

FATE

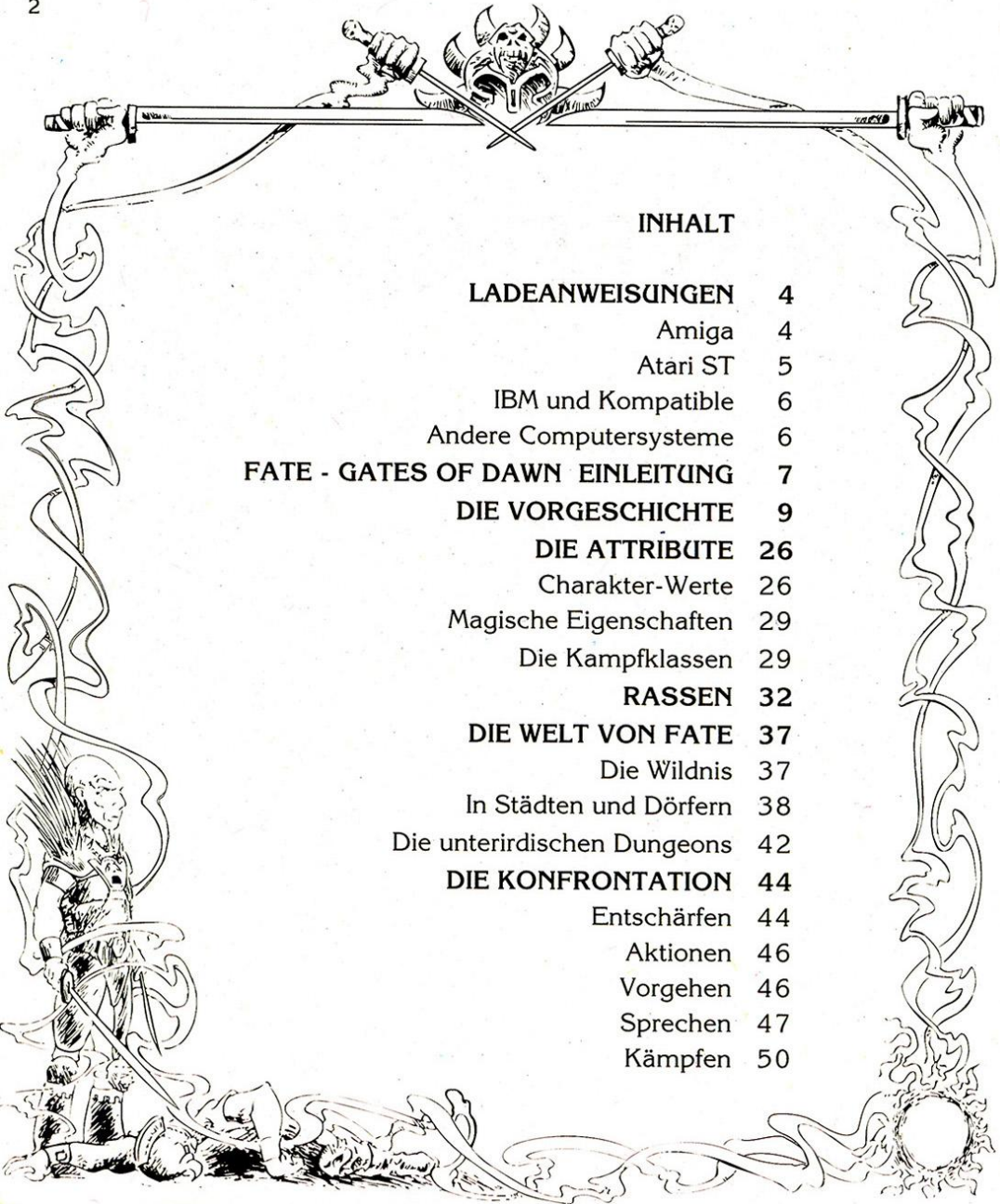
GATES OF DAWN



reLINE
SOFTWARE

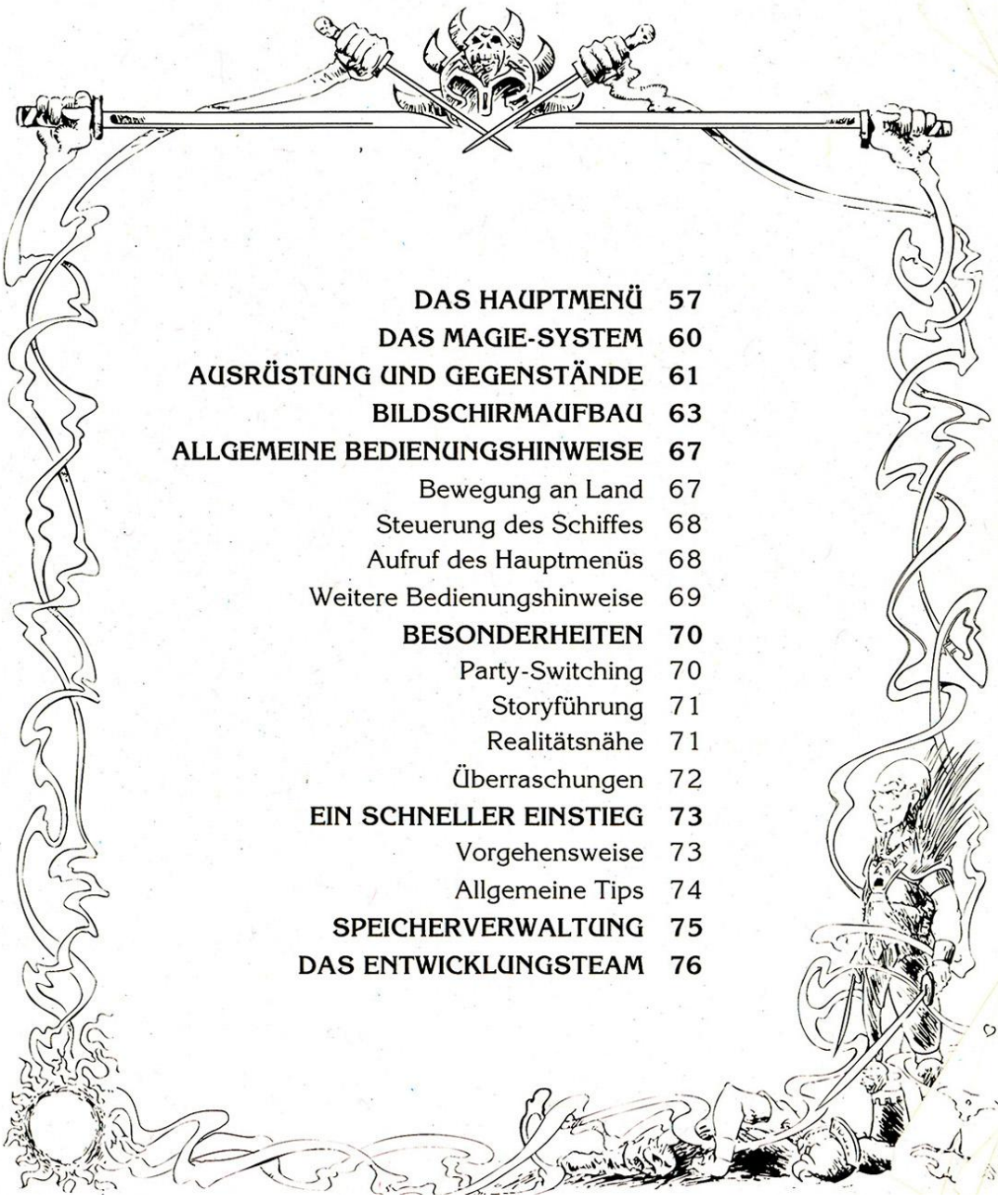
ANLEITUNG





INHALT

LADLEANWEISUNGEN	4
Amiga	4
Atari ST	5
IBM und Kompatible	6
Andere Computersysteme	6
FATE - GATES OF DAWN EINLEITUNG	7
DIE VORGESCHICHTE	9
DIE ATTRIBUTE	26
Charakter-Werte	26
Magische Eigenschaften	29
Die Kampfklassen	29
RASSEN	32
DIE WELT VON FATE	37
Die Wildnis	37
In Städten und Dörfern	38
Die unterirdischen Dungeons	42
DIE KONFRONTATION	44
Entschärfen	44
Aktionen	46
Vorgehen	46
Sprechen	47
Kämpfen	50



DAS HAUPTMENÜ	57
DAS MAGIE-SYSTEM	60
AUSRÜSTUNG UND GEGENSTÄNDE	61
BILDSCHIRMAUFBAU	63
ALLGEMEINE BEDIENUNGSHINWEISE	67
Bewegung an Land	67
Steuerung des Schiffes	68
Aufruf des Hauptmenüs	68
Weitere Bedienungshinweise	69
BESONDERHEITEN	70
Party-Switching	70
Storyführung	71
Realitätsnähe	71
Überraschungen	72
EIN SCHNELLER EINSTIEG	73
Vorgehensweise	73
Allgemeine Tips	74
SPEICHERVERWALTUNG	75
DAS ENTWICKLUNGSTEAM	76



Ladeanweisungen

Auf jedem Rechnersystem läßt sich das Spiel sowohl von Diskette als auch von Hard-Disk spielen. Um der Gefahr von Computerviren vorzubeugen, empfiehlt es sich, vor Spielbeginn den Rechner aus- und wieder einzuschalten.

Lassen Sie **IMMER** den Schreibschutz auf Ihren Originaldisketten aktiv! Das Programm speichert Daten nur auf separate Datendisketten, die Originaldisketten sollten daher immer geschützt sein.

Sollten Ihre Disketten einen Defekt aufweisen, senden Sie diese nicht an uns, sondern an Ihren Fachhändler oder an die Fa. Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2. Wir können beim besten Willen keine Disketten umtauschen!

AMIGA

Sobald die Aufforderung zum Einlegen der Workbench erscheint, legen Sie die "FATE - Gates of Dawn 1"-Diskette in das interne Laufwerk. Das Spiel wird nun automatisch geladen und gestartet.

Wenn Sie das Programm auf Hard-Disk installieren möchten, laden Sie erst eine normale Workbench ein. Ist diese komplett eingeladen, legen Sie die "FATE - Gates of Dawn 1"-Diskette in ein Diskettenlaufwerk. Klicken Sie das Diskettensymbol 2x an. Daraufhin erscheint ein Fenster mit dem Programm FATE INSTALL. Dieses Symbol klicken Sie ebenfalls 2x an. Alle weiteren Informationen gibt Ihnen das Programm.



ATARI ST COLOR

Legen Sie die "FATE - Gates of Dawn 1"-Diskette in das interne Laufwerk und drücken Sie die RESET-Taste. Das Programm wird nun automatisch geladen und gestartet. Wenn Sie das Programm auf Hard-Disk installieren möchten, legen Sie die "FATE - Gates of Dawn"-Diskette erst ein, wenn die Atari-Benutzeroberfläche (Desktop) erscheint. Klicken Sie das Symbol für Diskettenlaufwerk A 2x an. Daraufhin erscheint ein Fenster mit dem Programm INSTALL. Dieses Symbol klicken Sie ebenfalls 2x an. Alle weiteren Informationen gibt Ihnen das Programm.

IBM PC UND KOMPATIBLE

Das Programm muß aus der DOS-Kommandoebene heraus gestartet werden. Legen Sie die "FATE - Gates of Dawn 1"-Diskette in Laufwerk A. Schalten Sie durch Eingabe von A: auf das Laufwerk und geben Sie "FATE" ein. Sofern das Programm noch nicht installiert ist, wird dies vorgenommen. Es kann sowohl auf formatierte Disketten (3.5", 5.25", DD, HD etc.) als auch auf Hard-Disk installiert werden. Die weiteren Anweisungen erhalten Sie vom Programm.



Folgende Erweiterungskarten werden von dem Programm genutzt:

- e EGA-Grafikkarte
- v VGA-Grafikkarte
- t TGA-Grafikkarte (Tandy)
- a Adlib- und Soundblaster-Soundkarte und Kompatible
- s Tandy-Sound
- m Microsoft-kompatible Mauskarten bzw. Maustreiber
- j Analog-Joystickkarten

Normalerweise erkennt das Programm vorhandene Erweiterungskarten und nutzt sie bestmöglich aus. Sollten sie jedoch nicht korrekt erkannt werden, können Sie diese auch durch Eingabe des Buchstabens (siehe oben, z.B. "e" für EGA-Karte) aktivieren. Ein Beispiel:

Sie benutzen einen Rechner mit VGA-Karte, Adlib-Soundkarte und Maus. Hierfür geben Sie beim Programmstart folgendes ein: "FATE v a m".

Bitte beachten Sie, daß Treiberprogramme z.B. für Maus oder Soundkarte vor Programmstart aktiv sein müssen.

ANDERE COMPUTERSYSTEME

Eine vollständige Lade- und Installationsanweisung befindet sich auf dem Diskettenaufkleber der "FATE - Gates of Dawn 1"-Diskette oder auf einem Beipackzettel.



Fate - Gates of Dawn

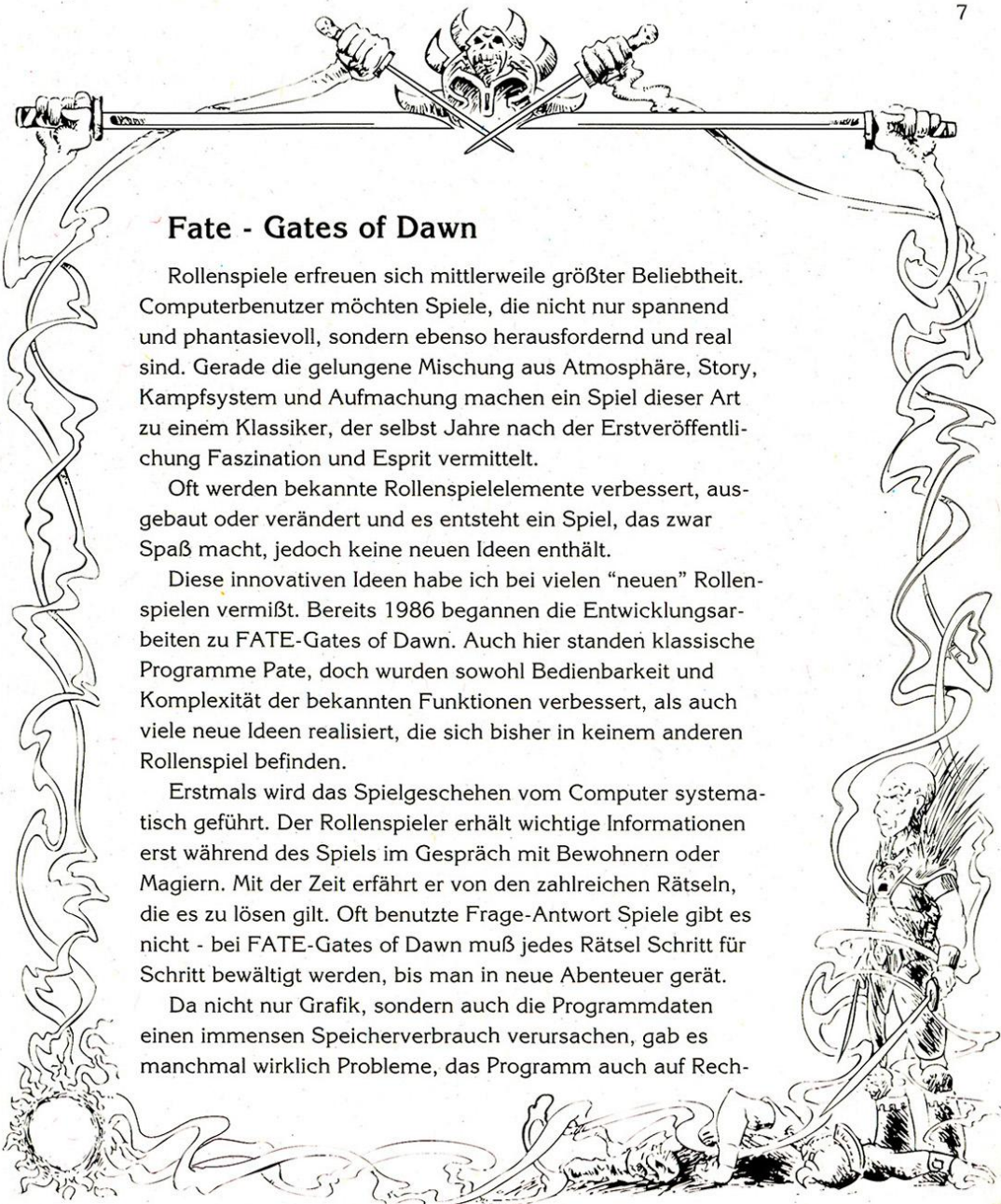
Rollenspiele erfreuen sich mittlerweile größter Beliebtheit. Computerbenutzer möchten Spiele, die nicht nur spannend und phantasievoll, sondern ebenso herausfordernd und real sind. Gerade die gelungene Mischung aus Atmosphäre, Story, Kampfsystem und Aufmachung machen ein Spiel dieser Art zu einem Klassiker, der selbst Jahre nach der Erstveröffentlichung Faszination und Esprit vermittelt.

Oft werden bekannte Rollenspielelemente verbessert, ausgebaut oder verändert und es entsteht ein Spiel, das zwar Spaß macht, jedoch keine neuen Ideen enthält.

Diese innovativen Ideen habe ich bei vielen "neuen" Rollenspielen vermißt. Bereits 1986 begannen die Entwicklungsarbeiten zu FATE-Gates of Dawn. Auch hier standen klassische Programme Pate, doch wurden sowohl Bedienbarkeit und Komplexität der bekannten Funktionen verbessert, als auch viele neue Ideen realisiert, die sich bisher in keinem anderen Rollenspiel befinden.

Erstmals wird das Spielgeschehen vom Computer systematisch geführt. Der Rollenspieler erhält wichtige Informationen erst während des Spiels im Gespräch mit Bewohnern oder Magiern. Mit der Zeit erfährt er von den zahlreichen Rätseln, die es zu lösen gilt. Oft benutzte Frage-Antwort Spiele gibt es nicht - bei FATE-Gates of Dawn muß jedes Rätsel Schritt für Schritt bewältigt werden, bis man in neue Abenteuer gerät.

Da nicht nur Grafik, sondern auch die Programmdateien einen immensen Speicherverbrauch verursachen, gab es manchmal wirklich Probleme, das Programm auch auf Rech-





nern ohne Speichererweiterung lauffähig zu halten. Dies hat, besonders bei niedrigen Ausbaustufen, häufiges Nachladen zur Folge, das jedoch durch ein verbessertes Ladeverfahren extrem verkürzt wurde. Jederzeit steht der komplette Speicher ohne Betriebssystem oder -daten zur Verfügung. Ist man im Besitz eines Rechners mit großem RAM-Speicher, wird das komplette Spiel bereits vor Spielstart eingeladen, und weiteres Nachladen entfällt dadurch völlig.

Doch genug der langen Vorrede - steigen Sie ein in die fantastische Welt von FATE-Gates of Dawn und treten Sie in Kontakt mit interessanten Personen, unbekannten Wesen und magischen Kräften.

O. Pakenburg



Die Vorgeschichte

Winwood, die Hauptfigur von FATE - Gates of Dawn, ist ein Mann in den besten Jahren und stolzer Besitzer eines kleinen Plattenladens in der fünften Straße. Sein Geschäft kann nicht gerade als eine Goldgrube bezeichnet werden, und da Winwood jede Mark gebrauchen kann, ist der Laden so oft und so lange wie möglich geöffnet. Eines Nachmittags jedoch wurde er von einer bleiernen Müdigkeit befallen. Kaum noch fähig, seine Augen offen zu halten, schloß er seinen Laden, legte sich auf sein altes Sofa und glitt sanft in Morpheus Arme. Gerade eingeschlafen, wurde Winwood in eine Welt düsterer Alpträume gezogen. Lichtblitze sausten an ihm vorbei, Bilder erschienen vor seinen Augen, nur, um im nächsten Augenblick wieder zu verschwinden. Plötzlich wurde er von einer gähnenden Leere eingefangen. Langsam trieb er auf einen alten, seltsam gekleideten Mann zu. Um den alten Mann



herum formte sich ein Kellergewölbe, und als Winwood näher herantrieb, erkannte er eine merkwürdige Zeichnung, über der der alte Mann stand. Schweiß tropfte von der Stirn des Greisen, während er langsam magische Gesten mit seinen Händen vollführte. Die Gestalt flüsterte fremde Worte - und plötzlich begann die Zeichnung in einem dunklen





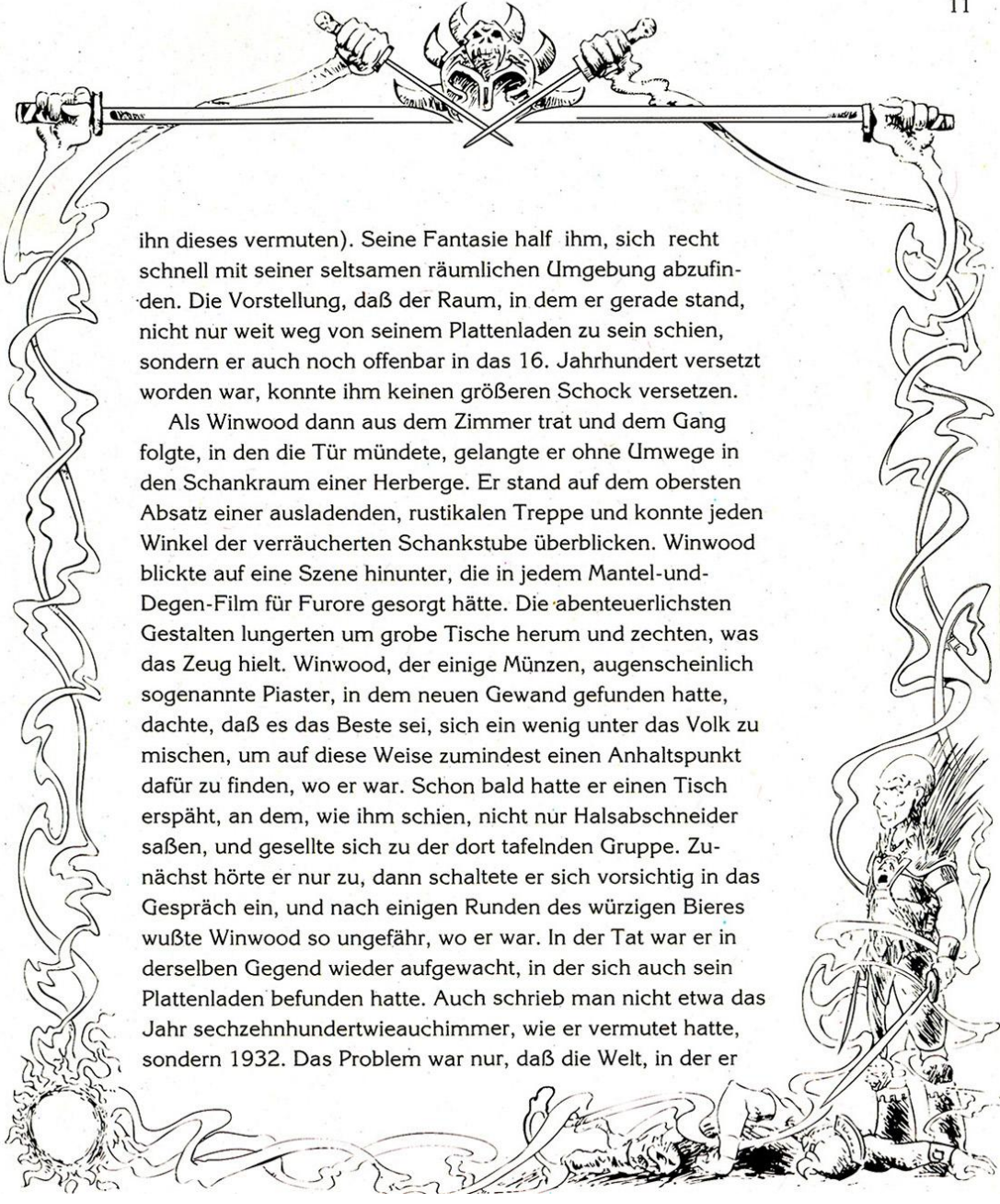
Rot zu glühen. Sie leuchtete immer heller, Funken und kleine Blitze entwichen in die Dunkelheit. In der Zeichnung entstand das verschwommene Bild eines Mannes, der hilflos im Nichts trieb. Winwood erschrak - dieser hilflose Mann war er selbst!

