



Games
for Windows®

III DISCIPLES RENAISSANCE III

HANDBUCH

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. **BITTE BEACHTEN** Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



GEWALT



ORDINÄRE
SPRACHE



ANGST



SEXUELLE
INHALTE



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL

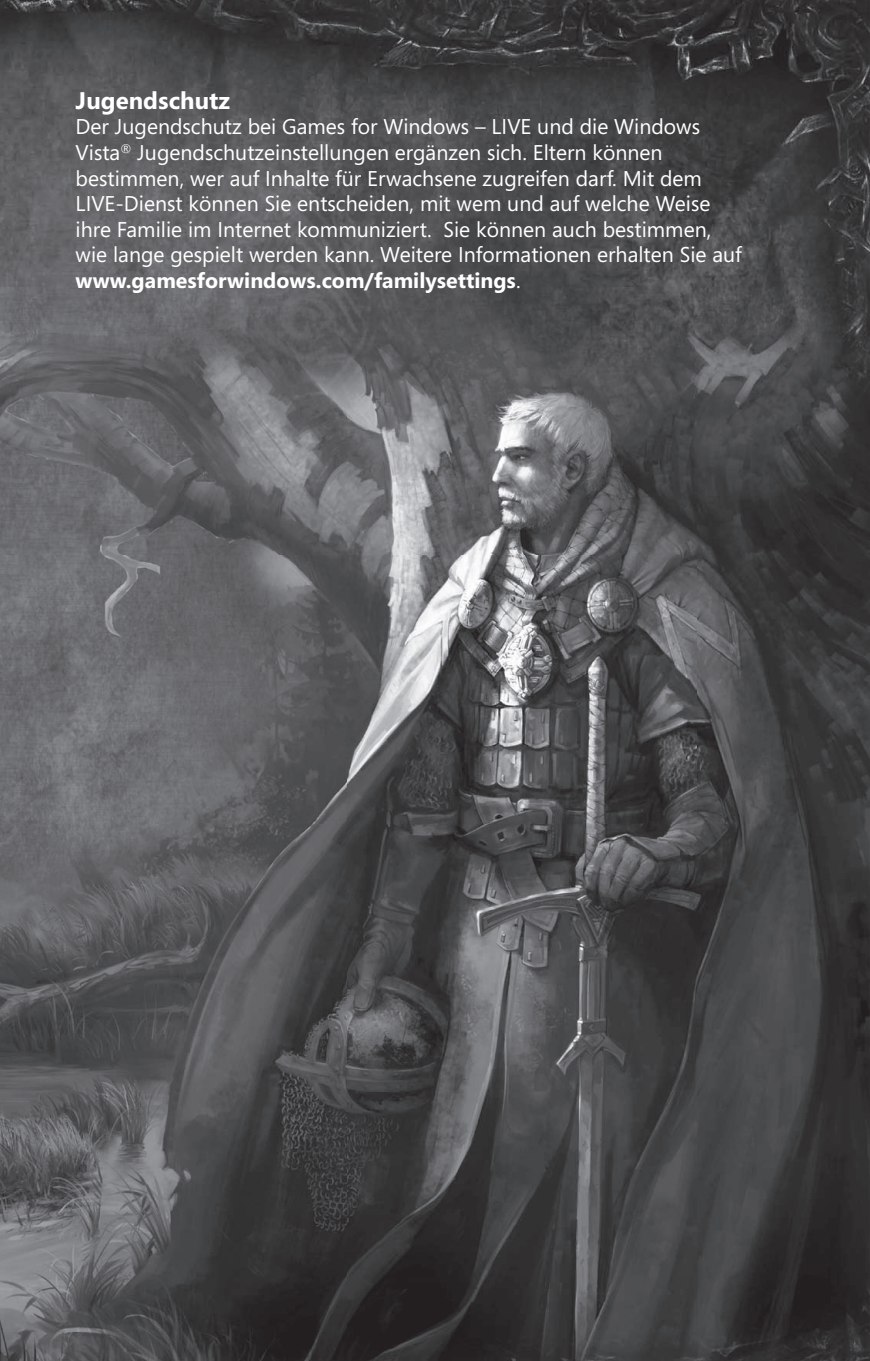


pegionline.eu

Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und pegionline.eu

Jugendschutz

Der Jugendschutz bei Games for Windows – LIVE und die Windows Vista® Jugendschutzeinstellungen ergänzen sich. Eltern können bestimmen, wer auf Inhalte für Erwachsene zugreifen darf. Mit dem LIVE-Dienst können Sie entscheiden, mit wem und auf welche Weise ihre Familie im Internet kommuniziert. Sie können auch bestimmen, wie lange gespielt werden kann. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.gamesforwindows.com/familysettings.





INHALT

I. EINFÜHRUNG	7
II. DAS SPIELUNIVERSUM	7
Vom Anfang der Zeit - die Schöpfungsgeschichte	7
Verrat und Spaltung	8
Die dunkle Zeit	9
Die großen Kriege	10
Der erste große Krieg	10
Der zweite große Krieg	11
Licht und Finsternis - eine neue Auseinandersetzung	13
Der Aufstand der Elfen	15
Die Wiedergeburt	15
Die Rassen von Nevendaar	16
Das Imperium	16
Die Bergclans	17
Die Untoten Horden	17
Die Legionen der Verdammten	18
Die Elfenallianz	18
Andere Bewohner von Nevendaar	19
III. SPIELGRUNDLAGEN	21
Hauptmenü und Spielstart	21
Optionen im Hauptmenü	21
Neues Spiel	22
Kampagne	22
Einzelspieler	23
Laden	24
Spieloptionen	25
Grafikeinstellungen	26
Soundeinstellungen	26
Kampfeinstellungen	27
Einführung ins Spiel	27
Globale Karte und Bewegung	28
Die Karte – Oberfläche und Funktionen	29
Bewegung auf der Karte	31
Objekte auf der Karte	32
Charakterentwicklung	34
Charakterdetails	34
Charakterinformationen	35
Gruppenanführer	37
Anführerprofil	38
Fähigkeiten	39

Inventar	40
Kämpfer	40
Gruppeninventar	41
Gegenstände	41
Ausrüstung	42
Tränke	43
Artefakte	44
Questartefakte	44
Kampf	44
Kampfschauplätze	44
Kampfoberfläche	45
Kampfablauf	47
Decken	48
Rüstung, Schutz, Immunität	48
Kritischer Treffer	49
Tod im Kampf	49
Kampfausgang	50
Beute	50
Hauptstadt	50
Hauptstadtmenüs	51
Hauptstadtgarnison	52
Anführer und Kämpfer anwerben	53
Hauptstadtwächter	54
Gebäude bauen	54
Händler	56
Städte	58
Stadtgarnison	58
Städte erobern	59
Entwicklung und Wachstum von Städten	60
Magie und Zauber	60
Zauber erforschen	60
Zauber wirken	62
Runen erschaffen	63
Landveränderung	64
Ressourcen	66
Ressourcenarten	66
Ressourcen sammeln	66
IV. KALYPSO MEDIA KUNDENDIENST	68
V. CREDITS	69
VI. KALYPSO MEDIA GROUP	71
VII. ENDNUTZER-LIZENZBESTIMMUNGEN	72

I. EINFÜHRUNG

Disciples III ist ein rundenbasiertes Strategiespiel mit Rollenspielelementen. In diesem Spiel führen Sie eine der verschiedenen spielbaren Rassen an. Jede Rasse ist einzigartig und verfügt über ihre eigene Geschichte und besondere Merkmale; aber eines haben sie alle gemeinsam – sie kämpfen in einer sterbenden Welt verzweifelt um ihr Überleben. Heben Sie Armeen aus, um neue Länder zu erobern und diese vor Feinden zu schützen, während Sie fähige Kriegsherren, treffsichere Bogenschützen und mächtige Magier unter Ihrem Banner sammeln. Erobern Sie Städte und Knotenpunkte der Macht, die Ihnen dabei helfen, Ihren Einfluss noch weiter auszudehnen! Sie haben die Macht, Ihr Volk zu wahrer Größe zu verhelfen und das Schicksal Nevendaars zu entscheiden!

II. DAS SPIELUNIVERSUM

Vom Anbeginn der Zeit – die Schöpfungsgeschichte

Nevendaar wurde vor langer Zeit von Bethrezen erschaffen, der einst der ranghöchste Engel des Himmlischen Vaters war und als Einziger über die Gabe wahrer Schöpferkraft verfügte. Die Mission des Engels bestand in der Erschaffung einer perfekten Welt, die dem Himmlischen Vater zu Stolz und Freude gereichen sollte. Sie sollte ein Loblied seines Ruhmes werden. Bethrezen nannte seine Welt Nevendaar, was in der Sprache der Engel "Heilig" bedeutet.

Der Engel entschloss sich, die Freude an der Bevölkerung seiner neuen Welt mit seinesgleichen, den anderen Göttern, zu teilen. Seine Welt verlangte nach Bewohnern, wie eine leere Leinwand nach der Berührung des Pinsels eines großen Künstlers verlangt.

Die Ersten, die in die Lande des neu erschaffenen Nevendaars gerufen wurden, waren Gallean und Soloniel, deren Liebe zueinander unsterblich und grenzenlos war. Galleans Berührung erfüllte die öden Lande mit dem Blätterrauschen gewaltiger Bäume, die den Boden vor den gnadenlosen Strahlen der Sonne schützten. Die darauf von der holden Soloniel, Galleans Geliebten, vergossenen Freudentränen benetzten den Boden Nevendaars wie lebensspendender Regen, und in der Zeitrechnung der Menschen dauerte dieser Regen viele Jahre an. Doch was einem Menschen wie eine Ewigkeit erscheinen mag, ist für ein Geschöpf des Himmels nur ein kurzer Augenblick. Und so wurden die Ozeane erschaffen.

Dann lud Bethrezen den mächtigen Wotan ein. Der ließ seinen gewaltigen Hammer auf das Land niedersausen und die Erde wurde erschüttert und hier und dort türmten sich Gebirge auf.

Die Welt war schöner als je zuvor – aber noch ohne Leben. Und so bevölkerten Bethrezens Gehilfen sie mit ihren Kindern. Aus den Bäumen traten die Elfen hervor: die älteste aller Rassen. Auch in den Tiefen der Meere entstand Leben – dort wohnte von nun an das Meervolk, die Kinder Soloniels. Die Berge wurden zur Heimat der Zwerge, die sich, zur Überraschung ihres Schöpfers, entschlossen, die Erdoberfläche zu verlassen und ein unterirdisches Reich zu errichten.

