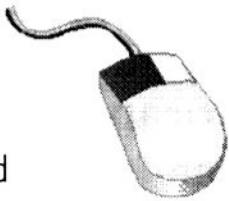


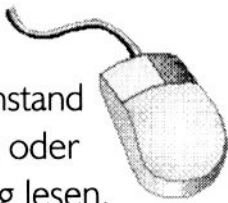
BETRAYAL AT KRONDOR

ALLGEMEINE SPIELHINWEISE

Etwas tun,
einen
Gegenstand
benutzen.



Einen Gegenstand
untersuchen oder
Beschreibung lesen.



Leertaste

Nach dem Vorspann wird
das Hauptmenu erscheinen.
(Drückt entweder auf den
Mausknopf oder auf die
Leertaste, um den
Vorspann zu überspringen,
oder um in einer
Dialogszene zur nächsten
"Seite" zu gehen.)

Betrayal at Krondor ist eine völlig neue Geschichte, die auf den berühmten Spalkrieg Romanen von Raymond E. Feist beruht. Es ist der erste ernsthafte Versuch eines interaktiven Fantasy-Rollenspieles, das wie ein Buch in Kapitel eingeteilt ist. Das Spielen innerhalb jedes der neun einmaligen Kapitel ist nicht geradlinig. Ihr habt eine Mission, die Ihr erfüllen müßt, bevor Ihr den Rest der Geschichte sehen könnt. Wie Ihr Euer Ziel erreicht, liegt jedoch völlig in Eurer Hand. Ihr seid keiner zeitlichen Begrenzung unterworfen, könnt also so lange wie Ihr wollt in der phantastischen Welt von Midkemia herumreisen, Euch mit anderen Charakteren unterhalten, Ungeheuer töten und sagenhafte Schätze finden.

Zu Beginn des Spiels ist diese Strategie wahrscheinlich sogar notwendig, um Euch und Eure Mitstreiter auf die immer wütender werdenden Gegner, die Euch auf Eurem Weg nach Süden in Richtung Krondor begegnen werden, vorzubereiten.

Jedes Kapitel stellt eine Anzahl einzigartiger Charaktere und Ungeheuer vor. Obwohl Ihr Euch den Gefahren des Hogewaldes in Kapitel Eins nicht *unbedingt* aussetzen müßt, gibt es nichts, das Euch daran hindert, den Wald zu betreten, Ihr werdet ganz neuen Ungeheuern begegnen,

wenn Ihr Euch dazu entschließt, Euch erst in Kapitel Zwei in diesen Wald zu wagen! Es ist fast so, als hättet Ihr neun verschiedene Spiele für den Preis von einem erstanden! Wie in einem Buch werden sich die Personen, mit denen Ihr spielt (oder über die Ihr lest), dem entsprechenden Kapitel nach verändern, Euch verlassen oder wiederkehren. Die folgenden Seiten sollen Euch einen Überblick über die Spielkommandos und Funktionen geben.

So kommt Ihr im Spiel voran

Betrayal at Krondor wird mit einem **“Zeigen-und-Klicken-Interface”** gespielt.

Generell gilt, daß der linke Mausknopf der Aktionsknopf ist. Wenn Ihr mit dem linken Mausknopf auf ein Objekt klickt, ist das so, als würdet Ihr den Gegenstand, auf den geklickt wurde, benutzen. Der rechte Mausknopf ist der Knopf, mit dem Ihr eine Beschreibung des Gegenstandes, den Ihr ausgewählt habt, erhalten könnt.

HINWEIS: An vielen Stellen im Spiel könnt Ihr mit dem rechten Mausknopf direkten Hilfetext abrufen. Wenn Ihr nicht sicher seid, was Ihr mit einem bestimmten Gegenstand tun könnt, dann klickt mit dem rechten Mausknopf auf diesen Gegenstand, um eine kurze Beschreibung zu erhalten.

So wird das Spiel begonnen

Macht nach der Einleitung ein paar Schritte vorwärts. (Klickt mit der linken Maustaste auf den Aufwärts-Pfeil oder benutzt die “Cursor-nach-oben”- Taste auf Eurer Tastatur) und klickt mit der linken Maustaste auf den toten Moredhel (Haseth), der am Boden liegt. Wenn der Inventarbildschirm erscheint, bewegt den Cursor auf die Dietriche. Dann drückt die linke Maustaste und haltet sie fest. Zieht den Gegenstand auf die linke Kristallkugel (Seigneur Locklear) und laßt die Taste los. Da sich mehrere Dietriche in der Tasche befinden, habt Ihr die Möglichkeit, sie wie gewünscht aufzuteilen, indem Ihr das Menu benutzt, das im Inventarbildschirm erscheint. Aber zunächst klickt einfach auf das ALLES-Fenster am oberen Rand. Klickt mit der linken Taste auf die selbe Kristallkugel,

EIN LETZTER HINWEIS:

Scheut Euch nicht davor, Waffen oder Rüstungen zu benutzen, die für andere Rassen entworfen wurden (Rassen Mod). Die Strafe ist nur eine Verringerung der Schadens- und Genauigkeitswerte um etwa drei Prozent.

Einige Gegenstände (z.B. Graspantoffeln) werden sofort benutzt, wenn man sie einem Charakter übergibt. Andere, wie Kräuterbeutel, werden nicht funktionieren, bis Ihr sie tatsächlich benutzt. (HINWEIS: Ein Kräuterbeutel reicht für 24 Stunden.) Um zu erfahren, wie man einen Gegenstand benutzt, müßt Ihr genau die Beschreibung lesen (mit der rechten Maustaste darauf klicken) und experimentieren.

Es ist einfach, am Anfang die Orientierung zu verlieren. Achtet genau auf Eure Kompaßrichtung und benutzt regelmäßig die GANZE KARTE-Option. (Das dreieckige Reisegruppe-Icon wird Euch anzeigen, wo in der Welt Ihr Euch befindet, und in welche Richtung Ihr Euch bewegt.)

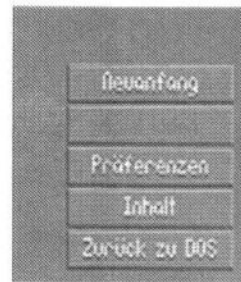
um Locklears Inventar zu zeigen (seine Kugel ist hervorgehoben). Ihr werdet sehen, daß er nun im Besitz der Dietriche ist. Um die Dietriche genauer zu "untersuchen", klickt mit der rechten Maustaste darauf. (Um sie Haseth zurückzugeben, müßt Ihr sie auf das Körper-Icon in der rechten unteren Ecke des Bildschirms ziehen).

Nun klickt mit der linken Taste auf das Körper-Icon, um Haseth die Pakete mit Rationen abzunehmen. Zieht sie herunter auf irgendeinen der Charaktere, aber wählt diesmal "Aufteilen", um die Rationen gleichmäßig unter den Mitgliedern der Gruppe zu verteilen. Klickt mit der linken Taste auf den **EXIT** Knopf, um zum Hauptbildschirm zurückzukehren. Nun seid Ihr auf dem Weg. Viel Glück und gute Reise!

DAS HAUPTMENU

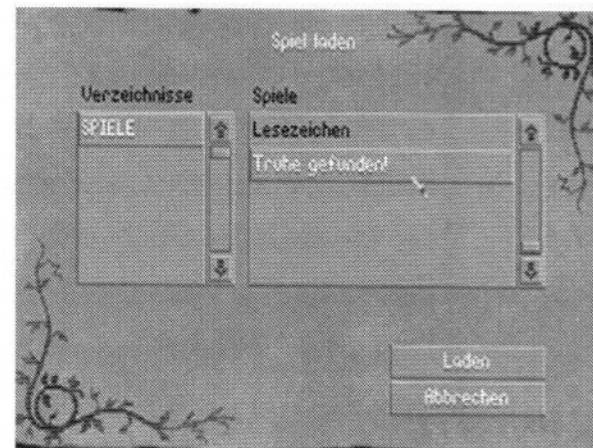
Neuanfang

Ihr müßt Euch zum Reisebildschirm begeben; um ein neues Spiel zu beginnen.



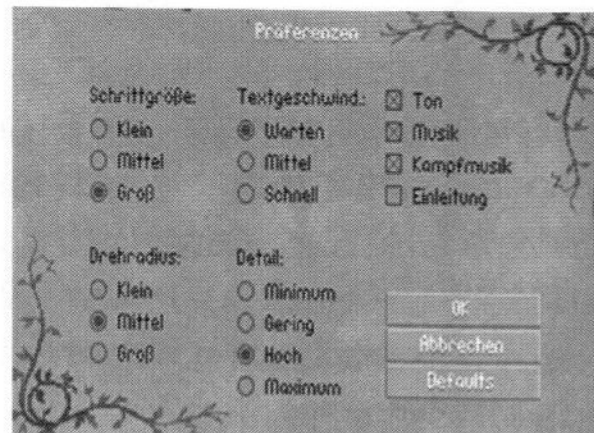
Ein Spiel laden

Benutzt diese Taste, um ein gespeichertes Spiel zu laden. Das momentane Verzeichnis wird im Scrollkasten der Verzeichnisse immer deutlich gekennzeichnet sein. Solltet Ihr mit der Möglichkeit "Spiel Speichern" zusätzliche Verzeichnisse hergestellt haben, dann wählt Ihr eines dieser Verzeichnisse aus, indem Ihr mit dem linken Mausknopf darauf klickt. Alle Spiele, die in diesem Verzeichnis gespeichert wurden, werden dann im Scrollfeld des Spieles erscheinen.



Präferenzen

Benutzt den Präferenzenbildschirm, um das Spiel so einzustellen, daß es mit den Präferenzen Eures Computers am besten übereinstimmt, und um es sehr langsamen oder sehr schnellen Computern anzupassen.



Bei den Präferenzen handelt es sich unter anderem um:

Schrittgröße:

Klein — Die langsamste, jedoch geschmeidigste Art der Fortbewegung. Die Gruppe macht kleine Schritte.

Normal — Defaultmodus. Die Gruppe macht Schritte von mittlere Größe.

Groß — Die Gruppe macht große Schritte. Dies ist die schnellste Art der Fortbewegung. HINWEIS: Das Verändern der Schrittgröße beeinflusst das Spielen nicht. Es wird dadurch nur das "Aussehen" des Spieles verändert. Die Gruppe wird jedoch immer noch die gleiche Zeit benötigen, um einen vorgegebenen Bestimmungsort zu erreichen.

Textgeschwindigkeit:

Warten — Die Textfelder werden lange gezeigt, bevor zum nächsten Feld übergegangen wird.

Normal — Defaultmodus, für durchschnittlich schnelle Leser.

Schnell — Die Textfelder wechseln sehr schnell; für schnelle Leser geeignet.

Ton:

Schaltet den Ton an oder aus.

Musik:

Schaltet die Musik an oder aus.

Kampfmusik:

Schaltet die Kampfmusik an oder aus.

CD Musik:

Schaltet volle CD Musik an (nur CD Version).

Einleitung:

Schaltet die Einleitung an oder aus. (Ist die Einleitung während des Ladens des Spieles ausgeschaltet, dann wird die Einleitung automatisch übersprungen, und Ihr gelangt sofort zum Hauptmenu.)

Drehradius:

Klein — Die geschmeidigste Art. Die Gruppe dreht sich langsam.

Normal — Defaultmodus. Der Drehradius der Gruppe ist von mittlerer Größe.

Groß — Die Gruppe dreht sich schnell innerhalb eines großen Radius.

Details:

Minimal — Der schnellste Modus
Geringste Anzahl an Bäumen, die sehr klein sind.
Kein Horizont
Keine Bergtextur
Keine Fußboden- und Deckentextur
Maximaler Objektfilter

Niedrig —
Geringe Anzahl an Bäumen mittlerer Größe
Horizont sichtbar
Keine Bergtextur
Keine Fußboden- und Deckentextur
Hoher Objektfilter

Hoch —
Hohe Anzahl an Bäumen von fast normaler Größe
Horizont sichtbar
Bergtextur vorhanden
Fußboden- und Deckentextur vorhanden
Niedriger Objektfilter

Maximal — Der langsamste Modus Höchste
Anzahl an Bäumen normaler Größe
Horizont sichtbar
Bergtextur vorhanden
Fußboden- und Deckentextur vorhanden
Minimaler Objektfilter

Inhalt

Zu Beginn und Ende eines jeden Kapitels werdet Ihr eine nicht-interaktive Szene sehen, die Euch in der Geschichte voranbringen und das Ziel Eurer Gruppe für das nächste Kapitel beschreiben wird. Benutzt die Seite mit dem Inhaltsverzeichnis, um Euch diese Szenen so oft wie Ihr möchtet anzuschauen. Euch sind nur die Kapitel, die Ihr abgeschlossen habt, zugänglich. Ob Ihr ein Kapitel abgeschlossen habt oder nicht wird durch die Spiele, die Ihr im momentanen Verzeichnis gespeichert habt, bestimmt.

Zurück zu DOS

Beendet das momentane Spiel und kehrt zu DOS zurück.

DER REISEBILDSCHIRM

Vom Reisebildschirm aus könnt Ihr die Bewegungen Eurer Charaktere kontrollieren, Truhen und Türen öffnen und Gegenstände untersuchen. Von hier aus könnt Ihr Euch außerdem Landkarten anschauen, Gespräche mit anderen Personen führen, Waffen und andere Gegenstände einkaufen oder ein Lager aufschlagen, um Euch auszuruhen oder Euch von Euren Verletzungen zu erholen.

Der Reisebildschirm ist in zwei Hälften unterteilt. Die obere Hälfte enthält das Fenster mit der Hauptansicht. Die untere Hälfte zeigt sechs Aktionsknöpfe und bis zu drei Kristallkugeln, von denen jede eine andere Person in Eurer Gruppe repräsentiert.



So kommt die Gruppe voran



Klickt auf das Bewegungsicon, um die Gruppe vorwärts, rückwärts, nach links oder nach rechts zu bewegen. Wählt eine Richtung aus und drückt und hält den Mausknopf. Die Gruppe wird sich dann solange in dieser Richtung fortbewegen, bis Ihr den Mausknopf loslaßt.


Ein Kompaß in der Mitte des Bewegungsicons rotiert und zeigt die Richtung an, in der sich die Gruppe zur Zeit fortbewegt.

Es ist nicht immer möglich, zwischen Bergen und Hügeln, die sehr nahe beieinander stehen, hindurchzuwandern - selbst wenn es auf dem Bildschirm so aussieht, als ob sich die Gruppe durchzwängen könnte. Generell gilt, daß Eure Gruppe automatisch nach einer Seite abdrehen wird, wenn sie am Fuße eines Berges ankommt. In engen Schluchten wird es wahrscheinlich einfacher sein, mit Hilfe der Overheadlandkarte zu navigieren.