Der alte Mann sprach ein magisches Wort und verschwand samt Kellergewölbe vor Winwoods Augen. Abermals wurde er von Finsternis eingehüllt. Minuten wurden zu Stunden. Langsam kroch eine lähmende Kälte seinen Körper hinauf. Er konnte seine Arme und Beine nicht mehr fühlen. Dann erreichte die Kälte seinen Kopf. Winwood fiel in einen tiefen, traumlosen Schlaf.

Als er erwachte, befand er sich zu seinem Erstaunen nicht auf seinem Sofa, sondern in einem spärlich möblierten Zimmer. Das Holzbett, auf dem er lag, war mit einem schmutzigen Laken bezogen. An einer Wand des Raumes stand ein reich verzierter Schrank, der wie eine teure Antiquität aussah, aber keineswegs so alt zu sein schien. Auf der anderen Seite des Zimmers entdeckte er eine einfache Holztruhe, auf der einige Kleidungsstücke lagen, die aus einem Film über das Mittelalter zu stammen schienen. Da Winwood in einem alten, vergilbten Nachthemd erwacht war, blieb ihm nichts anderes übrig, als diese Kleidung anzuziehen, die ihm - obwohl er seinen Bauch beim Anziehen der Hose einziehen mußte - dann hervorragend paßte.

Winwood - kein Kind von Traurigkeit - begann sofort, das Zimmer näher zu untersuchen. Es war ein äußerst schmutziger Raum, der zu alledem auch noch mit Wanzen verseucht schien (einige verräterisch juckende Stellen an seinem Körper ließen





ihn dieses vermuten). Seine Fantasie half ihm, sich recht schnell mit seiner seltsamen räumlichen Umgebung abzufinden. Die Vorstellung, daß der Raum, in dem er gerade stand, nicht nur weit weg von seinem Plattenladen zu sein schien, sondern er auch noch offenbar in das 16. Jahrhundert versetzt worden war, konnte ihm keinen größeren Schock versetzen.

Als Winwood dann aus dem Zimmer trat und dem Gang folgte, in den die Tür mündete, gelangte er ohne Umwege in den Schankraum einer Herberge. Er stand auf dem obersten Absatz einer ausladenden, rustikalen Treppe und konnte jeden Winkel der verräucherten Schankstube überblicken. Winwood blickte auf eine Szene hinunter, die in jedem Mantel-und-Degen-Film für Furore gesorgt hätte. Die abenteuerlichsten Gestalten lungerten um grobe Tische herum und zechten, was das Zeug hielt. Winwood, der einige Münzen, augenscheinlich sogenannte Piaster, in dem neuen Gewand gefunden hatte, dachte, daß es das Beste sei, sich ein wenig unter das Volk zu mischen, um auf diese Weise zumindest einen Anhaltspunkt dafür zu finden, wo er war. Schon bald hatte er einen Tisch erspäht, an dem, wie ihm schien, nicht nur Halsabschneider saßen, und gesellte sich zu der dort tafelnden Gruppe. Zunächst hörte er nur zu, dann schaltete er sich vorsichtig in das Gespräch ein, und nach einigen Runden des würzigen Bieres wußte Winwood so ungefähr, wo er war. In der Tat war er in derselben Gegend wieder aufgewacht, in der sich auch sein Plattenladen befunden hatte. Auch schrieb man nicht etwa das Jahr sechzehnhundertwieauchimmer, wie er vermutet hatte, sondern 1932. Das Problem war nur, daß die Welt, in der er



sich befand, nicht die Erde war, die er kannte. Vielmehr war dies ein Ort, der seiner Erde zwar sehr ähnlich war, in dessen Geschichte und technischer Entwicklung aber vieles anders verlaufen war. Obwohl man das Jahr 1932 schrieb, war von Autos und ähnlichen Maschinen nichts zu sehen. Die Elektrizität war nicht entdeckt worden; dafür hatten Alchemisten und Magier Hochkonjunktur, denn in dieser Welt funktionierte die Zauberei ausgezeichnet. Und wie auf unserer Erde Chemie, Physik und Mathematik in Formeln und Lehrsätzen ausgedrückt und dargestellt werden, so geschah dies in jener anderen Welt mit der Magie.

Insbesondere die Magiergilde am Hofe des Sultans Suleiman, der vor 300 Jahren das Osmanische Reich regierte, hatte sich um die Lehrsätze der Magie verdient gemacht. Sie waren es, die die grundlegenden Gesetzmäßigkeiten der Magie entdeckten und niederschrieben. Diese Magie ermöglichte es Suleiman, die Stadt Wien zu belagern und einzunehmen. In Winwoods Welt war dieser Eroberungszug gescheitert. Suleiman gelang es, die eroberte Stadt zu halten, und seine weise Regierung führte das Osmanische Reich zu bisher ungeahnter Blüte.

Auch die Bewohner dieser anderen Welt unterschieden sich von der Bevölkerung der Erde. Neben den Menschen gab es noch viele andere intelligente und zivilisierte Rassen, die größtenteils in Eintracht miteinander lebten.

Winwood dachte, daß er für das erste genug erfahren hatte und verließ, nachdem er bezahlt hatte, die Herberge...





Er war nur wenige hundert Meter weit gegangen, als er aus der Ferne eine Gruppe Reiter heranpreschen sah. Irgendwie beschlich ihn das Gefühl, daß es eine gute Idee sei, sich von den Reitern nicht sehen zu lassen, und so schlug er sich seitlich in die Büsche und verhielt sich erst einmal ruhig. Die Reiter galoppierten an ihm vorbei, und kurze Zeit später hörte er aus der Richtung, in der die Herberge lag, einige Schüsse. Wenig später wälzte sich eine dicke, ölige Rauchwolke über den Hügel, der die Sicht auf die Herberge verdeckte.

Nachdem Winwood sicher war, daß die Reiter wieder verschwunden waren, wagte er sich zurück zur Herberge. Die Reiter hatten ein grausames Blutbad angerichtet und alle Gäste - auch die, mit denen er eben noch gezecht hatte - niedergemetzelt. Durch ein Stöhnen wurde er auf einen Mann aufmerksam, der noch lebte, aber schwer verletzt war. Von dem Sterbenden erfuhr er, daß die Reiter die Leibgarde des Magiers Thardan waren. Sie hätten einen Mann gesucht, den sie als "Weltenwanderer" bezeichneten. Dies waren die letzten Worte des Mannes.

In Winwoods Kopf begann sich eine vage Theorie zu entwickeln. Wenn Thardan jener alte Mann gewesen war, den er in seinem Traum über der magischen Zeichnung kauernd gesehen hatte und er ihn mit Absicht aus seiner Welt entführt hatte, was führte dann dieser Thardan im Schilde? Winwood



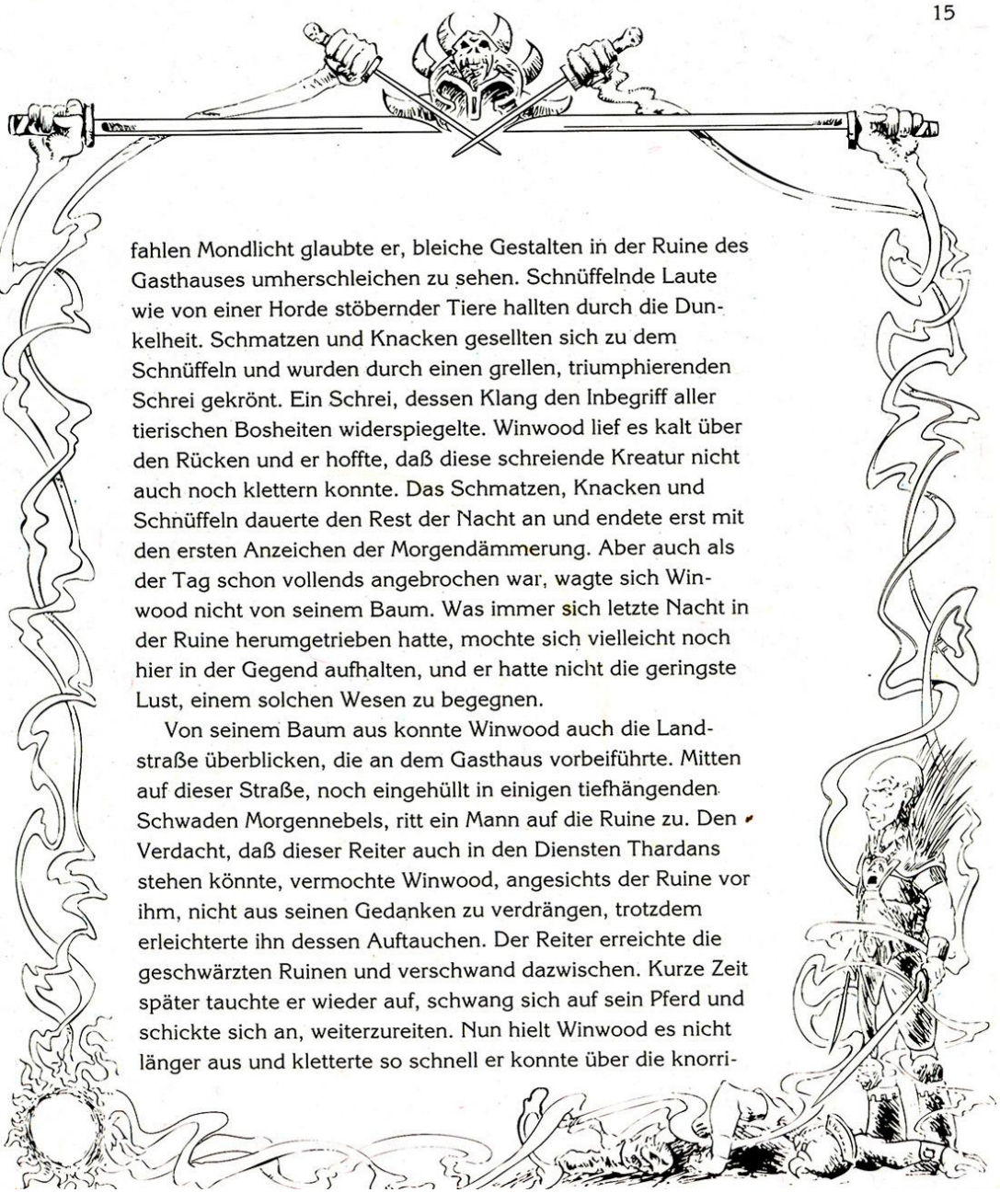


mußte die Antworten zu diesen Fragen finden, wenn er je wieder in seine eigene Welt zurückkehren wollte. Und das, da war er sich sicher, wollte er!

Jedoch hielt Winwood es einstweilen für ratsamer, sich in den Büschen zu verstecken, denn immerhin konnte niemand sagen, ob die Reiter, nachdem sie Thardan unter die Augen getreten waren, nicht zurückkehren würden, um noch einmal nach ihm zu suchen. In der Krone einer nahegelegenen Eiche baute sich Winwood einen Unterschlupf aus Ästen und Blättern, von dem er unentdeckt die Ruinen des Gasthauses im Auge behalten konnte. In seinem Versteck dachte Winwood weiter über die seltsamen Umstände nach, die ihn hierher gebracht hatten. Inzwischen schien es für ihn zumindest einen Anhaltspunkt dafür zu geben, warum er hier war. Es hatte etwas mit diesem Thardan zu tun. Dieser Weltenwanderer mußte er selbst sein, aber er war keinesfalls aus freien Stücken in diese Welt gekommen. Konnte es also sein, daß Thardan ihn mittels seiner offenbar vorhandenen magischen Fähigkeiten hierher gebracht hatte? Wenn dies wirklich zutraf, was erhoffte sich Thardan dann von seiner Anwesenheit in dieser Welt?

Über all diesen Gedanken war der Nachmittag zum Abend geworden und die ersten Anzeichen der Dämmerung zogen am Horizont hinauf. Obwohl Winwoods Versteck nicht gerade bequem war, schlief er ein. Wieviel Uhr es war, als er wieder erwachte, konnte er beim besten Willen nicht sagen, auch vermochte er nicht zu bestimmen, was das eben für ein Schrei gewesen war, der ihn aus dem Schlaf geschreckt hatte. Im





fahlen Mondlicht glaubte er, bleiche Gestalten in der Ruine des Gasthauses umherschleichen zu sehen. Schnüffelnde Laute wie von einer Horde stöbernder Tiere hallten durch die Dunkelheit. Schmatzen und Knacken gesellten sich zu dem Schnüffeln und wurden durch einen grellen, triumphierenden Schrei gekrönt. Ein Schrei, dessen Klang den Inbegriff aller tierischen Bosheiten widerspiegelte. Winwood lief es kalt über den Rücken und er hoffte, daß diese schreiende Kreatur nicht auch noch klettern konnte. Das Schmatzen, Knacken und Schnüffeln dauerte den Rest der Nacht an und endete erst mit den ersten Anzeichen der Morgendämmerung. Aber auch als der Tag schon vollends angebrochen war, wagte sich Winwood nicht von seinem Baum. Was immer sich letzte Nacht in der Ruine herumgetrieben hatte, mochte sich vielleicht noch hier in der Gegend aufhalten, und er hatte nicht die geringste Lust, einem solchen Wesen zu begegnen.

Von seinem Baum aus konnte Winwood auch die Landstraße überblicken, die an dem Gasthaus vorbeiführte. Mitten auf dieser Straße, noch eingehüllt in einigen tiefhängenden Schwaden Morgennebels, ritt ein Mann auf die Ruine zu. Den Verdacht, daß dieser Reiter auch in den Diensten Thardans stehen könnte, vermochte Winwood, angesichts der Ruine vor ihm, nicht aus seinen Gedanken zu verdrängen, trotzdem erleichterte ihn dessen Auftauchen. Der Reiter erreichte die geschwärzten Ruinen und verschwand dazwischen. Kurze Zeit später tauchte er wieder auf, schwang sich auf sein Pferd und schickte sich an, weiterzureiten. Nun hielt Winwood es nicht länger aus und kletterte so schnell er konnte über die knorri-





gen Äste der Eiche aus seinem Versteck. Mit beiden Armen winkend rannte er auf den Reiter zu. Während er dessen Pferd hinterherrannte, erhaschte er einen Blick auf das Innere der Ruine.

Der flüchtige Eindruck, den er durch diesen Blick gewann, sollte ihn noch lange Zeit im Traum verfolgen. Das von Thardans Schergen verursachte Gemetzel war von irgendwem oder irgendetwas als eine Einladung angesehen worden. Keine der Leichen war noch dort, wo sie am Vortag gelegen hatte. In der Mitte der Ruine erhob sich ein Berg aus Knochen, die in der Morgensonne fettig zu glänzen schienen und an einigen Stellen noch rot und feucht schimmerten. Die Basis dieses Knochenhaufens wurde von einem Ring aus Schädeln gebildet, denen allesamt der Oberkopf zerschmettert worden war.

Winwood fröstelte und rannte weiter winkend und rufend hinter dem Reiter her, der nun endlich Notiz von ihm zu nehmen schien. Er stoppte sein Pferd und drehte sich halb im Sattel um. Erstaunt registrierte Winwood, daß der Mann nicht nach dem gefährlich ausschauenden Rapier griff, das von seiner Hüfte baumelte. Leicht außer Atem hielt Winwood etwa zehn Meter vor dem Reiter an, blickte diesem geradeaus ins Gesicht und stellte sich vor. Der Mann auf dem Pferd hatte die besten Tage seines Lebens wohl schon hinter sich. Unter einem breitrempigen Hut aus dunkelgrünem Filz, der mit einer ausladenden weißen Feder verziert war, quoll eine Flut gewellten grauen Haares hervor, das dem Mann wie eine weiße Löwenmähne über die Schultern reichte. Das linke Auge wurde durch eine schwarze Augenklappe verdeckt.





Unter dem braunen Umhang, den der Fremde trug, konnte Winwood einen schwarzen Lederanzug mit vielen kleinen Taschen erkennen.

Nachdem Winwood dem Reiter von dem blutrünstigen Überfall auf die Taverne erzählt hatte, dabei jedoch den Umstand seiner erstaunlichen Reise verschwieg, fuhr dieser sich mit der behandschuhten Rechten durch seinen voluminösen, ausladenden grauen Bart und nickte. Ohne ein Wort zu sagen, bedeutete der Grauhaarige Winwood, ihm zu folgen, wendete sein Pferd und ritt langsam voraus. Winwood folgte ihm klaglos. Auch als sie wenig später von der Straße abbogen und sich auf verschlungenen Pfaden durch das Unterholz kämpften, sagte Winwood kein Wort.

Nach einer langen Wegstrecke durch dichten Wald gelangten sie zu einem ausgedehnten Talkessel, der unvermittelt vor ihnen auftauchte. Der Kessel mochte vielleicht drei Kilometer durchmessen und hatte fast exakt die Form eines Kreises. In der Mitte des Kessels erstreckte sich ein Wald, der schon aus dieser Entfernung sehr dicht und dunkel aussah. Aus diesem Wald erhob sich eine schroffe Klippe, die auf der Ostseite fast bis zu ihrer Spitze mit Gehölz bedeckt war. Auf den anderen Seiten fielen die Felswände steil und glatt ab. Die Spitze dieser Klippe, die flach und bewaldet war, ragte nicht über die den Talkessel umgebenden Wälder und Felswände hinaus. Man konnte diesen Ort nur aus der Luft finden, oder wenn man den Weg dorthin genau kannte. Wenn man sich verstecken wollte, dann war dies der richtige Ort.






Der folgende Abstieg in den Kessel erwies sich als regelrechte Klettertour, aber trotz des gefährlichen Weges stieg der Grauhaarige nicht von seinem Pferd, welches jeden Tritt mit instinktiver Sicherheit fand. Sie durchquerten den Kessel und betraten den Wald. Stetig ansteigend hob sich der Waldboden dem Fuß der Klippe entgegen. Der Alte schlug einen kaum sichtbaren Pfad ein, der sich in östlicher Richtung durch den dichten, uralten Baumbestand wand. Der Weg führte sie zu der östlichen Seite der Klippe. Immer öfter brach die Humusschicht des Bodens auf, um den Blick auf weißes Kalkgestein freizugeben. Je höher sie stiegen, desto lichter wurden die Baumkronen, und das letzte Stück Weg hinauf zum Klippenplateau führte über einen schmalen, steilen und unbewachsenen Grat. Das Plateau war nicht groß und auch nicht ganz eben, aber durch den dichten Baumbewuchs in seiner Mitte sehr unübersichtlich. Der Grauhaarige führte Winwood geradewegs in das dichte Gehölz, das sich aber schon nach wenigen Schritten ein wenig lichtete. Winwood konnte erkennen, daß mitten auf dem Plateau, durch den Wald versteckt, ein alter, wehrhafter Turm stand.

Wie es schien, wohnte der alte Mann hier. Tatsächlich stieg dieser von seinem





Pferd ab und führte dieses zu einen gemauerten Stall, der sich seitlich an die Turmwand schmiegte. Er band sein Pferd an die Mauer des Stalls, setzte seinen Hut ab, blickte an der Außenwand des Turmes hinauf und rief mehrmals laut nach einer Person namens Jordrak. Daraufhin erschien ein Mann, dessen Haar ebenfalls grau war. Aber während der Reiter, obwohl er offensichtlich schon älter war, einen frischen, kräftigen Eindruck machte, ging Jordrak gebeugt. Er begrüßte Winwood und den Reiter freundlich, ging an dem Grauhaarigen vorbei, löste den Strick, mit dem das Pferd an die moosige Steinwand gebunden war und führte es in den Stall. Der Grauhaarige winkte Winwood, ihm zu folgen und betrat den Turm durch ein schmales, aber hohes Portal.

Das Innere wurde durch ein Feuer, das in einem großen steinernen Kamin loderte, erleuchtet und erwärmt. In der Mitte des Raumes, dessen Boden aus groben Dielen gezimmert war, stand ein großer Tisch. Hölzerne Bänke dienten als Sitzgelegenheit. Der Rest des Raumes lag im Zwielicht, so daß Winwood bei weitem nicht alles erkennen konnte, was da so an den Wänden aufgereiht oder aufgehängt worden war. Zumindest konnte er sehen, daß sich gleich neben dem Kamin eine steinerne Treppe von der Turmwand bis zur Decke empor schwang. Der Grauhaarige bedeutete Winwood immer noch wortlos, sich zu setzen, dann holte er aus einer der zahllosen herumstehenden Schränke einen zerbeulten Blechnapf, füllte diesen mit einer Brühe, die in einem Kessel über dem Kaminfeuer kochte und stellte den Napf zusammen mit einem grossen Stück Brot vor Winwood auf den Tisch.