Auch Bethrezen war nicht untätig, und als alles andere fertig war, erschuf er eine weitere Rasse, welche die Krönung seiner Arbeit sein sollte. Er erschuf die Menschen, denen das wertvollste aller Geschenke zuteil wurde – ein freier Wille. Fortan waren sie die unabhängigesten aller Geschöpfe und niemand war mehr in der Lage, ihre Handlungen vorherzusehen. Außerdem erschuf Bethrezen die Tiere – die aufrechten, treuen Diener und Freunde der Menschen..

Verrat und Spaltung

Bethrezen warf noch einen Blick auf sein geliebtes Nevendaar und trat vor den Himmlischen Vater, um diesem seine Welt zu zeigen, die zu Ehren des Schöpfers aller Dinge erschaffen worden war. Wenig wusste er davon, was ihn und seine Welt, in die er seine ganze Liebe gesteckt hatte, erwartete. Denn die niederen Engel, die von Bethrezen mit der Pflege Nevendaars betraut worden waren, zerfrassen sich vor Neid. Eifersüchtig auf seine Macht benutzten sie Bethrezens Geschenk an seine Kinder – die Freiheit des Willens – als Mittel, um ihre eigenen, finsternen Ziele zu erreichen. Sie pflanzten den Samen der Gier und Bosheit in die Herzen der Menschen, woraufhin diese erst untereinander und dann gegen die anderen Rassen Nevendaars kämpften. Friede und Harmonie waren vergessen. Die Menschen, getrieben von dem Verlangen, das von ihren Herzen und Seelen Besitz ergriffen hatte, versetzten alle, denen Krieg und Gewalt bisher unbekannt gewesen waren, in Angst und Schrecken.

Was für die Götter wenige Augenblicke sind, währt für ihre Kinder viele Jahre. Und als der höchste der Engel dem Allmächtigen die frohe Kunde überbrachte, dass er seine Mission endlich vollbracht hätte, blickte der Himmlische Vater auf Nevendaar herab – aber er sah dort nicht, was Bethrezen ihm berichtet hatte. Stattdessen sah er, dass der Boden des jungen Nevendaars blutgetränkt war; die Schönheit der Natur, von allen Göttern bewundert, war durch die Feuer und den Qualm kaum noch zu sehen ... Die Welt schien schier aufzuschreien vor Schrecken und Schmerz.

Keine Worte können den Zorn des Allmächtigen beschreiben, den er empfand, als er auf Nevendaar herabsah. Was war geschehen? Verrat? Spöttelei? Wie konnte der Engel es wagen, seine heilige Mission auf diese Art und Weise zu beschmutzen? Die strafende Hand des Himmlischen Vaters warf den makelhaften Engel in die Tiefen des Chaos und sperrte ihn dort für alle Ewigkeit ein.

Und das Licht, das vor seiner Bestrafung das Herz des Gefallenen erfüllt hatte, verwandelte sich in Finsternis – er war allein, von allen verraten. Der Himmlische Vater hatte ihn verraten, indem er ihn in seinen Kerker warf und ihn für Sünden bezahlen ließ, die er nicht begangen hatte. Auch seinesgleichen, die Engel, hatten ihn verraten – und Bethrezens einzige Verfehlung gegen sie war seine Liebe zum Allmächtigen. Und auch die Menschen, seine eigenen Kinder, hatten ihn verraten – seine geliebten Menschen, die in einer Welt ohne Arglist und Boshaftigkeit hätten leben sollen.

Dies hatte den Gefallenen am meisten erschüttert, denn die Menschen hatten ihn gleich dreimal verraten. Zuerst hatten sie es nicht geschafft, sich gegen die niederen Engel aufzulehnen, deren Herzen von Neid zerfressen waren, und so wurde ihre göttliche Gabe – die Freiheit des Willens – ein Mittel des Bösen. Zum Zweiten hatten sie die junge Welt, in die Bethrezen all seine Liebe gesteckt hatte,

der in ihren Herzen geborenen Finsternis geopfert – denn es waren ihre Grausamkeit und Machtgier, die Nevendaar in die vielen blutigen Kriege gestürzt und so den göttlichen Zorn heraufbeschworen hatten. Und schließlich hatten sie auch noch nach Bethrezens Fall begonnen, den Himmlichen Vater zu verehren. Fortan boten sie ihm ihre Gebete dar und stießen damit ihren Erschaffer noch weiter von sich ... denn es war ihre Schuld, dass die strafende Hand des Allmächtigen nach Bethrezen ausgestreckt worden war.

Deshalb richtete sich die Rache des Gefallenen vor allem gegen die Menschen. Bethrezen vollbrachte trotz seiner Gefangenschaft die Erschaffung einer weiteren Rasse. Er stattete seine neuen Geschöpfe nicht nur mit seiner Stärke aus, von der er immer noch reichlich besaß, sondern auch mit seiner rasenden Wut und dem ganzen Schmerz seiner Seele, der ihm durch den Verrat all jener, die er liebte, angetan worden war. Und so kamen die Dämonen auf Nevendaar, und ihre Mission war es, die undankbaren Menschen zu strafen.

Die dunkle Zeit

Bethrezens Bestrafung und die darauf folgende Erschaffung der Dämonen setzten auf Nevendaar eine neue Reihe furchtbarer Ereignisse in Gang. Keine einzige Rasse, kein einziger Gott, der an der Erschaffung der Welt mitgewirkt hatte, blieb verschont. Jeder musste einen Schluck aus diesem bitteren Kelch nehmen.

Die Dämonen fielen, gelenkt vom Zorn ihres Schöpfers und dem Verlangen nach Rache, über die Welt her. Sie hassten alles Leben. Alles, was sie sahen, vergrößerte ihre rasende Wut noch. Sie waren entschlossen, alles in ihrem Weg zu vernichten, und das Schicksal derer, die ihnen entgegentraten, war, gelinde gesagt, schrecklich. Die Ersten, die dieser furchtbaren Horde die Stirn boten, waren die Elfen. Wälder erstarben im Feuer und die Kinder Galleans mussten um ihr Leben rennen. Sie flohen in die Berge und hofften auf den Beistand der Zwerge. Doch sie irrten sich. Die Kinder Wotans betrachteten die fliehenden Elfen als Invasoren; sie dachten, die Elfen hätten die Absicht, ihr Königreich zu plündern. Die wenigen, die dem unersättlichen Feuer entkamen, fielen den Hämmern und Äxten der Krieger der Bergclans zum Opfer.

Das erzürnte Soloniel und Gallean. Sie traten vor Wotan und verlangten von ihm, seine Kinder für deren Grausamkeit zu bestrafen. Die Elfen waren unschuldig; sie hatten nur Hilfe und Schutz gesucht. In der Hitze des Streits tötete Wotan Gallean, riss ihm das Herz heraus und warf es in die Sonne. Die holde Göttin musste mit ansehen, wie ihr Geliebter vor ihren Augen ermordet wurde, und war bis ins Mark erschüttert. Sie eilte dem noch schlagenden Herzen hinterher, in der Hoffnung, es zu retten.

Aber die Hitze der Sonne war zu groß und selbst den Göttern war es nicht möglich, sie zu berühren. Soloniel erlitt ein schreckliches Schicksal. Ihre Furcht um ihren Geliebten war so groß, dass sie alle Vorsicht vergaß – sie musste ihn retten, koste es, was es wolle. Sie schaffte es zwar, das Herz zu ergreifen, aber sie erlitt furchtbare Verbrennungen und ihre Schönheit war auf immer verloren. Schlimmer jedoch war, dass ihr Opfer umsonst geschehen war. Sie hatte zwar Galleans Herz wiedererlangt, doch es half nichts – er erwachte nie wieder. Die Göttin litt unter großen Schmerzen, und zusammen mit dem Verlust ihres Geliebten trieben

diese sie in den Wahnsinn.

Soloniels Schönheit – einst das Spiegelbild ihrer reinen Seele – brannte in der sengenden Glut der Sonne. Nur wenige Augenblicke später wurde ihre Seele von der dunklen Flamme des Leids verzehrt. Die Göttin, die einst sanft und liebevoll mit zarter Freude bei der Erschaffung der Welt mitgewirkt hatte, verwandelte sich in das komplette Gegenteil. Man könnte sagen, dass Soloniel mit Gallean starb. Mortis, eine neue Göttin, betrat Nevendaar ... und ihr Aussehen war nicht weniger furchteinflößend als ihr faules Inneres.

Die Großen Kriege

Der Erste Große Krieg

Sechstausend Jahre waren vergangen, seit Bethrezen vom Himmelsfürsten verbannt worden war. So lange brauchte der Gefallene, um aus seinem Gefängnis zu entfliehen. Die Legionen der Verdammten brachen los und begannen mit der Vorbereitung eines unheiligen Rituals, das zur Wiedergeburt des Gefallenen im Körper eines Menschen führen sollte.

Niemand hätte die Konsequenzen absehen können, zu denen ein Erfolg geführt hätte, wäre da nicht die göttliche Offenbarung gewesen, die Memnor, dem ältesten und weisesten Hüter des Wissens der Bergclans, zuteilgeworden war. Seine Träume prophezeiten, dass großes Unheil über seine Sippe kommen würde. Daraufhin wurde eine Versammlung in den Greifengipfeln abgehalten und der Weise sprach von seiner Vision und teilte sein Wissen mit allen Zwergen: Das Ende der Welt nahte. Der Ausbruch eines großen Krieges, der die Welt vernichten wird, stand bevor. Nur das Wissen der alten Runen, das den Zwergen einst von Wotan selbst gegeben wurde, konnte das bevorstehende Ende verhindern. Aber dieses Wissen war schon vor langer Zeit verloren gegangen und die Hüter des Wissens, die bei seiner Wiedererlangung hätten helfen können, waren schon lange tot. Eine Handvoll Helden brach aus dem Lande Hael auf, um die verlorene Rune der Weisheit zu suchen. Sie überstanden zahllose Gefahren und kehrten siegreich zurück.