Aktionsknöpfe

Die sechs Aktionsknöpfe unten rechts auf dem Reisebildschirm stehen dem Spieler zum angebrachten Zeitpunkt zur Verfügung. Es handelt sich dabei um die folgenden Aktionen: **Der Straße folgen**, **Zaubersprüche**, **Rasten**, **Landkarte**, **Lesezeichen** und **Möglichkeiten**.

Der Straße folgen



Um diese Möglichkeit wählen zu können, müßt Ihr mitten auf einer Straße stehen. Diese Möglichkeit ist dann eingeschaltet, wenn auf dem entsprechenden Knopf eine **Straße** erscheint. Ist dieser Knopf ausgewählt worden, dann erscheint ein Pfeil auf der Straße, der anzeigt, daß die Gruppe jetzt automatisch auf der Straße weiterziehen wird.

Wenn **Der Straße folgen** ausgewählt ist, dann wird die Gruppe der Hauptstraße folgen, wohin immer sie auch führt, solange Ihr nur auf den Vorwärtssknopf auf dem

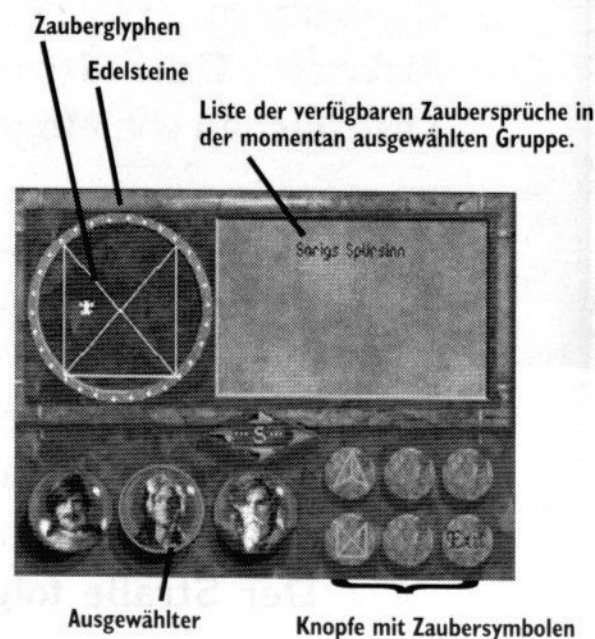
Bewegungsicon drückt. Die Gruppe hält nur dann an, wenn Ihr zu einer Kreuzung oder zu einem "T" kommt. In diesem Fall müßt Ihr dann das Bewegungsicon benutzen, um Euch in der Richtung zu drehen, in der Ihr weitergehen wollt. Nach dieser Drehung müßt Ihr dann wie bisher weitermachen. Es spielt dabei keine Rolle, ob Eure Gruppe genau geradeaus die Straße entlang schaut oder nicht. Sobald Ihr Euch vorwärts bewegt, wird sich die Gruppe automatisch so drehen, daß sie der Straße folgen kann. Wählt diese Taste noch einmal, um das Kommando **Der Straße folgen** rückgängig zu machen. HINWEIS: Es ist *nicht möglich*, die Straße zu verlassen, solange dieser Bewegungsmodus aktiviert ist.

Zaubersprüche

Wählt den Knopf **Zaubersprüche**, um den Zauberbildschirm zu erhalten. Eine Liste mit den zur Verfügung stehenden Zaubersprüchen wird rechts erscheinen. Ihr könnt auf verschiedene Knöpfe mit Zaubersymbolen am unteren Rand des Bildschirms drücken, um eine besondere Gruppe von Zaubersprüchen auszuwählen.

Im Kreis am linken Rand des Bildschirms könnt Ihr eines von vier Zaubersymbolen sehen, von denen jedes den Kreis in einige kleinere Segmente unterteilt. Jedes Segment kann eine einzigartige *Glyphe* für jeden Zauberspruch, den der Benutzer kennt, enthalten. Wenn Ihr mit dem Cursor über diese Glyphe streicht, dann erscheint auf der Pergamentrolle rechts eine Beschreibung des jeweiligen Zauberspruches.

Um den momentan gezeigten Zauberspruch anzuwenden, müßt Ihr auf den linken Mausknopf drücken. Kann der Zauberspruch innerhalb einer



bestimmten Auswahl von Gesundheits- und Ausdauerpunkten ausgeführt werden, dann werden die Edelsteine um den Kreis herum aufleuchten. Die Anzahl der Steine, die aufleuchten, repräsentiert die Anzahl der Gesundheitspunkte, die der Benutzer beim Anwenden des ausgewählten Zauberspruches verbrauchen wird. Um den Zauberspruch durchzuführen, müßt Ihr auf einen Edelstein klicken. Zaubersprüche, die viele Gesundheitspunkte kosten, sind mächtiger und wirkungsvoller, haben jedoch den Nachteil, daß sie den Benutzer sehr schwächen.

Um herauszufinden, welche Zaubersprüche aktiv sind, müßt Ihr Euch die Symbole oben auf dem Reisebildschirm ansehen.

Hat eine Gruppe mehr als einen Zauberer, dann könnt Ihr einen bestimmten Zauberer auswählen, indem Ihr den Cursor auf die entsprechende Kristallkugel bewegt und auf den linken Mausknopf drückt. Während eines Kampfes ist dies jedoch nicht möglich.



Rasten

Benutzt diese Möglichkeit, um Euren Gefährten eine Pause zu gewähren, oder sie, falls sie verwundet sind, von ihren Wunden zu heilen. Generell gilt, daß die Gruppe dann nachts ein Lager aufschlagen sollte, wenn es für sie zu schwierig ist, ohne eine Fackel oder einen Zauberspruch ihren Weg zu finden.

Wenn Ihr **Rasten** wählt, dann wird anstelle des Fensters mit der Hauptansicht eine mit Edelsteinen besetzte Sonnenuhr erscheinen. Die momentane Tageszeit wird durch einen erleuchteten Stein angezeigt, der auf die Stelle, wo sich der Schatten der Sonnenuhr befindet, deutet. Die obere Hälfte der Sonnenuhr zeigt Tag an, die untere Hälfte Nacht. Um eine Zeit lang zu schlafen, müßt Ihr mit dem linken Mausknopf auf einen der Steine, die den Kreis umgeben, klicken. Damit bestimmt Ihr die Zeit, zu der Ihr weiterziehen wollt. (Ist der Schatten erst einmal in Bewegung, dann könnt Ihr jederzeit auf **Stop** drücken.)

Bis zur Heilung kampieren

Drückt Ihr auf diesen Knopf, dann werdet Ihr automatisch so lange kampieren, bis Eure verwundeten oder erschöpften Gefährten wieder bei Kräften sind, oder bis Ihr auf **Stop** drückt. Ihr könnt den Gesundheitszustand und die Essensrationen einer jeden Person durch ein Fenster rechts von der Sonnenuhr überwachen. Der gesundheitliche Zustand einer verwundeten Person wird durch rot besonders hervorgehoben.



Wenn eine Person in der unbehaglichen Wildnis übernachtet, wird das ihre potentielle Gesundheit nur auf etwa 80 Prozent ihrer Maximalgesundheit zurückbringen. Die Rate wird wieder ihre normale schwarze Farbe erhalten, sobald diese Zahl erreicht ist.

Die Namen der Personen, die krank, betrunken, vergiftet usw. sind, erscheinen in rot.

HINWEIS: Kampieren ist nicht möglich, wenn sich Feinde in der näheren Umgebung befinden.



Landkarte

Wenn Ihr auf den Knopf für die Landkarte drückt, dann erscheint im Hauptansichtsfenster eine Landkarte der unmittelbaren Umgebung, in der sich die Gruppe aufhält. Die Knöpfe am unteren Rand des Bildschirms werden durch die folgenden Knöpfe ersetzt: **Der Straße folgen** (hier nicht erklärt), **ganze Landkarte**, **Vergrößern**, **Verkleinern**, **Kampieren** und **Hauptansicht**.

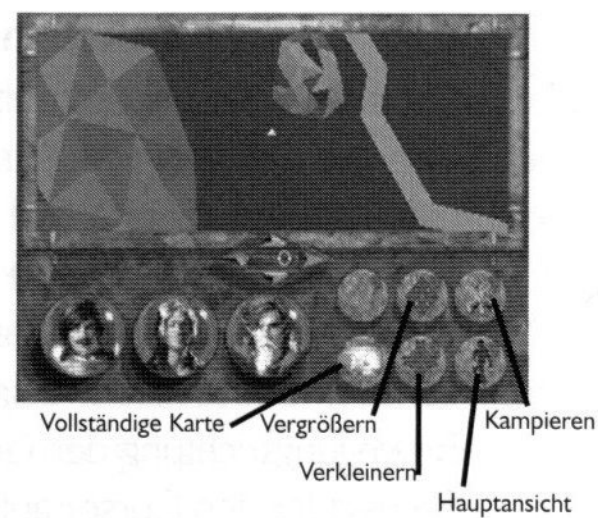
Das Dreieck in der Mitte des Bildschirms zeigt die momentane Position der Gruppe an.

Vergrößern, Verkleinern

Diese Knöpfe ermöglichen es Euch, Euch einen bestimmten Punkt auf der Karte genauer anzusehen, indem Ihr diesen Kartenausschnitt vergrößert. Ihr könnt jedoch auch die ganze

weitere Umgebung sehen, indem Ihr den Maßstab verkleinert.

HINWEIS: Ihr könnt Eure Gruppe auf diesem Bildschirm bewegen, indem Ihr das Bewegungsicon benutzt. Das Reisen auf der Karte geht äußerst schnell vor sich (besonders dann, wenn Ihr einen Kartenausschnitt vergrößert habt), was aber den Nachteil mit sich bringt, daß Ihr interessante und möglicherweise wertvolle Gegenstände am Wegesrand oder gefährliche Gegner auf Eurem Weg nicht sehen könnt.



Befindet Ihr Euch in einem unterirdischen Gewölbe, einer Mine oder einem Kanalsystem, dann funktioniert die Landkarte etwas anders. In diesen Situationen ist die gesamte Karte zunächst einmal dunkel, was anzeigen soll, daß sich Eure Gefährten einem neuen und unbekannten Ort nähern. Nachdem die Gruppe eine Weile herumgewandert ist, wird die gesamte Karte nach und nach sichtbar. Diese Möglichkeit ist besonders dann nützlich, wenn sich Eure Gruppe unter der Erde verirrt hat. Die Karte zeigt dann an, an welchen Orten Ihr schon gewesen seid und an welchen nicht.

Hauptansicht

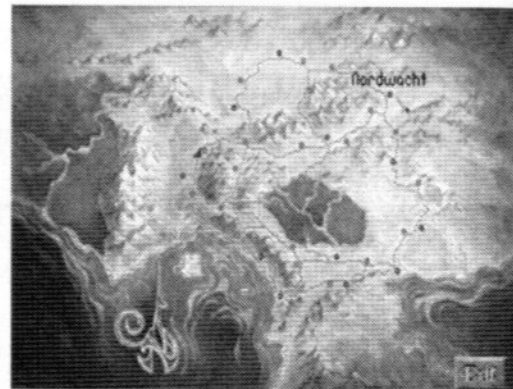
Wählt diesen Knopf, um zum Reisebildschirm zurückzukehren.

Karte nach Norden ausrichten

Ihr könnt die Karte nach Norden ausrichten, indem Ihr die Taste **"N"** drückt. Drückt **"N"** noch einmal, damit die Karte sich wieder frei dreht, wenn Ihr die Richtung ändert.

Vollständige Karte

Mit diesem Knopf wechselt Ihr zu einem Bildschirm über, der die vollständige Landkarte zeigt, inklusive aller Hauptstraßen, Städte und Dörfer im Königreich. (Städte sind durch weiße Punkte gekennzeichnet, und Dörfer erscheinen auf der Karte als braune Punkte.) Ein kleines aufleuchtendes Icon zeigt den Standpunkt und die Bewegungsrichtung der Gruppe an.



Bewegt Ihr den Cursor auf diese Punkte auf der Landkarte, dann erscheinen die Namen der Städte oder Dörfer.

Um zu der Karte zurückzukehren, die die unmittelbare Umgebung der Gruppe zeigt, müßt Ihr auf den **Exit** - Knopf in der unteren rechten Ecke des Bildschirms klicken.

Lesezeichen



Benutzt das Lesezeichen, um ein laufendes Spiel schnell zu speichern, ohne dafür den Reisebildschirm verlassen zu müssen. Euer Spiel wird unter dem Dateinamen "Lesezeichen" gespeichert werden. (Jedes Verzeichnis hat eine solche Datei. Immer dann, wenn Ihr das Lesezeichen wählt, wird das vorher gespeicherte Lesezeichen überschrieben.) Das Lesezeichen-Icon ist nur dann sichtbar, wenn vorher ein Verzeichnis durch die Kommandos **Laden** oder **Spiel Speichern** geöffnet wurde.

Möglichkeiten



Klickt mit dem linken Mausknopf auf **Möglichkeiten**, um ein Spiel zu laden oder zu speichern, Spielpräferenzen zu setzen, sich die Seite mit dem Inhaltsverzeichnis anzusehen oder zu DOS zurückzukehren.

Ein Spiel speichern

Um ein laufendes Spiel zu speichern, klickt einfach auf das Feld unterhalb der Liste mit den gespeicherten Spielen. Ihr könnt dann einen Dateinamen eingeben, der so viele Buchstaben haben kann, wie in das Feld passen. Diese Spiele werden in dem Verzeichnis im Scrollfeld, das besonders gekennzeichnet ist, gespeichert.


Um ein *neues* Verzeichnis herzustellen, müßt Ihr einen neuen Verzeichnisnamen in dem dafür vorgesehenen Feld eingeben. Verzeichnisse müssen einen gültigen DOS Namen mit höchstens 8 Buchstaben und keiner Extension besitzen.

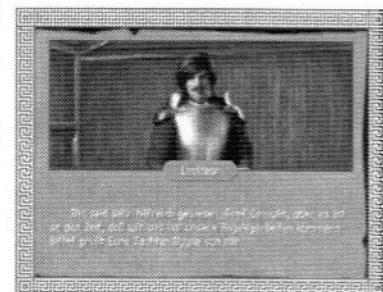
Um das momentane, besonders gekennzeichnete Verzeichnis zu löschen, klickt mit dem linken Mausknopf auf **Verzeichnis Löschen**, und klickt dann auf **Ja**, um Eure Wahl zu bestätigen. (Dieser Befehl wird das Verzeichnis und alle Spiele, die darin enthalten sind, löschen.)

Um das momentan erleuchtete *Spiel* im Scrollkasten zu löschen, klickt mit dem linken Mausknopf auf die Taste **Spiel Löschen**. (Dieses Kommando wird ein einzelnes, erleuchtetes Spiel löschen).

MIT ANDEREN PERSONEN SPRECHEN

Einige der Dialoge mit anderen Personen werden automatisch begonnen.