Dann setzte er sich ihm gegenüber an den Tisch und sagte: "Mein Name ist Naristos". Und nach einer kleinen Pause: "Und wie soll ich Dich, den Weltenwanderer, nennen?" Winwood, der erst angesichts der heißen, duftenden Suppe gemerkt hatte, wie groß sein Hunger war, verschluckte sich beinahe bei diesen Worten. Als er sich wieder gefangen hatte, sah er Naristos mit großen Augen an und fragte: "Was wissen Sie darüber?"

"Mehr als mir lieb ist. Als ich heute an der Herberge, oder an dem, was davon übrig geblieben ist, vorbeiritt, war ich auf der Suche nach Dir."

"Dann haben Sie bestimmt schon einmal etwas von einem gewissen Thardan gehört?" Kaum war dieser Name gefallen, verfinsterte sich Naristos' Miene. "Wenn es in dieser Welt etwas gibt, was Dich hierher geholt haben könnte, dann Thardan."

"Aber warum?" fragte Winwood.

"Ich glaube, es ist an der Zeit, Dir einige Erklärungen für einige recht sonderbare Ereignisse zu geben. Sicherlich wirst Du vieles von dem, was ich Dir nun erklären werde, spontan als Unsinn bezeichnen, doch bitte ich Dich, Deinen Unglauben erst einmal für Dich zu behalten und meine Geschichte bis zum Schluß anzuhören."

"Nun...", erwiderte Winwood, "ich wurde aus einem Mittagschlaf in eine fremde Welt versetzt, das erweitert den Horizont ungemein."

Ein wenig verwirrt durch die spontane Redewendung, die Winwood gebraucht hatte, schüttelte der Grauhaarige den Kopf. Aber als Winwood nichts weiter sagte, fuhr er sich mit der Hand durch den Bart und begann zu erzählen.





“Wie Du als Reisender zwischen zwei Welten selbst schon feststellen konntest, gibt es mehr als eine Welt, die die Menschen, die darauf leben, Erde nennen. Alle diese Welten existieren auf eine für uns unbegreifliche Art nebeneinander, vielmehr sogar an ein und derselben Stelle, ohne sich nahe zu kommen oder einander gar zu berühren. Es ist sogar unmöglich, von einer Welt auch nur irgendeine andere Welt namens Erde zu sehen. Auch wenn man ein Teleskop bauen würde, das durch das ganze Universum spähen könnte, würde die Suche ergebnislos verlaufen. Und doch gibt es Tore, durch die man zu anderen Welten gelangen kann. Aber diese Tore darf man sich nicht etwa wie einfache Türen vorstellen, die jedermann öffnen kann. So wie jede Welt sich auf irgendeine Art und Weise von allen anderen unterscheidet, so sind auch die Methoden, mit denen ein Weltentor geöffnet werden kann, von Welt zu Welt verschieden. Es gibt Welten, in denen die Zeit langsamer verstreicht als hier bei uns, in anderen hat die Geschichte die sonderbarsten Entwicklungen hervorgebracht. Aber auf irgendeine sonderbare Weise stehen alle Welten in einem eigenartigen Wechselspiel zueinander. Was hier Märchen, Sage oder Legende ist, ist anderswo Geschichte. Sicherlich tauchen viele unserer geschichtlichen Helden und Unholde in anderen Welten als Märchen auf. Jedem Wanderer, der eine neue Welt betritt, haftet vieles aus seiner alten Heimat an - keine Dinge, die mit Augen gesehen oder mit Händen gefühlt hätten werden können, und trotzdem sind sie gegenwärtig.”

Nach einem tiefen Atemzug fuhr er fort. “Zu allen Zeiten haben sich Menschen mit allen ihnen zu Gebote stehenden





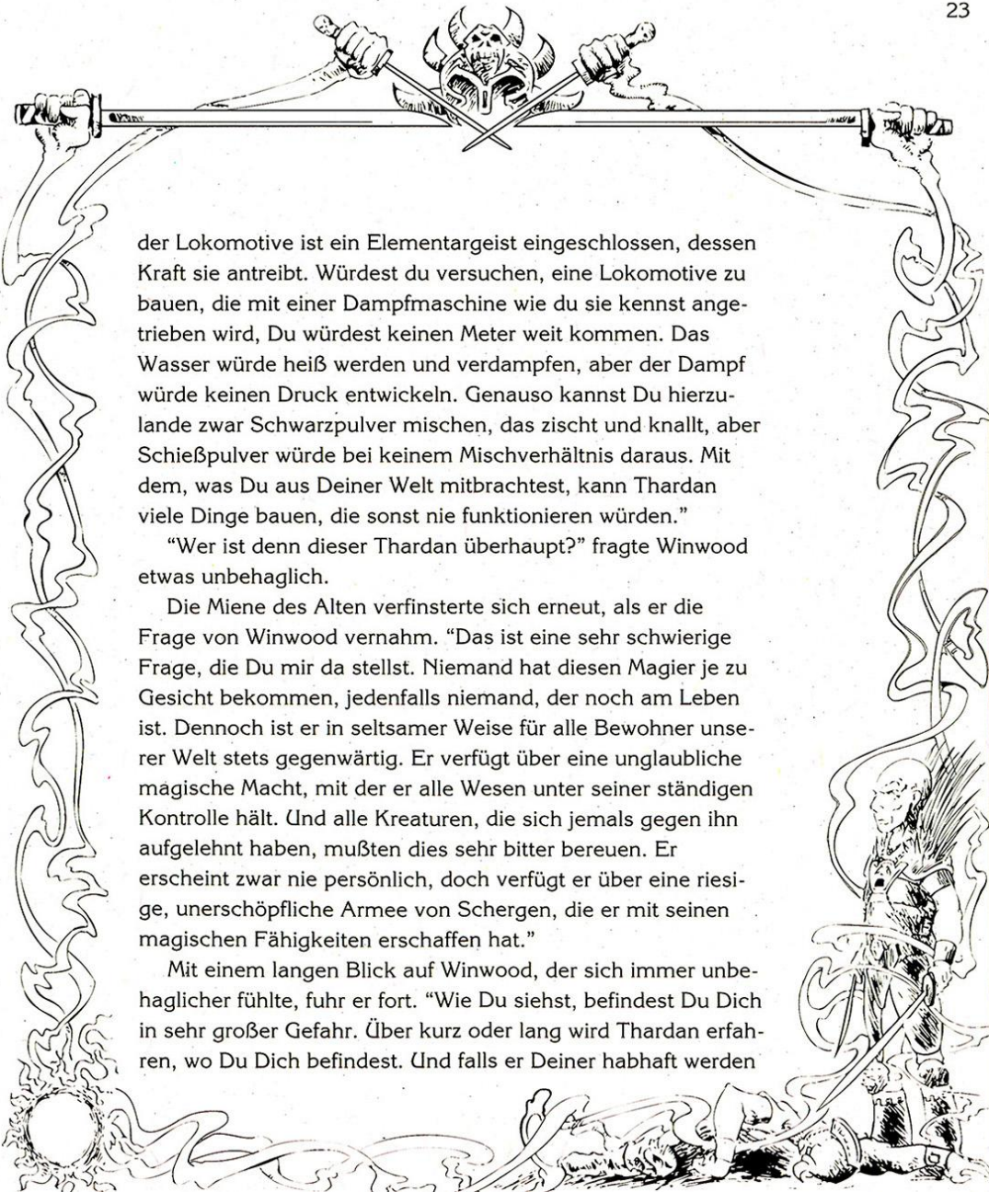
Mitteln bemüht, das Rätsel der Tore, der Welten und der Weltenwanderer zu entschleiern. Hier in dieser Welt sind schon einige Male Menschen einer anderen Erde gewesen, doch sie sind nicht wie Du in ein paar Fetzen gehüllt vom Baum gesprungen. Sie kamen in schwebenden Kugeln, die leuchteten, als seien sie von tausend Kerzen erhellt. Sie notierten, beobachteten, registrierten und verschwanden wieder. Niemals hatte jemand Nachteil oder gar Schaden durch ihr Auftauchen. Aber das, was Dir wiederfahren ist, kann nicht ihr Werk gewesen sein. Das war das Werk eines Bewohners dieser Welt. Es könnte sein, daß jemand Dich hierher brachte, um das, was Du aus Deiner Welt mitbrachtest, für sich zu benutzen. Sicherlich hätte dieser Jemand Dich gleich in Ketten gelegt, wenn er Deiner habhaft geworden wäre. Aber da scheint ja glücklicherweise einiges schief gegangen zu sein."

Der Alte schien seine Erzählung beendet zu haben, denn er hatte die Hände vor sich auf den Tisch gefaltet und blickte hinüber zu Winwood.

"So unglaublich hört sich das doch gar nicht an" sagte er. "Nur die Sache mit diesem unsichtbaren Etwas, das Reisende zwischen den Welten bei sich tragen, verstehe ich nicht so ganz."

"Nun, in unserer Welt gibt es Elementargeister, Trolle, Feen, Wiedergänger und viele andere Dinge und Wesen, die in Deiner Welt nur als Legenden und Märchen existieren. Magie ermöglicht es, viele dieser Wesen und Kräfte zum eigenen Vorteil einzusetzen. So gibt es hierzulande zwar eine Eisenbahn, die wird aber nicht durch eine Dampfmaschine angetrieben. In





der Lokomotive ist ein Elementargeist eingeschlossen, dessen Kraft sie antreibt. Würdest du versuchen, eine Lokomotive zu bauen, die mit einer Dampfmaschine wie du sie kennst angetrieben wird, Du würdest keinen Meter weit kommen. Das Wasser würde heiß werden und verdampfen, aber der Dampf würde keinen Druck entwickeln. Genauso kannst Du hierzulande zwar Schwarzpulver mischen, das zischt und knallt, aber Schießpulver würde bei keinem Mischverhältnis daraus. Mit dem, was Du aus Deiner Welt mitbrachtest, kann Thardan viele Dinge bauen, die sonst nie funktionieren würden."

"Wer ist denn dieser Thardan überhaupt?" fragte Winwood etwas unbehaglich.

Die Miene des Alten verfinsterte sich erneut, als er die Frage von Winwood vernahm. "Das ist eine sehr schwierige Frage, die Du mir da stellst. Niemand hat diesen Magier je zu Gesicht bekommen, jedenfalls niemand, der noch am Leben ist. Dennoch ist er in seltsamer Weise für alle Bewohner unserer Welt stets gegenwärtig. Er verfügt über eine unglaubliche magische Macht, mit der er alle Wesen unter seiner ständigen Kontrolle hält. Und alle Kreaturen, die sich jemals gegen ihn aufgelehnt haben, mußten dies sehr bitter bereuen. Er erscheint zwar nie persönlich, doch verfügt er über eine riesige, unerschöpfliche Armee von Schergen, die er mit seinen magischen Fähigkeiten erschaffen hat."

Mit einem langen Blick auf Winwood, der sich immer unbehaglicher fühlte, fuhr er fort. "Wie Du siehst, befindest Du Dich in sehr großer Gefahr. Über kurz oder lang wird Thardan erfahren, wo Du Dich befindest. Und falls er Deiner habhaft werden



sollte, könnte dies sowohl für Dich, als auch für uns schreckliche Konsequenzen haben.”

Winwood überkam der unbändige Wunsch, sich irgendwo zu verstecken und zu warten, bis dieser schreckliche Alptraum zu Ende wäre. Er gab sich einen Ruck und wandte sich wieder an Naristos. “Aber was kann ich tun, um wieder zurück in meine Welt zu kommen?”

“Nun, ich glaube nicht, daß es einen einfachen Weg zurück gibt”, erwiderte Naristos mit einem Bedauern in der Stimme, “Du bist jetzt ein Teil unserer Welt geworden, so leid es mir auch tut. Und der einzige, der dies wieder rückgängig machen könnte, wäre Thardan. Aber ich bezweifle, daß er Dir helfen würde, jedenfalls nicht freiwillig. Dir wird nichts anderes übrig bleiben, als die Probleme unserer Welt zu Deinen Eigenen zu machen. Vielleicht wird es uns mit Deiner Hilfe gelingen, endlich einen Weg zu finden, der es uns ermöglicht, die Schreckensherrschaft von Thardan zu beenden.”

“Aber was kann ich schon ausrichten”, erwiderte Winwood zweifelnd, “Ich bin nur ein normaler Mensch, der sich noch dazu in einer verzweiferten Lage befindet. Wie soll ich Euch gegen einen übermächtigen Magier beistehen?”

“Vergiß nicht die geheimnisvolle Kraft, die Du mit auf unsere Welt brachtest”, entgegnete der Alte aufmunternd, “Wenn Thardan soviel daran liegt, diese Kraft in sich aufzunehmen, dann wird sie Dir vielleicht auch helfen, etwas gegen ihn zu unternehmen.”

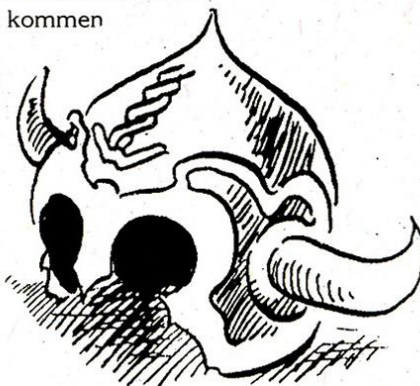
“Doch nun ist es Zeit für Dich zu gehen”, fuhr der Alte fort. “Du darfst Dich nicht zu lange an einer Stelle aufhalten. Vergiß



niemals, daß Thardan alles tun wird, um Deiner habhaft zu werden. Seine Schergen sind überall, und wenn Du Dich nicht vorsiehst, werden sie Dich finden."

"Begebe Dich zuerst nach Larvin und tauche dort unter. Versuche, einige Gefährten zu finden, denn alleine wirst Du nicht weit kommen. Viel Glück, Winwood!"

Mit diesen Worten verabschiedete sich der Alte und verließ den Raum. Winwood sah sich noch einmal um, dann öffnete er die schwere Eingangstür und trat ins Freie, um sein Schicksal zu erfüllen.





Die Attribute

Jede Spielfigur (Charakter) hat eine Reihe von verschiedenen Attributen, die für die Aktionen von großer Wichtigkeit sind. Es gibt sowohl die elementaren Charakter-Werte, als auch die magischen Eigenschaften, sowie die Kampfklassen.

CHARAKTER-WERTE

Hitpoints

Die Hitpoints sind der wichtigste Wert eines Charakters. Sie bestimmen seinen derzeitigen Gesundheitszustand. Bei jeder Verwundung verliert die Spielfigur einige Hitpoints. Sinken sie auf Null, so stirbt der Charakter.

Magie-Punkte

Die Magie-Punkte bestimmen, wieviele Zaubersprüche ein Magier noch aussprechen kann, bevor er sich erholen muß. Jeder Zauberspruch verbraucht eine bestimmte Menge an Magie-Punkten. Sind alle verbraucht, so ist der Magier nicht mehr in der Lage, zu zaubern.

Stärke (Strength)

Sie wirkt sich vor allem im Kampf aus und definiert zusammen mit der Waffe, welchen Schaden ein Schlag beim Gegner anrichtet. Sie ist aber auch in speziellen Situationen sehr wichtig, wenn es zum Beispiel darum geht, ein Hindernis wegzuräumen. Außerdem definiert sie mit, wieviel ein Charakter tragen kann.





Ausdauer (Stamina)

Die Ausdauer beschreibt die Widerstandskraft. Sie bestimmt, wie schnell sich die Hitpoints eines Charakters regenerieren, wie er auf Krankheiten oder Vergiftungen reagiert oder wie schnell er müde wird, wenn er unter Belastung steht.

Geschicklichkeit im Angriff (Skill)

Dieser Wert definiert die offensiven Fähigkeiten eines Charakters. Dazu gehören der Umgang mit den verschiedenen Waffen, die Treffsicherheit und die Fähigkeit, den Gegner mit klugen Finten zu überrumpeln.

Geschicklichkeit in der Verteidigung (Dexterity)

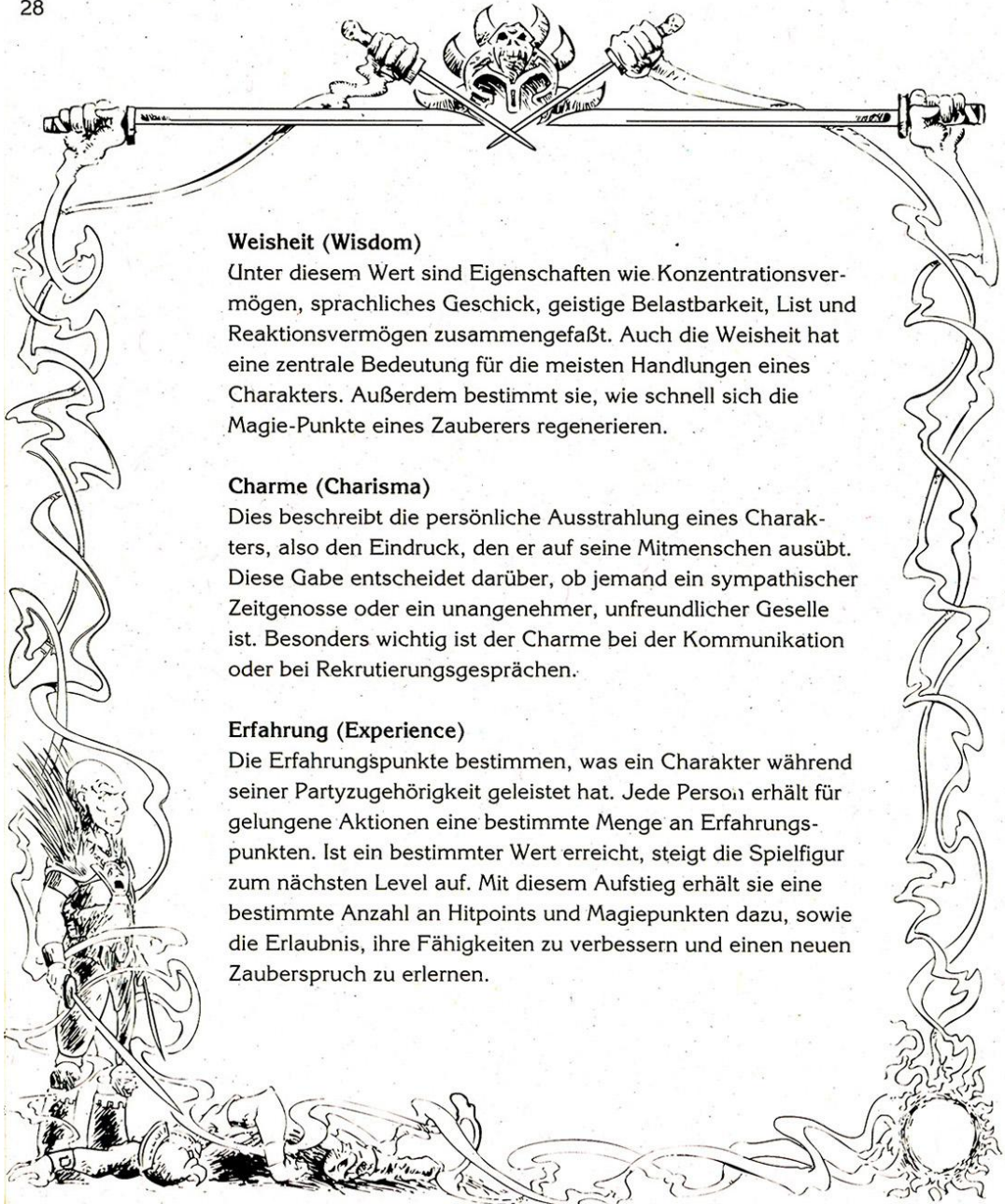
Unter diesem Wert sind die defensiven Fähigkeiten zusammengefaßt. Er definiert die Gewandtheit, mit der ein Charakter gegnerischen Attacken ausweichen und wie schnell er sich aus dem Kampfgeschehen zurückziehen kann.

Beide Geschicklichkeitswerte haben auch Einfluß darauf, wie schnell ein Charakter innerhalb einer Kampfrunde an der Reihe ist.

Intelligenz (Intelligence)

Die Intelligenz hat Einfluß auf nahezu alle Aktionen eines Charakters und hat daher eine zentrale Bedeutung. Besonders wichtig ist sie für Zauberer, da von ihr die Wirksamkeit der Zaubersprüche abhängt.





Weisheit (Wisdom)

Unter diesem Wert sind Eigenschaften wie Konzentrationsvermögen, sprachliches Geschick, geistige Belastbarkeit, List und Reaktionsvermögen zusammengefaßt. Auch die Weisheit hat eine zentrale Bedeutung für die meisten Handlungen eines Charakters. Außerdem bestimmt sie, wie schnell sich die Magie-Punkte eines Zauberers regenerieren.

Charme (Charisma)

Dies beschreibt die persönliche Ausstrahlung eines Charakters, also den Eindruck, den er auf seine Mitmenschen ausübt. Diese Gabe entscheidet darüber, ob jemand ein sympathischer Zeitgenosse oder ein unangenehmer, unfreundlicher Geselle ist. Besonders wichtig ist der Charme bei der Kommunikation oder bei Rekrutierungsgesprächen.

Erfahrung (Experience)

Die Erfahrungspunkte bestimmen, was ein Charakter während seiner Partyzugehörigkeit geleistet hat. Jede Person erhält für gelungene Aktionen eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten. Ist ein bestimmter Wert erreicht, steigt die Spielfigur zum nächsten Level auf. Mit diesem Aufstieg erhält sie eine bestimmte Anzahl an Hitpoints und Magiepunkten dazu, sowie die Erlaubnis, ihre Fähigkeiten zu verbessern und einen neuen Zauberspruch zu erlernen.



MAGISCHE EIGENSCHAFTEN

Jeder Charakter wird von einer Reihe unsichtbaren magischer Sphären umgeben, die ihn bei seinen Aktionen schützen bzw. unterstützen:

Anti-Magie-Sphäre schützt die Charaktere vor gegnerischen Zaubersprüchen.

Anti-Versteinerungs-Sphäre bewahrt vor Versteinerungsangriffen.

Anti-Geschoß-Sphäre blockt Pfeile und geworfene Waffen ab.

Anti-Feuer-Sphäre schützt gegen Verbrennungen jeder Art.

Anti-Infektions-Sphäre verhindert Krankheiten.

Sphäre der magischen Kraft verstärkt die Zaubersprüche eines Magiers.

Unverwundbarkeits-Sphäre schützt vor Verletzungen bzw. vermindert den Schaden.

Anti-Kritische-Sphäre kann die Charaktere davor bewahren, daß im Kampf ihr wunder Punkt getroffen wird.