In der Zwischenzeit hatten die Dämonen Nornden, eine Stadt am fernen Nordmeer eingenommen. Aus dem heiligen Brunnen des Schicksals entnahmen sie das flüssige, magische Metall Uru – aus dem sie einen Dolch schmieden wollten, der für das bevorstehende Ritual benötigt wurde. Als der Dolch geschmiedet war, verkündete Bethrezen seinen Untertanen, wer zur neuen Hülle seiner Seele auserkoren worden war – Uther, der Sohn des Imperators Demosthenes und Erbe des Throns. Dies wäre eine wohlverdiente Rache für seinen Verrat gewesen. Die Königin, die sich in den Meister der Dämonen verliebt hatte, und ihr Sohn wurden von Dämonen entführt und an den Schauplatz des Rituals gebracht, einer verfluchten Mine der Bergclans. Aber dank des Himmlischen Vaters erfuhren die Zwerge und Menschen von dem finsternen Plan. Mit vereinten Kräften schafften es das Imperium und die Clans, das Ritual zu unterbrechen. Sie sperrten die Dämonen mithilfe der wiedererlangten Rune der Weisheit in ihrem Bergtempel ein. Aber die Freude über den Sieg wurde getrübt: Weder die Königin noch der Thronfolger kehrten zu Demosthenes zurück, dessen Herz gebrochen war. Die

Königin fiel während des Angriffs durch die Hände der Soldaten des Imperiums – denn ein Sukkubus hatte von ihrer Seele Besitz ergriffen und ihr Aussehen verändert. Der Junge wurde nie gefunden.

Zur gleichen Zeit verblasste der Schleier des Wahnsinns, der den Geist der widergeborenen Mortis umhüllt hatte. Viele Jahrhunderte lang hatte sie vergeblich den Namen ihres verlorenen Ehemannes in das Nichts gerufen. Nun trat ihre Umnachtung zurück, sodass sie ihren Verlust erkannte – und das Verlangen nach Rache. Wotan hatte sich geweigert, die Zwerge zu bestrafen, welche die Kinder ihres geliebten Galleans getötet hatten? Dann würde sie deren Bestrafung in die eigenen Hände nehmen – die Gerechtigkeit wiederherstellen und sich an Wotan rächen, der unsagbar unter der Pein seiner Kinder leiden würde. Aber selbst für eine Göttin ist es schwer, ganz allein gegen eine ganze Rasse anzutreten. Die körperlose Mortis brauchte eine Armee – und sie wusste auch schon, wo sie diese herbekommen würde.

Ihr Ziel war das im Süden liegende Land der Hexenmeister, Alkmaar. Ihre Wahl war wohlbedacht. Alkmaars Magier waren hauptsächlich Nekromanten und ihre Bräuche waren äußerst seltsam. Sie konservierten sorgsam die Überreste ihrer Toten, die auch nach dem Dahinscheiden im Kreise der Familie weiterlebten. Die Hexenmeister Alkmaars stellten eine große Gefahr für Mortis dar – sie waren vielleicht die Einzigen, die es mit ihr aufnehmen konnten. Die Körperlose Göttin brachte eine bössartige Seuche über Alkmaar und das Gift ihres Atems war so stark, dass selbst jene, die schon lang tot waren, ihrem faulen Griff nicht entkamen. Die Toten von Alkmaar, die den Lebenden stets als Ratgeber und Beschützer gedient hatten, wandten sich nun gegen sie. Die Religion Alkmaars, die dem Volk Macht über die Toten gab, war dessen Untergang. Schließlich blieb von Alkmaar nur eine leblose Wüste übrig – und Mortis stand eine Armee aus lebenden Toten zur Verfügung.

Mithilfe dieser Armee übte Mortis Rache. Zahllose Krieger der Bergclans fielen in den Schlachten gegen ihre untoten Horden. Darunter auch der ehrwürdige Zwergenkönig Sturmir Sturmhammer. Der Schmerz ihres Verlustes und ihre Liebe zu Gallean ließen in Mortis' verletztem Herzen zwar nicht nach ... aber zum ersten Mal fühlte sie Frieden. Sie entließ ihre Armee der Toten und wandte sich von der Welt ab, um geduldig auf die Rückkehr ihres Geliebten Gallean zu warten.

Dies war das Ende des Ersten Großen Krieges.

Der Zweite Große Krieg

Mithilfe der Bergclans besiegte das Imperium die Dämonen und verhinderte so Bethzens Rückkehr. Aber der Preis des Sieges war hoch: Die Königin und der Thronfolger waren verloren, was bedeutete, dass nach dem Tode des Monarchen Bürgerkriege und der Zerfall des Reiches unvermeidlich waren. Die Zwerge verloren zwar ihren geliebten König, wurden aber nicht besiegt. Sie zogen sich tief in die Berge zurück, in die unterirdische Stadt Svatafaheim. Zwar war die Horde abgezogen, nachdem Mortis' Durst nach Rache gestillt worden war, aber der Frieden Nevendaars sollte nicht lange halten. Ein neues Unheil zeichnete sich

am Horizont ab: der von Memnor vorausgesagte Krieg. Das Ende der Zeit rückte unaufhaltsam näher.

Zehn Jahre vergingen und die Siegel, die Bethrezen in seinem Kerker hielten, wurden schwächer. Alle Versuche, den Spalt wieder zu verschließen, schlugen fehl, und aus dem Spalt trat ein Kind – Uther, der verlorene Thronfolger des Imperiums. Sein Körper war nun die Hülle für die Seele des Gefallenen. Die Menschen jubelten, denn sie ahnten nicht, dass die Seele des Jungen vergiftet war. Sie erkannten die Wahrheit erst, als Imperator Demosthenes durch die Hand seines eigenen Sohnes fiel – aber da war es bereits zu spät, denn nun hatte das Imperium keinen Herrscher mehr. Trotzdem wurden Bethrezens Pläne vereitelt, denn das Ritual war nicht zu Ende gebracht worden und der Herr der Dämonen hatte nicht vollständig von dem Jungen Besitz ergriffen. Auch Uthers Hoffnung, sich die Kräfte des Gefallenen anzueignen und mit ihrer Hilfe die Welt zu unterwerfen, blieb unerfüllt.

Als Mortis von der Ankunft der Hülle Bethrezens erfuhr, erwachte sie aus ihrem Schlummer und die untoten Horden erhoben sich erneut. Es gab einen Funken Hoffnung, Gallean wiederbeleben zu können, denn die Geister hatten Mortis enthüllt, dass das heilige Blut des Dämonenkindes die Macht dazu besaß. Sie war wild entschlossen, ihr Ziel um jeden Preis zu erreichen. Die Diener Mortis' nahmen Uther gefangen und begannen mit der Vorbereitung des Rituals der Wiedererweckung. Die wahnsinnige und grausame Göttin war durch nichts aufzuhalten, selbst die Elfen fielen ihrem Zorn zum Opfer. Die Elfenkönigin Taladriel wurde erschlagen und das Waldvolk war schutzlos. Das Böse hielt unter dem Dach der alten Wälder Einzug und dort, inmitten unaussprechlicher Abscheulichkeiten und Schrecken, wurde Gallean zurück ins Leben gebracht. Furcht und Abscheu erfüllten sein Herz, als er sah, was seinen geliebten Kindern widerfahren war. Er erkannte, dass seine geliebte Soloniel für immer verloren war und in Mortis' Herz nichts als Finsternis und Wahnsinn wohnten. So verstieß Gallean seine wiedergeborene Liebe, die niemals gewahr wurde, was aus ihr geworden war.

Was die Clans betraf ... so standen ihnen viele Schlachten und großes Leid bevor, denn so lautete ihr Schicksal. Auch Morok Himmelshüter, der Sturmhir auf den Zwergenthron gefolgt war, verstarb – doch wurde er nicht von unbarmherzigen Feinden erschlagen, sondern von seinen eigenen Untertanen. Der alte König hatte den Verstand verloren, als das alte Ritual der Wiedererweckung seinen geliebten Sohn, der bei dem Versuch, Bethrezens Kerker zu versiegeln, gestorben war, nicht zurückbrachte. Die Ältesten konnten Morok nicht zur Vernunft bringen. Kein Wort konnte seinen tödlich verwundeten Geist wiedererwecken. Nach Moroks Tod bestieg Prinzessin Yaata'Hally den Thron. Viele grauhaarige Krieger hegten Zweifel an ihrer Fähigkeit, die Clans in dieser schweren Zeit zu führen. Aber die junge Zwergendame erwies sich als würdige Nachkommen ihrer Ahnen. Alte Runen, die auf immer verloren geglaubt waren, wurden wiedergefunden. Sie erneuerte das Bündnis mit dem Imperium und auf ihren Befehl hin führten die Zwerge ein heiliges Ritual durch, das ihnen gestattete, ihre Verbindung zu Wotan neu zu knüpfen und ihre Gottheit zu stärken. Aber die größte aller Schlachten stand noch bevor. Ragnarök nahte und die Götter selbst kämpften in den Himmeln Nevendaars um Macht und ihr Leben. Zu dieser Zeit konnte Wotan seinen

Kindern nicht beistehen und die unbezwingbare Schlange Nidhogg, die Brut der Kräfte der Finsternis, suchte deren Land heim. Nur wahrer Glaube, Mut und der Beistand der Geister der Ahnen ermöglichten es den Zwergen, ihren schrecklichen Feind zu schwächen. Mit ihrem Sieg über ihn verhinderten sie auch das Ende aller Tage.

Licht und Finsternis – Eine neue Auseinandersetzung

Der Untergang der Welt war verhindert worden, aber noch immer herrschte kein Frieden auf Nevendaar. Das Imperium wurde von internen Streitigkeiten zerrissen, die unvermeidlich waren, nachdem Imperator Demosthenes gestorben war, ohne einen Erben zu hinterlassen. Bethrezen war rasend vor Wut über den gescheiterten Versuch, aus seinem Gefängnis zu entkommen, und schmiedete einen Plan, um Rache an denen zu üben, die seine Flucht vereitelt hatten. Mortis, die das Unmögliche vollbracht und ihren Geliebten zum Leben wiedererweckt hatte, war erbost über dessen Verrat und düsterte ebenfalls nach Rache. Die Bergelans versuchten, sich von den Kriegen zu erholen – der Preis, den sie für ihren Sieg gezahlt hatten, war in der Tat schrecklich.

Auch die Elfen träumten von Frieden. Gallean war überglücklich, dass seine Kinder noch am Leben waren, und so schickte er ihnen Lacla an, seinen Gesandten und Avatar. Seine Bestimmung lautete, Frieden in die Länder Nevendaars zu bringen und alle Rassen zu vereinen. Aber dies sollte nie geschehen. Der Prophet wurde von Dämonen erschlagen, die mit seinen Kräften ihren Meister befreien wollten, und so begann auf Nevendaar eine erneute Folge schrecklicher Geschehnisse.