 Andere können dadurch begonnen werden, daß Ihr auf eine Person klickt, wenn sich der Cursor in das Wort "SPRECHEN" verwandelt. Nach einem kurzen, nicht interaktiven Wortwechsel werden Euch einige der Charaktere gestatten, ihnen Fragen über verschiedene Themen zu stellen. Mögliche Fragen werden als Schlüsselwörter am unteren Rand des Bildschirmes erscheinen. Klickt mit dem linken Mausknopf auf eines dieser **Schlüsselwörter**, um mehr über das ausgewählte Thema zu erfahren.



HINWEIS: Je mehr Ihr wißt, desto mehr kann Euer Charakter erfahren, indem er die richtigen Fragen stellt. Wenn Ihr Fragen stellt, indem Ihr **Schlüsselwörter** benutzt, dann erfahrt Ihr dadurch weitere Schlüsselwörter für diese oder andere Personen im Spiel. Um mehr über die Geschicklichkeit und die Leistungsfähigkeit eines Charakters in Eurer Gesellschaft zu erfahren, müßt Ihr mit dem rechten Mausknopf auf die Kristallkugel der gewünschten Person klicken.



LEISTUNGSFÄHIGKEIT UND GESCHICKLICHKEIT

Um mehr über die Geschicklichkeit und die Leistungsfähigkeit eines Charakters in Eurer Gesellschaft zu erfahren, müßt Ihr mit dem rechten Mausknopf auf die Kristallkugel der gewünschten Person klicken.

Die Leistungsfähigkeit wird am oberen Rand des Bildschirms erscheinen.

Die Geschicklichkeit wird am unteren Bildrand in Form von Schwertern erscheinen.

Ein roter Balken stellt die Zahl, die darüber gezeigt wird, graphisch dar.

HINWEIS: Wenn eine Geschicklichkeit in rot erscheint, bedeutet das, daß ihr Wert sich *verändert* hat, seit Ihr sie Euch das letzte Mal angeschaut habt.

Ein Bild der momentan ausgewählten Person wird in der oberen linken Ecke des Bildschirms gezeigt. Klickt Ihr mit dem linken Mausknopf auf diese Person, dann könnt Ihr Euch alle anderen Charaktere in Eurer Gruppe anschauen. Klickt Ihr mit dem rechten Mausknopf, dann erhaltet Ihr Hintergrundinformationen über die ausgewählte Person.

HINWEIS: Ein Charakter kann seine Geschicklichkeit nur durch Üben verbessern. Um die Rate, mit der sich eine Geschicklichkeit verbessert, zu erhöhen, müßt Ihr den Schwertgriff auswählen, der die jeweilige Fertigkeit repräsentiert. Je weniger Fertigkeiten Ihr auswählt, um so größer ist die Verbesserungsrate. Je mehr Fertigkeiten Ihr auswählt, um so langsamer werden sie sich verbessern. Fertigkeiten verbessern sich auch automatisch, jedoch sehr langsam, selbst wenn Ihr keine ausgewählt habt.

So versteht Ihr die Leistungsfähigkeit und Geschicklichkeit besser

Jede Person besitzt Leistungsfähigkeit in vier Bereichen - Gesundheit, Ausdauer, Stärke und Geschwindigkeit - und eine Anzahl von Fertigkeiten, unter anderem Geschicklichkeit beim Aufbrechen von Schlössern, beim Feilschen und beim Anschleichen.

Um Freude am Spielen zu haben, ist es zwar nicht unbedingt notwendig zu wissen, wie diese Werte funktionieren, trotzdem möchtet Ihr vielleicht erfahren, wie diese Berechnungen durchgeführt werden. Jeder Aspekt der Leistungsfähigkeit und jede Fertigkeit hat einen *potentiellen* und einen *momentanen* Wert. Der momentane Wert zeigt den Zustand einer Person zu einem bestimmten Zeitpunkt an. Mit anderen Worten, wird ein Charakter mit einer Ausdauer von 32 von einem Schwert getroffen, dann bleibt seine *potentielle* Ausdauer bei 32, seine *momentane* Ausdauer verringert sich jedoch. Eure momentanen Fertigkeiten und Leistungsfähigkeit werden zu ihrem potentiellen Wert zurückkehren, wenn Ihr Euch nach dem Kampf ausruht.



HINWEIS: Es ist möglich, daß Ihr einige nützliche Gegenstände oder Tränke findet, die zu einem erheblichen, wenn auch nur vorübergehenden Anstieg Eurer Leistungsfähigkeit und Geschicklichkeit führen können, wenn sie während eines Kampfes angewandt oder eingenommen werden. Die Wirkung dieser Hilfsmittel läßt normalerweise nach dem Kampf wieder nach.

So verbessert Ihr die *potentielle* Leistungsfähigkeit und Geschicklichkeit

Es ist äußerst schwierig, die *potentielle* Leistungsfähigkeit Eures Charakters zu verbessern. Die Leistungsfähigkeit ist nach oben hin unbegrenzt, und Veränderungen werden normalerweise als stetige Verbesserungen über längere Zeit hinaus angezeigt. Die Geschicklichkeit wird durch eine Punktzahl zwischen 0 und 100 angezeigt und verbessert sich, je öfter sie benutzt wird. Die Geschicklichkeit eines Charakters beim Aufbrechen von Schlössern z.B. wird sich jedesmal, wenn es ihm gelingt, ein Schloß

aufzubrechen, etwas verbessern. (Je näher diese Zahl an 100 herankommt, um so schwieriger wird es sein, eine weitere Verbesserung dieses Wertes zu erlangen.)

Körperlicher Zustand

Während des Spiels kann eine Person unter einer Anzahl von Zuständen leiden, die ihn schwächen können (Krankheit, Betrunkenheit, Vergiftung, Seuche usw.). Die Namen der Personen, die unter einem solchen Zustand leiden, werden auf dem Bildschirm fürs Kampieren durch rot besonders hervorgehoben. Einige Zustände können einfach durch Ruhe verbessert werden, bei anderen müssen vielleicht die Dienste eines Tempels hinzugezogen werden. Kranke Personen können nur durch eine längere Erholungsphase geheilt werden.

Leistungsfähigkeit

Gesundheit/Ausdauer

Gesundheit und Ausdauer sind zwar getrennte Aspekte der Leistungsfähigkeit, werden jedoch zusammen betrachtet, um die allgemeine körperliche Kondition eines Charakters zu bestimmen. Wird ein Charakter verwundet, dann wird die Verletzung vom Ausdauerwert abgezogen. Ist die Ausdauer völlig aufgebraucht (Ausdauer = 0.), dann wird die Gesundheit einer Person anfangen, sich zu verschlechtern. Fällt die Gesundheit bis auf 0 ab, dann ist die Verwundung lebensgefährlich.

Das Verhältnis des momentanen Gesundheitswertes zum potentiellen Gesundheitswert wird dazu benutzt, die restlichen Leistungswerte und Fertigkeiten des Charakters proportional zu beeinflussen. Ist der momentane Gesundheitswert einer Person 50 Prozent seines potentiellen Gesundheitswertes, dann sind auch seine anderen momentanen Leistungswerte und Fertigkeiten 50 Prozent ihres potentiellen Wertes.

BEISPIEL: Ein Charakter mit 35 Gesundheitspunkten und 10 Ausdauerpunkten wird während eines Kampfes angegriffen und erhält einen Schlag, der ihn 10 Punkte kostet. Seine Ausdauer wird dadurch auf 0 abfallen, seine Gesundheit bleibt jedoch bei 35.

Alle übrigen Werte und Fertigkeiten werden von dem Schlag ebenfalls nicht beeinflusst. Verursacht der nächste Treffer eine zusätzliche Verwundung von 10 Punkten, dann bleibt seine Ausdauer auf 0, seine Gesundheit wird jedoch um 10 Punkte fallen, von 35 auf 25. Seine momentane Gesundheit ist somit 71 Prozent seiner potentiellen Gesundheit. Deshalb werden auch seine anderen momentanen Werte und Fertigkeiten auf 71 Prozent ihres potentiellen Wertes abfallen. (Seine Geschwindigkeit z.B. wird von 5 auf 4 fallen.) Die allgemeine körperliche Kondition einer Person wird sich dann verbessern, wenn sich die Person ausruht oder einen Heiltrank einnimmt. Zuerst wird sich ihre momentane Gesundheit verbessern, bis sie den potentiellen Gesundheitswert erreicht hat. Danach wird sich ihre momentane Ausdauer verbessern, bis sie den potentiellen Wert erreicht hat.

Stärke

Dieser Wert repräsentiert die körperliche Kraft eines Charakters. Er bestimmt die Schwere der Verletzungen, die ein Charakter in einem Nahkampf verursachen kann. Er wird sich vermindern, wenn sich die Gesundheit des Charakters vermindert. Mit jedem erfolgreichen Schwert- oder Stabhieb wird sich die Stärke einer Person langsam, über einen langen Zeitraum hinaus, verbessern. Manchmal kann die momentane Stärke durch Zaubermittel verbessert werden. Sie verursachen einen vorübergehenden Anstieg der Stärke über den potentiellen Wert hinaus, aber nur für die Dauer des Kampfes, in dem sie angewandt werden.

**ALTE MIDKEMIANISCHE
LEGENDEN ERZÄHLEN VON
SCHNELLEREN WEGEN, DIE
POTENTIELLE STÄRKE ZU
VERBESSERN.**

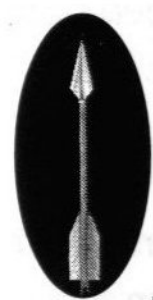
Geschwindigkeit

Dieser Wert gibt die Anzahl der Schritte an, die eine Person während eines Nahkampfes machen kann. Der potentielle Geschwindigkeitswert einer Person verändert sich während des ganzen Spieles nicht.

Geschicklichkeit

Verteidigung

Diese Fertigkeit, die in Prozent ausgedrückt wird, ist ein Teil der Berechnungen, mit deren Hilfe bestimmt wird, wieviel Gesundheitspunkte ein Charakter durch einen erfolgreichen feindlichen Hieb verlieren wird. Verteidigung bedeutet die Fähigkeit eines Charakters, dem Gegner auszuweichen oder sich leicht zu ducken, um nicht die volle Wirkung eines Hiebes erfahren zu müssen. Eine gute Verteidigungsfähigkeit führt außerdem dazu, daß der Gegner häufiger daneben trifft.



Zielgenauigkeit mit der Armbrust

Dieser Wert zeigt an, wie treffsicher ein Charakter ist, wenn er aus zwei Schritt Entfernung auf einen Gegner schießt. Liegt dieser Wert bei 45 Prozent, dann heißt das, daß die Person eine 45 prozentige Chance hat, den Gegner aus 2 Schritt Entfernung zu treffen. (Diese Zahlen beruhen auf der Annahme, daß Ihr einen "normalen" Bolzen abfeuert. Ihr findet vielleicht aber auch Bolzen, die eine höhere Zielgenauigkeit haben.) Beachtet bitte, daß die Treffsicherheit auch durch die Entfernung beeinflußt wird. Je weiter eine Person von ihrem Gegner entfernt ist, desto geringer ist ihre Chance, daß sie ihn treffen wird.

Treffsicherheit im Nahkampf

Die Treffsicherheit Eurer Gefährten während eines Nahkampfes mit Schwert oder Stab hängt von dieser Fertigkeit ab. Die Art des Schwertes und dessen Gewicht beeinflussen die Chancen der Person, einen Gegner zu treffen, ebenfalls.

Zielgenauigkeit bei der Anwendung von Zaubersprüchen

Diese Fertigkeit ist nur für Zaubersprüche von Bedeutung, bei denen es erforderlich ist, daß sich das Ziel in der Visierlinie des Benutzers des Zauberspruches befindet. Sie wird deshalb von der jeweiligen Entfernung beeinflußt.

Einschätzung einer Situation

Diese Kampffertigkeit beeinflußt, wieviele Informationen eine Person sammeln kann, wenn sie während eines Kampfes diese Wahlmöglichkeit auswählt.

Ein Charakter kann eine Anzahl von Informationen erhalten, wenn er seinen Gegner für einen Moment genauer beobachtet. Beobachtet er z.B. die Bewegungen seines Gegners, dann stellt er vielleicht fest, daß dieser Gegner entweder sehr langsam oder sehr schnell ist. Der Gegner hinkt vielleicht, oder hat sein Körpergewicht aufgrund einer Verletzung hauptsächlich auf eine Seite verlagert. Einige dieser Informationen werden Euch wahrscheinlich von größerem Nutzen sein als andere. Je besser Eure Einschätzungsfertigkeit jedoch ist, desto mehr Informationen werdet Ihr erhalten. Die Informationen werden durch die Leistungswerte des Gegners angezeigt.

Waffenkunde



Eure Geschicklichkeit im Umgang mit Waffen ist immer dann wichtig, wenn Ihr einen Wetzstein benutzt, um ein beschädigtes Schwert zu reparieren. Die Zahl, die Ihr im Inventar neben einem Schwert seht, zeigt dessen Zustand an. Diese Zahl wird sich jedesmal, wenn das Schwert im Kampf eingesetzt wird, verringern.

Wenn Ihr ein Schwert repariert (indem Ihr den Wetzstein darüberzieht und ihn dann loslaßt), wird sich der Zustand des Schwertes verbessern, vorausgesetzt, daß das Schwert nicht kürzlich erst repariert wurde. Je höher die Waffenkunde des Charakters, desto mehr wird sich der Zustand der Waffe verbessern.

Es ist wichtig, daß Ihr Euer Schwert oft überprüft. Die Klinge wird nämlich immer mehr beschädigt werden, bis die Waffe schließlich nur noch ein nutzloses Stück Metall ist. Das Schwert wird länger leben, wenn Ihr es mit einem Wetzstein instandhaltet.

Rüstungskunde



Die Geschicklichkeit im Umgang mit Rüstungen ist dann von Nutzen, wenn Ihr einen Schmiedehammer benutzt, um eine beschädigte Rüstung zu reparieren. Neben jeder Rüstung werdet Ihr eine Prozentzahl sehen, die angibt, in welchem Zustand sich die Rüstung befindet. (100 Prozent zeigt eine perfekte, unbeschädigte Rüstung an.) Die Prozentzahl wird sich jedesmal, wenn die Person getroffen wird, leicht verringern.

Wenn Ihr eine Rüstung repariert (indem Ihr den Schmiedehammer darüberzieht und ihn dann loslaßt), wird sich der Zustand der Rüstung verbessern, vorausgesetzt, daß die Rüstung nicht erst vor kurzem repariert wurde. Je höher die Rüstungskunde dessen, der sie repariert, desto mehr wird sich der Zustand der Rüstung verbessern.

Die Rüstung wird dann einen bestimmten Prozentsatz des ursprünglichen Zustandes, der verloren ging, zurückgewinnen. Dieser Prozentsatz stimmt mit dem Prozentsatz der Waffenkunde des Charakters überein.

Eure Rüstung wird wesentlich wirkungsvoller sein, wenn Ihr sie mit einem Schmiedehammer instandhaltet.