Anti-Charme-Sphäre schützt Personen davor, auf Bezauberungsversuche hereinzufallen.

Magisches Auge sorgt dafür, daß Charaktere nicht in Fallen tappen.

Anti-Gift-Sphäre schützt vor Vergiftungen.

DIE KAMPFKLASSEN

Die Kampfkraft eines Charakters setzt sich aus sehr vielen Werten zusammen: aus den Charakter-Werten, den magischen Sphären, der Ausrüstung, der Wirkung von Zaubersprüchen oder -tränken und vielen anderen Werten. Um den Überblick





zu erleichtern, werden diese ganzen Werte zu 4 Kampfklassen zusammengefaßt, die permanent in der Statusanzeige zu sehen sind.

Die Waffenklasse (WK)

Die WK beschreibt die Durchschlagskraft der Waffen eines Charakters. Sie setzt sich hauptsächlich aus den Werten der Waffen und der Stärke des Charakters zusammen.

Die Rüstungsklasse (RK)

Sie wird durch die Werte der Rüstungen (Rüstung, Helm, Handschuhe und Schuhe) und der Ausdauer des Charakters bestimmt.

Die Angriffsklasse (AK)

Die AK wird im wesentlichen aus den Werten der Ausrüstung und der Geschicklichkeit im Angriff berechnet.

Die Verteidigungsklasse (VK)

Sie zeigt die Defensivstärke, die sich aus den Werten der Ausrüstung und Geschicklichkeit in der Verteidigung ergibt.

In alle 4 Klassen wird zudem die aktive Magie (Zaubersprüche oder -tränke) und der Level eines Charakters einbezogen. Außerdem haben die verschiedenen Rassen und Charakterklassen noch einen jeweiligen Bonus, der mit in die Berechnung der Kampfklassen einfließt.

Um im Kampf einen Treffer zu landen, muß ein Charakter



zuerst mit seiner AK die VK des Gegners überwinden, ansonsten hat er vorbeigeschlagen. Zum zweiten muß er mit seiner WK die RK des Gegners übertreffen. Nur wenn beides gelungen ist, wird dem Gegner ein Schaden zugefügt. Bei einem Angriff des Gegners verläuft es entsprechend umgekehrt. Es gibt noch eine Reihe von weiteren Werten, welche die Aktionen eines Charakters beeinflussen wie z.B. Mut oder Loyalität. Diese Werte werden angedeutet; sie äußern sich in den Aktionen oder Taten des Charakters.





Rassen

In früheren Zeiten verlief die menschliche Entwicklung auf der Parallelwelt der Erde genauso wie in unserer Welt. Dies änderte sich jedoch schlagartig, als die Magie entdeckt wurde.

Da es einen großen Bedarf an Sklaven gab, versuchten die antiken Magier schon frühzeitig, mit ihren besonderen Fähigkeiten das Erbgut mancher Menschen zu verändern. Sie wollten eine Rasse erschaffen, die dem Idealbild eines Arbeitssklaven entsprach. Er sollte möglichst kräftig sein, um auch schwerste Arbeiten erledigen zu können, andererseits aber durfte er nicht zu intelligent sein, damit er sich nicht über sein Los klar würde.

Und so experimentierten die Magier munter drauf los. Die meisten ihrer Kreaturen waren allerdings nicht lebensfähig und starben sehr schnell. Doch es stellten sich auch Erfolge ein. Auf diese Weise entstanden die merkwürdigsten Wesen. Die Magier beließen es aber nicht nur bei menschlichen Wesen, sondern sie gestalteten nahezu die komplette Tierwelt nach ihren persönlichen Wünschen um.

Durch diese Manipulationen geriet jedoch das Gleichgewicht der Natur ins Wanken und daher wurden schon bald strenge Gesetze erlassen, die diese Experimente verboten. Doch die Eingriffe waren nicht mehr rückgängig zu machen. Viele neue Menschenrassen und Tierspezies waren bereits entstanden, von denen manche besondere Fähigkeiten besaßen, die bis dorthin unbekannt waren.

Es folgt nun eine Auflistung der wichtigsten menschlichen Rassen, die heute die Welt von FATE dominieren.



Menschen

Hiermit sind die Menschen gemeint, die von den Versuchen verschont geblieben sind und sich nicht mit anderen Rassen vermischt haben. Menschen sind in allen Berufsklassen zu finden, die es in der Welt gibt. Sie haben keine besonderen Fähigkeiten, aber auch keine größeren Nachteile.

Zaraks

Die Zaraks sind aus der ursprünglichen Sklavenrasse hervorgegangen. Sie sind meist recht groß, kräftig und von niedriger Intelligenz. Sie sind ausdauernde Kämpfer und Arbeiter und leicht zu beeinflussen. Nur sehr wenige Zaraks sind in der Lage, eine Schule zu besuchen. Magie lehnen die meisten ab, da sie auf ihre Kräfte vertrauen. Da Zaraks meist sehr unangenehme Zeitgenossen sind, unfreundlich und unberechenbar, gehen ihnen die meisten anderen Rassen aus dem Weg.

Bes Zaraks

Die Bes Zaraks sind Mischlinge zwischen Menschen und Zaraks. Anfänglich waren sie Ausgestoßene, die weder von den Menschen noch von den Zaraks akzeptiert wurden. Doch mit der Zeit bildeten sie eine eigene Menschenrasse mit ihrer eigenen Kultur. Äußerlich sind sie von reinen Zaraks kaum zu unterscheiden. Sie verfügen jedoch über eine größere Intelligenz. Bes Zaraks sind die idealen Krieger, die von allen Heerführern gern angeworben werden.





Giganten

Die Giganten wurden wie die Zaraks als Sklavenrasse erschaffen. Sie sind von enormer Statur und bringen etliche Zentner auf die Waage. Sie sind die idealen Arbeiter, da sie über gewaltige Körperkräfte verfügen. Giganten sind oft recht unbeweglich und behäbig, daher sind sie als Krieger meist ungeeignet. Im Gegensatz zu den Zaraks sind sie jedoch recht umgänglich und gutmütig und daher fast überall anzutreffen.

Morons

Die Morons sind aus dem Versuch entstanden, eine geistige Superrasse zu erschaffen. Morons sind fast ihr ganzes Leben damit beschäftigt, sich weiterzubilden. Körperliche Arbeit wird von ihnen ausnahmslos abgelehnt. Sie sind daher meistens von zarter Statur und wirken etwas zerbrechlich. Doch sollte man sich von ihrem Äußeren nicht täuschen lassen. Durch ihre überragende Intelligenz verfügen sie fast immer über magische Kräfte. Morons sind ethisch sehr hochstehende Wesen und scheuen daher den Gebrauch von Waffen.

Ter Morons

Wie die Bes Zaraks sind die Ter Morons Mischlinge zwischen Menschen und Morons. Auch sie haben ihre eigene Kultur gegründet und setzen sich streng von ihren Mutterrassen ab. Ihr Äußeres entspricht dem der Menschen, ihre geistigen Fähigkeiten aber denen der Morons. Sie sind wesentlich widerstandsfähiger und manchmal auch in den Kämpferklassen zu finden.



Pheyds

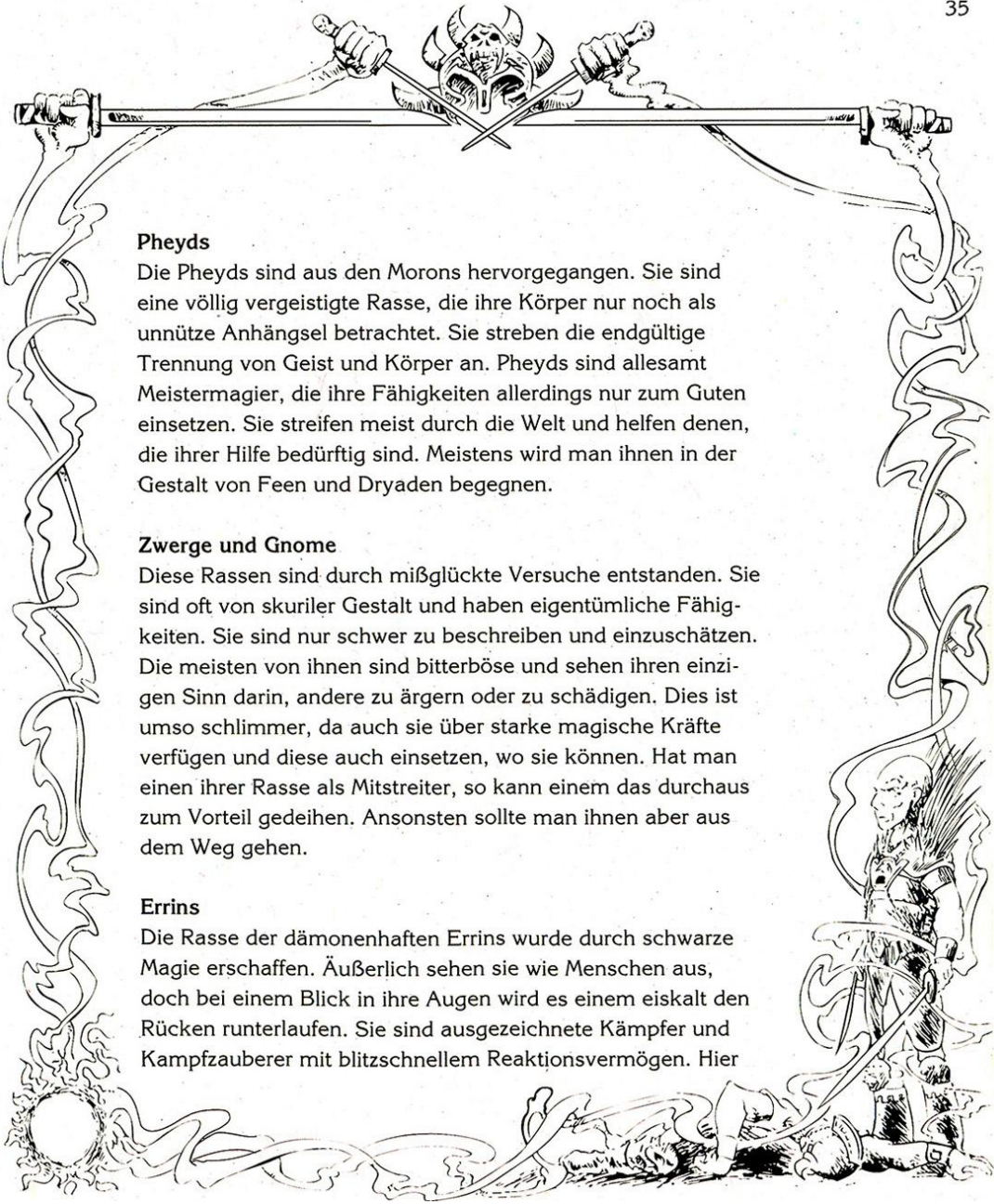
Die Pheyds sind aus den Morons hervorgegangen. Sie sind eine völlig vergeistigte Rasse, die ihre Körper nur noch als unnütze Anhängsel betrachtet. Sie streben die endgültige Trennung von Geist und Körper an. Pheyds sind allesamt Meistermagier, die ihre Fähigkeiten allerdings nur zum Guten einsetzen. Sie streifen meist durch die Welt und helfen denen, die ihrer Hilfe bedürftig sind. Meistens wird man ihnen in der Gestalt von Feen und Dryaden begegnen.

Zwerge und Gnome

Diese Rassen sind durch mißglückte Versuche entstanden. Sie sind oft von skuriler Gestalt und haben eigentümliche Fähigkeiten. Sie sind nur schwer zu beschreiben und einzuschätzen. Die meisten von ihnen sind bitterböse und sehen ihren einzigen Sinn darin, andere zu ärgern oder zu schädigen. Dies ist umso schlimmer, da auch sie über starke magische Kräfte verfügen und diese auch einsetzen, wo sie können. Hat man einen ihrer Rasse als Mitstreiter, so kann einem das durchaus zum Vorteil gedeihen. Ansonsten sollte man ihnen aber aus dem Weg gehen.

Errins

Die Rasse der dämonenhaften Errins wurde durch schwarze Magie erschaffen. Äußerlich sehen sie wie Menschen aus, doch bei einem Blick in ihre Augen wird es einem eiskalt den Rücken runterlaufen. Sie sind ausgezeichnete Kämpfer und Kampfzauberer mit blitzschnellem Reaktionsvermögen. Hier





sind sie allen anderen Rassen weit überlegen. Für zwischenmenschliche Kontakte sind sie allerdings völlig ungeeignet, da sich jeder normale Mensch in ihrer Umgebung sehr unbehaglich fühlen wird. Errins sind daher Einzelgänger, die nachts herumstreifen und sich ihre Opfer suchen. Hat man aber einen Errin als Kampfgenossen, so ist dies von unschätzbarem Wert.

Laurins

Auch die Laurins sind Geschöpfe der schwarzen Magie. Bei ihnen weiß man nie, ob sie real oder nur Einbildung sind. Laurins können ihre Gestalt nach außen hin nach Belieben verändern und dadurch ihre Umgebung täuschen. Manchmal sind sie einfach unsichtbar. Laurins können in jeder beliebigen Berufsklasse vorkommen, jedoch wird man sie meistens gar nicht als Laurin erkennen, wenn sie dies verbergen wollen. Ähnlich den Errins sind die Laurins perfekt für den Kampf geeignet, da sie ihre Gegner täuschen können, wie sie wollen.

Mutationen

Die Mutationen sind keine eigene Rasse, sie sind ein Sammelsurium aller menschlichen Wesen, die nirgends einzuordnen sind. Sie haben teilweise die merkwürdigsten Fähigkeiten und die seltsamste Gestalt. Sie sind meist von niederer Intelligenz und oftmals sehr häßlich anzusehen. Je nach Art sind sie in den verschiedensten Berufen anzutreffen, allerdings sind nur sehr wenige der Magie kundig.





Die Welt von Fate

DIE WILDNIS

Die Spielwelt von Fate, in der sich der Spieler als Winwood wiederfindet, besteht aus einer großen Wildnis, welche im Norden und Westen von undurchdringlichen Gebirgsketten und im Süden und Osten von einem großen Meer begrenzt wird.

In dieser Welt wird der Spieler 4 große Städte (Larvin, Valvice, Cassida und die mysteriöse Stadt Katloch) sowie 5 kleinere Dörfer (Larones, Fainvil, Perdida, Pirate Rock und Mernoc) finden. Die Städte sind durch ein weites Netz von Straßen und Wegen miteinander verbunden. Zudem sorgen viele Wegweiser dafür, daß sich der ortsfremde Wanderer nicht hoffnungslos verirrt.

Für ein etwas bequemerer Reisen sorgt die Tunnelbahn, die fast alle Städte und einige Punkte in der Wildnis miteinander verbindet. Allerdings ist die Benutzung dieser Bahn nicht immer ganz ungefährlich.

In der Wildnis gibt es viele heimtückische Gefahren, die auf den einsamen Wanderer warten. Man sollte hier stets auf der Hut sein und mit allem Möglichen und Unmöglichen rechnen. Zu Beginn des Spiels wäre es äußerst ratsam, schnell den sicheren Schutz einer Stadt zu suchen und diese erst wieder zu verlassen, wenn man einige Kameraden gefunden und etwas Erfahrung gesammelt hat. Aber auch dann sollte man noch einige Zeit die gefährlichen Sümpfe und die dichten Wälder meiden und ausschließlich auf den relativ sicheren Straßen reisen.



IN STÄDTEN UND DÖRFERN

In den meisten Städten ist man relativ sicher. Man sollte sich allerdings auch hier ein wenig vorsehen, denn hinter mancher Ecke wird ein hinterlistiger Dieb oder ein heimtückischer Mörder lauern. Andererseits sollte man sich aber auch bei eigenen Aktionen etwas vorsehen. So darf man keinesfalls jedes Wesen, dem man begegnet, einfach hinmeucheln. Derartige Handlungen werden von den Stadtwachen aufs Strengste bestraft. Beim Erforschen der Städte wird man auf viele öffentliche Gebäude stoßen, deren Dienste für die Abenteurer unerlässlich sind:

Die Kneipen und Tavernen

Hier kann der darbende Reisende seinen Hunger stillen und seinen Durst löschen. Er kann sich auch mit einem größeren Vorrat an Nahrungsmitteln und Getränken eindecken und ist so für längere Expeditionen gerüstet. Nach langen Reisen sollte man seinen Charakteren auch mal hin und wieder die gemütliche Atmosphäre einer lauschigen Kneipe gönnen, damit sie nicht die Lust verlieren. Desweiteren bieten die Kneipen immer die Möglichkeit, mal das eine oder andere Gespräch aufzufangen, und so vielleicht einige wichtige Informationen zu erhalten. Vor allem sind betrunkene Gesellen oft sehr gesprächig. Außerdem wird man hier viele Abenteurer finden, die sich gern der Party anschließen werden.



Die Gasthäuser und Hotels

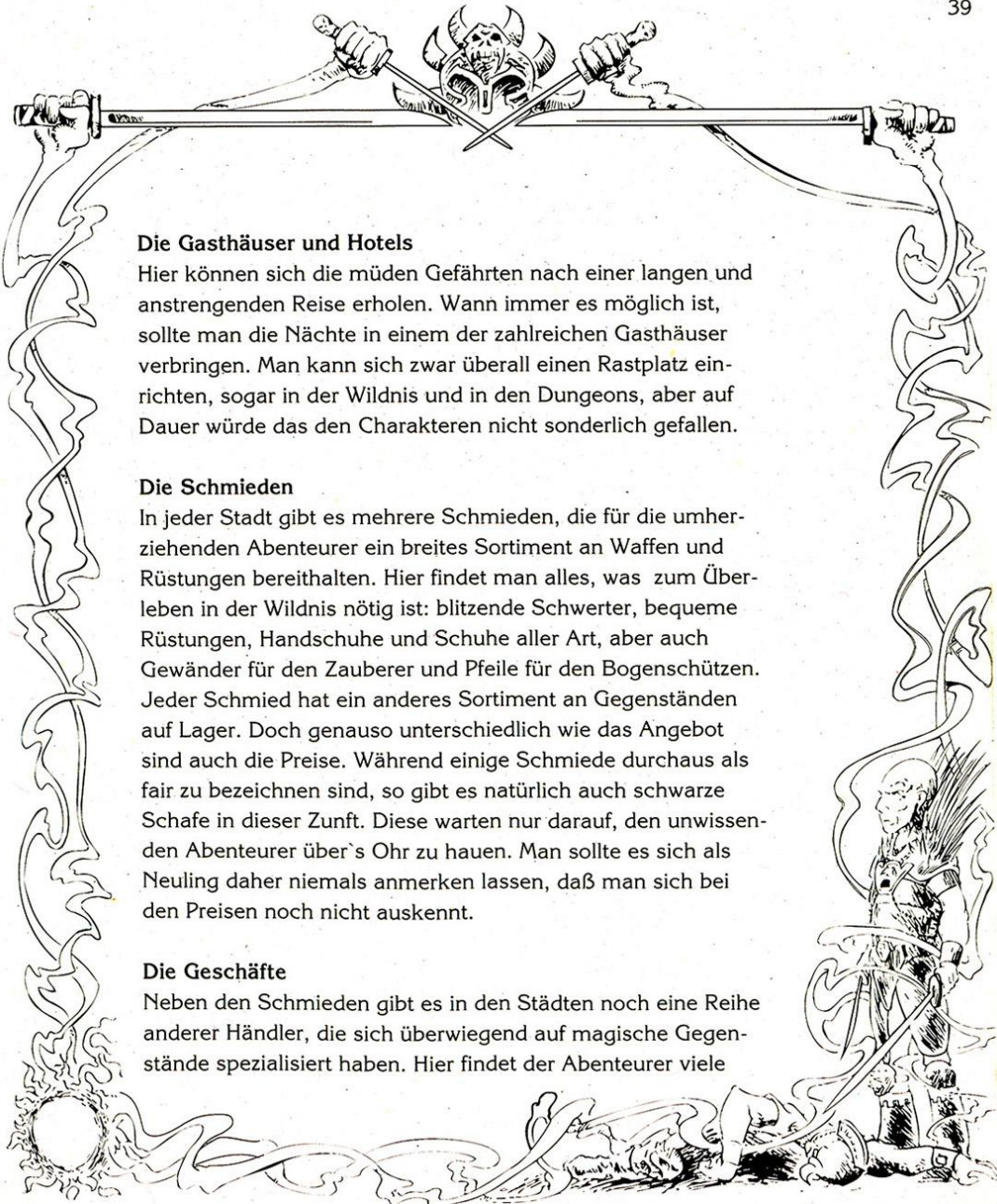
Hier können sich die müden Gefährten nach einer langen und anstrengenden Reise erholen. Wann immer es möglich ist, sollte man die Nächte in einem der zahlreichen Gasthäuser verbringen. Man kann sich zwar überall einen Rastplatz einrichten, sogar in der Wildnis und in den Dungeons, aber auf Dauer würde das den Charakteren nicht sonderlich gefallen.

Die Schmieden

In jeder Stadt gibt es mehrere Schmieden, die für die umherziehenden Abenteurer ein breites Sortiment an Waffen und Rüstungen bereithalten. Hier findet man alles, was zum Überleben in der Wildnis nötig ist: blitzende Schwerter, bequeme Rüstungen, Handschuhe und Schuhe aller Art, aber auch Gewänder für den Zauberer und Pfeile für den Bogenschützen. Jeder Schmied hat ein anderes Sortiment an Gegenständen auf Lager. Doch genauso unterschiedlich wie das Angebot sind auch die Preise. Während einige Schmiede durchaus als fair zu bezeichnen sind, so gibt es natürlich auch schwarze Schafe in dieser Zunft. Diese warten nur darauf, den unwissenden Abenteurer über's Ohr zu hauen. Man sollte es sich als Neuling daher niemals anmerken lassen, daß man sich bei den Preisen noch nicht auskennt.

Die Geschäfte

Neben den Schmieden gibt es in den Städten noch eine Reihe anderer Händler, die sich überwiegend auf magische Gegenstände spezialisiert haben. Hier findet der Abenteurer viele





nützliche Dinge, die ihm das Leben erleichtern. Das Angebot reicht von Zaubertränken über magische Lampen bis hin zu allen möglichen Zauberstäben für jeden Zweck. Doch Vorsicht, einige Händler bieten auch nur Ramsch zu horrenden Preisen an, den sie hinter wohlklingenden Namen verstecken. Ansonsten gilt das Gleiche wie bei den Schmieden. Ein sorgsamer Preisvergleich kann dem Abenteurer viel Ärger ersparen.