Drei Menschen stritten um den Thron des Imperiums: der edle Paladin Amry, Baron von Abrissel, Umbriel, die Herzogin von Vircillia und ehemalige Chefin von Demosthenes' Königlichem Geheimdienst, sowie Graf Flamel Crowley, das Oberhaupt der Inquisition und dessen Heer von Eiferern. Letzterer wurde von den Dämonen getäuscht und benutzt, obwohl er fest daran glaubte, der Sache des Himmels zu dienen. Er wurde zur Geißel seines eigenen Volkes und vieler anderer. Auch die Zwerge und Elfen wurden von ihm verfolgt und niemand konnte sich in Gegenwart des drohenden Schattens der Inquisition mehr sicher fühlen. Schließlich wurde der Fanatiker von Amrys Kriegern getötet und erst im Angesicht des Todes erkannte er, wem er wirklich gedient hatte und wer hinter all den furchtbaren Plänen steckte, die er mit ausgeführt hatte. Nichts weiter als eine Marionette der Dämonen war er gewesen. Ihn überkam große Furcht, aber es war zu spät für ihn – die Dämonen erwarteten seine Seele bereits auf der anderen Seite, denn Flamel hatte sie ihnen freiwillig dargereicht.

In der Zwischenzeit hatten die Dämonen einen weiteren Plan ihres Meisters in die Tat umgesetzt. Bethrezen, der erkannt hatte, dass keine Möglichkeit bestand, in absehbarer Zukunft seine Freiheit zu erlangen, hatte sich entschlossen, Nevendaar in Blut zu ertränken. Nachdem sie drei große Elfenstädte, die heilige Trias, eingenommen hatten, die eine reiche Manaquelle bewachte, benutzten sie deren Macht, um eine schreckliche Seuche über die Völker Nevendaars zu bringen. Die Quelle dieses Verderbens war der mächtige Dämon Nebiros, der aus seinem Kerker entkommen war. Amry und seine Krieger besiegten den Dämon

mit der Hilfe Umbriels und warfen ihn zurück in die Hölle. Die Seuche jedoch, die nach Bethrezens Plan das Imperium vernichten sollte, einte dieses unter der Herrschaft der zwei würdigsten aller Monarchen. König Amry und Königin Umbriel bestiegen den Thron des Imperiums.

Aber dennoch litten die Menschen schwer unter dem Werk der Dämonen. Ein zerbrechliches Bündnis zwischen Menschen und Elfen wurde zerschlagen. Indem sie Crowley als Marionette einsetzten, verleumdeten die Dämonen Amry und beschuldigten ihn des Mordes an dem Propheten. Die Elfen zogen sich tief in die Wälder zurück und hegten großen Groll gegen die Menschen. Lacla'an selbst wurde das Werkzeug von Mortis' Rache an Gallean. Sie entriß den Dämonen, die ihn getötet hatten, seine Überreste und erweckte ihn als ihren eigenen Sohn wieder zum Leben. Fortan wohnten in seinem Herzen weder Weisheit noch Licht – nur Boshaftigkeit und Hass auf alles Leben. Die Zeit, Gallean seinen wiedergeborenen Sohn zu zeigen, war gekommen. Und Mortis dachte gar nicht daran, dieses Vorhaben selbst in die Tat umzusetzen, denn es ist immer einfacher, sich eines Handlangers zu bedienen. So wandte Mortis ihren Blick erneut den verhassten Bergclans zu.

Der Plan reifte, als die Barbaren, die von den Untoten gefangen und gefoltert worden waren, ihr heiliges Geheimnis preisgaben. Die Krieger des Nordens besaßen besondere magische Amulette, die ihnen große Kräfte verliehen. Dank dieser Talismane konnten sie die Form eines Geisterwolfs annehmen, der von den Bergclans als Gesandter Wotans betrachtet wurde. Die frommen Zwerge jubelten, als ihnen eine Botschaft ihres geliebten Gottes überbracht wurde – oder was sie dafür hielten. Hastig begannen sie mit der Vorbereitung eines Rituals, denn sie glaubten, so laute Wotans Wille. Sie ahnten nicht, dass sie am Ende nicht die Stimme Wotans vernehmen sollten. Sie marschierten geradewegs in die Falle, die Mortis' Diener in der Gestalt von Geisterwölfen gelegt hatten.

Die Untoten strömten in den heiligen Zirkel und erschlugen viele erst kürzlich geweihte Hüter des Wissens. Der finstere Lacla'an brachte das Ritual zu Ende und rief Gallean, seinen Vater, an. Als der Waldgott seine ketzerischen Worte vernahm, überkam ihn rasende Wut. Sein entfesselter Hass gebar die Bestie Galleans, die Verkörperung der dunklen Seite des Waldgottes. Die Untoten hatten ihr Ziel erreicht – nur für einen kurzen Augenblick spürte auch Gallean den Hass, der seine verschmähte Liebe antrieb, aber dieser sollte genügen, um ihn auf immer zu verwandeln. Viele seiner eigenen Kinder fielen an der Seite zahlloser Untoter durch seine Hand. Der Tod kam über zwei alte Rassen, ausgelöst durch die Fehde ihrer Erschaffer. Als Gallean wieder zu Sinnen kam, erstarrte er vor Schrecken. Er verließ die Elfen aus Sorge um ihre Zukunft und weil er erkannte, dass er nicht in der Lage war, sie vor sich selbst zu schützen.

Die beleidigten Zwerge wollten die List nicht ungesühnt lassen. Ihre wütenden Krieger zerstörten die Untotenstadt Zolik und erschlugen deren mächtigen Wächter – den Grabgolem, einen treuen Diener Mortis'. Dieser Sieg wurde zum Symbol der Rache für die vorangegangenen Niederlagen der Zwerge. Die Untoten verloren die Stadt, die sie einst im Ersten Großen Krieg den Bergclans entrisen hatten.

Der Aufstand der Elfen

Der Hass, der von Galleans Herz Besitz ergriffen hatte, trieb diesen in den Wahnsinn. Fortan wohnten zwei Persönlichkeiten in ihm – ein freundlicher Gott des Waldes und eine rasende, wilde Bestie. Kurz darauf kam es zu einem Zerwürfnis unter den Elfen, und sie wurden wie ihr Gott gespalten. Edle Elfen, weise und besonnen, beschritten denselben Pfad wie die Menschen. Sie gründeten Städte, schmiedeten herrliche Rüstungen und suchten das Bündnis mit anderen, wohlgesonnenen Rassen Nevendaars, um ihre Ziele zu verwirklichen. Auf der anderen Seite zogen wilde Elfen, grimmig und misstrauisch, die Stille und Abgeschiedenheit des tiefsten Dickichts vor. Sie bewachten ihr Territorium wie wilde Tiere und jeder, der es wagte, ihre Grenze zu überschreiten, setzte sein Leben aufs Spiel.

Schon lange hatte das Waldvolk nicht mehr die Stimme seines Gottes vernommen, der fürchtete, seinen Kindern noch größeres Leid zuzufügen, doch schließlich wurde das Schweigen gebrochen. Das Orakel Millu wurde die Stimme Galleans. Ihre Augen erfüllte ein überirdisches Leuchten, in dem sich zwei große Gestalten spiegelten – eine verströmte gleißendes Licht, die andere war hinter einem Schleier aus Dunkelheit verborgen. Sie verkündete den Willen des Elfengottes und die elf Stämme marschierten, wieder vereint, ihrem Schicksal entgegen. Dies war der Beginn der Erhebung der Elfen. Der Anfang dieser Reise wurde von dem Blut Unschuldiger befleckt – die friedlichen Bewohner eines Menschendorfes fielen den Klingen der Elfen zum Opfer. Über dem Rest ihres Weges lag ein blutiger Schleier.

Die Worte des Orakels säten Wut und Hass in den Herzen der Elfen und ihre Krieger kannten ihren Feinden gegenüber keine Gnade. Tausende von Pfeilen sangen ihr tödliches Lied und fuhren die blutige Ernte ein ... denn so lautete Galleans Wille. Viele Zwerge fielen, zerschmettert durch die Wucht des Hasses, den die Elfen über all die Jahre angesammelt hatten. Millu selbst erschlug die weise und tapfere Königin Yaata'Hally, und die Zwerge trauerten um sie. Auch die Menschen, die einstigen Verbündeten der Elfen, wurden nicht verschont. Der Fall der mächtigen Festung der Enthaltsamkeit wurde zum Wendepunkt in der Geschichte aller drei Rassen. Einst war sie das Symbol der Freundschaft zwischen Elfen und Menschen; fortan kennzeichnete ihr Fall den Beginn ihrer Fehde.

Die Elfen übten Rache an allen, die in ihren Augen schuldig waren – unabhängig davon, ob dies auch der Wahrheit entsprach. Doch selbst der Sieg bei der Festung der Enthaltsamkeit hatte ihren Blutdurst nicht gestillt. Millu hatte bereits erkannt, dass ihr Gott dem Wahnsinn anheimgefallen war, aber sie wusste auch, dass der blutige Marsch ihres Volkes nicht mehr aufzuhalten war.

Die Wiedergeburt

Die Welt Nevendaars ist alles andere als perfekt. Endlose Kriege überziehen die einstmals reichen Länder. Der Engel Izerel glaubt, dass nur die vollständige Auslöschung aller Lügen auf Nevendaar den Allmächtigen zufriedenstellen kann. Doch einzig die Gesandte des Himmels, Inoel, kann diese Reinigung vollziehen.

Auf Wunsch Izerils muss sie vom Himmel auf die Erde herabsteigen, die Kraft der Welt sammeln und sie auf dem Altar des Tempels der Himmelfahrt entlassen. Ihre reinigende Flamme wird daraufhin alles Übel der Welt auslöschen und die Bewohner der erneuerten Welt werden Loblieder auf die Weisheit der Großen Himmel singen.

Da tauchte plötzlich ein Stern über dem leidenden Nevendaar auf. Hell strahlend durchquerte er den Himmel und fiel, nicht weit von den Grenzen des Imperiums entfernt, auf die Erde. Alle Rassen erkannten dies als Zeichen. Aber während die Schamanen und Seher der Welt noch damit beschäftigt waren herauszufinden, welche Prophezeiung sich dahinter verbergen könnte, kannte Bethrezen, der auch einst die Himmel durchwandert hatte, bereits die Antwort. Ein einziger Blick zum Himmel ließ ihn erkennen, dass die Götter einmal mehr beschlossen hatten, sich in die Angelegenheiten der Sterblichen einzumischen und dass der Stern nichts anderes als ein mächtiger Gesandter des Himmels war, der das Schicksal Nevendaars verändern sollte. Die Mission des Gesandten war für den gefallenen Engel allerdings kaum von Interesse, denn schon plante er die Gefangennahme des himmlischen Wesens und die Nutzung seiner Macht, um einen weiteren Versuch zu unternehmen, in den Himmel zurückzukehren. Bethrezen rief Haarhus, seinen treuesten Diener, zu sich und befahl ihm, den himmlischen Besucher gefangen zu nehmen und zu ihm zu bringen, koste es, was es wolle.

