nur denen zugänglich, die der Magie kundig sind.
- D (Descend) Absteigen durch ein Portal. Nur in Verliesen verfügbar.
- N Neue Festlegung der Marschordnung. Namen der Person klicken, die bewegt werden soll, dann die Position, die sie einnehmen soll. Stattdessen kann auch die Ziffer eingegeben werden, die der momentanen Position in der Marschordnung entspricht und dann die neue Position. Die übrigen Gruppenmitglieder rücken entsprechend nach. Eine andere Methode besteht darin, die Spielfigur einfach mit der Maus an den gewünschten Platz zu ziehen.
- P löst einen Kampf zwischen zwei Parteien aus.
- T zum Einlegen einer Pause und zur Wiederaufnahme des Spiels.
- U (Use) Zur Verwendung eines Objekts. Manche, wie z.B. Fackeln, funktionieren erst, wenn sie über diesen Befehl aktiviert werden; andere sind auf eine einmalige Verwendung beschränkt.
- V Ton ein/aus
- ? um den Namen der Straße und die Tageszeit in Erfahrung zu bringen (gilt nicht in Verliesen)

Personen kreieren und sichern

Personen und Teams können nur im Zunftthaus der Abenteurer ins Leben gerufen werden. Für die Schaffung von Personen, das Zusammenstellen von Gruppen, die “Entlassung” von Mitgliedern und ihre Reihenfolge in der Liste sind die oben beschriebenen Befehle im Hauptmenü zu verwenden.

Abspeichern eines Spiels

Zum Abspeichern des Spiels kann jederzeit **S** gedrückt werden — ausgenommen in Kampfsituationen oder wenn Sie sich in einer Falle befinden).





ELECTRONIC ARTS®

Home Computer Software

ELECTRONIC ARTS LIMITED

11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ENGLAND

E02211GY