Die Banken

Ebenfalls sehr hilfreich sind die Banken, die man in den Städten findet. Da sich der Berufsstand der Diebe und Räuber ständig vergrößert, ist es sehr ratsam, nicht zu viel Bargeld mit sich herumzuschleppen. Hinter jeder Ecke könnte ein gemeiner Dieb lauern, der die Abenteurer um ihre schwer erkämpften Piaster bringen will.

Es gibt eine Reihe von verschiedenen Konten, die der Abenteurer eröffnen kann. Doch Vorsicht, einzahlen und abheben kann nur der jeweilige Kontoinhaber bei seiner Bank. Eine Ausnahme ist nur das Generalkonto, bei dem die Banken eine Generalvollmacht für alle Charaktere akzeptieren und auch Überweisungen in andere Städte übernehmen.

Weiterhin gibt es hier noch die Spar- und Investment-Konten. Bei den Sparkonten kann man einen hohen Zinsertrag erreichen, muß dafür aber seine Einlage für längere Zeit festlegen. Mit den Investment-Konten kann man sich als Spekulant versuchen, doch hier ist besondere Vorsicht geboten. Manch ein Abenteurer hat bei dubiosen Spekulationen schon sein ganzes Vermögen verloren.





Die Heilstätten

Da es in manchen Gegenden recht gefährlich sein kann und man des öfteren in blutige Kämpfe gerät, ist es nur natürlich, daß es hinter jeder zweiten Ecke eine Heilstätte gibt, in der die verwundeten oder toten Abenteurer gegen bare Münze behandelt werden.

Für die Kleriker und Heiler hat sich dieses Gewerbe zu einem lukrativen Geschäft entwickelt, vor allem, seit Thardans Schergen auch die Städte unsicher machen. Der unerfahrene Abenteurer wird sicherlich oft Kunde in den Heilstätten sein.

Die Ablaßhändler

Eine andere Art von Klerikern sind die Ablaßhändler. Da man für seine Sünden in manchen Städten schwer bestraft werden kann, haben diese sogenannten Geistlichen auch daraus ein einträgliches Geschäft gemacht. Indem sie den gestrauchelten Abenteurern die Beichte abnehmen und ihnen eine horrende Zahlung als Buße auferlegen, sind diese Kleriker zu den reichsten Bewohnern der Städte geworden. Doch ihre Dienste können für so manchen unerfahrenen Abenteurer lebenswichtig sein.

Die Gilden

In den Gilden haben sich verschiedene Magiergruppen zusammengeschlossen, die den Zauberer-Nachwuchs ausbilden. Zauberer, die einen Level aufgestiegen sind, können hier neue Zaubersprüche erlernen und neue Zauberklassen zuerkannt bekommen. Auch regenerieren die Magier der Gilden gegen



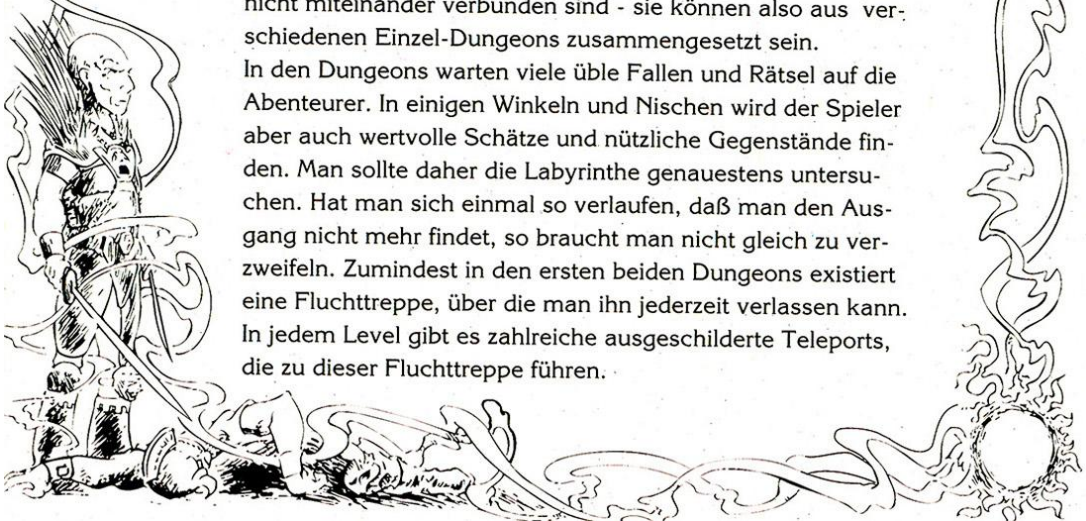


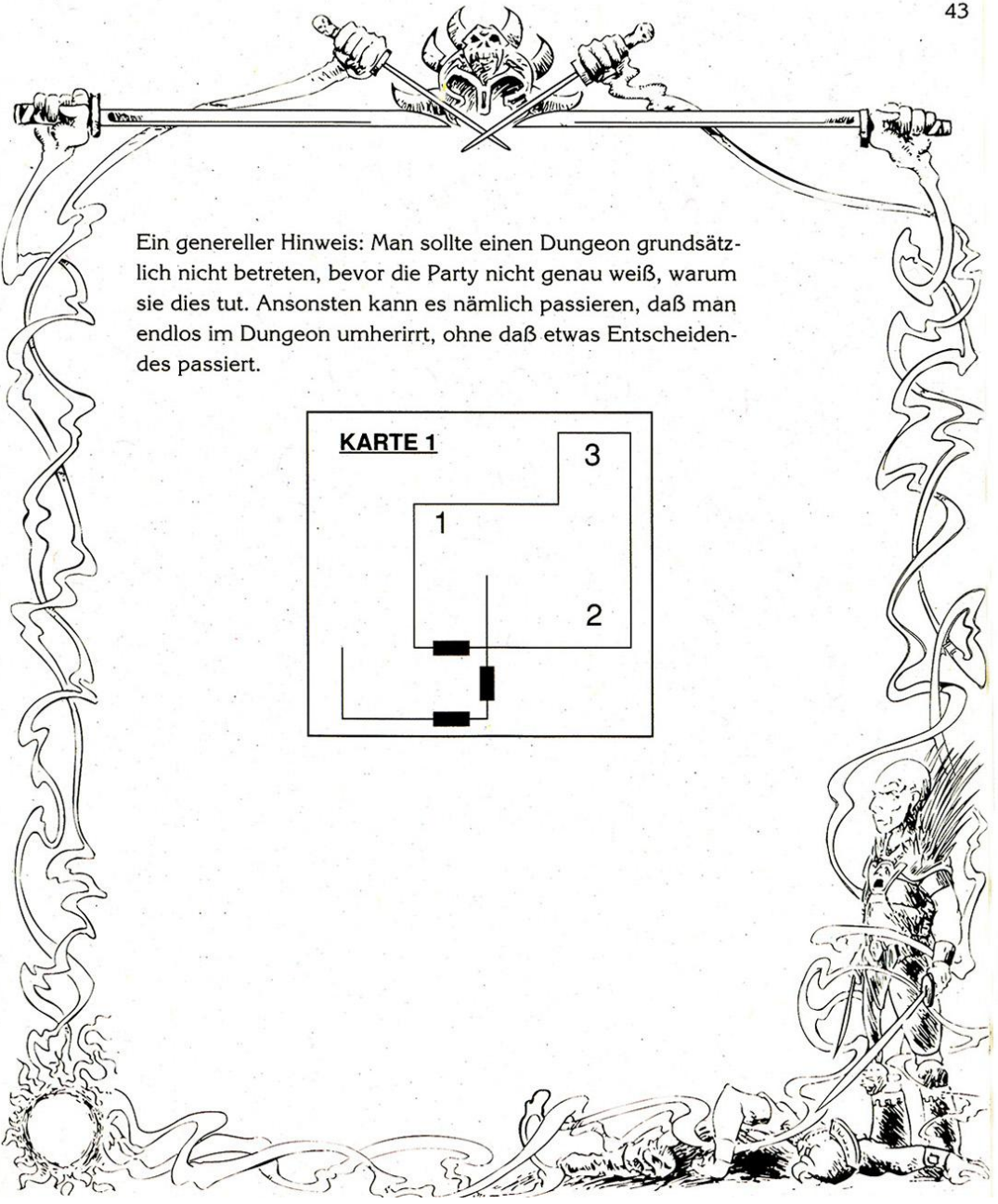
Bezahlung die magischen und körperlichen Kräfte von erschöpften Wanderern. Desweiteren können hier alle Charaktere, die hierzu die Erlaubnis bekommen haben, ihre persönlichen Fähigkeiten verbessern lassen.

DIE UNTERIRDISCHEN DUNGEONS

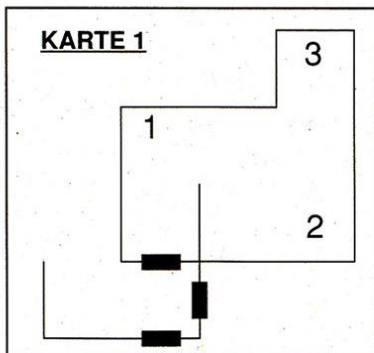
Die Dungeons von Fate sind allesamt groß und verwinkelt. Man kann sich hier sehr leicht verlaufen. Es ist daher von Vorteil, sich entweder Karten zu zeichnen oder einen großen Vorrat an magischen Edelsteinen mitzunehmen, mit denen eine Umgebungskarte erzeugt werden kann. Für diejenigen, die Karten zeichnen wollen, sei hier gesagt, daß alle Level (Städte und Dungeons) jeweils 56 mal 56 Felder groß sind, und exakt übereinander liegen, d.h. man verändert seine Koordinaten-Position durch die Benutzung einer Treppe nicht. Die Dungeons sind meistens in mehrere große Abschnitte aufgeteilt, die nicht miteinander verbunden sind - sie können also aus verschiedenen Einzel-Dungeons zusammengesetzt sein.

In den Dungeons warten viele üble Fallen und Rätsel auf die Abenteurer. In einigen Winkeln und Nischen wird der Spieler aber auch wertvolle Schätze und nützliche Gegenstände finden. Man sollte daher die Labyrinth genauestens untersuchen. Hat man sich einmal so verlaufen, daß man den Ausgang nicht mehr findet, so braucht man nicht gleich zu verzweifeln. Zumindest in den ersten beiden Dungeons existiert eine Fluchttreppe, über die man ihn jederzeit verlassen kann. In jedem Level gibt es zahlreiche ausgeschilderte Teleports, die zu dieser Fluchttreppe führen.





Ein genereller Hinweis: Man sollte einen Dungeon grundsätzlich nicht betreten, bevor die Party nicht genau weiß, warum sie dies tut. Ansonsten kann es nämlich passieren, daß man endlos im Dungeon umherirrt, ohne daß etwas Entscheidendes passiert.





Die Konfrontation

In der Welt von Fate wimmelt es von verschiedenen Lebewesen, es ist daher natürlich, daß man ständig jemandem begegnet. Bei diesen Begegnungen stehen dem Spieler eine Fülle von verschiedenen Optionen zur Verfügung. Um den größtmöglichen Erfolg zu haben, sollte man die Wirkungsweise dieser Optionen gut kennen, damit man stets die richtige Taktik wählt.

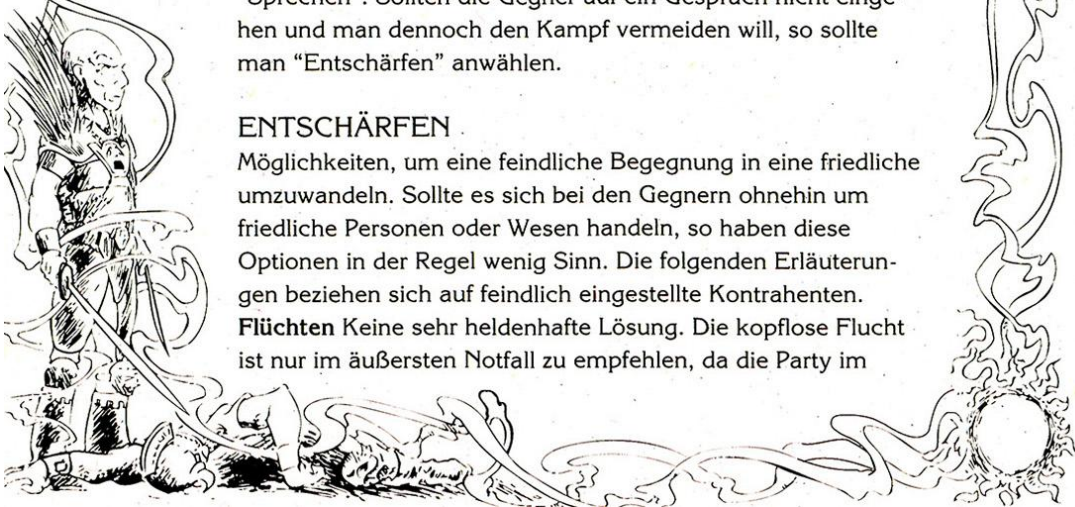
Zu Beginn einer Konfrontation befindet man sich im sogenannten Begegnungsmodus, d.h. hier steht noch nicht fest, ob es sich um eine freundliche oder um eine feindliche Begegnung handelt. Dies hat der Spieler in den meisten Fällen selbst in der Hand.

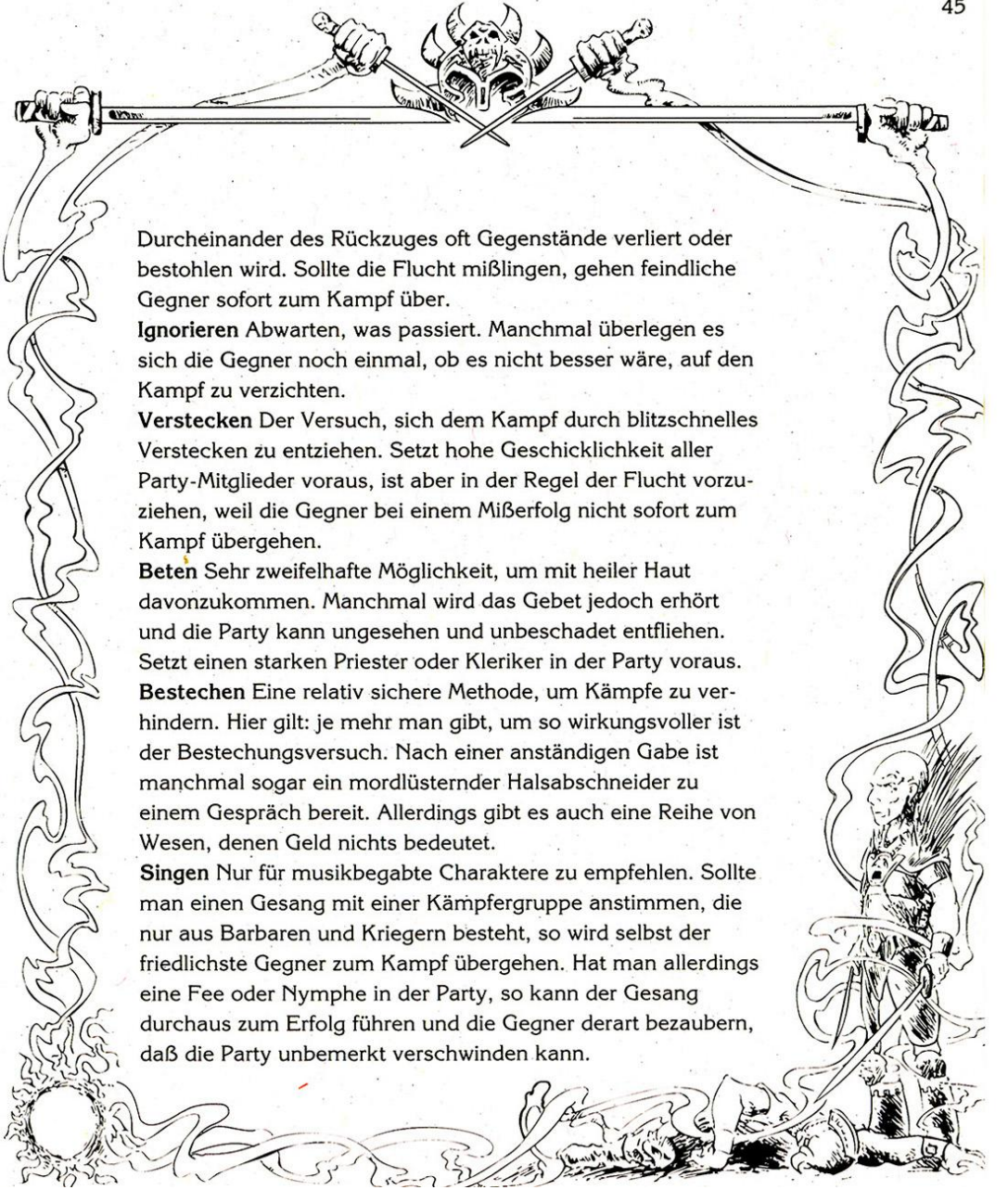
Für letzteres kann die Option "Kampf" angewählt werden, obwohl es meistens sinnvoller ist, eine Begegnung friedlich durchzuführen. Besonders empfehlenswert ist die Option "Sprechen". Sollten die Gegner auf ein Gespräch nicht eingehen und man dennoch den Kampf vermeiden will, so sollte man "Entschärfen" anwählen.

ENTSCHÄRFEN

Möglichkeiten, um eine feindliche Begegnung in eine friedliche umzuwandeln. Sollte es sich bei den Gegnern ohnehin um friedliche Personen oder Wesen handeln, so haben diese Optionen in der Regel wenig Sinn. Die folgenden Erläuterungen beziehen sich auf feindlich eingestellte Kontrahenten.

Flüchten Keine sehr heldenhafte Lösung. Die kopflose Flucht ist nur im äußersten Notfall zu empfehlen, da die Party im





Durcheinander des Rückzuges oft Gegenstände verliert oder bestohlen wird. Sollte die Flucht mißlingen, gehen feindliche Gegner sofort zum Kampf über.

Ignorieren Abwarten, was passiert. Manchmal überlegen es sich die Gegner noch einmal, ob es nicht besser wäre, auf den Kampf zu verzichten.

Verstecken Der Versuch, sich dem Kampf durch blitzschnelles Verstecken zu entziehen. Setzt hohe Geschicklichkeit aller Party-Mitglieder voraus, ist aber in der Regel der Flucht vorzuziehen, weil die Gegner bei einem Mißerfolg nicht sofort zum Kampf übergehen.

Beten Sehr zweifelhafte Möglichkeit, um mit heiler Haut davonzukommen. Manchmal wird das Gebet jedoch erhört und die Party kann ungesehen und unbeschadet entfliehen. Setzt einen starken Priester oder Kleriker in der Party voraus.

Bestechen Eine relativ sichere Methode, um Kämpfe zu verhindern. Hier gilt: je mehr man gibt, um so wirkungsvoller ist der Bestechungsversuch. Nach einer anständigen Gabe ist manchmal sogar ein mordlüsterner Halsabschneider zu einem Gespräch bereit. Allerdings gibt es auch eine Reihe von Wesen, denen Geld nichts bedeutet.

Singen Nur für musikbegabte Charaktere zu empfehlen. Sollte man einen Gesang mit einer Kämpfergruppe anstimmen, die nur aus Barbaren und Kriegern besteht, so wird selbst der friedlichste Gegner zum Kampf übergehen. Hat man allerdings eine Fee oder Nymphe in der Party, so kann der Gesang durchaus zum Erfolg führen und die Gegner derart bezaubern, daß die Party unbemerkt verschwinden kann.



Späßchen Setzt hohe Intelligenz und viel Weisheit voraus, ist aber oft von Erfolg gekrönt. Sollte es nicht sofort klappen, so kann man diese Option ruhig mehrmals anwählen. Hat man sogar einen berufsmäßigen Spaßmacher in der Party, so kann man fast jeden feindlichen Gegner derart besänftigen, daß er einer friedlichen Lösung zustimmt.

AKTIONEN

Möglichkeiten, um die Begegnung eventuell schnell zu beenden.

Ärgern Eine zweischneidige Möglichkeit. Wenn man Glück hat und den Gegner in perfekter Manier verspottet, kann es passieren, daß er vor Wut den Verstand verliert. Hat man jedoch Pech, dann ist der Gegner noch viel wütender und feindlicher als vorher. Auch hier ist ein berufsmäßiger Narr von großem Wert.

Brüllen Gut gebrüllt ist halb gewonnen. Dies gilt aber nur, wenn man einige stimmgewaltige Krieger in der Party hat, die einen furchteinflößenden Kampfschrei ausstoßen können.

Schriftrolle Das Lesen einer heiligen Schriftrolle funktioniert immer, setzt aber den Besitz einer solchen voraus. Die Wirkung ist die gleiche wie bei einer heiligen Handgranate, nur noch wesentlich stärker.

Die weiteren Aktionen bedürfen keiner weiteren Erläuterung.

VORGEHEN

Falls die Gegner zu Beginn der Begegnung noch Abstand von der Party halten, geht die Party um 2 m vor.



SPRECHEN

Versuch, ein Gespräch zu beginnen - in der Regel die beste Lösung von allen. Auf diese Weise erhält man die größte Anzahl aller Informationen.