Dichtkunst/Gesang



Dichtkunst und Gesang sind Fähigkeiten, mit denen man in Schenken (Schänken) Gold verdienen kann. Sollten Eure Fähigkeiten gut genug sein (oder die Gäste betrunken genug), dann werdet Ihr für Eure Bemühungen belohnt werden. Die Menge des Goldes, die Ihr verdienen könnt, und das Singtalent, das erforderlich ist, um "den Gästen das Geld aus der Tasche zu locken," ist von Schenke zu Schenke verschieden. Allgemein gilt, daß in den Wirtshäusern größerer Städte mehr Geld zu verdienen ist. Dafür sind die Gäste in diesen Schenken jedoch auch urteilsfähiger und werden Euch hinauswerfen, sollte ihnen Eure Musik nicht gefallen.

Um zu dichten und zu singen, müßt Ihr den Cursor im Inneren der Schenke auf die Laute bewegen. Sobald Ihr mit dem Cursor über die Laute streicht, wird dieser sich in das Wort "SINGEN" verwandeln. Drückt auf den linken Mausknopf, um den Vorgang zu beenden.

Singübungen

Wenn Ihr eine Übungslaute findet, dann könnt Ihr Eure Stimme dadurch verbessern, daß Ihr vom Inventar einer Person aus die Laute auswählt. Klickt dann auf den Knopf

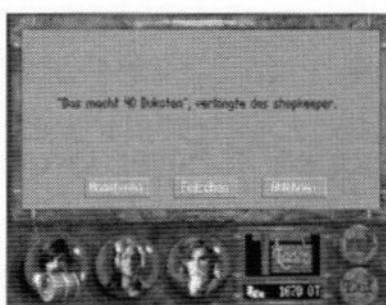
Benutzen. Wiederholtes Üben wird dazu führen, daß sich Eure Dichtkunst und Gesangsfähigkeit verbessert.



Feilschen

Feilschen ist ein wichtiges Mittel, um den Preis eines Verkaufsgegenstandes so niedrig wie möglich zu halten. Ihr werdet bemerken, daß die Preise von Laden zu Laden verschieden sind, manchmal sehr verschieden. Das hängt von der Laune des Ladenbesitzers ab, der natürlich versuchen wird,

für seine Waren den höchstmöglichen Preis herauszuschlagen. Generell gilt, daß die Preise in größeren Städten und Dörfern günstiger sind.



Wenn die Gruppe einen Laden betritt, wird jeder Gegenstand, der zum Verkauf steht, mit einem Preisschild versehen. Hebt Ihr einen Gegenstand auf, indem Ihr auf den linken Mausknopf drückt und ihn dann in eine der Kristallkugeln der Personen unten auf dem Bildschirm zieht, dann wird ein Menu mit den folgenden Auswahlmöglichkeiten erscheinen:

Akzeptieren — Klickt mit dem linken Mausknopf auf diesen Knopf, um den Gegenstand zum angegebenen Preis zu kaufen.

Ablehnen — Zur Ladenansicht zurückkehren.

Feilschen — Nicht alle Händler sind zum Feilschen bereit. Wählt Ihr jedoch diesen Knopf aus, dann könnt Ihr versuchen, den Preis des Gegenstandes zu senken, indem Ihr mit dem Ladenbesitzer feilscht. Eure Erfolgchancen hängen davon ab, wie geschickt sich die Person, die versucht, den Gegenstand zu erwerben, beim Feilschen anstellt.

Seid vorsichtig! Schlägt Euer Versuch fehl, dann kann es sein, daß der Händler wütend wird und sich weigert, Euch die Ware zu verkaufen.

Das Aufbrechen von Schlössern

Diese Fertigkeit zeigt die Fähigkeit einer Person an, Schlösser aufzubrechen. Sie wird außerdem dafür benutzt, Fallen unschädlich zu machen. Steht Ihr einer verschlossenen Tür oder Truhe gegenüber, dann wird der Schloßbildschirm erscheinen.



Kundschaften

Diese Fertigkeit erlaubt es einer Person, während der Wanderschaft der Gruppe einen feindlichen Hinterhalt rechtzeitig zu erkennen. Das Gruppenmitglied mit den besten Kundschafterfähigkeiten wird automatisch zum Kundschafter der Gruppe gewählt. Wird ein Hinterhalt entdeckt, dann

erscheint eine Warnung auf dem Bildschirm. Zu diesem Zeitpunkt habt Ihr dann zwei Möglichkeiten. Ihr könnt mit dem Risiko weiterziehen, daß Ihr womöglich in einen Hinterhalt geratet, oder Ihr könnt umkehren und versuchen, die Situation zu umgehen.

Scharfsinn/Verstohlenheit

Diese Fähigkeit ist dann von Nutzen, wenn eine der Personen in Eurer Gruppe mit ihren Kundschafterfähigkeiten einen möglichen Hinterhalt entdeckt hat. Die Chancen, diesem Hinterhalt zu entkommen, hängen von dem Gruppenmitglied mit dem *niedrigsten* Scharfsinn- und Verstohlenheitswert ab.

Diese Fähigkeit ist außerdem von Nutzen, wenn Ihr einen Gegner für einen Versuch auswählt, einen Überraschungsvorteil zu gewinnen. Auch hier gilt, daß die Chancen, sich erfolgreich an einen Feind heranzuschleichen und ihn zu überraschen in direktem Verhältnis zum Verstohlenheitswert des schwächsten Gruppenmitgliedes stehen.

ELBENTRUHEN



Im Königreich der Inseln wird ein Landmann in seinen Feldern ab und zu auf eine seltsame, verschlossene Truhe stoßen. Der Volksmund sagt, daß diese "Elbentruhen" verlorene Gegenstände enthalten, deren Besitzer bei Banath in Ungnade gefallen sind. Eigentlich handelt es sich hier um Truhen, die reisende Moredhel als Nachrichtenverbindung benutzen. (Die meisten Boten des Königreiches

weigern sich, durch die gesetzlosen Nordlande zu reisen, und wagen sich nur bis zum Inclindel Paß oder zu Cutters Schlucht). In Friedenszeiten enthalten diese verschlossenen Truhen nur Nachrichten und harmloses Gekritzel der Söldner.

Wenn jedoch im Königreich Unruhe herrscht, dienen sie oft als geheime Wege, um Waffen, Gifte, Meldungen und andere Gegenstände, die für Intrigen benötigt werden, weiterzuleiten. Moredhel Truhen enthalten "Wortschlösser", eine Reihe kleiner Trommeln, auf die Buchstaben aus dem Alphabet der Moredhel eingraviert wurden. Werden die Buchstaben auf den Trommeln so lange gedreht, bis sie ein bestimmtes Wort ergeben (dies wird dadurch erreicht, daß die Maus auf einen Buchstaben bewegt und mit dem linken Mausknopf geklickt wird), dann schnappen die Sperrhaken des Schlosses automatisch auf. An den meisten Schlössern dieser Truhen sind außerdem Eisenplatten befestigt, auf denen in der Sprache der Moredhel ein Rätselreim eingraviert ist.

Diese Rätsel sollen vergeßlichen Boten die Möglichkeit geben, ihre Nachrichten trotzdem noch zu überbringen. Ein typischer Moredhel Rätselreim sieht folgendermaßen aus:

*Prinz Arutha von seinem Balkon wird bald
Unsere Truppen sehen schon. Seine Männer
werden fallen, sein Feind dringt ins Schloß ein.
Was wird dann Prinz Arutha sein?*

Antwort: Tot.

Während die meisten Leute die Existenz dieser Truhen als Aberglauben abtun, gibt es doch einige wenige Gelehrte, von denen man weiß, daß sie Reisende zu den Orten geführt haben, an denen diese Truhen versteckt sind. Um die Rätselreime zu entziffern, muß eines Eurer Gruppenmitglieder mit der Sprache der Moredhel vertraut sein.

INVENTAR

Um sich die Gegenstände anzuschauen, die eine Person bei sich trägt, müßt Ihr die Kristallkugel dieser Person mit dem linken Mausknopf auswählen. Die Objekte, die die Person mit sich führt, werden auf der rechten Seite des Bildschirms erscheinen. Gegenstände, mit denen eine Person ausgerüstet ist, erscheinen auf der linken Seite.

Die Untersuchung von Gegenständen



Durch Klicken mit dem rechten Mausknopf auf einen Gegenstand im Inventar erhaltet Ihr eine Beschreibung dieses Objektes. Für mehr detaillierte Informationen über Waffen und Rüstungen müßt Ihr auf den Knopf **Mehr Info** am rechten Rand des Bildschirms drücken.

Die folgenden Informationen stehen zur Verfügung:

Grundschaden — Der Grundschaden durch Schwerter wird sowohl für Schwünge als auch Stöße angezeigt. Diese Zahl kalkuliert den Stärkewert einer Person mit ein. (Die Berechnung des Schadens durch eine Armbrust basiert auf dem Schaden, den der Bolzen verursachen kann, +/- dem Schaden durch die Armbrust.)

Genauigkeit — Jede Nahkampfwaffe modifiziert den Genauigkeitswert im Nahkampf sowohl fürs Schwingen als auch fürs Stoßen. (Die Genauigkeit einer Armbrust wird durch den Wert der Armbrust +/- dem Wert des Bolzen bestimmt.)

Rüstungsmodus — Repräsentiert den Prozentsatz des Grundschadens, der von einem bestimmten Rüstungsmodell abgewehrt werden kann.

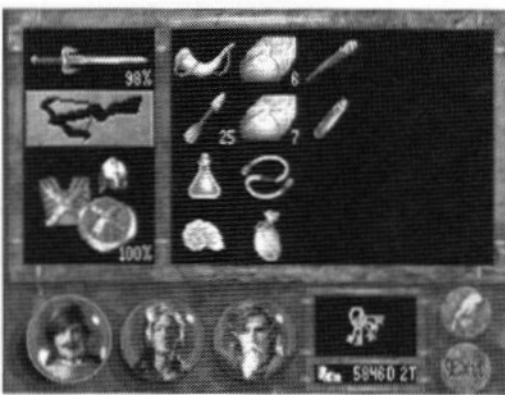
Aktivmodus — Dies sind Kampffaktoren, die eine Waffe momentan beeinflussen. (Sie werden im Grundschaden *nicht* repräsentiert.)

Widerstandsfähigkeit (Resistenz) — Die Widerstandsfähigkeit bezieht sich auf eine bestimmte Rüstung. (Rüstungen können gegen einen der Aktivmodi widerstandsfähig gemacht werden. Es kommt z.B. vor, daß Ihr Mittel findet oder kauft, die Eure Rüstung gegen Feuerschaden widerstandsfähig machen.)

Art des Segens — Ist ein Gegenstand gesegnet worden, dann wir die Art des Segens hier gezeigt.

Rassenmodus — Waffen und Rüstungen, die für eine bestimmte Rasse entworfen wurden, sind nicht so wirkungsvoll, wenn sie von einem Mitglied einer anderen Rasse benutzt werden. Dieser Modus zeigt die Rasse an, für die ein Gegenstand entworfen wurde.

Das Ausrüsten von Personen



Ist eine Person nicht mit einer Armbrust oder einer Rüstung ausgestattet, dann werdet Ihr ein leeres Feld sehen. Um eine Person mit diesen Gegenständen auszurüsten, müßt Ihr den Gegenstand aufheben, indem Ihr den Cursor darauf bewegt und den linken Mausknopf drückt und haltet. Zieht dann den Gegenstand in das Feld für die Ausrüstung auf der linken Seite des Bildschirms und laßt den Knopf los. Der leere Umriß des Gegenstandes wird verschwinden, und die Person wird von jetzt an mit diesem Gegenstand ausgerüstet sein.

HINWEIS: Zu jeder Zeit müssen Kämpfer ein Schwert und Zauberer einen Stab bei sich tragen. Es ist ebenfalls möglich, Gegenstände zu tauschen oder innerhalb der Gruppe aufzuteilen, indem Ihr sie in die Kristallkugel der entsprechenden Person zieht.

Schlüssel



Um sich die Schlüssel einer Gruppe anzusehen, müßt Ihr das Schlüsselring-Icon am unteren Rand des Bildschirmes auswählen. Um eine Beschreibung eines jeden Schlüssels zu erhalten, müßt Ihr mit dem rechten Mausknopf auf den jeweiligen Schlüssel klicken. Die Zahl neben jedem Schlüssel zeigt an, wieviele Schlüssel dieser Art die Gruppe mit sich führt.

Wie Gold und Silber werden auch Schlüssel automatisch eingesammelt und verteilt und nehmen in keinem Inventar Platz ein. Aus diesem Grunde können sie auch nicht aus dem Inventar entfernt werden. Werden sie im falschen Schloß benutzt, können sie abbrechen.

Beutel



Möchtet Ihr Euer Gepäck bestehend aus Inventargegenständen etwas leichter machen, dann könnt Ihr Gegenstände in einen Beutel fallen lassen, indem Ihr den linken Mausknopf auf einen Gegenstand klickt und haltet.

Der Schlüsselring wird sich dann in einen Beutel verwandeln. Zieht den ausgewählten Gegenstand nach unten auf das Beutel-Icon und laßt den Knopf los. Der Beutel wird dann abgelegt, und die Gruppe kann später zu ihm zurückkehren und ihn wieder aufheben. Der Schlüsselring wird sich in das Beutel-Icon verwandeln, sobald ein Gegenstand ausgewählt wurde.

HINWEIS: Hofft Ihr darauf, Gegenstände wieder mitzunehmen, die Ihr in einem Beutel zurückgelassen habt, müßt Ihr darauf achten, wo Ihr den Beutel ablegt. Ein Beutel, der mitten in einem offenen Feld oder in der Nähe einer Ortschaft zurückgelassen wurde, kann leicht gesehen werden und wird wahrscheinlich leer sein, wenn Ihr zurückkehrt. Möchtet Ihr etwas Wertvolles aus Eurem Inventar entfernen, dann ist das sicherste Versteck dafür in verschlossenen Kisten oder Truhen, auf die Ihr auf Eurer Reise stoßen werdet.

Das Aufheben von Objekten

Die Möglichkeiten, Gegenstände in Euer Inventar aufzunehmen, sind unbegrenzt. Ihr könnt Gegenstände in Läden kaufen, von anderen Personen erhalten oder auf Eurem Weg finden. Trefft Ihr auf Leichen, Löcher in der Erde oder Beutel, dann werdet Ihr deren Inhalt sofort sehen können, wenn Ihr mit dem linken Mausknopf auf sie klickt. Kisten und Truhen werden in der gleichen Weise geöffnet. Ihr werdet jedoch feststellen, daß viele von ihnen verschlossen sind.