Aber Bethrezen ist nicht der Einzige, der auf der Suche nach dem himmlischen Gast ist. Auch Mizrael von der Imperialen Garde weiß von dem Geschöpf, das die Welt verändern kann – und er rät dem Imperator, einige Ritter auszuschicken, um den gefallenen Stern zu suchen.

Die Rassen von Nevendaar

Das Imperium

Der Erschaffer Nevendaars, der Engel Bethrezen, schuf auch die Menschen. Sie waren für ihn die Krönung seiner Arbeit. Mit ihrer Ankunft auf Nevendaar war die Schöpfung der Welt endlich vollendet. Bethrezen schenkte seinen Kindern die göttliche Gnade des freien Willens. Diese Gabe machte sie zum unabhängigsten, aber auch unberechenbarsten Volk Nevendaars. Diese Rasse ist ein vollkommener Spiegel der Persönlichkeit ihres Schöpfers: Die nahezu unmögliche und abstruse Kombination aus dem wahren Licht, das einst Bethrezens Seele erfüllte, und der ewigen Finsternis, die von dem Gefallenen Besitz ergriffen hat. Deshalb sind die Menschen so verschieden – man kann nie wissen, ob der Mensch, der vor einem steht, zu den edelsten der Sterblichen gehört oder niederträchtiger ist als eine Schlange und einen für ein Kupferstück ermorden wird, sobald man ihm den Rücken zukehrt. Heutzutage verehren die Menschen den Himmlischen Vater und betrachten ihren einstigen Schöpfer, Bethrezen, als ihren schlimmsten Feind. Sie waren schon immer sehr religiös – und ihr zweiseitiges Wesen drückt sich auch in ihrem Glauben aus. Wahrer Glaube ist die Macht, welche die Hände der größten Krieger des Imperiums, die heiligen Ritter und Schützer des Glaubens,

lenkt. Er hilft den Klerikern beim Heilen der Wunden und der Überwindung des Todes. Und doch bringt derselbe Glaube Fanatiker hervor, die ihr eigenes Volk oft mehr fürchten muss, als seine Feinde.

Die Menschen sind die disziplinierteste Rasse Nevendaars und sie haben viele hervorragende Krieger und Kriegsherren hervorgebracht. Außerdem suchen sie ihresgleichen, wenn es um die Heilung und Segnung jener geht, die an ihrer Seite für den Ruhm des Imperiums kämpfen.

Die Bergclans

Die Zwerge sind eine der ältesten Rassen Nevendaars. Der mächtige Gott Wotan erschuf sie kurz nach der Geburt der Welt. Unerklimmbar hohe Berggipfel sind ihre Heimat, dort fühlen sie sich sicher. Die strengen Lebensbedingungen haben sie abgehärtet; Zwerge sind so robust wie die Berge, die sie bewohnen. Sie sind die besten Schmiede. Keiner kann sich mit der Kunstfertigkeit messen, die sie bei der Fertigung von Rüstungen und Waffen an den Tag legen. Die Zwerge waren stets ein friedliebendes Volk, viel mehr mit der Erforschung der Geheimnisse der Tiefen beschäftigt als mit dem Kämpfen. Aber jene, die es wagen, ihre Geduld auf die Probe zu stellen, werden schnell eines Besseren belehrt. Wenn die Zwergenkrieger zu ihren Äxten greifen, werden sie so unaufhaltbar wie eine mächtige Lawine, die alles in ihrem Weg unter sich begräbt. Nur wenige Bewohner dieser Welt verfügen über größere Stärke, größeres Können und größeren Kampfgeist als die Kinder Wotans. Die Gesellschaft der Zwerge ist in Clans aufgeteilt und der Zwergenkönig, der von der Clanversammlung gewählt wird, herrscht über sie. Dieses Amt bekleiden zu dürfen, ist eine große Ehre, die nur den angesehensten und edelsten Zwergen zuteilwird, die sich um das Wohl ihres Volkes verdient gemacht haben.

Die Untoten Horden

Die Bewohner Nevendaars sind stark und tapfer. Jenen, die nicht über ausreichend Mut verfügen, fällt das Leben in dieser Welt schwer, denn sie ist ein sehr gefährlicher Lebensraum und der Tod lauert überall. Doch selbst die Mutigsten und Tapfersten erzittern, wenn sie Mortis' Namen vernehmen – denn sie und ihre Kinder, die Untoten, rufen in jedem größten Furcht hervor. Selbst im Tod finden die, die durch ihre Hände fallen, keine Ruhe. Sie erstehen wieder auf, um sich der Armee ihrer Mörder anzuschließen und zum schlimmsten Feind all dessen zu werden, was ihnen einst lieb und teuer war. Die Geschichte der Untoten begann vor langer Zeit mit den Hexenmeistern von Alkmaar. Dahingerafft von Mortis' Seuche, bildeten sie den Kern ihrer Armee. Die Untoten können kein Leben erschaffen, weshalb sie eigentlich schon vor langer Zeit hätten aussterben müssen – aber stattdessen können sie ein Geschenk teilen, das sie im Überfluss haben – den Tod. So sammeln sich mehr und mehr Rekruten unter dem Banner der körperlosen Göttin ... denn niemand kann seinem eigenen Ende entgehen und früher oder später muss jeder sterben. Und wessen Ende naht, dessen einzige Hoffnung, dieses schreckliche Schicksal zu umgehen, ist, die Götter um Gnade anzuflehen.

Die Legionen der Verdammten

Wenn es eine Macht gibt, die es mit Mortis aufnehmen kann, was das Verbreiten von Abscheu und Furcht unter den friedlichen Bewohnern Nevendaars angeht, dann sind es die jüngeren Kinder Bethrezens: die Dämonen, die sich selbst Legionen der Verdammten nennen. Sie nennen sich so, weil sie zahllos sind und so verflucht wie ihr Erschaffer, der vom strengen Himmlischen Vater in die Feuer der Hölle geworfen wurde. Wie die Menschen und Zwerge sind sie furchteinflößende Krieger, aber sie gewinnen Schlachten nicht durch Tapferkeit oder wahren Glauben oder überlegenes Können – ihre alles verzehrende Wut macht sie so gefährlich.

Man sagt, dass Dämonen keine Furcht kennen. In der Tat – was sollte ein Geschöpf aufhalten, das weiß, dass es in die Hölle zu seinen Artgenossen zurückkehren wird, nachdem es in der Schlacht gefallen ist, um wiedergeboren und sogar noch mächtiger zu werden? Wahrscheinlich müssen sie nur den Zorn Bethrezens fürchten, denn der Wut des Gefallenen kann selbst ein Dämon nicht widerstehen.

Geboren im prasselnden Feuer des Gefängnisses, in das der gefallene Engel zum Leiden verbannt wurde, werden sie vom Schmerz und Hass ihres Schöpfers angetrieben. Sie sind dazu auserkoren, das reinigende Feuer über die Länder Nevendaars zu bringen und jene zu bestrafen, die ihren Erschaffer verraten und verlassen haben. Bethrezens Verlangen nach Rache ist unersättlich, und so kehren seine Monster immer und immer wieder in die Welt Nevendaars zurück, solange, bis ihre Mission erfüllt ist.

Die Elfenallianz

Die Elfen sind die älteste Rasse. Sie sind weise und schwermütig (wahrscheinlich, weil sie in ihren langen Leben schon so viel Leid und Ungerechtigkeit gesehen haben) und verlassen nur selten ihre Heimat – die üppigen Wälder und Dickichte. Als erste fühlende Wesen Nevendaars sind sie an die Einsamkeit gewöhnt und misstrauen Fremden, von denen sie berechtigterweise eine Störung ihres Friedens erwarten. Wie die Menschen vereinen sie zwei Gegensätze in sich – sie sind klug, weise und edel, aber auch wild und grausam. Aber der Grund dieser Dualität ist nicht derselbe wie bei den Menschen. Dieser Widerspruch liegt nicht in der Freiheit des Willens begründet, welche die Menschen besitzen, sondern im Wesen ihres Gottes, zu dem sie nach wie vor eine starke Bindung haben. Gallean, der Gott der Elfen und deren Erschaffer, grausam für seinen Verrat durch Mortis bestraft, verfügt über ein zweiseitiges Wesen. Das eine ist gütig und von Liebe zu allen Lebewesen erfüllt, das andere ist eine brutale Bestie, die einzig auf Zerstörung aus ist. Und so spalteten sich auch die Elfen – manche sind edel, manche wild. Die Ersteren stehen der Welt offen gegenüber und gehen bereitwillig Bündnisse mit anderen wohlgesonnenen Rassen ein. Die Wildelfen hingegen suchen nur Frieden und Abgeschiedenheit, und wer sie stört, macht sich schnell mächtige Feinde. Das Elfenreich ist das Königreich der Herbstwälder und auch in den Herzen der Elfen herrscht ewiger Herbst. Denn dies ist die Essenz der Elfen-

rasse: die Schönheit des vergehenden Lebens, große Weisheit und ebenso große Sorge sowie die Vorahnung des kommenden Schlafes, der vielleicht ewig dauern wird. Nur wenige erkennen, dass sie tief in ihren Herzen die Hoffnung auf das Erleben eines fernen, aber sehnüchtig erwarteten Frühlings tragen.

Andere Bewohner Nevendaars

Nevendaar wird nicht nur von den fünf fühlenden Rassen bewohnt, die das Schicksal der Welt bestimmen. Es gibt noch unzählige weitere Geschöpfe ... fühlend oder geistlos, wundersam und gewöhnlich. Viele von ihnen scheinen keinen großen Anteil an den Geschicken dieser Welt zu haben, aber ohne sie wäre die Welt eine andere. Es gibt wilde Tiere, die in Ödlanden und dichten Wäldern um ihr Überleben kämpfen; geheimnisvolle Wesen, majestätisch und furchteinflößend, gütig und böse. Wer diese Welt also bereisen möchte, täte besser daran, sich vorher zu erkundigen, was ihm auf seinem Wege alles begegnen kann.