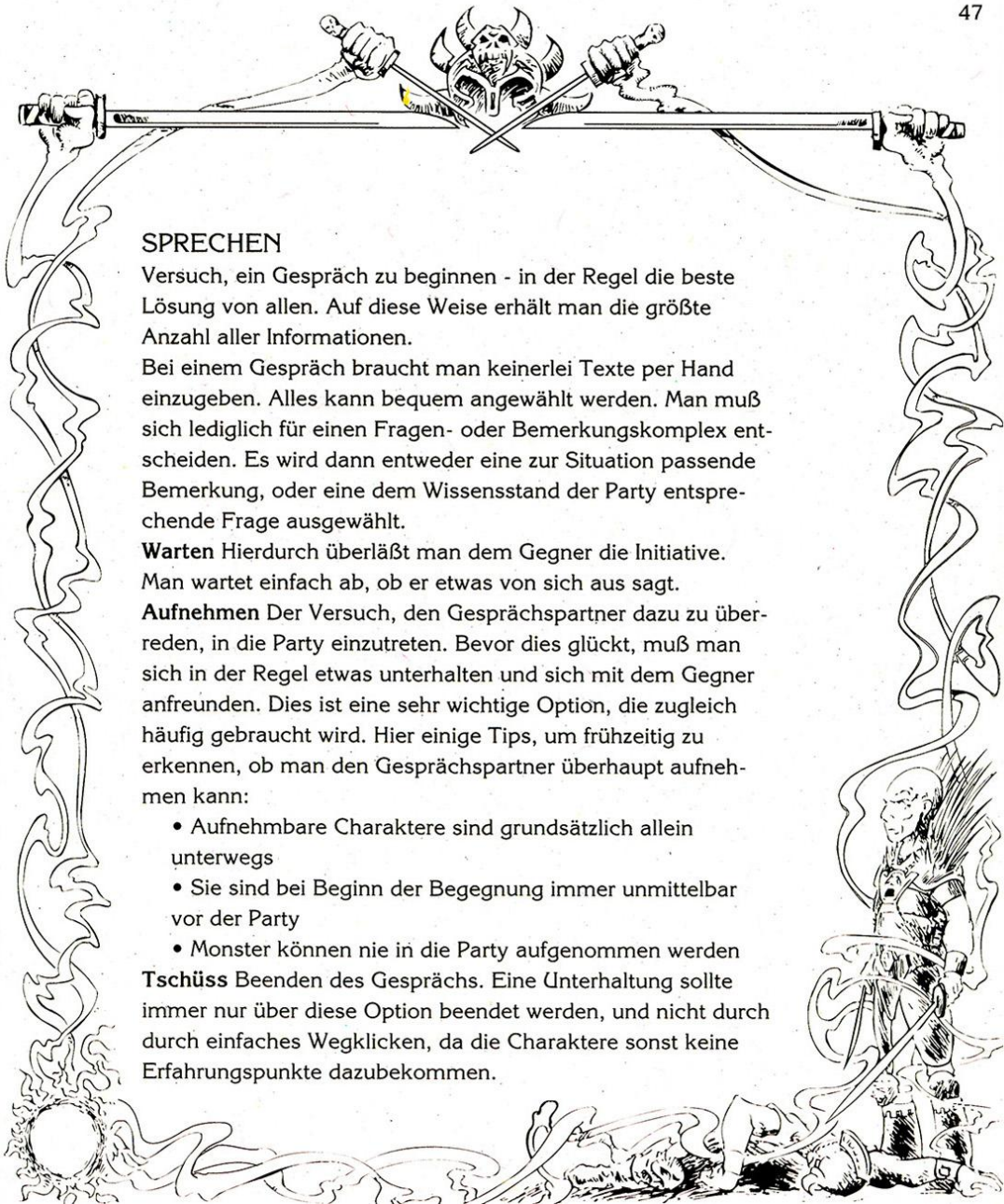
Bei einem Gespräch braucht man keinerlei Texte per Hand einzugeben. Alles kann bequem angewählt werden. Man muß sich lediglich für einen Fragen- oder Bemerkungskomplex entscheiden. Es wird dann entweder eine zur Situation passende Bemerkung, oder eine dem Wissensstand der Party entsprechende Frage ausgewählt.

Warten Hierdurch überläßt man dem Gegner die Initiative. Man wartet einfach ab, ob er etwas von sich aus sagt.

Aufnehmen Der Versuch, den Gesprächspartner dazu zu überreden, in die Party einzutreten. Bevor dies glückt, muß man sich in der Regel etwas unterhalten und sich mit dem Gegner anfreunden. Dies ist eine sehr wichtige Option, die zugleich häufig gebraucht wird. Hier einige Tips, um frühzeitig zu erkennen, ob man den Gesprächspartner überhaupt aufnehmen kann:

- Aufnehmbare Charaktere sind grundsätzlich allein unterwegs
- Sie sind bei Beginn der Begegnung immer unmittelbar vor der Party
- Monster können nie in die Party aufgenommen werden

Tschüss Beenden des Gesprächs. Eine Unterhaltung sollte immer nur über diese Option beendet werden, und nicht durch einfaches Wegklicken, da die Charaktere sonst keine Erfahrungspunkte dazubekommen.



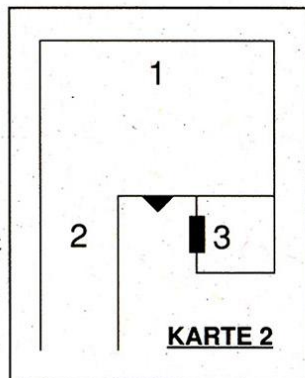


Almosen Eine schnelle, wenn auch teure Methode, um sich mit dem Gegner anzufreunden.

Doch Vorsicht, es gibt auch Gesprächspartner, die man dadurch beleidigen kann.

Handeln Der Versuch, dem Gesprächspartner etwas abzu-
kaufen.

Drohen Nicht sehr nett, aber recht einträglich, falls die Party stark genug aussieht. Hier stellt man den Gegner vor die Entscheidung: "Geld oder Leben!".



SPEZIELLE FRAGEN

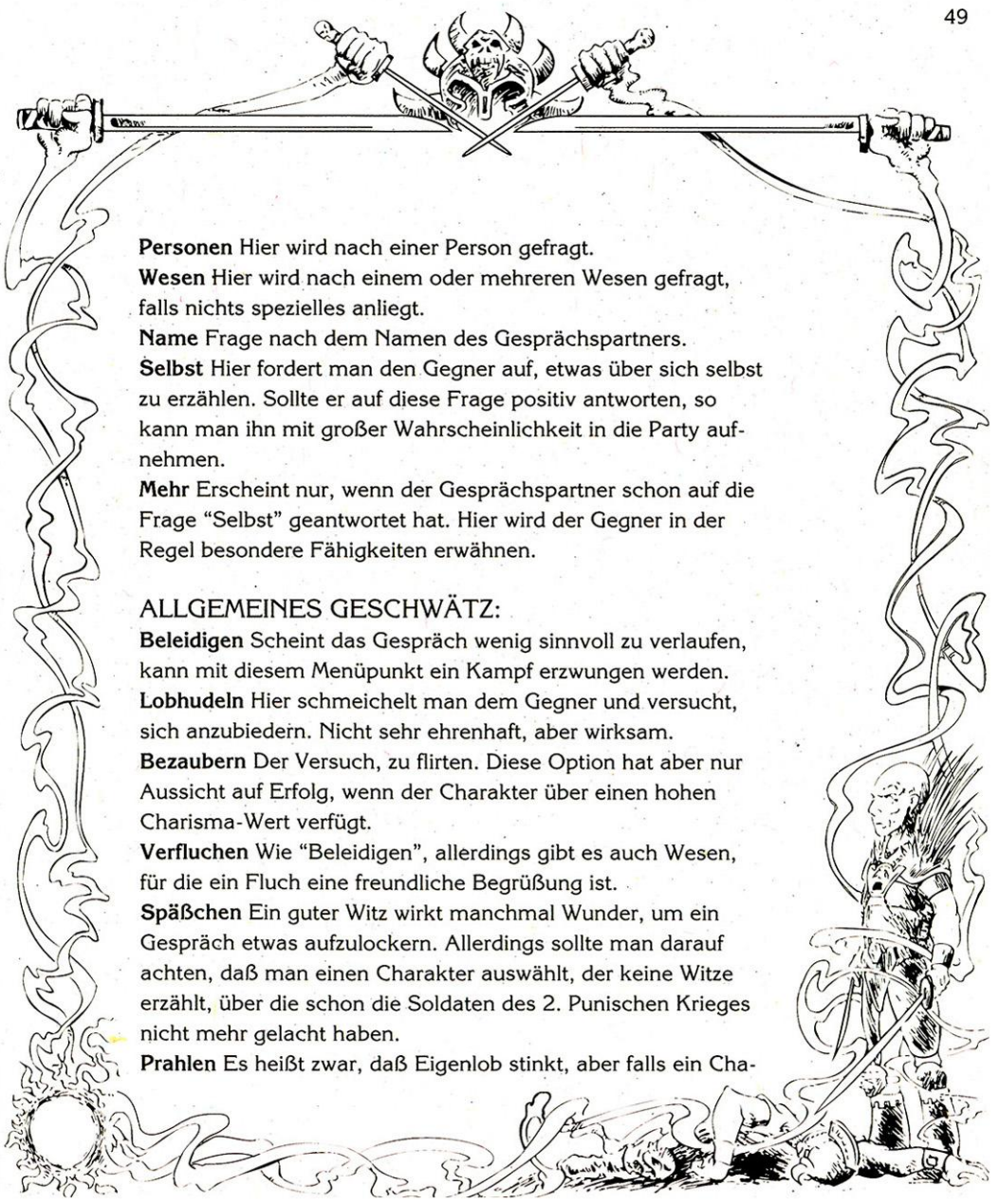
Beruf Der Gegner wird nach seiner Beschäftigung gefragt.

Hilfe Der Gegner wird um Unterstützung gebeten. Die Hilfen, die hier eventuell gegeben werden, können sehr unterschiedlich sein. Manchmal bekommt man die Hilfe auch nur, wenn man vorher ein Almosen gegeben hat.

Hinweise Hier wird nach allgemeinen Hinweisen gefragt, es sei denn, die Party hat bereits einige unvollständige Informationen. In diesem Fall wird eine dementsprechende Frage formuliert. Wenn die Party z.B. Hinweise über eine Insel bekommen hat, dann würde jetzt eine Frage nach dieser Insel gestellt werden.

Gegenstände Entweder eine allgemeine Frage über Ausrüstungsgegenstände oder eine Spezielle, je nach Wissensstand.





Personen Hier wird nach einer Person gefragt.

Wesen Hier wird nach einem oder mehreren Wesen gefragt, falls nichts spezielles anliegt.

Name Frage nach dem Namen des Gesprächspartners.

Selbst Hier fordert man den Gegner auf, etwas über sich selbst zu erzählen. Sollte er auf diese Frage positiv antworten, so kann man ihn mit großer Wahrscheinlichkeit in die Party aufnehmen.

Mehr Erscheint nur, wenn der Gesprächspartner schon auf die Frage "Selbst" geantwortet hat. Hier wird der Gegner in der Regel besondere Fähigkeiten erwähnen.

ALLGEMEINES GESCHWÄTZ:

Beleidigen Scheint das Gespräch wenig sinnvoll zu verlaufen, kann mit diesem Menüpunkt ein Kampf erzwungen werden.

Lobhudeln Hier schmeichelt man dem Gegner und versucht, sich anzubiedern. Nicht sehr ehrenhaft, aber wirksam.

Bezaubern Der Versuch, zu flirten. Diese Option hat aber nur Aussicht auf Erfolg, wenn der Charakter über einen hohen Charisma-Wert verfügt.

Verfluchen Wie "Beleidigen", allerdings gibt es auch Wesen, für die ein Fluch eine freundliche Begrüßung ist.

Späßchen Ein guter Witz wirkt manchmal Wunder, um ein Gespräch etwas aufzulockern. Allerdings sollte man darauf achten, daß man einen Charakter auswählt, der keine Witze erzählt, über die schon die Soldaten des 2. Punischen Krieges nicht mehr gelacht haben.

Prahlen Es heißt zwar, daß Eigenlob stinkt, aber falls ein Cha-



rakter wirklich über enorme Fähigkeiten verfügt, kann ein gekonntes Angeben den Gegner durchaus beeindrucken.

Spinnen Hier erfindet man irgendwelche wilden Geschichten, um dem Gegner zu imponieren. Man sollte aber darauf achten, wem man Märchen erzählt. Ein hochintelligenter Magier würde sofort merken, daß man ihn nur veräppeln will.

Vorstellen Hier begrüßt man den Gesprächspartner und stellt sich vor.

KÄMPFEN

Sollte sich der Kampf nicht vermeiden lassen, so wird man Bekanntschaft mit dem komplexen Kampfsystem machen. Der Kampf läuft in Kampfunden ab. In jeder Runde sind alle am Kampf Beteiligten in der Regel einmal an der Reihe, jeder Charakter und Gegner mit genau einer Aktion. Die Reihenfolge richtet sich nach den Charakter-Werten, der Erfahrung und nach Rasse und Klasse eines Charakters. Im besten Fall wären die Charaktere alle vor den Gegnern an der Reihe. Doch meistens und gerade zu Beginn des Spiels wird dies nur selten vorkommen. Der Charakter, der als erstes an der Reihe ist, sollte daher nach Möglichkeit die schnellsten bzw. gefährlichsten Gegner ausschalten, falls er dazu in der Lage ist.

Die Kommandos müssen nur dann ausgewählt werden, wenn ein Charakter an der Reihe ist. Dies hat den Vorteil, daß man die Aktion der aktuellen Kampfsituation anpassen kann. Bei früheren Rollenspielen gab es immer das Problem, daß alle Aktionen im Voraus festgelegt werden mußten und daß dann die Charaktere Gegner angegriffen haben, die gar nicht mehr



da waren. Wenn ein Charakter an der Reihe ist, eine Aktion durchzuführen, sieht man das entsprechende Charakterbild und das Haupt-Kampfmenü. Außerdem werden auf der Textrolle die aktuellen Gegner angezeigt.

Zuschlagen Der direkte Angriff mit der 1. Waffe. Hat ein Charakter keine Waffe in der Hand, so versucht er einen Fausthieb oder einen Fußtritt. Die Reichweite bei dieser Angriffsart wird durch die Waffe bestimmt. Bei den meisten Waffen und beim Schlagen mit der Faust oder den Füßen ist die Reichweite Null, d.h. nur wirksam bei Gegnern, die unmittelbar vor der Party stehen. In den meisten Fällen wird EIN Gegner angegriffen. Gibt es mehrere Gruppen, so muß anschließend noch die anzugreifende Gruppe ausgewählt werden (siehe rechts).

Dies gilt gleichermaßen für alle anderen Optionen. Hat der Charakter jedoch eine sogenannte Rundschlagwaffe, so kann er damit gleich eine ganze Gruppe oder bei einigen besonderen Waffen gleich alle Gegner angreifen.



Zaubern Die wohl wichtigste Kampfoption. Um einen Zauberspruch auszuwählen, wird zuerst die Zauberklasse bestimmt, anschließend der gewünschte Zauberspruch. Wie schon beim Zuschlagen muß auch hier und bei allen folgenden Optionen





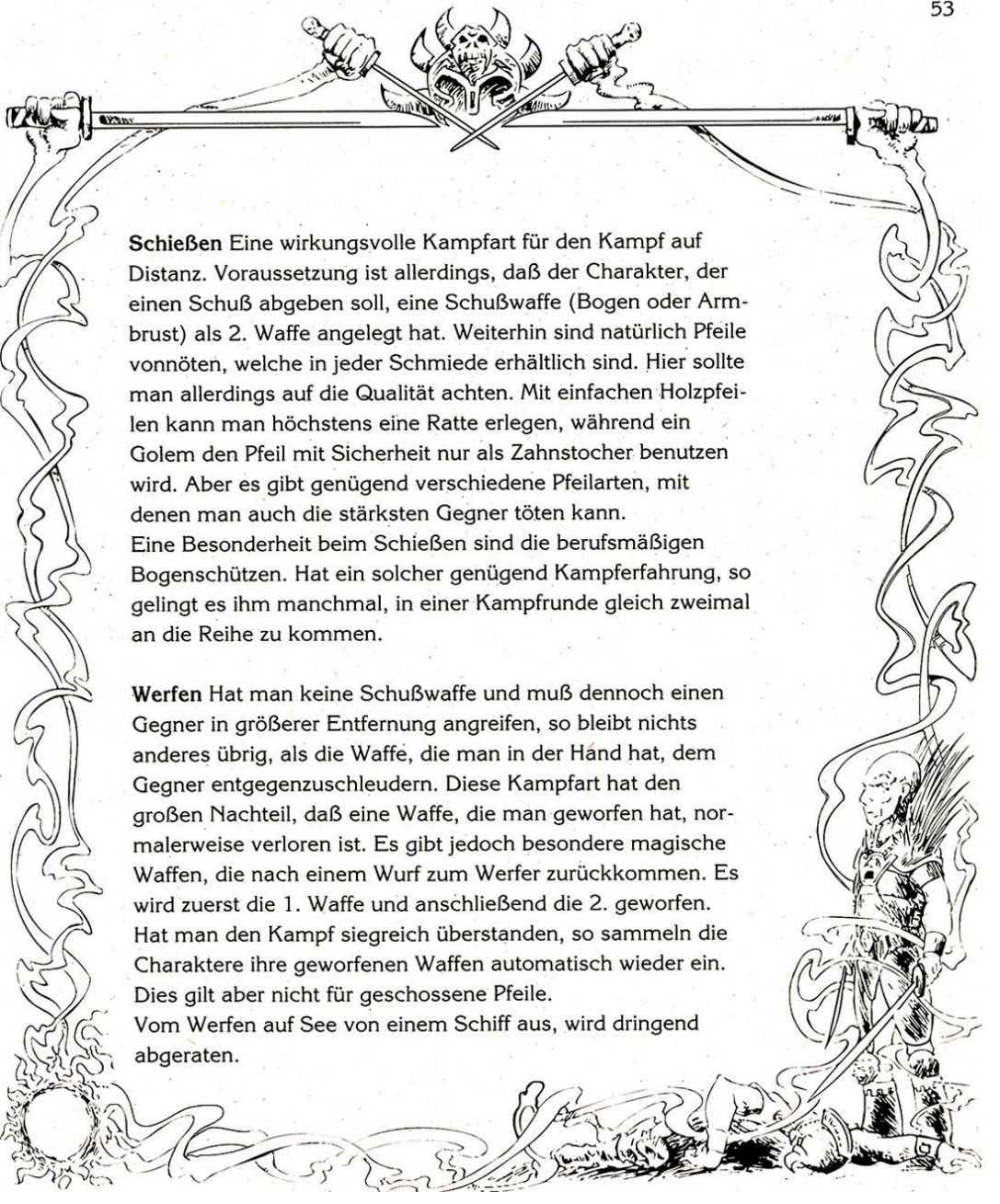
eventuell die Zielgruppe ausgewählt werden. Ist dies geschehen, so wird das Ergebnis des Zaubers auf der Textrolle ausgegeben.

Man sollte sich auf keinen Fall nur auf die Vernichtungszaubersprüche beschränken. Oft ist es sehr sinnvoll oder sogar notwendig, die Gegner erst einmal zu schwächen und erst dann richtig anzugreifen. Da die feindlichen Zauberer über die gleichen Zaubersprüche wie die Party verfügen, sollte man diese grundsätzlich zuerst bekämpfen.

Gegenstand Das Benutzen von Gegenständen ist eine weitere unentbehrliche Kampfart. Da manche Charakter-Klassen keine wirkungsvollen Waffen benutzen dürfen und auch keine oder nur wenige Kampfzaubersprüche haben, sind Gegenstände eine gute Alternative. Jeder Gegenstand kann ohne Einschränkung von jedem Charakter benutzt werden. So kann z.B. eine schwache Fee mit einem Meisterstab zu einer äußerst starken Kämpferin werden.

Gegenstände haben allerdings gegenüber den Waffen einen großen Nachteil. Da sie allesamt magischer Natur sind, lösen sie sich oftmals nach Gebrauch in Luft auf. Ob dies geschieht, hängt in erster Linie vom Gegenstand selbst ab; z.B. verschwindet eine magische Perle nach Gebrauch fast immer, während sich ein Lichtstab manchmal über 100 mal benutzen läßt. In zweiter Linie hängt es vom benutzenden Charakter ab. Ein Barbar, dem man einen Flammenstab in die Hand gibt, bringt diesen in jedem Fall zum Verschwinden, manchmal noch bevor er ihn benutzt hat.





Schießen Eine wirkungsvolle Kampfart für den Kampf auf Distanz. Voraussetzung ist allerdings, daß der Charakter, der einen Schuß abgeben soll, eine Schußwaffe (Bogen oder Armbrust) als 2. Waffe angelegt hat. Weiterhin sind natürlich Pfeile vonnöten, welche in jeder Schmiede erhältlich sind. Hier sollte man allerdings auf die Qualität achten. Mit einfachen Holzpfeilen kann man höchstens eine Ratte erlegen, während ein Golem den Pfeil mit Sicherheit nur als Zahnstocher benutzen wird. Aber es gibt genügend verschiedene Pfeilarten, mit denen man auch die stärksten Gegner töten kann. Eine Besonderheit beim Schießen sind die berufsmäßigen Bogenschützen. Hat ein solcher genügend Kampferfahrung, so gelingt es ihm manchmal, in einer Kampfrunde gleich zweimal an die Reihe zu kommen.

Werfen Hat man keine Schußwaffe und muß dennoch einen Gegner in größerer Entfernung angreifen, so bleibt nichts anderes übrig, als die Waffe, die man in der Hand hat, dem Gegner entgegenschleudern. Diese Kampfart hat den großen Nachteil, daß eine Waffe, die man geworfen hat, normalerweise verloren ist. Es gibt jedoch besondere magische Waffen, die nach einem Wurf zum Werfer zurückkommen. Es wird zuerst die 1. Waffe und anschließend die 2. geworfen. Hat man den Kampf siegreich überstanden, so sammeln die Charaktere ihre geworfenen Waffen automatisch wieder ein. Dies gilt aber nicht für geschossene Pfeile. Vom Werfen auf See von einem Schiff aus, wird dringend abgeraten.



Waffen Wählt man diese Option an, kann man während des Kampfes die Waffen in den Händen wechseln. Sehr sinnvoll, wenn man bereits die 1. und 2. Waffe geworfen hat.

Verteidigen Bedeutet im Prinzip nichts anderes, als gar nichts zu tun. Sollte man nur anwählen, wenn es keine sinnvolle Option gibt oder man aus Versehen in den Kampf geraten ist.

SPEZIELLES:

Bezaubern Der Versuch, die Gegner abzulenken bzw. zu verwirren. Sollte man nur anwenden, wenn der Charisma-Wert eines Charakters deutlich über 20 liegt.

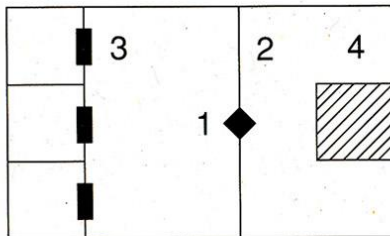
Gelingt ein Bezauberungsversuch, so werden die Gegner erheblich verwirrt. Diese Phase der Unsicherheit kann vom nächsten Charakter, der an der Reihe ist, gnadenlos ausgenutzt werden. Nicht sehr ehrenhaft, aber dafür äußerst wirkungsvoll.

Man kann sich beim Bezaubern noch entscheiden, ob man sich gegen alle Gegner richtet oder aber sich auf eine Gruppe konzentriert. Im zweiten Fall ist die Wirkung stärker.

Brüllen Von einem Krieger oder Barbaren ausgeführt, kann ein Kampfschrei eine enorme Wirkung erzielen. Einem Gegner, der gerade noch furchtlos angegriffen hat, rutscht möglicherweise jetzt das Herz in die Hose. Sein Angriff kann dadurch erheblich geschwächt werden. Außerdem wird er manchmal für einige Schadenspunkte erschreckt.