Wenn der Inventarbildschirm für ein bestimmtes Objekt erscheint, dann werdet Ihr ein Icon im unteren rechten Teil des Bildschirms sehen. Es wird erleuchtet sein, was bedeutet, daß Ihr Euch zur Zeit das Inventar dieses Gegenstandes anschaut. Um einem der Spieler ein Objekt zu übergeben, müßt Ihr mit dem linken Mausknopf darauf drücken, den Knopf halten und den Gegenstand dann zu der Kristallkugel einer der Personen am unteren Rand des Bildschirms ziehen. Sobald Ihr den Knopf loslaßt, wird der Gegenstand in das Inventar der ausgewählten Person aufgenommen.

Die Weitergabe von Inventargegenständen

Ihr könnt Euch Gegenstände in Eurem Inventar anschauen, Waffen austauschen oder einer anderen Person einen Gegenstand übergeben, indem Ihr mit dem linken Mausknopf auf die Kristallkugel der ausgewählten Person klickt. Ihr müßt neben der Person stehen, mit der Ihr tauschen, oder der Ihr einen Gegenstand übergeben wollt.



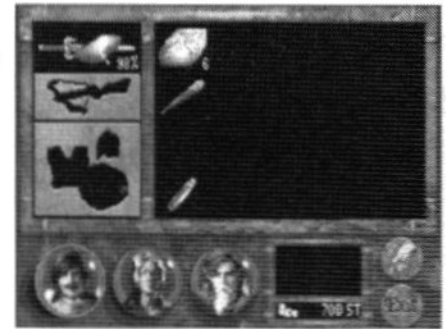
HINWEIS: Das Anschauen des Inventars stellt eine Kampfhandlung dar, egal ob der angeschaute Gegenstand wirklich benutzt wird oder nicht.

Wenn Ihr eine Anzahl von Objekten übergebt, wird das Übergabemenu erscheinen. Wollt Ihr einem anderen Gruppenmitglied nur Teil einer Anzahl ausgewählter Objekte übergeben, dann klickt links auf die "mehr als/weniger als"-Symbole, um die Zahl der Gegenstände zu ändern, die auf dem obersten Knopf des Menus abgebildet sind. Klickt auf den "Mit der Gruppe teilen"-Knopf, und der Computer wird die ausgewählten Gegenstände zwischen allen Gruppenmitgliedern aufteilen.

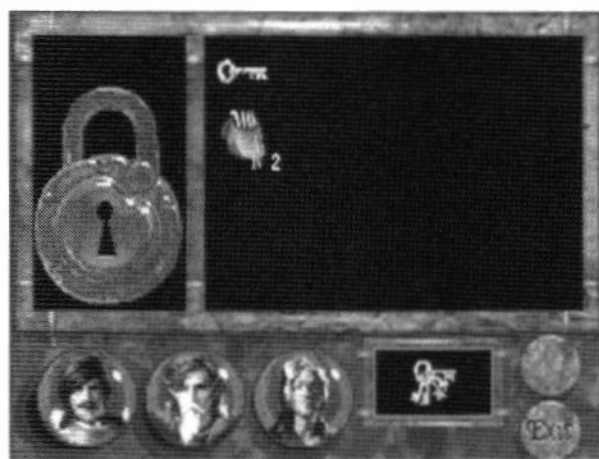
Die Benutzung von Inventargegenständen



Um ein Objekt aus dem Inventar einer Person zu benutzen, müßt Ihr erst mit dem linken Mausknopf auf den Gegenstand und dann auf **Benutzen** drücken. Einige Objekte funktionieren nur in Verbindung mit anderen. Zum Beispiel könnt Ihr einen Wetzstein benutzen, um ein Schwert zu schärfen, indem Ihr den Stein aufhebt, über das Schwert zieht und ihn dann loslaßt.



Das Öffnen von Schlössern



Stößt die Gruppe auf eine verschlossene Truhe oder Tür, erscheint der Schloßbildschirm.

Ein Schloß ist dann auf der linken Seite des Bildschirms zu sehen, und die Schlüssel der Gruppe und alle Dietriche, die sie gesammelt haben, werden zusammen rechts auf dem Bildschirm gezeigt. Das Gruppenmitglied mit der größten Geschicklichkeit beim Aufbrechen von Schlössern wird am unteren Rand des Bildschirms automatisch

aufleuchten. Um eine andere Person zu wählen, müßt Ihr mit dem linken Mausknopf auf die gewünschte Kristallkugel klicken. Klickt mit dem rechten Mausknopf auf das Schloß oder die Schlüssel, um eine Beschreibung zu erhalten.

Diese Informationen können Euch dabei helfen, eine bessere Wahl zu treffen. Seid vorsichtig! Solltet Ihr ein Schloß mit dem falschen Schlüssel aufzuschließen versuchen, könnte der Schlüssel abbrechen.

Um ein Schloß aufzuschließen, müßt Ihr mit dem linken Mausknopf einen Schlüssel oder einen Dietrich auswählen, ihn über das Schloß ziehen und ihn loslassen. Die Geschicklichkeit einer Person beim Aufbrechen von Schlössern spielt dabei eine

Der Zauberspruch "Sarigs Spürsinn" kann Zaubernern helfen herauszufinden, ob es sich bei Kisten und Truhen um eine Falle handelt. Wenn Ihr Euch dazu entschließt, eine solche Truhe zu entschärfen, wird die Person mit der größten Geschicklichkeit beim Aufbrechen von Schlössern automatisch für den Versuch ausgewählt.

wichtige Rolle. Wie Schlüssel können auch Dietriche abbrechen, besonders dann, wenn eine Person nur wenig Geschick hat und an einem besonders komplizierten Schloß arbeitet.

Essen

Jede Person im Spiel wird automatisch täglich eine Nahrungsration verbrauchen. (Sie wird am Ende des Tages aus ihrem Inventar verschwinden.) Jede Ration bedeutet Nahrung für einen Tag, das heißt also, daß eine Person mit sieben Rationen genügend Nahrung für eine Woche hat, bevor sie aufgrund anhaltenden Hungers Gesundheits- und Ausdauerpunkte verliert.

HINWEIS: Wenn Ihr einer hungernden Person eine Ration übergibt, wird diese nicht am Ende des Tages, sondern sofort verzehrt.

Beschreibung der Inventargegenstände

Auf den folgenden Seiten werdet Ihr *einige* der ungewöhnlichen, aber nützlichen Gegenstände kennenlernen, die Ihr auf Eurer Reise finden werdet. Objekte können gekauft, gefunden oder Euch übergeben werden. Haltet auf Eurer Reise Ausschau nach herumliegenden Objekten. Selbst Gegenstände, die auf den ersten Blick unscheinbar aussehen, können sich später auf Eurer Reise als äußerst nützlich erweisen.



Breitschwert

Hier handelt es sich um ein Schwert mit einer breiten Klinge, das zum Schwingen vorgesehen und deshalb zum Stoßen nicht besonders gut geeignet ist. Aufgrund seines großen Gewichtes ist es zwar eine todbringende, aber nicht sehr akkurate Waffe.

Mittlere Armbrust

Die mittlere Armbrust ist die Standardwaffe der midkemianischen Bogenschützen. Sie besitzt durchschnittliche Treffsicherheit und Kraft.

Bogensehne

Diese Art Sehne kann die Sehnen leichter und mittlerer Armbrüste ersetzen, sollten diese reißen. Für die schwere Armbrust ist sie jedoch nicht geeignet. Um sie zu benutzen, müßt Ihr sie auf die entsprechende Armbrust ziehen.

Silberdorn



Der Silberdorn ist an seinen charakteristischen silbernen Dornen, die aus einem rosenartigen Stiel herauswachsen, und an seinen runden, roten Beeren leicht zu erkennen. Er besitzt ein tödliches, aber auch nachweisbares Gift, das besonders für die Behandlung von Waffen geeignet ist. Eine Beere reicht für eine Anwendung.

Naphtha

Naphtha ist äußerst brennbar. Wird eine Schwertklinge damit behandelt, kann diese bei einem Gegner schwere Brandwunden verursachen.

Blitzstab

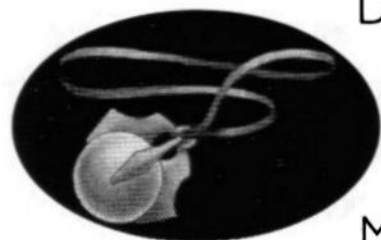
Der Blitzstab ist ein altes Zauberhilfsmittel. Mit seiner Hilfe kann sein Benutzer einen Blitz verursachen, ohne dabei Gesundheits- oder Ausdauerpunkte zu verlieren.

Herrliche Hand



Die Herrliche Hand ist die geschrumpfte Hand, die einem um Mitternacht gehängten Dieb abgehackt wurde. Wird sie in Verbindung mit dem Zauberspruch *Die Finger der Nacht* benutzt, dann kann ihr Benutzer einem Kampfgegner fast jeden Gegenstand, den der Gegner mit sich führt, entreißen. Die Hand verwandelt sich nach dem Einsatz in Staub.

Das Amulett der Ewigkeit



Das Amulett der Ewigkeit ist ein alter Kunstgegenstand, der von Zauberern benutzt wird, um die Wirkung jedes ausgeführten Kampfzauberspruches zu erhöhen. Auf den ersten Blick sieht es wie ein gewöhnlicher Anhänger aus - braune Lederschnur, Messingfassung und eine kleine Glaskugel. Schaut man sich das Innere des Amulettes jedoch genauer an, erkennt man tausende von scharlachroten Lichtpunkten.

Die Blutige Bessie

Die Blutige Bessie ist die schwerste der midkemianischen Armbrüste und gleichzeitig auch die kraftvollste. Sie ist in der Lage, auch die stärkste Rüstung einzubeulen. Ihre Kraft geht jedoch auf Kosten ihrer Treffsicherheit.

Der Elbenbolzen

Diese Ladung der Elbenarmbrust hat eine spezielle Vorrichtung, die ihre Treffsicherheit erhöht, was die Armbrust damit zu einer außergewöhnlich treffsicheren Waffe mit extrem großer Reichweite macht. Der Elbenbolzen wird als eine der besten Ladungen für Armbrüste jeglicher Art angesehen, ist jedoch besonders wirkungsvoll in Verbindung mit der Elbenarmbrust.

Das Moredhel Neunauge

Das Neunauge ist eine beliebte Waffe der Moredhel Krieger. Seine Schneide besitzt eine Reihe kleiner Zacken, die sowohl zum Sägen, als auch zum Schneiden dienen.

Fackeln

Fackeln bestehen aus Ästen oder Keulen, die mit ölgetränkten Lumpen umwickelt sind. Fackeln können sowohl drinnen als auch im Freien benutzt werden.

Galon Leidbringer

Bei diesem Elbenschwert wurde ein wirkungsvoller Mittelweg zwischen Gewicht und Treffgenauigkeit gefunden. Es besitzt eine außergewöhnliche Treffsicherheit und hat das richtige Gewicht, um sowohl als Hieb- als auch Stoßwaffe benutzt werden zu können. Es ist jedoch dann besonders wirkungsvoll, wenn es *geschwungen* wird. Wie das Moredhel Neunauge, sein Nachfolger, hat auch der Leidbringer kleine Zacken zum Sägen.

Kräuterbeutel

Kräuterbeutel enthalten normalerweise gebräuchliche Heilmittel, wie z.B. Alaun und Heilalkohol. Sie können tödliche Infektionen verhindern. Ein Beutel mit Heilkräutern kann dazu benutzt werden, die Geschwindigkeit, mit der ein Gruppenmitglied wieder gesund wird, zu verdoppeln.

Graspantoffeln

Diese grünen Zauberpantoffeln werden in den Schuhen getragen und verbessern Eure Verstehlheit erheblich. Sie erhöhen dadurch Eure Chancen, Euch an Feinden vorbeizuschleichen, ohne entdeckt zu werden.

Heilränke

Diese kleinen Fläschchen mit grüner Flüssigkeit dienen dazu, die Gesundheit und Ausdauer eines verletzten oder kranken Gefährten wiederherzustellen.

Dietriche

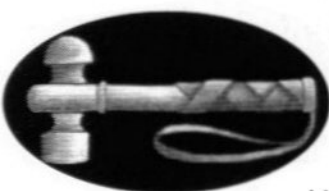
Gute Dietriche sind normalerweise aus Sterlingsilber. Es handelt sich um äußerst präzise hergestellte Haken, Feilen, Klammern, Nadeln und Stäbe, die fast jedes Schloß aufbrechen können, je nachdem, wie geschickt mit ihnen umgegangen wird.



Wetzstein

Der Wetzstein dient dazu, abgebrochene oder stumpfe Klingen zu reparieren, oder unbeschädigte Schwerter instandzuhalten.

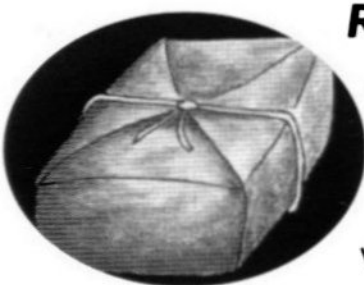
Der Erfolg einer Reparatur hängt jedoch von der Geschicklichkeit einer Person im Umgang mit Waffen ab.



Schmiedehammer

Dieser Hammer sieht einem Vorschlaghammer sehr ähnlich.

Er wird von den Personen benutzt, die eine Rüstung reparieren wollen und die nötige Geschicklichkeit dafür besitzen.



Rationen

Bei den Rationen handelt es sich um die Nahrung, die jedes Gruppenmitglied mit sich führt. Rationen werden am besten in kleinen, in braunes Papier eingewickelten und mit einer Schnur verbundenen Paketen aufbewahrt. Das Essen besteht unter

anderem aus gesalzenem Süßfleisch, harten Brötchen, Apfelscheiben oder Erdbeertörtchen und reicht für ein bis vierzehn Tage.

NAHKÄMPFE

Nahkämpfe können auf unterschiedliche Weise begonnen werden. Die meisten Kampfsituationen entstehen dann, wenn Ihr eine Gegend auskundschaftet und dabei auf Ungeheuer oder Meuchelmörder stößt. Das Öffnen eines Grabes kann ebenfalls zu einem Nahkampf führen, wenn die Geister der Toten die Gruppe angreifen.

Überraschungsvorteil

Erblickt Ihr einen Gegner zum ersten Mal, dann könnt Ihr mit dem linken Mausknopf auf ihn oder sie klicken, um zu versuchen, einen Überraschungsvorteil zu erlangen. (Die Chance, daß Euch das gelingt, hängt von dem Mitglied Eurer Gruppe mit dem schlechtesten Verstoßenheitswert ab.) Habt Ihr einen Gegner ausgewählt, dann müßt Ihr sofort nach vorne stürmen und angreifen, sonst geht Euch der Überraschungsvorteil verloren. (Euer Gegner hat die Möglichkeit, Eure Gruppe aus dem Hinterhalt anzugreifen. In diesem Fall hat der Gegner dann den Überraschungsvorteil.)

Hat keine der beiden Parteien einen Überraschungsvorteil, dann kann der Kämpfer mit dem höheren Geschwindigkeitswert den ersten Schlag durchführen.