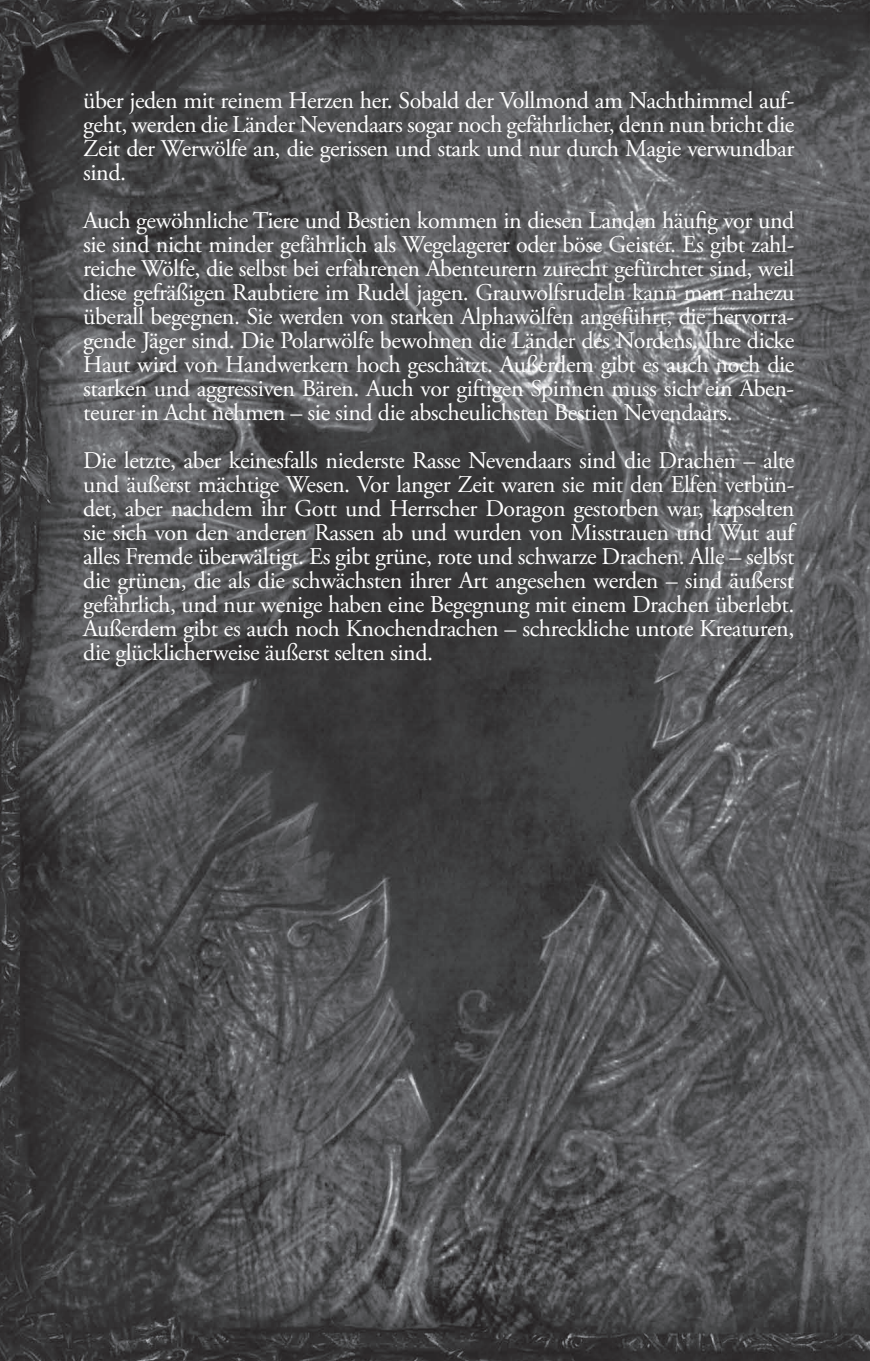
Zuallererst kann ein Wanderer auf Menschen treffen, die nicht Untertanen des Imperiums sind. Die Straßen, das Land und die weniger bevölkerten Teile der Welt sind voll von ihnen. Meistens handelt es sich bei ihnen um Räuber, Söldner, die auch nichts dagegen haben, jemanden auszurauben, oder einfache Bauern, die die Hoffnung aufgegeben haben, ihren Lebensunterhalt mit einem ehrlichen Handwerk bestreiten zu können.

Abgesehen von den Menschen gibt es auch noch Riesen – humanoide Kreaturen von großem Wuchs und gewaltiger Stärke. Manche dienen dem Imperium und sind als Titanen bekannt. Andere jedoch sind den Menschen feindlich gesonnen.

Ein weiteres häufig anzutreffendes Volk Nevendaars sind die Grünhäute. Jeder Abenteurer muss sich früher oder später mit ihnen auseinandersetzen. Die Grünhäute sind nicht nur zahlreich, sondern auch sehr verschieden – von kleinen und schwachen, aber gerissenen Goblins, bis hin zu tumben Trollen, die einen Krieger in Rüstung mit einem einzigen Schlag niederstrecken können. Die Herkunft dieses Volkes ist unbekannt. Manche sagen, die Grünhäute seien einst Menschen gewesen, hätten ihre menschliche Gestalt aber durch das grausame Experiment eines bösen Hexenmeisters eingebüßt. Man kann bloß vermuten, ob es erfolgreich war oder ob die Erschaffung dieser Rasse das Ergebnis eines Irrtums ist.

In den Tiefen der Meere lebt noch eine weitere Rasse – eine der ältesten Nevendaars, erschaffen von Soloniel vor ihrer schrecklichen Verwandlung – das Meerfolk. Gelegentlich gehen sie an Land und jeder flieht in Schrecken vor ihnen, denn die Denkweise von Wasser- und Landwesen ist äußerst verschieden, und nur wenige sind in der Lage, vernünftig mit ihnen zu reden. Noch weniger können darauf hoffen, in einem Kampf gegen sie zu bestehen.

Auch Dämonen und Untote sind eine immerwährende Gefahr für jeden einsamen Wanderer. Nicht alle von ihnen haben Herren, aber sie fallen mit Freude



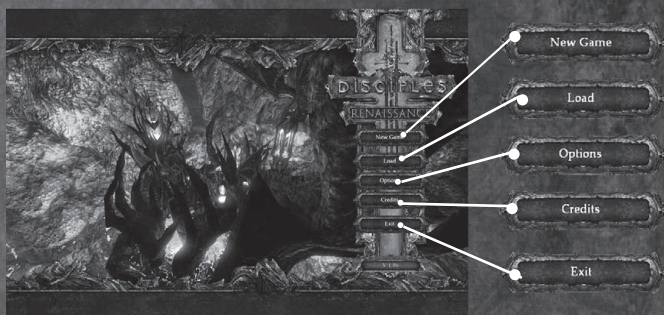
über jeden mit reinem Herzen her. Sobald der Vollmond am Nachthimmel aufgeht, werden die Länder Nevendaars sogar noch gefährlicher, denn nun bricht die Zeit der Werwölfe an, die gerissen und stark und nur durch Magie verwundbar sind.

Auch gewöhnliche Tiere und Bestien kommen in diesen Landen häufig vor und sie sind nicht minder gefährlich als Wegelagerer oder böse Geister. Es gibt zahlreiche Wölfe, die selbst bei erfahrenen Abenteurern zurecht gefürchtet sind, weil diese gefräßigen Raubtiere im Rudel jagen. Grauwolfsrudeln kann man nahezu überall begegnen. Sie werden von starken Alphawölfen angeführt, die hervorragende Jäger sind. Die Polarwölfe bewohnen die Länder des Nordens. Ihre dicke Haut wird von Handwerkern hoch geschätzt. Außerdem gibt es auch noch die starken und aggressiven Bären. Auch vor giftigen Spinnen muss sich ein Abenteurer in Acht nehmen – sie sind die abscheulichsten Bestien Nevendaars.

Die letzte, aber keinesfalls niederste Rasse Nevendaars sind die Drachen – alte und äußerst mächtige Wesen. Vor langer Zeit waren sie mit den Elfen verbündet, aber nachdem ihr Gott und Herrscher Doragon gestorben war, kapselten sie sich von den anderen Rassen ab und wurden von Misstrauen und Wut auf alles Fremde überwältigt. Es gibt grüne, rote und schwarze Drachen. Alle – selbst die grünen, die als die schwächsten ihrer Art angesehen werden – sind äußerst gefährlich, und nur wenige haben eine Begegnung mit einem Drachen überlebt. Außerdem gibt es auch noch Knochendrachen – schreckliche untote Kreaturen, die glücklicherweise äußerst selten sind.

III. Spielgrundlagen

Hauptmenü und Spielstart
Optionen im Hauptmenü



Neues Spiel – Bringt Sie zum Menü «Neues Spiel»

Laden – Bringt Sie zum Ladebildschirm

Optionen – Bringt Sie zu den Spieloptionen, wo die Spieleinstellungen geändert werden können

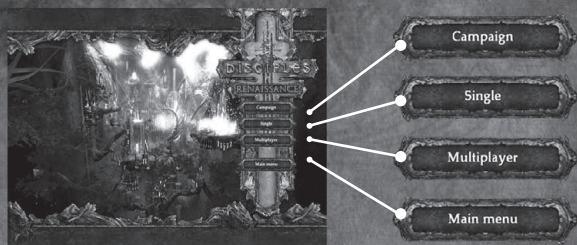
Mitwirkende – Hier werden die Spielentwickler aufgeführt

Beenden – Schließt das Spiel und bringt Sie zu Windows zurück



Neues Spiel

Die Schaltfläche «Neues Spiel» öffnet das unten abgebildete Menü:



Kampagne – Öffnet die Kampagnenauswahl, wo Sie eine der spielbaren Rassen übernehmen können

Einzelspieler – Öffnet die Missionsauswahl für einen Spieler

Mehrspieler – Öffnet die Spielauswahl für mehrere Spieler

Hauptmenü – Bringt Sie zum Hauptmenü zurück



1 – Tutorial-Kampagne starten

Wenn Sie Disciples III: Renaissance das erste Mal spielen, empfehlen wir Ihnen, mit der Tutorial-Kampagne zu beginnen.

2 – Ihre Rasse wählen

Als Nächstes wählen Sie die Rasse, die Sie spielen möchten. Zunächst können Sie zwischen Menschen (Imperium), Dämonen (Legionen der Verdammten) oder Elfen (Elfenallianz) wählen.

Alle Sagas von Disciples 3: Renaissance sind durch eine gemeinsame Geschichte miteinander verbunden. Um die Handlung besser zu verstehen, sollten Sie die Rassen in der folgenden Reihenfolge spielen: das Imperium, die Legionen der Verdammten und die Elfenallianz. Natürlich können Sie auch mit der von Ihnen bevorzugten Rasse beginnen.