Ein Kampfschrei richtet sich grundsätzlich gegen alle Gegner.



KARTE 3

Berauben Der Versuch, einem Gegner einige Geldstücke aus den Taschen zu stehlen. Sollte nur von einem erfahrenen Dieb versucht werden, da ein Gegner, der den Diebstahl bemerkt, wesentlich aggressiver wird und stärker und entschlossener zuschlägt. Gelingt der Diebstahl aber unbemerkt, kann man sich über eine zusätzliche Einnahme freuen.

Ärgern Es gehört zwar eine Portion Mut dazu, die Gegner während des Kampfes auch noch zu verspotten, kann aber manchmal recht wirksam sein. Man sollte aber die Gegner, die man ärgert, sehr sorgfältig auswählen. Ein verärgerter Gegner wird in der Regel seine Deckung etwas vernachlässigen, dafür aber umso stärker zuschlagen. Weiterhin wird er nicht mehr so überlegt angreifen, sondern sich eher von seinem Instinkt leiten lassen. Einen Barbaren sollte man daher lieber nicht verspotten, da sich dieser von vornherein mehr von seinen Gefühlen steuern lässt. Gegen Magier und ähnliche intelligente Personen kann das Ärgern aber durchaus eine positive Wirkung haben, da sich diese nicht mehr so gut konzentrieren können.





Greifen Das Greifen nach einem Gegner ist eine ganz spezielle Kampfform, die nur wenige sehr erfahrene Charaktere beherrschen. Manche Personen, vornehmlich Errins oder Laurins, bekommen mit der Zeit so starke magische Fähigkeiten, daß sie einem Gegner durch bloßes Berühren großen Schaden zufügen können. Das kann Lähmung, Alterung oder sogar Versteinigung sein.

Hintergehen Eine besonders hinterhältige Finte. Der Charakter macht ein geschicktes Täuschungsmanöver und versucht, dem Gegner einen kritischen Hieb von hinten zu versetzen. Sollte nur von sehr kampferfahrenen Charakteren versucht werden, die ein hohes Quantum an Geschicklichkeit besitzen. Mißlingt der Versuch, so steht der Charakter einen Augenblick ohne Deckung da und ist ziemlich verletzlich. Man sollte sich daher ein Täuschungsmanöver gut überlegen.

Verstecken Eine Option für besonders gefährdete Charaktere, die über keine große Kampfkraft verfügen, wie z.B. Heil-Magier wie Feen oder Nymphen, die schon einen oder mehrere Treffer abbekommen haben. Um sich dem Kampf durch Verstecken zu entziehen, muß ein Charakter über ein gehöriges Maß an Geschicklichkeit in der Verteidigung, sowie Intelligenz verfügen.

Spezielles An dieser Stelle stehen nur Optionen, wenn ein Charakter über besondere Fähigkeiten verfügt. Wie diese im einzelnen wirken, sollte der Spieler selbst herausfinden.





Das Hauptmenü

Auch wenn sich die Party in keiner Konfrontation befindet, können bestimmte Aktionen und Funktionen ausgewählt werden. Hierzu klickt man ein Charakterbild an (siehe "Bedienungshinweise").

Ausrüstung Hier können Ausrüstungsgegenstände angelegt, weggeworfen, geprüft, benutzt oder anderen Partymitgliedern übergeben werden. Besitzt der angeklickte Charakter einen Edelstein, kann über diese Funktion eine Umgebungskarte erzeugt werden.

Konsumieren Über dieses Untermenü kann ein Charakter essen, trinken oder einen Zaubertrank einnehmen. Auch das gemeinsame Essen/Trinken der gesamten Party sowie das Verteilen von Nahrungsmitteln auf alle Partymitglieder ist möglich.

Zaubern Hat ein Charakter Zauberkräfte (Magiepunkte), kann hier ein Zauberspruch angewählt werden.

Daten Was wäre ein Rollenspiel ohne Statistiken? In FATE - Gates of Dawn lassen sich Übersichten über praktisch alle Daten der Party und deren Mitglieder abrufen.

Party Ein besonderes Bonbon stellen die zahlreichen Party-Funktionen sowie das sogenannte Party-Switching dar. Folgende Funktionen sind aufrufbar:

TEILEN Hier kann eine Party aufgeteilt werden, vorausgesetzt, es existieren bisher nicht mehr als 3 Parties.

TRANSFER Befinden sich zwei Parties auf dem gleichen Spielfeld, können ein oder mehrere Charaktere in die jeweils andere Party geschickt werden.

ENTLASSEN Ein Party-Mitglied wird aus der Party entlassen.

INFO Mit dieser Funktion können allgemeine Party-Inforna-



tionen wie Level, Statistik, Positionen, Fahrscheine und Fähigkeiten abgerufen werden.

WECHSEL ZU Möchte man mit einer anderen Party weiter-spielen, kann der Spieler hier zu der gewünschten wechseln. Die andere/n Party/ies bleiben dann auf der aktuellen Positi-on stehen. Als Partynamen wird jeweils der des ersten Cha-rakters angegeben.

AUSTAUSCH Ähnlich dem Transfer-Kommando; hier wer-den zwei Charaktere aus verschiedenen Parties ausge-tauscht. Auch hier müssen sich die beiden Parties auf dem gleichen Spielfeld befinden.

RASTEN Auch die stärkste Party sehnt sich einmal nach einer Verschnaufpause. Bei Anwahl dieser Funktion wird ein Rastplatz eingerichtet, und der Spieler kann auswählen, wie lange sich die Party ausruht.

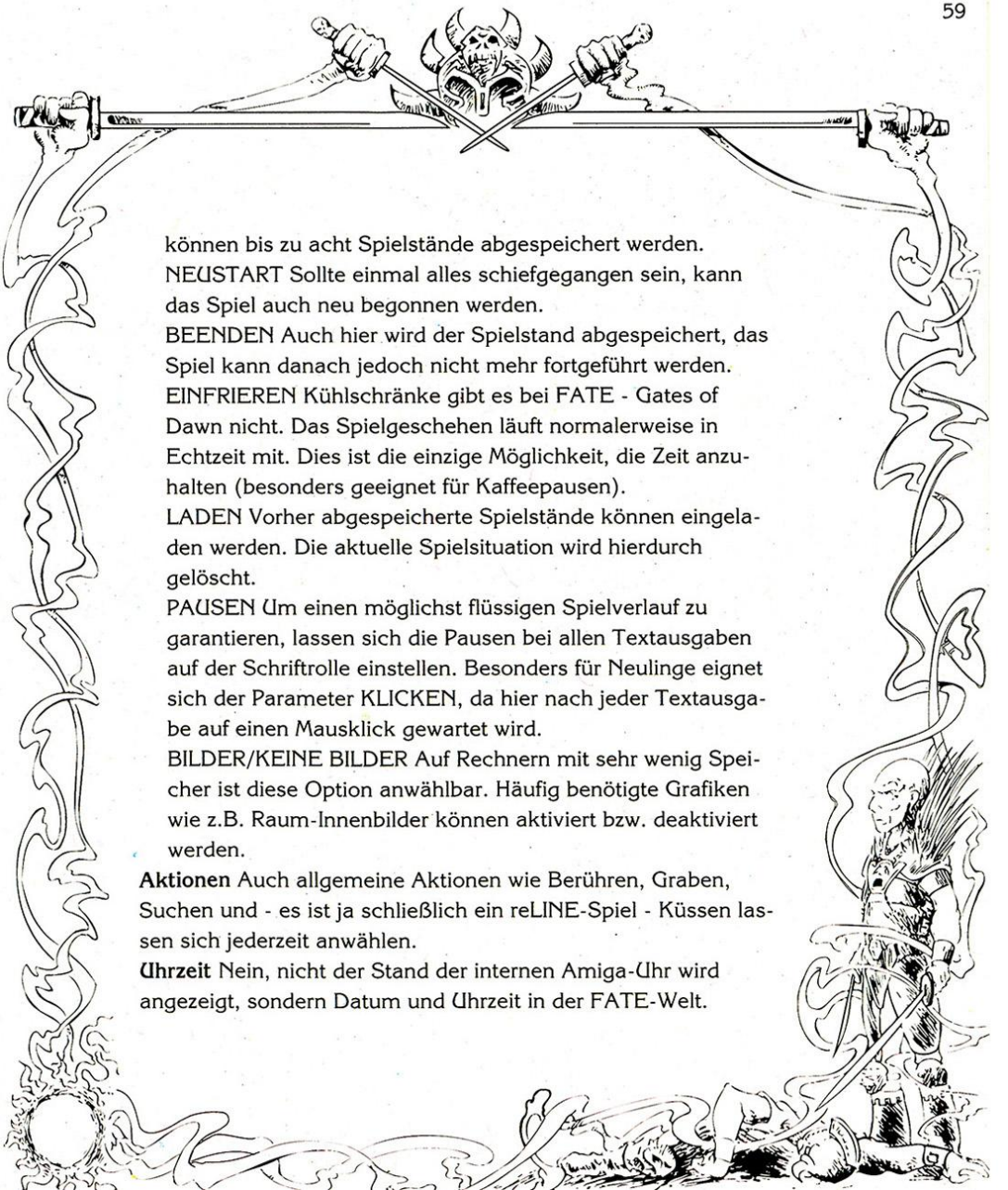
AN BORD Sollte sich die Party in der Nähe eines Schiffes befinden, kann über dieses Kommando das Schiff betreten werden.

AN LAND Wenn die Party gerade an Bord eines Schiffes ist, kann es über diese Funktion verlassen werden.

Spiel Die hier vertretenen Funktionen beziehen sich eher auf "technische" Einstellungen und Möglichkeiten:

SPEICHERN Der aktuelle Spielstand mit allen Daten und Einstellungen wird abgespeichert. Dies ist nur auf separate Disketten oder auf Hard-Disk möglich. Auf Amiga können sogar unformatierte Disketten benutzt werden (der Inhalt wird auf jeden Fall zerstört!!!), auf den anderen Systemen müssen sie vor Spielstart formatiert werden. Auf eine Disk





können bis zu acht Spielstände abgespeichert werden. **NEUSTART** Sollte einmal alles schiefgegangen sein, kann das Spiel auch neu begonnen werden. **BEENDEN** Auch hier wird der Spielstand abgespeichert, das Spiel kann danach jedoch nicht mehr fortgeführt werden. **EINFRIEREN** Kühlschränke gibt es bei FATE - Gates of Dawn nicht. Das Spielgeschehen läuft normalerweise in Echtzeit mit. Dies ist die einzige Möglichkeit, die Zeit anzuhalten (besonders geeignet für Kaffeepausen). **LADEN** Vorher abgespeicherte Spielstände können eingeladen werden. Die aktuelle Spielsituation wird hierdurch gelöscht. **PAUSEN** Um einen möglichst flüssigen Spielverlauf zu garantieren, lassen sich die Pausen bei allen Textausgaben auf der Schriftrolle einstellen. Besonders für Neulinge eignet sich der Parameter **KLICKEN**, da hier nach jeder Textausgabe auf einen Mausklick gewartet wird. **BILDER/KEINE BILDER** Auf Rechnern mit sehr wenig Speicher ist diese Option anwählbar. Häufig benötigte Grafiken wie z.B. Raum-Innenbilder können aktiviert bzw. deaktiviert werden.

Aktionen Auch allgemeine Aktionen wie Berühren, Graben, Suchen und - es ist ja schließlich ein reLINE-Spiel - Küssen lassen sich jederzeit anwählen.

Uhrzeit Nein, nicht der Stand der internen Amiga-Uhr wird angezeigt, sondern Datum und Uhrzeit in der FATE-Welt.



Das Magie-System

Im Gegensatz zu anderen Welten ist die Magie in Fate etwas völlig Normales. Zwar kann sie nicht von jedem angewandt werden, sie gehört aber zum normalen Alltag genauso wie die verschiedenen Handwerke. Durch das immerwährende Vorhandensein der Magie haben sich auch einige besondere Rassen von Menschen entwickelt, z.B. die geisterhaften Laurins und Errins. Manche Klassen von Zauberern können schon von Geburt an die Magie benutzen (wie z.B. die Hexen und Feen), andere müssen sich diese Fähigkeiten erst durch Studium aneignen (wie z.B. Sorcerer oder Wizard). Prinzipiell könnte jedes Wesen die Zauberkunst erlernen, eine Reihe von Berufsklassen hat sich aber dazu entschieden, auf die Magie zu verzichten. So gibt es insgesamt 15 Nichtmagier-, sowie 17 Magier-Klassen.

Die 200 bekannten Zaubersprüche sind in 20 Zauberklassen eingeteilt. Jede Zauberklasse hat ihre eigenen Besonderheiten. Es gibt z.B. rein defensive Zauberklassen wie Elementar oder Enchanter, Heil-Zauberklassen wie Kleriker oder Fee und natürlich auch Kampf-Zauberklassen wie Banshee oder Warlock. Zu Beginn seiner Laufbahn hat jeder Zauberer genau eine Zauberklasse. Mit seinem Aufstieg kann er aber später weitere Zauberklassen zuerkannt bekommen. Doch die Reihenfolge dieser Zuerkennungen liegt für jede Berufsklasse genau fest. Ein Heilzauberer bekommt ersteinmal alle Heilzauberklassen, bevor er irgendwann einmal eine Kampfzauberklasse bekommt. Die Zaubersprüche sind im Anhang "Übersicht der Zaubersprüche" näher erklärt.



Ausrüstung und Gegenstände

Noch weitaus größer als die Zahl der Zaubersprüche ist die Anzahl der Ausrüstungsgegenstände. Diese werden bei allen Optionen in 7 Gruppen eingeteilt:

- | | |
|----------------|-----------------------------------|
| 1. Waffen | Schwerter, Dolche, Schilde usw. |
| 2. Rüstungen | Roben, Panzer, Umhänge usw. |
| 3. Helme | Mützen, Helme, Tücher usw. |
| 4. Handschuhe | Handschuhe aller Art |
| 5. Schuhe | Schuhe, Stiefel usw. |
| 6. Pfeile | Pfeile und Geschosse aller Art |
| 7. Gegenstände | Zauberstäbe, magische Perlen usw. |

In jeder Kategorie kann der Spieler mit zahlreichen Gegenständen experimentieren. Eine Beschreibung befindet sich im Anhang.

Die Tragkraft eines Charakters ist begrenzt, daher kann man nicht unendlich viele Dinge mit sich herumschleppen. Aber auch die Anzahl in jeder Sparte kann, unabhängig vom Gewicht, einen bestimmten Wert nicht überschreiten. So sind Waffen, Rüstungen, Helme, Handschuhe und Schuhe auf jeweils 9, Gegenstände und Zaubersprüche auf 20 Einzelstücke pro Charakter begrenzt. Ein Bogenschütze kann maximal 5 verschiedene Köcher mit jeweils bis zu 99 Pfeilen tragen.

Wichtig: Ein Charakter benutzt seine Waffe bzw. Rüstung erst dann, wenn er sie angelegt hat.

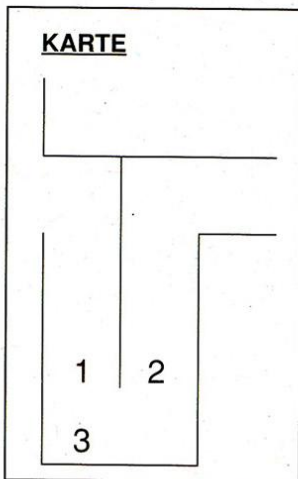


Wie bei allen Rollenspielen üblich, darf nicht jede Charakterklasse jede Waffe anlegen. Hier gibt es feste Regeln, wer was benutzen darf. Zauberer dürfen in der Regel keine starken Rüstungen bzw. Waffen benutzen, Kämpfer meist keine magischen Ausrüstungen. Eine Ausnahme sind die magischen Gegenstände, die von jedem beliebigen Charakter benutzt werden können.

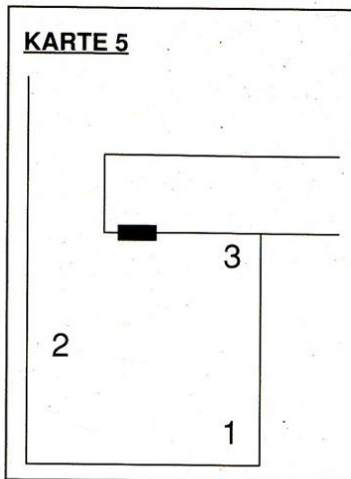
In den Ausrüstungsmenüs werden jeweils verbotene Gegenstände in rot ausgegeben, erlaubte in weiß.

Die wichtigsten Gegenstände sind im Kapitel "Übersicht über wichtige Gegenstände" aufgeführt und erklärt.

KARTE



KARTE 5



Bildschirmaufbau

Der Bildschirm ist in vier unabhängige Bereiche aufgeteilt.

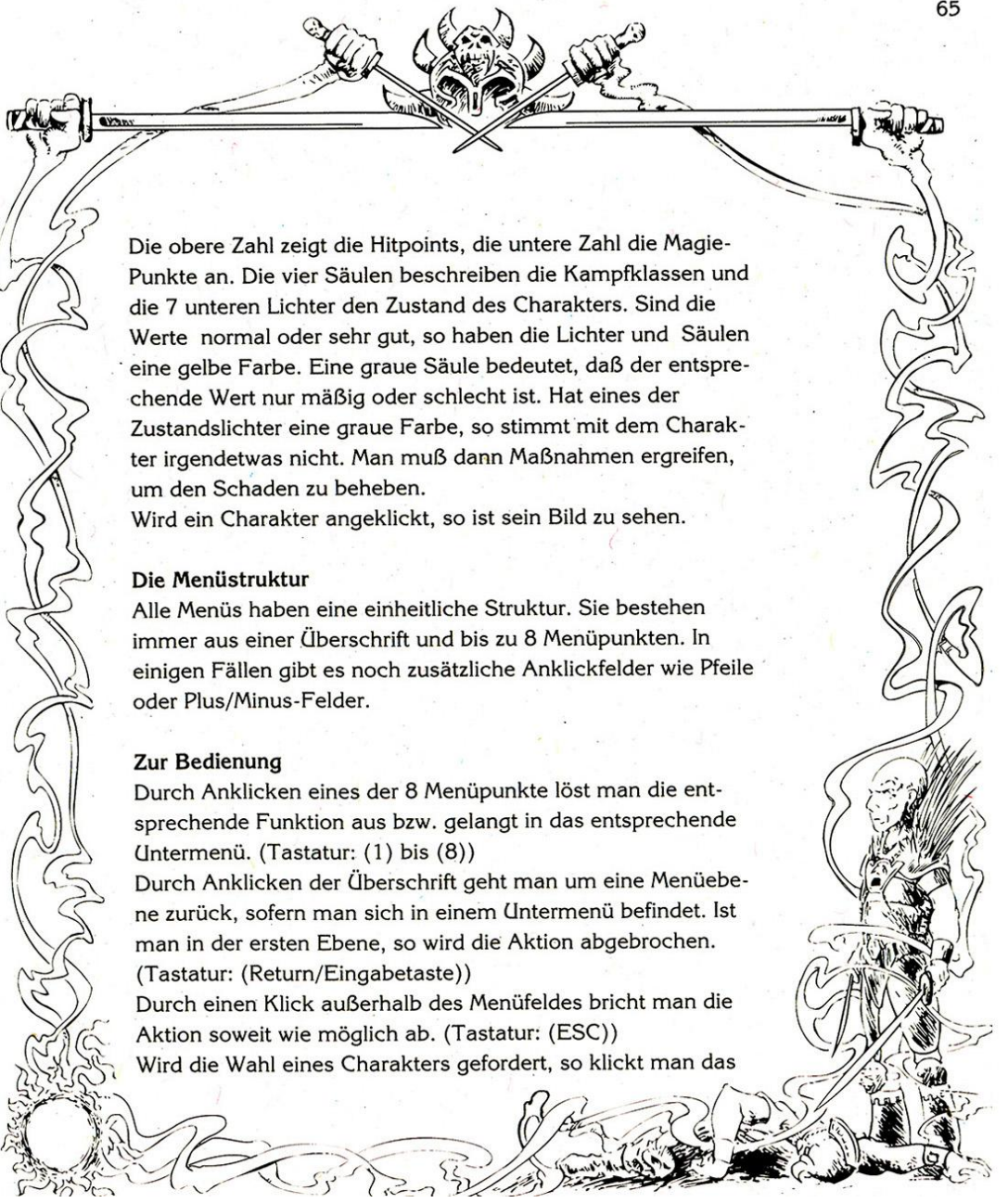


Das Sichtfenster

Hier spielt sich das ganze Geschehen ab. In dem Fenster wird genau dargestellt, was die Party im Augenblick sieht. Wenn es also stockdunkel ist, kann es passieren, daß dieses Fenster komplett schwarz ist.

Das Menüfeld

Hier werden immer alle Möglichkeiten dargestellt, die die Party oder ein Charakter momentan hat.



Die obere Zahl zeigt die Hitpoints, die untere Zahl die Magie-Punkte an. Die vier Säulen beschreiben die Kampfklassen und die 7 unteren Lichter den Zustand des Charakters. Sind die Werte normal oder sehr gut, so haben die Lichter und Säulen eine gelbe Farbe. Eine graue Säule bedeutet, daß der entsprechende Wert nur mäßig oder schlecht ist. Hat eines der Zustandslichter eine graue Farbe, so stimmt mit dem Charakter irgendetwas nicht. Man muß dann Maßnahmen ergreifen, um den Schaden zu beheben.

Wird ein Charakter angeklickt, so ist sein Bild zu sehen.

Die Menüstruktur

Alle Menüs haben eine einheitliche Struktur. Sie bestehen immer aus einer Überschrift und bis zu 8 Menüpunkten. In einigen Fällen gibt es noch zusätzliche Anklickfelder wie Pfeile oder Plus/Minus-Felder.