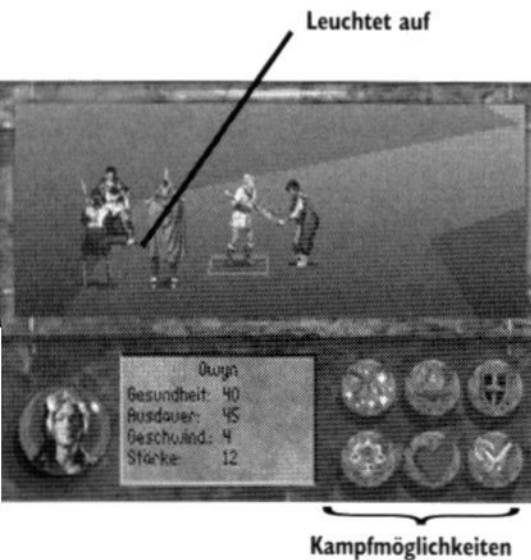
(Der Geschwindigkeitswert wird außerdem dafür benutzt festzustellen, wie weit sich jede Person pro Kampfhandlung bewegen kann.) Stellt Euch den Punkt, wo der Kampf stattfindet, als ein Gitternetz vor. (Ihr könnt die "G"-Taste auf der Tastatur drücken, und ein Gitternetz wird in der Tat auf der Kampfstelle erscheinen. Drückt ein zweites Mal auf die "G"-Taste, um das Gitter wieder verschwinden zu lassen.) Jedes Quadrat auf dem Gitternetz repräsentiert einen Schritt. Eine Person mit einem Geschwindigkeitswert von "5" kann während einer Kampfhandlung fünf Schritte zurücklegen.

Steuerung der Kämpfer

Ein Nahkampf besteht aus abwechselnden Kampffaktionen der Kämpfer, es besteht also keine zeitliche Begrenzung beim Auswählen einer Kampfhandlung. Da jeweils nur ein Kämpfer gesteuert werden kann, wird nur eine Kristallkugel am unteren Ende des

Bildschirms gezeigt. Dieser Kämpfer wird auf dem Kampfbildschirm außerdem in einem erleuchteten Quadrat stehen.

Um den erleuchteten Kämpfer auf eine neue Position zu bringen, müßt Ihr den Cursor zum Kampfbildschirm bringen und von dort aus solange bewegen, bis Ihr ein grün erleuchtetes Quadrat seht. Dieses Quadrat gibt die Position an, die der Kämpfer erreichen kann, das heißt eine Stelle innerhalb seiner Reichweite, die nicht schon von einem anderen Kämpfer eingenommen wird. Drückt auf den linken Mausknopf, um den erleuchteten Kämpfer auf diese Position zu bringen.



Stöße mit einem Schwert oder Stab

Ihr könnt nur bei einem Gegner zustoßen, der sich in Reichweite befindet. Ist Euer Kämpfer schnell genug, um den Feind in einer Kampfaction zu erreichen, dann bedeutet das, daß sich Euer Gegner in Reichweite befindet. Wenn Ihr den Bewegungscursor unter Euren Gegner führt, dann wird der Cursor gelb. Die Informationen im Kasten direkt neben der Kristallkugel Eures Kämpfers werden Euch mitteilen,

wie gut seine Chancen stehen, seinen Gegner zu treffen, und wieviel Grundschaden durch einen erfolgreichen Stoß verursacht werden kann. Klickt mit dem linken Mausknopf, um die Kampfhandlung zu Ende zu bringen.

Schwünge mit einem Schwert oder Stab

Das Schwingen eines Schwertes oder Stabes erfordert ein großes Maß an Konzentration und Gleichgewichtsgefühl. Ihr müßt Euch in der "richtigen Position" befinden, bevor Euch diese Möglichkeit zur Verfügung steht. Das bedeutet, daß Euer Kämpfer auf einer vertikalen oder horizontalen Linie mit seinem Gegner stehen muß,

daß er aber *nicht mehr* als einen Schritt entfernt stehen darf. Das Schwingen der Waffen wird die Kämpfer ermüden und ihre Ausdauer verringern. Ihre Gesundheit wird dadurch jedoch nicht beeinflußt.

Beim Schwingen müßt Ihr genauso auf Euren Gegner zielen wie beim Stoßen, müßt jedoch auf den rechten Mausknopf drücken. Ein Nachrichtefeld wird sowohl fürs Schwingen als auch fürs Stoßen die jeweiligen Treffsicherheits- und Schadenswerte anzeigen und Euch somit helfen, die bestmögliche Entscheidung im Kampf zu treffen.

Fallen

Während Eurer Reisen werdet Ihr ohne Zweifel auf Zauberfallen stoßen, die von hinterhältigen Feinden des Königreiches gestellt wurden. Denkt daran, daß Sprücheweber in diese Fallen immer einen Ausgang mit einbauen, um zu verhindern, daß sie beim Aufstellen der Falle aus Versehen selbst darin gefangen werden. Zwar ist über diese Fallen nur wenig bekannt, doch erzählen Gelehrte Geschichten von gefährlichen Kristallen und "Linien, die nicht überschritten werden dürfen." Schwebende "Schlüssel" aus Kristall und anderem Material können eine Flucht ebenfalls ermöglichen.

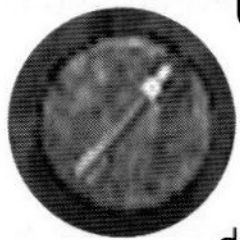
Um einer Falle zu entkommen, ist es oft notwendig, daß eine Person durch sie hindurch, oder an ihr vorbei geht. Seid vorsichtig, wenn Ihr Eure Personen bewegt. Sie bewegen sich nur auf einer geraden Linie, und wenn sie gezwungen werden, um eine Person oder ein Objekt "herumzugehen", kann es vorkommen, daß sie die falsche Richtung wählen und in ihr Unglück rennen. Drückt auf die "**G**"-Taste, um das "**Netzgitter**" einzuschalten. Es wird die Flucht vereinfachen.

HINWEIS: Nachdem eine Person bewegt wurde, müßt Ihr auf den linken Mausknopf drücken, um alle anderen Personen durchgehen zu können (dies funktioniert genauso, wie mit dem linken Mausknopf auf die Position der Person zu klicken, um sie "rasten" zu lassen), bis Ihr zu dem Kämpfer, den Ihr gerade steuert, zurückkehrt.

Noch mehr Kampfmöglichkeiten

Die folgenden Möglichkeiten können vom unteren Rand des Kampfbildschirms ausgewählt werden:

Armbrust abschießen

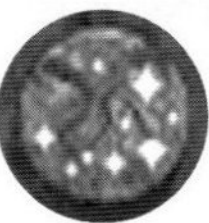


Um diese Möglichkeit wählen zu können, müßt Ihr eine Armbrust und Bolzen besitzen und mindesten einen Schritt vom nächsten Gegner entfernt stehen. Ist das der Fall, dann klickt mit dem linken Mausknopf auf das **Bolzen**-Icon. Dadurch wird automatisch die Bolzenart ausgewählt, die als letztes abgeschossen wurde. Um eine andere Ladung zu wählen, müßt Ihr mit dem linken Mausknopf auf die Taste drücken, die die gewünschte Bolzenart repräsentiert. Sollte es mehr Bolzenarten als Tasten geben, dann klickt so lange auf die **Mehr**-Taste, bis Ihr die Ladung seht, die Ihr benutzen möchtet.

Ihr zielt auf einen Feind, indem Ihr mit dem Cursor auf die Füße des Gegners zeigt. Sobald das erleuchtete Quadrat dort erscheint, werdet Ihr ein Informationsfeld sehen, das die Treffsicherheit und Verwundung anzeigt, die ihr von dem ausgewählten Bolzen erwarten könnt. Klickt auf den linken Mausknopf, um den Bolzen abzuschießen.

HINWEIS: Ihr könnt nur dann auf Gegner zielen, wenn sie sich in Eurer Visierlinie befinden. Befindet sich eine andere Person zwischen dem Schützen und seinem Gegner, dann kann auf den Gegner nicht gezielt werden.

Zaubersprüche



Ihr müßt mindestens einen Schritt vom nächsten Gegner entfernt stehen. Das Kampffenster wird dann durch einen marmorfarbenen Hintergrund ersetzt, auf dem Ihr einen mit 30 kleinen Edelsteinen besetzten Kreis sehen werdet. Eine Liste mit den verfügbaren Zaubersprüchen wird rechts erscheinen. Zaubersprüche werden auf den Knöpfen am unteren Rand des

Bildschirms gezeigt. Ihr müßt einen dieser Knöpfe auswählen, um Zugang zu dem entsprechenden Zauberspruch zu erhalten. (Siehe außerdem Seiten 17 und 52.) Ist ein Zauberspruch ausgewählt worden, dann wird der Kampfbildschirm wieder erscheinen, und Ihr könnt ein Ziel auswählen, indem Ihr den Cursor auf den entsprechenden Charakter oder Gegner bewegt. Drückt auf den linken Mausknopf, um den Zauberspruch anzuwenden. Um einen Zauberspruch abubrechen, müßt Ihr auf **Zaubern** klicken und dann auf **Exit**.

- ◆ Bei einigen Zaubersprüchen ist es erforderlich, daß sich Euer Ziel in Eurer Visierlinie befindet (z.B. wenn Ihr eine Armbrust abschießt). Diese Information wird bei solchen Zaubersprüchen in einem Nachrichtefeld gezeigt werden, sobald Ihr den Cursor auf die Zauberglyphen bewegt.
- ◆ Um herauszufinden, mit welchen Zaubersprüchen eine bestimmte Person vertraut ist, müßt Ihr diese Person mit dem rechten Mausknopf auswählen und dann auf den Knopf **Zaubersprüche** klicken. Ihr erhaltet dann eine Liste der Zaubersprüche dieser Person.
- ◆ Für einige Zaubersprüche sind besondere Gegenstände erforderlich. *Die Finger der Nacht* z.B. kann nur durchgeführt werden, wenn sich eine Herrliche Hand im Inventar des Zauberers befindet.

Rückzug



Ihr werdet diese Möglichkeit nicht immer erfolgreich wählen können.

In einigen Kampfsituationen ist der Rückzug nicht möglich, wenn Ihr z.B. in eine Zaubers Falle geratet. Der Rückzug ist auch dann nicht möglich, wenn ein oder mehrere Eurer Gruppenmitglieder im Kampf niedergestreckt werden. Der Rest der Gruppe wird sich dann weigern, die verletzten Gefährten zurückzulassen. Ist ein Rückzugsversuch erfolgreich, dann wird sich die Gruppe automatisch zurückziehen und sich in einiger Entfernung vom Kampfschauplatz wieder neu sammeln.

Laßt es nicht zu, daß sich die Feinde während des Kampfes zurückziehen. Dies bringt besonders zu Beginn des Spiels Nachteile mit sich. Gegenstände aus dem Inventar gefallener Feinde können dabei behilflich sein, andere wertvolle Gegenstände zu finden, die benutzt, oder an Händler in der Nähe verkauft werden können.

HINWEIS: Ein Rückzugsversuch zählt immer als eine Kampffaktion, egal ob der Versuch erfolgreich ist oder nicht.



Verteidigung

Diese Möglichkeit erlaubt es dem Kämpfer, eine Verteidigungsposition einzunehmen, und erhöht damit seine Chancen, einen feindlichen Schwerthieb abzuwehren, was als eine Kampffaktion zählt.



Feind bewerten

Jedes Gruppenmitglied hat eine Einschätzungsfähigkeit, die während des Kampfes eingesetzt werden kann, um einem feindlichen Gegner gleichgestellt zu sein. Um diese Möglichkeit zu wählen, müßt Ihr mit dem linken Mausknopf zuerst auf den Knopf **Bewerten** klicken und dann auf einen Gegner im Kampffenster. Die Bewertung eines Gegners stellt eine Kampfhandlung dar. Die Menge der Informationen, die Ihr erhaltet, ist proportional zur Einschätzungsfähigkeit des Kämpfers.



Sich während des Kampfes ausruhen

Wählt diese Möglichkeit, um es einem Kämpfer zu ermöglichen, verlorene Gesundheits- und Ausdauerpunkte wiederzugewinnen.

HINWEIS: Das Ausruhen während des Kampfes erhöht das Risiko, daß Euer Kämpfer bei einem Angriff verletzt wird.

Autokampf



Klickt mit dem linken Mausknopf auf **Autokampf**, um Eure Gefährten auf eigene Faust, ohne Eure Steuerung, kämpfen zu lassen. Diese Möglichkeit ist in Situationen von Nutzen, in denen der Sieg sicher ist. Um diesen Modus zu unterbrechen und die Steuerung des Kampfes wieder zu übernehmen, müßt Ihr mit dem linken Mausknopf auf **Exit** am unteren Rand des Bildschirms klicken.

HINWEIS: Autokampf ist nicht möglich, wenn die Gruppe in einer Zauberfalle gefangen ist.

Vom Tod und vom Sterben

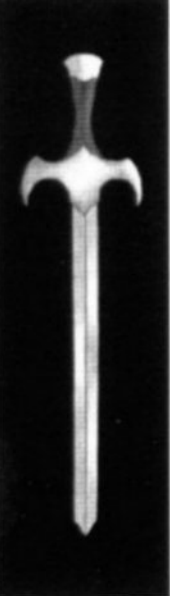
Jede Person, die während des Kampfes fällt, kann nach dem Kampf von den überlebenden Gruppenmitgliedern wiederbelebt werden. Wiederbelebte Personen sind sehr geschwächt und werden sich sehr viel langsamer erholen, als wenn sie nur eine Verletzung erlitten hätten. Um diesen Charakteren bei der Genesung zu helfen, müßt Ihr den nächsten Tempel finden und dort für die Heilung bezahlen. Sollten alle Eure Gefährten niedergestreckt werden, dann bedeutet das das Ende des Spiels, und Ihr kehrt zur Seite mit den Möglichkeiten zurück.

Kampfstrategien

Schwingen oder Stoßen

Greift Ihr einen Gegner während eines Kampfes an, dann müßt Ihr verschiedene Faktoren beachten. Ein Faktor ist die Zielgenauigkeit der Attacke, über die Ihr im Nachrichtenfeld am unteren Rand des Bildschirms informiert werdet, sobald Ihr auf einen Gegner zielt. Die Zielgenauigkeit wird durch die momentane Geschicklichkeit einer Person bezüglich ihrer Genauigkeit im Nahkampf bestimmt.

Diese Geschicklichkeit wird zusätzlich durch das Gesamtgleichgewicht der eingesetzten Waffe modifiziert.