3 – Schwierigkeit wählen

Wählen Sie eine von drei Schwierigkeitsstufen (Leicht, Normal und Schwer). Je höher die Schwierigkeit, desto mächtiger werden Ihre Gegner und desto mehr Erfahrung erhalten Sie für siegreiche Kämpfe.

4 – Klasse des Herrschers wählen

Wenn Sie Ihre Rasse gewählt haben, müssen Sie festlegen, welcher Klasse Ihr Herrscher angehören soll. Es gibt drei verschiedene Herrscherklassen, die Ihnen jeweils eigene Vorteile bringen:



Kriegsherr – Am Ende jeder Runde regenerieren alle Krieger Ihrer Rasse 15% ihrer Lebenspunkte.



Erzmagier – Ermöglicht das Wirken von zwei Zaubersprüchen pro Runde statt einem



Gildenmeister – Steigert das Einkommen durch Ressourcen um 30%.

5 – Spiel starten

das Spiel im Kampagnenmodus, mit den gewählten Einstellungen starten.

6 – Abbrechen

zum Hauptmenü zurückkehren.

Einzelspieler

In diesem Bildschirm können Sie eine der verfügbaren Missionen auswählen, die



Sie im Einzelspielermodus spielen möchten.

1 – Missionsname

2 – Wappen

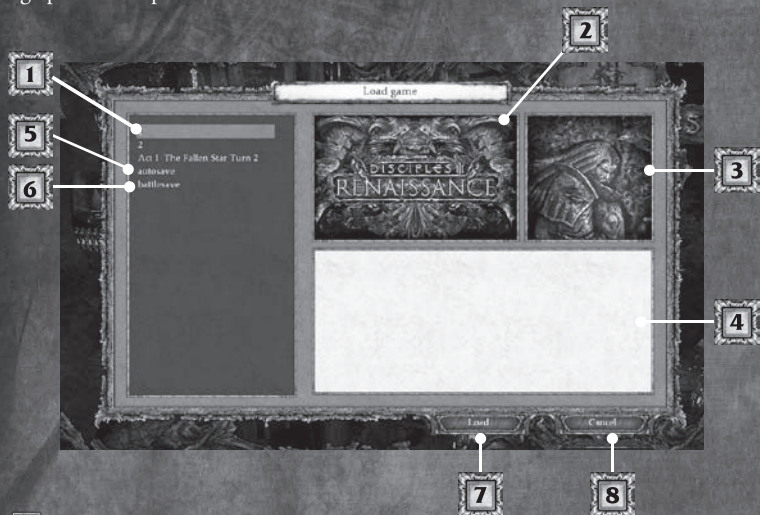
3 – Missionsbeschreibung

4 – Gewählte Mission starten

5 – Den Bildschirm schließen und zum vorherigen Bildschirm zurückkehren

Laden

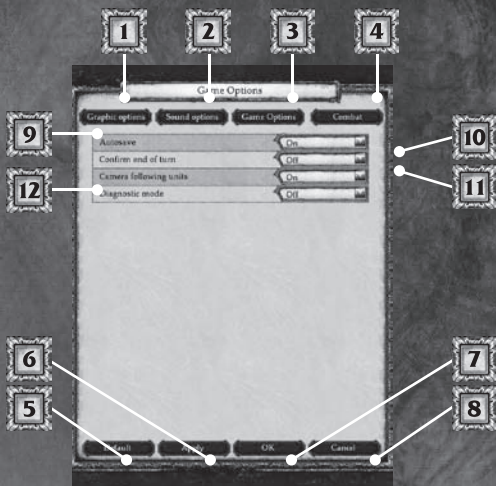
Über die Schaltfläche «Laden» öffnen Sie den Ladebildschirm, wo Sie ein bereits gespeichertes Spiel laden können.



- 1** – Der Name des gespeicherten Spiels
- 2** – Der Screenshot des Ortes, an dem das Spiel gespeichert wurde
- 3** – Das Wappen Ihrer Rasse in dieser Mission
- 4** – Das Ziel der Mission oder dieses Kapitels der Saga
- 5** – Automatisches Speichern – Die Automatische Speicherdatei. Sie wird jedes Mal aktualisiert, wenn Sie in einem Einzelspielerspiel Ihre Runde beenden, solange die Funktion nicht in den Spieloptionen deaktiviert wurde.
- 6** – Kampfspeicherung – Die Automatische Speicherdatei. Sie wird immer dann aktualisiert, wenn Sie in einem Einzelspielerspiel einen Kampf beginnen, solange die Funktion nicht in den Spieloptionen deaktiviert wurde.
- 7** – Den ausgewählten Spielstand laden
- 8** – Den Ladebildschirm schließen und zum Hauptmenü zurückkehren

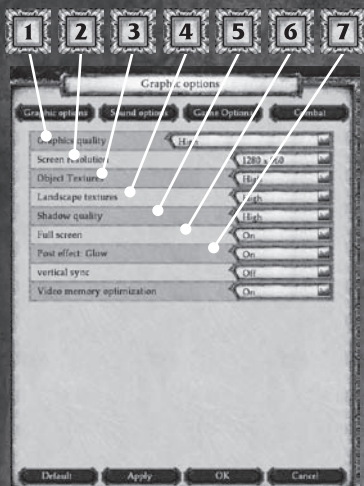
Spieloptionen

Alle unten genannten Schaltflächen erscheinen in sämtlichen Optionsmenüs.



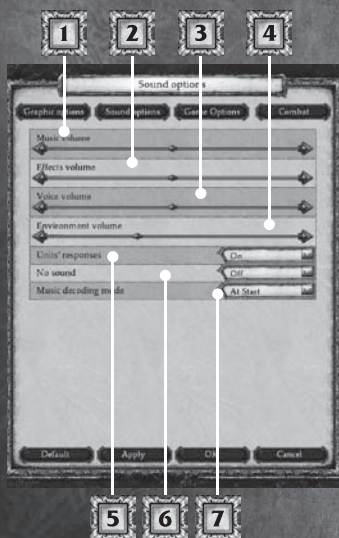
- 1 – **Grafik** – Öffnet die Grafikeinstellungen
- 2 – **Sound** – Öffnet die Soundeinstellungen
- 3 – **Spiel** – Öffnet die Spieleinstellungen
- 4 – **Kampf** – Öffnet die Kampfeinstellungen
- 5 – **Standard** – Setzt alle Einstellungen auf die Standardeinstellung zurück
- 6 – **Übernehmen** – Die in den Einstellungen vorgenommenen Änderungen übernehmen
- 7 – **OK** – Speichert Änderungen, schließt das Optionsmenü und öffnet wieder das Hauptmenü
- 8 – **Abbrechen** – Schließt das Optionsmenü und öffnet wieder das Hauptmenü, ohne die Änderungen zu speichern
- 9 Autosavemodus – schaltet das automatische Speichern an oder aus.
- 10 (De)aktiviert die Anfrage ob man die Runde beenden will.
- 11 (De)aktiviert die Verfolgungskamera
- 12 (De)aktiviert den Diagnosemodus, dieser Modus kann hilfreich sein , wenn Sie Probleme mit Abstürzen haben.

Grafikeinstellungen



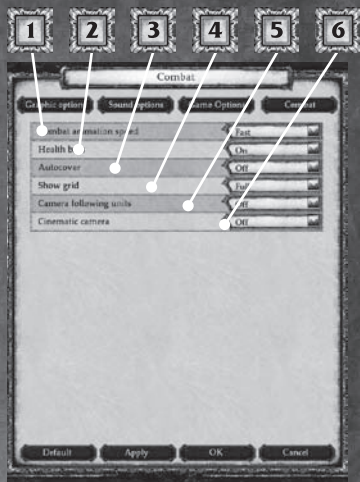
- 1 – Grafikqualitätsmenü
- 2 – Bildschirmauflösungsmenü
- 3 – Texturqualitätsmenü für Charaktere
- 4 – Texturqualitätsmenü für Objekte
- 5 – Schattenqualitätsmenü
- 6 – Vollbildmodus ein/aus
- 7 – Nachleuchteffekt ein/aus

Soundeinstellungen



- 1 – Musiklautstärke
- 2 – Effektlautstärke
- 3 – Sprachlautstärke
- 4 – Umgebungslautstärke
- 5 – Charakterstimmen ein/aus
- 6 – Stummschaltung ein/aus
- 7 – Musikdecoding-Modus («Bei Bedarf», «Zu Beginn»)

Kampfeinstellungen



- 1 – Kampfanimationsmenü
- 2 – Schaltet die LP-Anzeige von Einheiten auf der taktischen Karte ein bzw. aus
- 3 – Schaltet Automatisches Decken ein bzw. aus
- 4 – Blendet den taktischen Raster (Bewegungsbereich, gesamtes Feld) ein bzw. aus
- 5 – Schaltet den automatischen Kamerafokus im Kampf ein bzw. aus
- 6 – Schaltet den «Dramaeffekt» ein bzw. aus

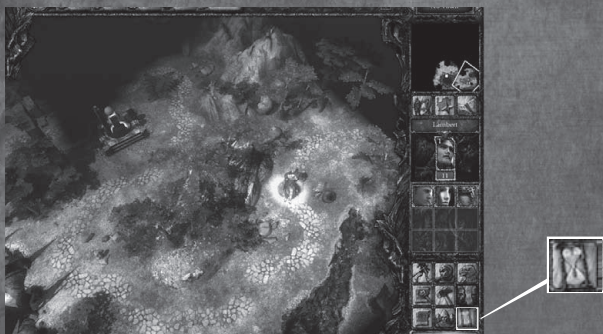
Einführung ins Spiel

Disciples 3 ist ein rundenbasiertes Strategiespiel, bei dem alle an einer Mission beteiligten Seiten nacheinander am Zug sind. Während des Spiels gibt es einen Tag- und Nachtwechsel. Diese Funktion ist sowohl von visueller als auch taktischer Bedeutung, da einige Charaktere zu bestimmten Tageszeiten Vorteile genießen.