Zur Bedienung

Durch Anklicken eines der 8 Menüpunkte löst man die entsprechende Funktion aus bzw. gelangt in das entsprechende Untermenü. (Tastatur: (1) bis (8))

Durch Anklicken der Überschrift geht man um eine Menüebene zurück, sofern man sich in einem Untermenü befindet. Ist man in der ersten Ebene, so wird die Aktion abgebrochen. (Tastatur: (Return/Eingabetaste))

Durch einen Klick außerhalb des Menüfeldes bricht man die Aktion soweit wie möglich ab. (Tastatur: (ESC))

Wird die Wahl eines Charakters gefordert, so klickt man das



Feld des gewünschten Charakters an. (Tastatur: Funktionstasten (F1) bis (F7))

In einigen Fällen müssen die Menüpunkte nach oben bzw. nach unten verschoben werden. Zu diesem Zweck gibt es dann die beiden Pfeilfelder. (Tastatur: Cursor Tasten (Hoch) (Runter))

Müssen Zahlenwerte eingestellt werden, so gibt es dafür 3 Felder [+] [-] und [=]. (Tastatur: Cursor Tasten (Hoch) (Runter) und (Space))



Allgemeine Bedienungshinweise



BEWEGUNG AN LAND

Am einfachsten bewegt man die Party mit der Maus über das Bewegungs-
menü. Es gibt die Möglichkeiten

- | | |
|-----------------------|---------------------------|
| - Schritt nach vorn | (Cursortaste nach oben) |
| | (Zehnerblock 5) |
| - Drehung nach links | (Cursortaste nach links) |
| | (Zehnerblock 4) |
| - Drehung nach rechts | (Cursortaste nach rechts) |
| | (Zehnerblock 6) |
| - Schritt nach links | (Zehnerblock 1) |
| - Schritt nach rechts | (Zehnerblock 3) |
| - Drehung um 180 Grad | (Cursortaste nach unten) |
| | (Zehnerblock 2) |
| - Schritt rückwärts | nur über Maus |





STEUERUNG DES SCHIFFES

An Bord eines Schiffes kann man den Kurs und die Blickrichtung ändern, sowie die Segel setzen bzw. reffen. Es gelten jeweils die Pfeile unter dem entsprechenden Kompass. Der Kurs kann in 45 Grad Schritten geändert werden, die Blickrichtung nur in 90 Grad Schritten wie an Land.



Tastaturkommandos:

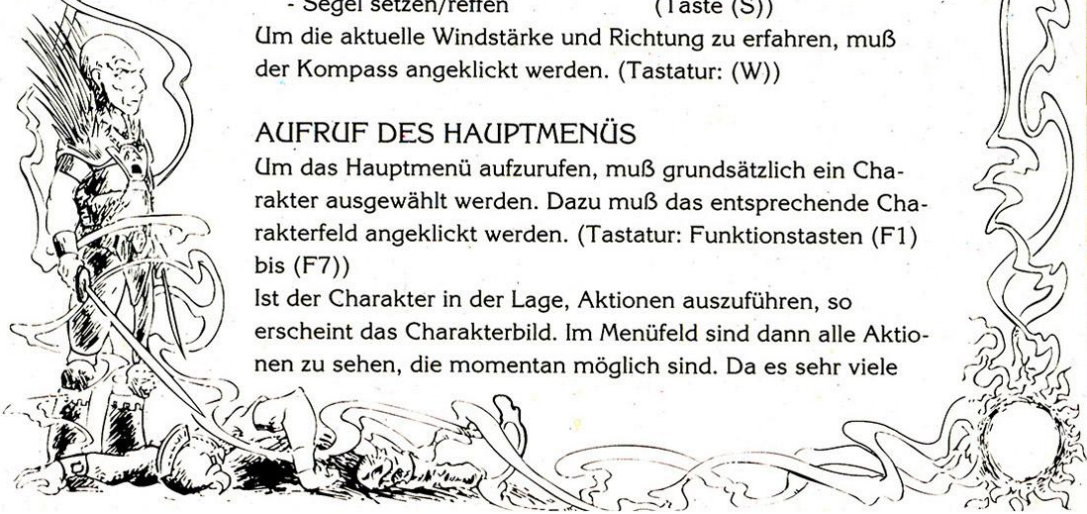
- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| - Steuern nach Steuerbord | (Cursortaste nach rechts) |
| - Steuern nach Backbord | (Cursortaste nach links) |
| - Drehen nach rechts | (Zehnerblock 6) |
| - Drehen nach links | (Zehnerblock 4) |
| - Segel setzen/reffen | (Taste (S)) |

Um die aktuelle Windstärke und Richtung zu erfahren, muß der Kompass angeklickt werden. (Tastatur: (W))

AUFRUF DES HAUPTMENÜS

Um das Hauptmenü aufzurufen, muß grundsätzlich ein Charakter ausgewählt werden. Dazu muß das entsprechende Charakterfeld angeklickt werden. (Tastatur: Funktionstasten (F1) bis (F7))

Ist der Charakter in der Lage, Aktionen auszuführen, so erscheint das Charakterbild. Im Menüfeld sind dann alle Aktionen zu sehen, die momentan möglich sind. Da es sehr viele

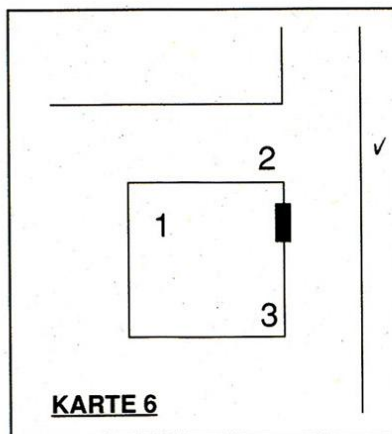


Optionen gibt, sind diese in viele Untermenüs aufgeteilt. Beachten Sie hierzu das Kapitel "Hauptmenü", in dem alle möglichen Funktionen aufgeführt sind.

WEITERE BEDIENUNGSHINWEISE

Beim Verfassen einer Anleitung weiß man nie, auf welche Rechner das Programm später umgesetzt wird. Um eventuellen Bedienungsproblemen vorzubeugen, werden abweichende Bedienungsoptionen, sollten sie nötig sein, auf einem Beipackzettel oder einem "READ ME"-File auf der FATE 1-Diskette vermerkt.

Ein READ ME-File läßt sich mit jedem handelsüblichen Editor ansehen. Wichtige Änderungen werden auf einer Textseite bei Programmstart vermerkt.





Besonderheiten von FATE

Dieses Kapitel ist auch für Rollenspiel-Profis interessant, da es in FATE - Gates of Dawn eine Reihe völlig neuer Spielelemente gibt.

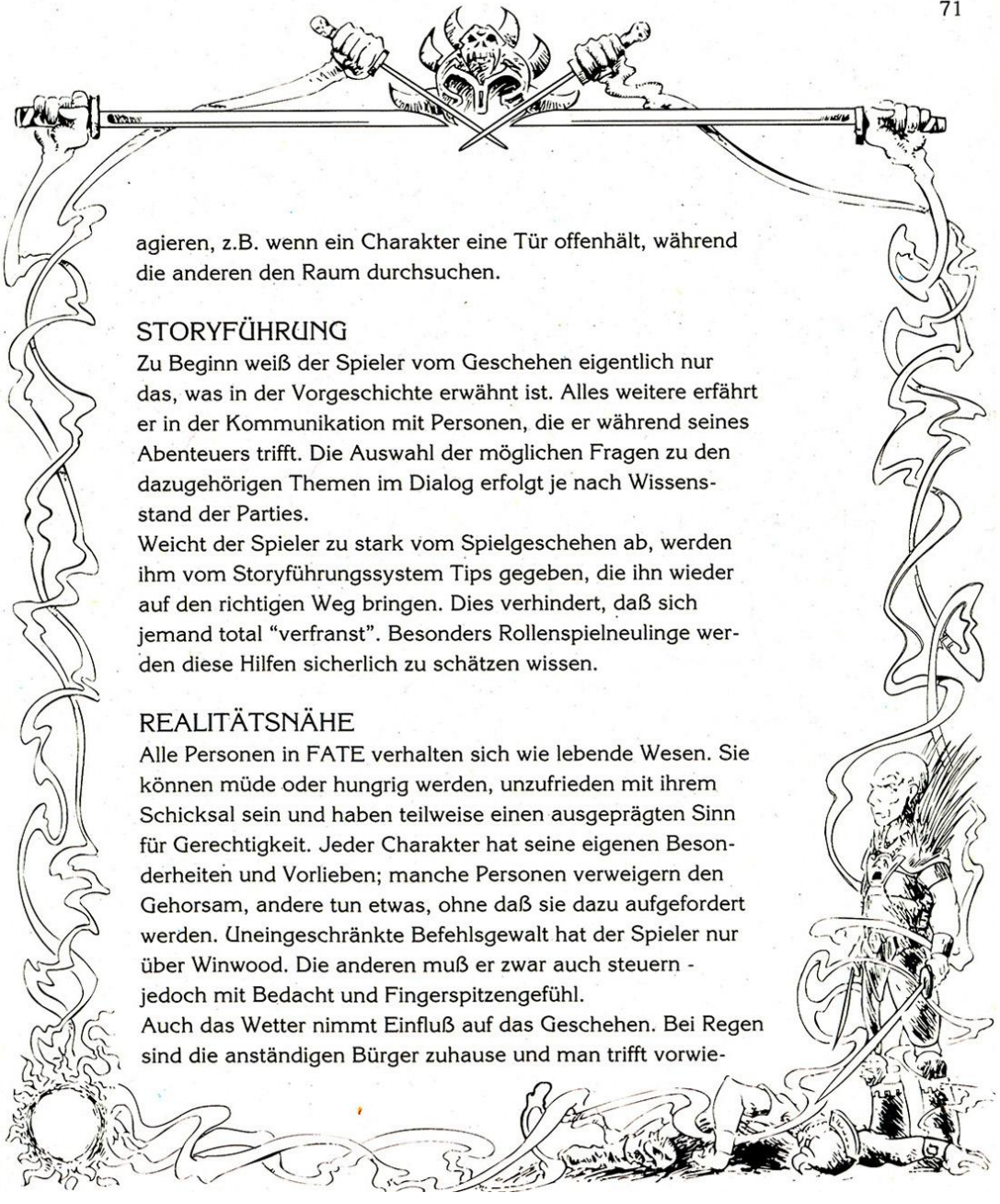
PARTY-SWITCHING

Den wohl größten Unterschied zu herkömmlichen Rollenspielen stellt das Party-Switching (Party-Wechsel) dar. Der Spieler kann bis zu 4 Parties mit je 7 Charakteren gründen und zwischen diesen hin- und herschalten. Die anderen bewegen sich währenddessen natürlich nicht. Doch auch bei den nichtaktiven Parties stehen die Lebensfunktionen nicht still. So werden auch diese Charaktere hungrig und müde.

Die nichtaktiven Parties nehmen allerdings am direkten Spielablauf nicht teil, d.h. sie werden nicht angegriffen bzw. haben keine Begegnungen, auch wenn sich ein Gegner auf ihrem Spielfeld befindet. Erst wenn man umschaltet, kann es dazu kommen. Diese Vereinfachung war aus bedientechnischen Gründen nicht zu umgehen.

Sofern es aber um Erfahrungen oder Verbrechen geht, so gelten alle Parties als eine Große - besteht der Spieler mit einer Party einen Kampf, so erhalten auch alle anderen Parties die Grundmenge an Erfahrungspunkten. Bekommt eine Party eine bestimmte Information, so kennen auch die anderen Charaktere sie sofort. Wenn allerdings eine Party ein Verbrechen begeht, so müssen auch die anderen dafür büßen. Die Kollektivität gilt also sowohl im guten als auch im schlechten Sinn. Bei einigen Aufgaben MUSS der Spieler mit mehreren Parties





agieren, z.B. wenn ein Charakter eine Tür offenhält, während die anderen den Raum durchsuchen.

STORYFÜHRUNG

Zu Beginn weiß der Spieler vom Geschehen eigentlich nur das, was in der Vorgeschichte erwähnt ist. Alles weitere erfährt er in der Kommunikation mit Personen, die er während seines Abenteuers trifft. Die Auswahl der möglichen Fragen zu den dazugehörigen Themen im Dialog erfolgt je nach Wissensstand der Parties.

Weicht der Spieler zu stark vom Spielgeschehen ab, werden ihm vom Storyführungssystem Tips gegeben, die ihn wieder auf den richtigen Weg bringen. Dies verhindert, daß sich jemand total "verfranst". Besonders Rollenspielneulinge werden diese Hilfen sicherlich zu schätzen wissen.

REALITÄTSNÄHE

Alle Personen in FATE verhalten sich wie lebende Wesen. Sie können müde oder hungrig werden, unzufrieden mit ihrem Schicksal sein und haben teilweise einen ausgeprägten Sinn für Gerechtigkeit. Jeder Charakter hat seine eigenen Besonderheiten und Vorlieben; manche Personen verweigern den Gehorsam, andere tun etwas, ohne daß sie dazu aufgefordert werden. Uneingeschränkte Befehlsgewalt hat der Spieler nur über Winwood. Die anderen muß er zwar auch steuern - jedoch mit Bedacht und Fingerspitzengefühl.

Auch das Wetter nimmt Einfluß auf das Geschehen. Bei Regen sind die anständigen Bürger zuhause und man trifft vorwie-



gend Bettler und Herumtreiber. In der Nacht treiben Mörder und Diebe ihr Unwesen auf den Straßen. Bei Kälte benötigen die Charaktere bessere Kleidung, damit sie nicht frieren.

ÜBERRASCHUNGEN

Offenbar kennen sogar die Bewohner von FATE - Gates of Dawn die bekanntesten reLINE-Spiele. Es wird gesagt, daß ein Model von Hollywood Poker PRO durch einen kleinen technischen Irrtum des Grafikers beim Digitalisieren in diese Parallelwelt entschwinden ist. Ihre Kleidung ist bei diesem Vorgang ebenfalls verlorengegangen. Vielleicht treffen Sie sie ja zufällig und können ihr helfen...

Um die bösen Raubkopierer abzuwehren, wurde von dem reLINE-Team extra eine Passwort-Nymphe engagiert, die stets aufpaßt, ob Winwood lediglich einer billigen Kopie des Originals entspricht. Auch sie scheint das Model aus Hollywood Poker PRO schon des öfteren getroffen zu haben - aber sehen Sie selbst!

Alle Überraschungen möchten wir Ihnen natürlich nicht verraten (wir möchten Ihnen ja nicht den Spaß am Suchen verderben). Soviel sei aber gesagt: selbst wenn Sie das Spiel komplett durchgespielt haben - und den aufwendig animierten Abspann genießen konnten - lohnt sich ein zweites Spiel auf jeden Fall.





Ein schneller Einstieg

Der Beginn eines Rollenspiels ist immer das Schwerste (aber meist auch das Schönste!). Damit es für Rollenspiel-Neulinge nicht gleich zu schwierig wird, trifft man zunächst nur sehr schwache Personen, die keine größere Gefahr für Winwood darstellen. Dieser Schutzmodus ist solange aktiviert, bis man eine kleine Party zusammengestellt hat.

VORGEHENSWEISE

Gleich in der Nähe des Startpunktes befindet sich ein Weg, an dem das zerstörte Gasthaus liegt. Dieses Gebiet genau abgehen, da hier einige Waffen und Ausrüstungsgegenstände zu finden sind. Ausrüstung und Waffen über das Hauptmenü anlegen (Hauptmenü erscheint, sobald Winwood-Charakterbild angeklickt wird). Zur Orientierung empfiehlt es sich, die Umgebungskarte anzusehen (im Hauptmenü AUSRÜSTUNG anwählen, im Untermenü auf EDELSTEIN gehen).

Danach den Weg entlang zur Stadt Larvin gehen (liegt nordwestlich). Wegweiser beachten und möglichst Kämpfe mit Gegnern vermeiden.

In der Stadt angekommen, sollte man sich schnellstmöglich eine Party zusammenstellen. Tiefgehende Gespräche mit Personen helfen hier oft weiter. Nach etwas Geschwätz und gezieltem Ausfragen die Funktion AUFNEHMEN anwählen. Besonders in Kneipen lassen sich viele abenteuerlustige Charaktere finden, die gern mitkommen. Sinnloses Töten von Gegnern hilft weitaus weniger als diplomatisches Ausfragen. Besonders Zauberer können der Party wertvolle Informationen



über den weiteren Storyverlauf geben. Immer dran denken: ohne hilfreiche Informationen weiß man auch nicht, was als nächstes zu tun ist!

In der Nacht streifen viele zwielichtige Gestalten umher. Eine sichere Unterkunft schützt die Party vor unerwünschten Gästen.

ALLGEMEINE TIPS

Ein Edelstein kann immer nur eine Umgebungskarte erzeugen. Um den Verbrauch an Edelsteinen zu begrenzen, sollte man sicherheitshalber Karten von Städten und Dungeons mitzeichnen.

Allgemein beliebt ist es, laufend den aktuellen Spielstand abzuspeichern und durch diverse Methoden das Programm zu täuschen. Das brauchen Sie bei FATE gar nicht erst zu probieren - häufiges Nachladen wird vom Programm bemerkt und wirkt sich eher erschwerend auf das Spielgeschehen aus. Das Spiel unter keinen Umständen cracken oder kopieren! Die Einwohner von FATE reagieren darauf sehr empfindlich; besonders die Passwort-Nymphe versteht in dieser Hinsicht keinen Spaß. Wir möchten doch nicht, daß Ihrem Diskettenlaufwerk (oder Ihnen selbst) etwas passiert...





Sp

Das Programm stellt sich auf den verfügbaren Speicherplatz optimal ein. Eventuelle Speichererweiterungen werden genutzt.

Aufgrund der Speicherverwaltung können die Ladezeiten bei Spielbeginn erheblich differieren, da der gesamte freie Speicher mit Daten geladen wird. Dies verhindert späteres Nachladen von benötigten Programmteilen oder Daten.

Programm und Daten sind insgesamt ca. 6 Megabyte groß (abhängig vom Computersystem). Verfügen Sie über einen derartig großen Speicher, werden zu Beginn des Spiels alle Daten eingeladen. Sie können danach theoretisch die Disketten aus den Laufwerken nehmen, da außer bei den Passwortabfragen nicht mehr nachgeladen wird. Auf Rechnern mit sehr wenig Speicher wird die Sound- oder Grafikausgabe reduziert (...sonst hätte das Programm nicht genug Speicher).

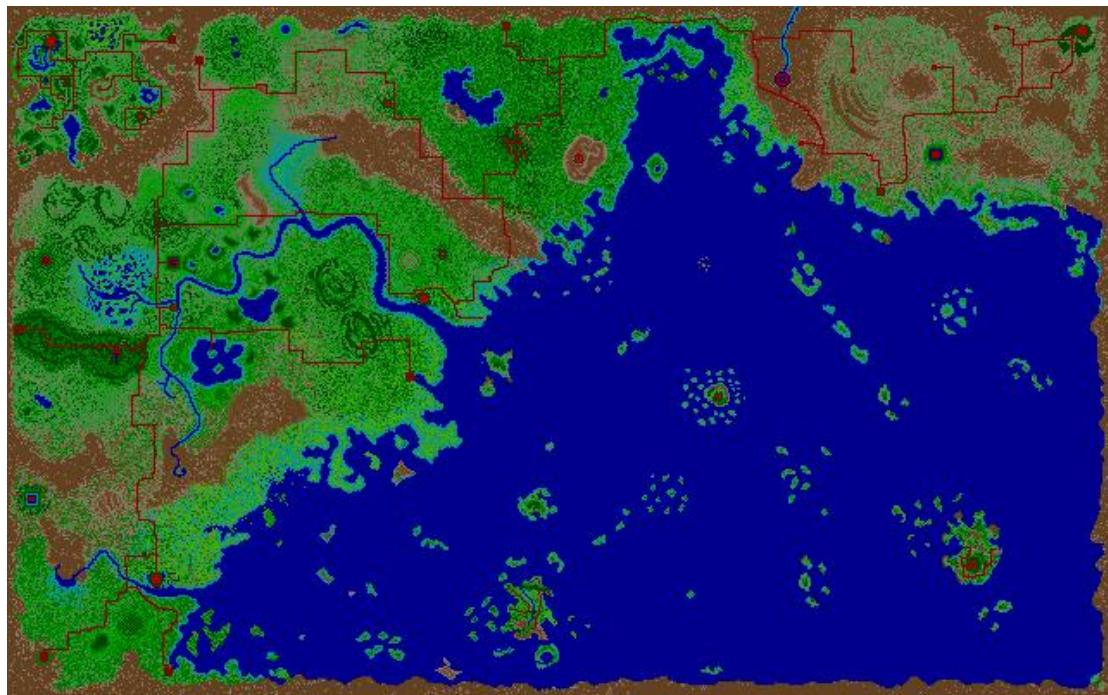


Das Entwicklungsteam

Programmierung:	Olaf Patzenhauer	
Grafiken:	Frank Knust	Matthias Kästner
	Ingo la Tendresse	Rüdiger Skwarczynski
	Andreas Gehrke	Thomas Langhanki
	Thomas Andrae	Michael Plöger
	Olaf Patzenhauer	
Spielkonzept und Story:	Olaf Patzenhauer	Heinrich Stiller
Soundtrack:	Matthias Steinwachs	Karsten Obarski
Soundeffekte:	Olaf Patzenhauer	
Spielertester:	Kalle Teichmann	Jens Busse
	Oliver Assel	Frank Fenske
	Oliver Kuhlemann	Tobias Basse
	Michael Wolff	Jörg Kopmann
	Andre Negerski	Timo Lomatzsch
Disketten-System:	reDOS 5	Holger Gehrman
Database Filesystem:	Holger Heinrich	
Kompaktier-Algorithmen:	Holger P. Krekel	Holger Heinrich
Technische Hilfestellung:	Holger Heinrich	Rüdiger Skwarczynski
	Holger Gehrman	
Entwicklungsleitung:	Olaf Patzenhauer	Holger Gehrman
Handbuchtext:	Holger Gehrman	Olaf Patzenhauer
	Timo Lomatzsch	
Handbuchillustrationen:	Heinrich Stiller	Rüdiger Skwarczynski
Coverbild von:	Celal Kandemiroglu	
Koordination:	Holger Gehrman	
Special thanks to:	Dominik Tonn	Uwe Gramschuh
	Antje Thoene	Heike Nixdorf
	Jörg Heitmüller	Softgold GmbH
	Herrn Blümel	Familie Poppenhäger
	Karl-Ernst von Hallmackenreuter	
Copyrights 1991 by:	reLINE Software GmbH - Germany	
reLINE Hotline (Service):	Tel: 0511-315834	Mo bis Fr, 15-16 Uhr

Schriftliche Anfragen bezüglich Spielablauf und Tips sowie Anrufe außerhalb der Hotline-Zeit (siehe oben) können NICHT beantwortet werden. Bei Diskettenfehlern oder unvollständigen Packungsbeilagen wenden Sie sich an Ihren Händler oder an Fa.Softgold, Daimlerstr.10, 4044 Kaarst 2.

Die Welt von Fate





©1991 Eric W. Schwartz

**Scanned & Converted
in 2005 by R.Hinrichsen**