Einige Schwerter sind zum Schwingen besser geeignet, andere haben beim Stoßen ein besseres Gleichgewicht. Ebenfalls beachtet werden sollte:

- ◆ Der momentane körperliche Zustand einer Person (Verletzungen und Krankheiten verursachen eine Beeinträchtigung aller generellen Koordinationsfähigkeiten).
- ◆ Der Zustand der Waffe (Waffen werden mit einer Zahl gezeigt, die den Prozentsatz ihrer Wirkungskraft anzeigt).
- ◆ Die Art der Waffe, die benutzt wird (ein menschlicher Kämpfer wird ein Moredhel Schwert nicht ganz so wirkungsvoll einsetzen können; genauso wird ein Moredhel, der eine Klinge des Königreiches benutzt, weniger effektiv sein).
- ◆ Ob die Waffe von den Göttern eines nahegelegenen Tempels gesegnet wurde.

Um mehr über die Stärken und Schwächen einer Waffe in Eurem Inventar zu erfahren, müßt Ihr mit dem rechten Mausknopf auf die gewünschte Waffe klicken.

Der Grundschaten eines Nahkampfangriffs wird vom Stärkewert der Person und dem Schadenswert der Waffe, die sie benutzt, bestimmt. Außer dem Wert für die Treffsicherheit, der oben beschrieben wurde, muß auch der allgemeine Zustand der Person und der Waffe, die Art der Waffe usw. berücksichtigt werden.

Ihr werdet Gegenstände finden, die den Schaden, den Eure Waffe verursachen kann, erhöhen können. Naphtha z.B., eine sehr seltene feurige Substanz, kann benutzt werden, um ein Schwert mit einer Feuerklinge auszustatten. Der Schaden, den die Waffe anrichten kann, wird dadurch erheblich erhöht. (Um Naphtha zu benutzen, müßt Ihr es auf Eure Klinge ziehen und den Knopf loslassen.)



Werden Personen von "verstärkten" Waffen getroffen, sind die folgenden visuellen Effekte zu sehen:

	Schwert-Icon	Effekt
Vergiftung	Grüner Tropfen	Grüner Blitz
Feuer	Flamme	Rote Funken
Vereiste Klinge	Schneeflocke	Blaues Glitzern
Segnung durch einen Priester 1	Kreuz	Weißes Leuchten
Segnung durch einen Priester 2	Kreuz	Blaues Leuchten

HINWEIS: Es gibt Gegenstände und Tränke, die Eure Rüstung gegen viele dieser besonderen Verstärker schützen können.

Beachtet bitte, daß die Schadensinformation, die beim Zielen auf einen Gegner am unteren Rand des Bildschirms gezeigt wird, den Grundschaten angibt. Diese Zahl wird sich durch die Verteidigungsfähigkeit und die Rüstung Eures Gegners verringern.

Generell gilt, daß das erfolgreiche Treffen eines Feindes durch Schwingen des Schwertes mehr Schaden verursacht als ein schneller Stoß.

STRATEGIETIP: Der Feind kann seine Waffe nur schwingen, wenn er nahe genug steht. Denkt daran, daß Ihr gegenüber einem Schwung Eures Gegners in der nächsten Kampfaction ungeschützt dasteht, wenn Ihr Euren Kämpfer in Position bringt oder Euch für einen Angriff durch Stoßen entscheidet, in welchem Falle Euer Kämpfer seine Position automatisch einnehmen wird. Falls möglich, versucht mindestens einen Schritt entfernt zu stehen und wartet, bis Euer Gegner auf Euch zukommt.

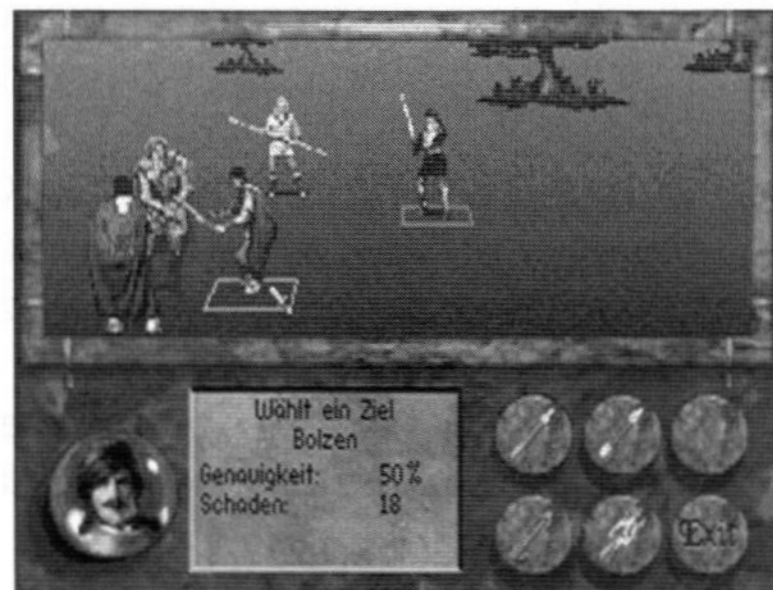
Armbruststrategie

Jeder Kämpfer im Spiel besitzt eine bestimmte Geschicklichkeit bezüglich seiner Treffsicherheit mit der Armbrust. Zusammen mit der Entfernung zwischen Eurem Kämpfer

und seinem Gegner bestimmt diese Geschicklichkeit die Chance für einen Treffer. Andere Faktoren beeinflussen die Treffsicherheit ebenfalls, wie z.B. der körperliche Zustand Eurer Person, (ein betrunkenen Kämpfer zum Beispiel wird es wesentlich schwerer haben, eine Armbrust zu benutzen), der Zustand der Armbrust und die Treffsicherheit der Ladung (von Elben geschnitzte Bolzen fliegen auf einer geraderen Linie).

Seid beim Zielen auf feindliche Gegner besonders vorsichtig. Abweichende Schüsse aus der Armbrust sind nicht voraussehbar und können einen Eurer Gefährten, der sich in der Nähe befindet, jeder Zeit treffen.

Das Ausmaß des Schadens, den eine Person mit ihrer Armbrust verursachen kann, hängt vom Armbrusttyp und deren Zustand ab und von dem Ausmaß an Schaden, den die Bolzenladung verursachen kann.



STRATEGIETIP: Ihr könnt Euch die Informationen über die Treffsicherheit und den Schaden, den Euer Bolzen verursachen kann, anschauen, indem Ihr eine Ladung wählt und auf einen Feind zielt. Informationen über Eure momentane Ladung werden dann im Informationsfeld erscheinen. Wiederholt diesen Vorgang, um Informationen über andere Ladungen zu sehen. Sie helfen Euch dabei, die beste Ladung für Eure momentane Kampfsituation auszuwählen.

Verteidigungsstrategie

Wählt diese Kampfmöglichkeit, wenn Ihr das Gefühl habt, daß Euer Gegner gleich angreifen wird. Ihr erhöht damit den Verteidigungsprozentsatz eines Charakters, was ihn vor zu hohem Verlust von Gesundheits- und Ausdauerpunkten bewahren wird.

Ein anderer Vorteil dieser Möglichkeit ist, daß Euer Kämpfer einen gegnerischen Schlag

erfolgreich abwehren kann, und der Gegner dadurch das nächste Mal, wenn Ihr an der Reihe seid, vor einem Nahkampfangriff nicht geschützt ist. Die Wirkung einer solchen Attacke wird etwas schwerwiegender sein als die einer normalen Attacke.

Die Intelligenz des Feindes

Mit der Zeit werdet Ihr viele Unterschiede in der Intelligenz und Motivation des Feindes erkennen. Ihr werdet zum Beispiel herausfinden, daß einige Eurer Gegner unbesonnen angreifen werden, während andere vorsichtiger vorgehen und zuerst anhalten werden, um sich auszuruhen, bevor sie den Kampf erneut aufnehmen. Eine Gruppe von Moredhel, die auf einer Routinepatrouille zufällig auf Eure Gefährten stößt, wird sich wahrscheinlich eher zurückziehen, nachdem ihre Mitglieder verletzt worden sind, als eine Truppe von Moredhel, der der Befehl gegeben wurde, einen strategischen Bergpaß zu verteidigen.

STRATEGIETIP: Gelingt es Euch herauszufinden, welcher der feindlichen Gegner der Anführer ist, dann solltet Ihr ihn zuerst angreifen. Wird er getötet oder davongejagt, dann ist es viel wahrscheinlicher, daß sich der Rest der Truppe ebenfalls zurückzieht.

Einige feindliche Truppen haben einen Anführer, Bogenschützen und möglicherweise ein oder zwei Zauberer dabei. Zauberer sind nicht nur deshalb besonders gefährlich, weil sie durch Zaubersprüche angreifen können, sondern auch deshalb, weil sie mit ihren Kräften verwundeten Kameraden wieder auf die Beine helfen können.

Fast jeder Gegner, auf den Ihr stoßen werdet, besitzt irgendeine Schwäche. Ihr müßt herausfinden, wo seine Schwachstelle liegt und sie ausnutzen. Viele Gegner sind gegen gewisse Dinge immun. Eine Riesenspinne z.B. besitzt eine natürliche Widerstandskraft gegen einige Gifte, da ihr Körper diese Substanzen selbst herstellt.

Gift

Gift wird Personen während des Kampfes wesentlich schwerwiegender beeinflussen als während der Reise.

ZAUBERKUNST



In Midkemia gibt es zwei Arten von Zauberkunst: Die Zauberkunst des Erhabenen Pfades und die Zauberkunst des Geringeren Pfades. Bei den Zauberern des Geringeren Pfades handelt es sich um die ersten menschlichen Magier. Lange vor dem Spaltkrieg mit Kelewan, als die Zauberkunst des Erhabenen Pfades nach Midkemia gebracht wurde, begannen die Vorläufer des Geringeren Pfades die Ergründung des Universums, besonders die Erforschung der Magie. Diese frühen Zauberer entwickelten sich dann zu den Schamanen, Medizinmännern, Hexen und Hexenmeistern der einzelnen Stämme.

Mit dem Beginn der Zivilisation stieg das Ansehen des Geringeren Pfades, jedoch würde sein Ansehen niemals so hoch sein wie das Ansehen des Erhabenen Pfades. Alter Aberglaube ist nur sehr schwer auszumerzen, und so wurden die Zauberer des Geringeren Pfades Opfer von Mißtrauen, Furcht und Verfolgung. Die Folge davon war, daß die meisten der heutigen Zauberer des Geringeren Pfades Einzelgänger sind, die selten in größeren Gruppen zusammenkommen. Selbst diejenigen von ihnen, die in Städten leben, haben normalerweise nur wenige Freunde oder Bekannte. Die einzige Ausnahme ist die Akademie der Zauberer, eine Gemeinschaft, in der viele Zauberer des Geringeren Pfades gegenseitiges Vertrauen und Unterstützung gefunden haben.

Bei einem Zauberer des Geringeren Pfades handelt es sich um eine Person, die die "Kunst" des Zauberns ausführt, während der Erhabene Pfad als der Pfad der Gelehrten gilt. Diese Einteilung trifft jedoch nicht vollständig zu, da auch die Zauberer des Geringeren Pfades ein sehr großes Wissen über das Wesen der Zauberkunst besitzen müssen.

Im Großen und Ganzen ist es jedoch wahr, daß der Geringere Pfad eine Kunst ist, während der Erhabene Pfad mehr mit Gelehrsamkeit zu tun hat. Die Ausbildung der Zauberer des Geringeren Pfades ist ritualistischer als die Ausbildung des Erhabenen Pfades.

In der Vergangenheit wurde angenommen, daß die Kräfte des Erhabenen Pfades nicht mit denen des Geringeren Pfades in Verbindung gebracht werden können. Pug, der mächtigste Zauberer in Midkemia, hat jedoch bewiesen, daß es möglich ist, die Kräfte des Geringeren Pfades, die er als junger Zauberer in Midkemia lernte, mit den Fähigkeiten des Erhabenen Pfades, die er als Erwachsener lernte, zu vereinigen. In seiner Akademie im Sternensee unterrichtet Pug jetzt sowohl die Zauberkunst des Geringeren als auch des Erhabenen Pfades.

BESCHREIBUNG DER ZAUBERSPRÜCHE

In den dichten Wäldern von Midkemia lauern überall Gefahren. Manchmal stellt Zauberkunst Eure einzige Verteidigung dar. Im Spiel könnt Ihr von anderen Personen Zaubersprüche lernen, oder von Schriftrollen, die Ihr finden werdet oder kaufen könnt. Um einen Zauberspruch von einer Schriftrolle zu lernen, müßt Ihr mit dem linken Mausknopf auf die Rolle und dann auf **Benutzen** klicken. Die Schriftrolle wird dann verschwinden. Auf den folgenden Seiten werden *einige* der Zaubersprüche vorgestellt, die Euch möglicherweise zur Verfügung stehen.

Flammenhölle

Der Zauberspruch *Flammenhölle* verursacht einen tödlichen Feuerball, der sich vom Zauberer zum Gegner bewegt.

Er wird nur im Zweikampf angewandt und verursacht, wenn erfolgreich, Schaden an allem, was sich innerhalb eines Radius von zwei Schritten bewegt.

Himmelsfeuer

Der Zauberspruch *Himmelsfeuer* kann nur an einer Person angewandt werden, die etwas Metallartiges bei sich trägt: Eine Rüstung, einen Helm, ein Schwert usw. Er wird ähnlich wie die *Flammenhölle* ausgeführt, nimmt jedoch die Form eines Blitzes an, der von oben einschlägt.

Hochos Zuflucht

Hochos Zuflucht zaubert eine Mauer aus Energie, die den, für den der Zauberspruch gedacht ist, umgibt und vor jeglichem Schaden schützt. Die Mauer verschwindet, sobald Ihre Grenzen überschritten werden.

Das Geschenk Sungs

Das Geschenk *Sungs* (Sung ist der Gott der Heilkraft) kann an jedem Gruppenmitglied angewandt werden, mit Ausnahme dessen, der den Zauberspruch gerade ausführt. Er erleichtert die Gesundheitsübertragung vom Zauberer zum Empfänger. Der Empfänger kann jedoch seinen maximalen Gesundheitswert nicht überschreiten.

Der Schmerz der Tausend Nächte

Dieser Zauberspruch wirkt nur auf empfindungsfähige Lebewesen und wird eingesetzt, um einen einzelnen Gegner unbeweglich zu machen. Wird er an einem Feind angewandt, dann verfällt dieser plötzlich einer tiefen Melancholie und verliert sich in Erinnerungen an vergangenes Leid. Das Opfer wird auf einer Stelle festgehalten, bis der Zauberspruch überwunden wird, oder seine Wirkung nachläßt.

Flußgesang

Dieser Zauberspruch ruft eine Rusalki heran, die auf der Seite des Spielers kämpft. Nach dem Kampf kehrt sie in ihr Element zurück.

Der Unglückliche Fluß

Wird dieser Zauberspruch an einem Feind ausgeführt, dann tritt eine bernsteinfarbene, schweißartige Flüssigkeit aus seinen Poren. Bald darauf erscheinen Elementargeister, die die Flüssigkeit und damit das Opfer selbst verspeisen.

Sternendämmerung

Dieser Zauberspruch erlaubt es der Gruppe, in der Dunkelheit der Nacht zu "sehen". Er kann *nur* im Freien angewandt werden. Ist er erst einmal ausgesprochen, dann erscheint die Szene wie am hellichten Tag.

Einladung

Einladung ist ein strategischer Zauberspruch, der den Feind für einen Zweikampf nahe an den Zauberer heranzieht. Er ist besonders gegen feindliche Bogenschützen oder feindliche Zauberer wirkungsvoll, die zu nahe herangezogen werden, um schießen oder zaubern zu können.

Die letzte Ruhe

Dieser Zauberspruch kann nur an einem toten Nachtfalken oder Schwarzen Würger angewandt werden. Es ist der letzte Segen der Lims-Kragma, der einer menschlichen Kreatur erlaubt, zu der Göttin, "die die Netze einzieht," zurückzukehren. Wird er nicht ausgeführt, und es befinden sich andere Schwarze Würger in der unmittelbaren Umgebung, dann verwandeln sich die toten Nachtfalken in Schwarze Würger.

ORTE UND LANDSCHAFTEN

Das Betreten von Häusern und anderen Gebäuden

Um ein Haus oder Gebäude zu betreten, müßt Ihr mit dem linken Mausknopf darauf klicken.

Das Betreten von Städten



Ihr betretet größere Städte auf der Landkarte, indem Ihr Euch ihnen nähert. Sobald die Gruppe nahe genug ist, erscheint eine Nachricht, in der Ihr gefragt werdet, ob Ihr die Stadt betreten wollt oder nicht.

Beschließt Ihr, die Stadt zu betreten, dann wird eine Landkarte gezeigt, und die Gruppe wird automatisch der am nächsten gelegenen Straße in die Stadt folgen. Bei der Ankunft wird die Ortschaft im Hauptspielfenster erscheinen. Wenn Ihr den Cursor über die

Ortschaft bewegt, dann werdet Ihr sehen, wie der Cursor sich verändert und Handlungen anzeigt, die Ihr durchführen und Orte, die Ihr aufsuchen könnt. Zeigt Ihr mit dem Cursor zum Beispiel auf ein bestimmtes Gebäude, und das Wort "SCHENKE" erscheint auf dem Bildschirm, dann könnt Ihr mit dem linken Mausknopf darauf klicken, um die Schenke zu betreten. Der Cursor kann sich auch in eine Lupe verwandeln, welche Dinge anzeigt, die genauer untersucht werden können, indem Ihr mit dem linken Mausknopf darauf klickt.

Läden, Schenken und Gasthäuser



Ihr könnt die meisten Läden, Schenken und Gasthäuser betreten, indem Ihr mit dem linken Mausknopf auf sie drückt. Wenn Ihr den Cursor über das Innere eines Ladens führt, dann kann sich der Cursor in die Worte **"KAUFEN/VERKAUFEN"** verwandeln. Klickt Ihr mit dem linken Mausknopf, dann erscheinen die Verkaufsgegenstände im Laden. Um diesen Bildschirm wieder zu verlassen, müßt Ihr den Cursor nach unten auf die Ladenbeschreibung bewegen. Wenn der Cursor sich in das Wort **"EXIT"** verwandelt, müßt Ihr auf den linken Mausknopf drücken. Einige Läden bieten die Möglichkeit **"REPARATUR"**, auf die Ihr klicken könnt. In solchen Läden habt Ihr die Möglichkeit, Eure Waffen oder Rüstungen für einen bestimmten Preis reparieren zu lassen.



Der Kauf von Gegenständen

Wird die Auslage eines Ladens gezeigt, dann leuchtet das Laden-Icon in der unteren rechten Ecke des Bildschirms auf, was anzeigt, daß Ihr Euch gerade das Warenangebot im Laden anschaut. Ihr könnt Gegenstände kaufen, indem Ihr sie auf eine der Kristallkugeln der Personen am unteren Rand des Bildschirms zieht. Ihr habt dann

die Möglichkeit, die Ware für den ausgeschriebenen Preis zu kaufen, die Szene zu verlassen, ohne den Gegenstand zu kaufen, oder in einem Versuch, den Preis zu reduzieren, mit dem Händler zu feilschen.

Golddukat und Silbertaler sind die gebräuchlichsten Zahlungsmittel in Midkemia. Zehn Silbertaler sind ungefähr so viel wert wie eine Golddukat.

Der Verkauf von Gegenständen

Ihr könnt einen Gegenstand verkaufen, indem Ihr auf die Kristallkugel einer Person klickt, um Euch deren Inventar anzuschauen. Danach müßt Ihr einen Gegenstand zum Laden-Icon in der unteren rechten Ecke des Bildschirms ziehen. Eine Nachricht wird erscheinen und Euch mitteilen, wieviel Euch der Ladenbesitzer für die Ware anbietet.

Ihr könnt den Gegenstand für diesen Preis verkaufen, oder diese Szene verlassen, ohne irgend etwas zu verkaufen. Händler werden Euch für beschädigte Waren weniger bieten. Es ist nützlich, Euch diese Läden zu merken. Um zur Auslage des Ladens zurückzukehren, wo Ihr Gegenstände kaufen könnt, müßt Ihr wieder auf das Laden-Icon klicken.

**Bunte Muscheln
und Edelsteine
können ebenfalls
verkauft werden
und bringen in
Läden, die solche
Waren führen,
einen guten Preis.**

Tempel

Von Tempeln aus könnt Ihr einen Teleport zu anderen Orten auf der Karte durchführen, verletzte Gefährten heilen, Gegenstände in Eurem Inventar segnen lassen oder mit den Priesterinnen und Priestern des Tempels sprechen.



Teleport

Die meisten Tempel im Spiel haben ein besonderes Muster auf einer Wand. Wenn die Gruppe einen Tempel betritt, wird sie sich dieses besondere Muster automatisch einprägen, um von einem anderen Tempel aus einen Teleport zu diesem Tempel durchführen zu können.

Für einen Teleport müßt Ihr den Cursor auf das Muster bewegen und, sobald sich der Cursor in das Wort "Teleport" verwandelt, auf den linken Mausknopf drücken.

Ihr werdet dann die Landkarte sehen, die Eure momentane Position anzeigt. Sollten Euch andere Tempel zum Teleport zur Verfügung stehen, dann werden diese auf der Karte markiert sein. Wenn Ihr den Cursor über andere Tempel bewegt, dann wird Euch das Menu in der oberen linken Ecke deren Namen und die Kosten für den Teleport mitteilen. Drückt auf den linken Mausknopf, um den Teleport auszuführen.

Eintreten

Diese Möglichkeit erlaubt es Euch, die Klöster zu betreten, wo Ihr die folgenden Möglichkeiten habt:

Sprechen — Sprecht mit den Priesterinnen und Priestern des Tempels.

Segnen — Laßt Eure Rüstungen segnen und die Waffen, die eine Klinge besitzen. Sobald der Inventarbildschirm erscheint, müßt Ihr den Cursor über den Gegenstand, der gesegnet werden soll, bewegen. Sobald der Cursor sich in eine Hand verwandelt, müßt Ihr auf den linken Mausknopf drücken.

Heilen — Diese Möglichkeit kann benutzt werden, um eine Person von jedem körperlichen Schaden, den sie erlitten hat, zu heilen (z.B. Vergiftung), sie kann jedoch Gesundheits- und Ausdauerpunkte nicht verbessern. Eine Person, die im Kampf verwundet wurde, kann nur dann geheilt werden, wenn sie einen spezifischen Schaden, z.B. eine Vergiftung oder Verseuchung erlitten hat.

Beschreibung der Orte und Landschaften

In Midkemia gibt es eine Vielzahl farbenfroher und manchmal geheimnisvoller Städte und Wahrzeichen. Es folgt eine Beschreibung *einiger* Orte, auf die Ihr während Eurer Reisen durch Midkemia stoßen werdet.

Krondor

Krondor ist die traditionelle Heimat des gesetzmäßigen Thronerben des Königreichs der Inseln. Die Stadt liegt am Meer der Bitterkeit und ist die Hauptstadt des Westreiches. Als ehemaliger Vorposten in Keschianisch Bosania hat sie eine lange und turbulente Geschichte. Zahlreiche Prinzen und Herzöge haben um die Herrschaft über die Stadt gekämpft. Während des Spaltkrieges wurde sie auf Befehl des wahnsinnigen Königs Rodric vorübergehend von Guy du Bas-Tyra in Besitz genommen, jedoch später wieder rechtmäßig an das Geschlecht der ConDoins zurückgegeben. Zur Zeit wird die Stadt von Prinz Arutha und Prinzessin Anita friedlich regiert.

Palast

Der Palast war ursprünglich als Festung gedacht, die Angriffe von sowohl Land als auch Wasser verhindern sollte. Besucher aus fremden Landen werden von der königlichen Familie und deren Dienerschaft immer herzlich willkommen geheißen. Im Haupthof des Palastes befinden sich die Schlafgemächer der königlichen Familie und deren Dienerschaft, außerdem der Thronsaal, ein prunkvoll eingerichteter Festsaal, eine erst kürzlich renovierte Turnhalle und ein kleiner Schrein für jeden der Götter Midkemias.

Abwasserkanäle

Das labyrinthartige Kanalsystem Krondors, das auch als “die Straße der Diebe” bekannt ist, erstreckt sich kilometerweit unter der Stadt. Die unterirdischen Gänge sind das Herrschaftsgebiet der Spötter, einer Diebesgilde, die von einer mysteriösen Person, die unter dem Namen Der Aufrechte Mann bekannt ist, angeführt wird.

Sarth

Die Straße endet an riesigen, eisenbeschlagenen Holztoren. Die Stadt, die früher einmal eine Festung war, wird von einer vier Meter hohen Steinmauer umgeben. Ein größerer Burgfried sowie zwei Außengebäude wurden an den alten Turm angebaut. Sarth wird von den Brüdern von Ischap geleitet, einem religiösen Orden, der den Gott des Wissens anbetet. Auf der Suche nach Antworten auf Fragen, die nirgendwo sonst beantwortet werden können, kommen viele Leute öfters nach Sarth. Ein keschianischer Räuberbaron, der letztendlich vom ortsansässigen Landvolk ermordet wurde, lebte in dem Burgfried, lange bevor die Brüder von Ischap ihn entdeckten.

Die Gewölbe

Unter dem alten Burgfried von Sarth befinden sich riesige gewölbeartige Gemächer, an deren Wänden und in deren Mitte sich Bücherregale befinden. Alle Regale stehen voll mit Büchern. Insgesamt gibt es über tausend Gemächer, die tausende und abertausende von Büchern beherbergen. Die Gewölbe werden von den Ordensbrüdern Anthony und Marc geleitet.

Romney

Romney ist eher ein Treffpunkt als eine Stadt, ein geschäftiger Dreh- und Angelpunkt für Straßenhändler, die ihre Waren anbieten. Egal in welche Richtung man schaut, überall in der Stadt sind Fuhrwerke, bunte Zelte und noch buntere Gestalten zu sehen. Leute auf der Durchreise werden oft von der allgemeinen Jahrmarktsstimmung angesteckt, die ständig an diesem Ort herrscht.

Das Wirtshaus Zum Schwarzen Schaf

Das Wirtshaus Zum Schwarzen Schaf ist ein zweistöckiges Gebäude, das für Reisende, die von der staubigen Straße kommen, auch als Gasthaus dient. Seine seltsame L-Form

weist darauf hin, daß zu dem ursprünglichen Gebäude noch ein Anbau hinzugefügt wurde, damit das Gasthaus die immer größer werdende Zahl von Menschen, die durch die Stadt strömen, beherbergen kann. Das Innere des Gasthauses sieht wie eine gewöhnliche Schenke aus, die dem Gast Essen und Trinken bietet.

Fletchers Handelsstation

Der Besitzer von Fletchers Handelsstation ist ein verschlagen aussehender Elb, der ausschließlich mit exotischen Waren für Bogenschützen handelt, besonders mit Elbenbolzen. Von ihm ist bekannt, daß er für eine Handvoll Goldstücke bereit ist, einem Interessenten einige Zaubersprüche der Elben beizubringen.

Sternensee Laden

Hier handelt es sich um nicht mehr als einfache Schlafquartiere, die in einen winzigen Laden umgewandelt wurden, der hauptsächlich von Zauberern aufgesucht wird, die die Brüder des Ischap besuchen. Im Laden kann man die notwendigsten Zauberhilfsmittel erwerben, wie z.B. Ringe des Prandur, Heilsalben und Schriftrollen.

Die Hohe Burg

Während des Großen Aufstandes wurde die Hohe Burg von den Moredhel in der Schlacht von Sethanon ohne größere Schwierigkeiten eingenommen. Seitdem ist sich Prinz Arutha dieser Schwachstelle im Norden jedoch bewußt und hat die Befestigungen dort verstärkt, um alle weiteren Vorstöße in das Königreich der Inseln im Keim zu ersticken. Die Hohe Burg ist im Grunde eine Grenzbefestigung, die Cutters Schlucht verteidigen soll.

Sar-Isbandia (Armengar)

Armengar wurde während Murmandamus Marsch auf Sethanon völlig zerstört. Erst kürzlich sind die Moredhel hierhin zurückkehrt, um ihren "Preis" zurückzufordern. Obdachlose haben Zelte aufgeschlagen oder hausen in den ausgebrannten Ruinen. Rauch schwelt immer noch über der Stadt. Er kommt aus einem Loch an der Stelle, an der sich einstmals der Burgfried befand.

Tempel des Eortis

Der Tempel des Eortis wurde zu Ehren des Meeresgottes auf einer Insel errichtet. Er entstand vor einer Ewigkeit, als Silden nur ein einfaches Fischerdorf war. Weiße, reich verzierte Marmorsäulen ragen zehn Meter in die Luft und tragen ein ebenso reich verziertes Dach, auf dem Delphinköpfe in majestätischer Haltung zu sehen sind. Der Tempel wird von der Hohepriesterin des Eortis geleitet.

Sethanon

Sethanon war einstmals ein unbedeutendes Baronat und wurde in seiner ganzen Geschichte noch niemals gut verteidigt. Aus diesem Grunde wurde die Stadt in der berühmten Schlacht von Sethanon zerstört. Jetzt ist sie eine von Unkraut überwucherte, traurige alte Geisterstadt. Sieht man jedoch genau hin, kann man Spuren der Schlacht erkennen, die hier gewütet hat, und nach deren Ende König Lyam anordnete, daß die Stadt aufgegeben und zu einer Gedenkstätte für die Gefallenen gemacht werden sollte.

Der Krater des Stein des Lebens

Das Resultat des Ausbruchs des Stein des Lebens am Ende des Großen Aufstandes war ein Krater, von dem ein riesiger Lavafluß ausgeht. Die Öffnung des Kraters glüht auf eine seltsame Weise.