In Ihrer Runde stehen Ihnen die folgenden Aktionen zu Wahl:

- Die Anführer auf der Globalen Karte bewegen, bis deren Bewegungspunkte aufgebraucht sind (vollständig oder teilweise)
- Auf der Lokalen Karte Ressourcen und Schätze einsammeln
- Verliese betreten (durch die Aktivierung spezieller interaktiver Gebäude auf der Karte)
- Objekte auf der Karte aktivieren, die Lebens- und Bewegungspunkte wiederherstellen, Verstärkungszauber bewirken oder Erfahrung und zusätzliche Fähigkeitenpunkte bringen
- Gegen Monster und Charaktere kämpfen, die von der KI oder von anderen menschlichen Spielern gesteuert werden
- Neutrale Städte oder Städte eines anderen Spielers einnehmen

- In der Hauptstadt Gebäude bauen (es kann immer nur ein Gebäude pro Runde gebaut werden)
 - Zauber erforschen (es kann immer nur ein Zauber pro Runde erforscht werden)
 - Zauber auf der Globalen Karte wirken
 - Krieger und Anführer in der Hauptstadt und in kleineren Städten anwerben
 - Krieger und Anführer in Söldnerlagern anwerben
 - Einheiten und Garnisonen verwalten (wiederbeleben, heilen, auflösen)
 - Beim Händler magische Gegenstände (Ringe, Sphären, Amulette), Ausrüstung, Artefakte, Tränke und Runen kaufen
 - Mithilfe von Ausbildern in Ausbildungslagern die Erfahrung von Anführern und normalen Kämpfern steigern
 - Grenzwächter an den Knotenpunkten der Macht postieren
- Wenn Sie alle gewünschten Aktionen abgeschlossen haben, klicken Sie rechts unten im Bild auf



Nachdem Sie Ihre Runde beendet haben, sind die anderen Parteien an der Reihe, zunächst die spielbaren Rassen unter der Kontrolle der KI oder anderer menschlicher Spieler, dann alle neutralen Parteien. Wenn alle Seiten ihre Runde beendet haben, beginnt Ihre nächste Runde.

Globale Karte und Bewegung

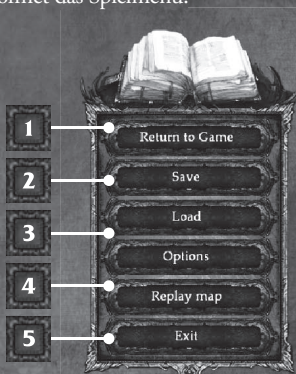
Die Globale Karte gehört zu den wichtigsten Bereichen im ganzen Spiel. Sie nimmt den größten Teil des Bildschirms ein. Alle Einheiten bewegen sich auf der Globalen Karte, Zauber werden gesprochen und so weiter.

Die Karte – Oberfläche und Funktionen



1 – Spielmenü

Diese Schaltfläche öffnet das Spielmenü.



- 1 **Zurück zum Spiel** – Schließt das Menü und bringt Sie zurück zum Spiel
- 2 **Speichern** – Speichert das aktuelle Spiel
- 3 **Laden** – Öffnet den Ladebildschirm
- 4 **Optionen** – Öffnet das Optionsmenü
- 5 **Beenden** – Beendet das aktuelle Spiel und bringt Sie zurück zum Hauptmenü

2 – Ressourcenleiste

In dieser Leiste sehen Sie Ihre aktuelle Ressourcenmenge an Gold, Stein und verschiedenen Arten von Mana.

3 – Hilfe

Öffnet die Spielhilfe mit nützlichen Informationen zu verschiedenen Aspekten des Spiels.

4 – Städte

Über diese wichtige Schaltfläche betreten Sie die Stadt. Sie öffnet den Stadtbildschirm, ohne einen Anführer in die Stadt schicken zu müssen. Mit den Pfeilen kann die gewünschte Stadt ausgewählt werden.

5 – Minikarte

Wenn die Minikarte aktiviert ist, sehen Sie hier die Weltkarte. Sie zeigt die bereits erkundeten Gebiete an, während das unbekannte Land durch den Nebel des Krieges verborgen ist. Das weiße Rechteck zeigt, welcher Ausschnitt gerade auf der Globalen Karte zu sehen ist.

6 – Erweiterte Steuerungsfelder



1 Anführer / Wächter – Über diese Schaltfläche wechseln Sie zwischen der Verwaltung von Anführern und Wächtern des Landes

2 Minikarte / Einkommen – Über diese Schaltfläche wechseln Sie zwischen «Minikarte» und «Tageseinkommen»

3 Tagebuch – Diese Schaltfläche öffnet das Tagebuch mit den Einträgen

7 – Anführer

In diesem Fenster werden die Anführer oder Wächter des Landes angezeigt, je nachdem, welcher Modus über die Schaltfläche **6-1** gewählt wurde. Der aktuell aktive Anführer befindet sich in der Mitte.

8 – Einheit

Hier werden die Porträts der Einheiten in der Gruppe des aktuellen Anführers angezeigt.

9 – Hauptsteuerungsfelder



Weitergehen

Der aktive Anführer bewegt sich entlang der festgelegten Route weiter. Diese Schaltfläche wird aktiviert, wenn die Route im Vorfeld festgelegt und auf der Karte angezeigt wurde.



Anführer

Öffnet den Anführerbildschirm (weitere Informationen im Kapitel «Charakterentwicklung», Abschnitt «Anführer»).



Aktive Globale Fähigkeiten

Ermöglicht den Einsatz der Globalen Fähigkeiten von Anführern auf der Karte. Diese Schaltfläche wird aktiviert, wenn Ihr Charakter über Globale Fähigkeiten verfügt.



Zauber wirken

Öffnet das Zauberbuch im Zaubermodus. Diese Schaltfläche wird erst aktiviert, wenn Sie einen Magierturm in Ihrer Hauptstadt haben.



Bauen

Öffnet den Baubildschirm in der Hauptstadt



Tausch zwischen Anführern

Ermöglicht zwei verbündeten Anführern, Gegenstände aus ihrem Inventar miteinander zu tauschen. Diese Schaltfläche wird aktiviert, wenn zwei verbündete Anführer direkt nebeneinanderstehen.



Zauber erforschen

Öffnet das Zauberbuch im Forschungsmodus. Diese Schaltfläche wird erst aktiviert, wenn Sie in Ihrer Hauptstadt einen Magierturm besitzen.



Gruppe

Öffnet das Gruppenprofil des aktiven Anführers (weitere Informationen im Kapitel «Charakterentwicklung», Abschnitt «Gruppeninventar»).



Runde beenden

Beendet Ihre aktuelle Runde.

Bewegung auf der Karte

Jede Gruppe auf der Karte wird durch einen Anführer dargestellt, der sich auf ihr bewegen kann. Meistens wird der Anführer von seinen Kämpfern begleitet, aber er kann auch allein reisen. Während Ihrer Abenteuer können Sie sich auf der Karte bewegen und neue Gebiete erkunden, an Kämpfen teilnehmen, Verliese betreten, Schätze und Ressourcen sammeln und spezielle Objekte aktivieren, die Ihnen bestimmte Vorteile gewähren.

Jede Ihrer Einheiten, einschließlich magisch beschworener Kreaturen, können pro Runde eine bestimmte Entfernung zurücklegen, die durch die Bewegungspunkte des Anführers festgelegt ist. Die Anzahl der Bewegungspunkte steigt mit der Stufe; sie können außerdem durch verschiedene Fähigkeiten, Zauber und magische Gegenstände gesteigert werden.

Objekte auf der Karte



- | | |
|----------------------------------|-------------------------------------|
| 1 - Feind | 4b - Mana (Ressource) |
| 2 - Gruppe | 5 - Wagen |
| 3 - Knotenpunkt der Macht | 6 - Mana Mine |
| 4a - Gold (Ressource) | 7 - Gebäude (aktives Objekt) |

Die auf der Karte dargestellte Landschaft besteht aus verschiedenen Elementen. Wenn Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken, erhalten Sie weitere Informationen:

- **Hauptstädte** – Dies sind die Hauptstädte der einzelnen Rassen. Sie verändern ihre Umgebung. Hier können Gebäude gebaut werden, die Einheiten durch Stufenanstieg verbessert, hier kann Magie erlernt werden und zudem sammeln Hauptstädte Ressourcen. Sie können in einer Hauptstadt Kämpfer und Anführer anwerben, heilen und bei Bedarf wiederbeleben. Zusätzlich gibt es in Hauptstädten Händler für die Anführer. Es ist nicht möglich, die Hauptstadt einer anderen Rasse einzunehmen. Sie kann höchstens zerstört werden, wenn ihre Garnison besiegt und der kommandierende Wächter ausgeschaltet wird.
- **Städte** – Jede zu einer Rasse gehörende Stadt steigert den prozentualen Anteil an einem Gebiet, der zu dieser Rasse gehört. Jede Runde verändern Städte das sie umgebende Land. Sie können in einer Stadt Kämpfer und Anführer anwerben, heilen und bei Bedarf wiederbeleben. Im Gegensatz zu Hauptstädten können Städte erobert werden, nachdem ihre Garnison besiegt wurde.
- **Feinde** – Die Armeen der anderen Rassen unter Kontrolle der KI oder eines anderen Spielers. Wenn Sie den Cursor über sie bewegen, ändert er sich in über-

kreuzte Schwerter. Sie können sie mit Zaubern oder auf gewöhnliche Weise attackieren. Wenn Sie ihre unmittelbare Umgebung betreten, startet der Kampf automatisch.

- **Monster** – Neutrale Feinde unter Kontrolle der KI. Wenn Sie den Cursor über sie bewegen, ändert er sich in überkreuzte Schwerter. Sie können Monster mit Zaubern oder im direkten Kampf attackieren. Wenn Sie sich ihnen unmittelbar nähern, startet der Kampf automatisch. Monster bewachen Schätze, Läden, Ressourcen oder Ressourcenquellen.

- **Truhen** – Bronzene, silberne und goldene Truhen. Sie enthalten magische Gegenstände und Schätze. Truhen verschwinden, wenn sie entleert wurden.

- **Wagen** – Durchsuchen Sie die Wagen, vielleicht finden Sie darin etwas von Wert. Ein einmal durchsuchter Wagen wird inaktiv.

- **Ressourcen** – Manchmal finden sich Mana, Gold oder Steine buchstäblich unter Ihren Füßen.

- **Ressourcenquellen** – Manaminen, Goldminen, Steinbrüche usw. Die Rasse, die sie kontrolliert (die Rasse, die das Gebiet kontrolliert, auf dem sich die jeweilige Mine oder der Steinbruch befindet), erhält das dort generierte Einkommen.

- **Verliese** – Komplexe voller Monster. Normalerweise können hier Gold und wertvolle Gegenstände gefunden werden. Verliese können mehrmals besucht werden; 10 Runden nach dem letzten Besuch werden sie wieder neu aktiviert.

- **Aktivierte Objekte** – Gebäude, Statuen, Brunnen und andere Objekte, die bei Aktivierung bestimmte Boni gewähren, wie beispielsweise die teilweise Regeneration von Lebens- oder Bewegungspunkten, den kurzzeitigen Anstieg von Eigenschaften sowie zusätzliche Erfahrung oder Fähigkeitspunkte. Manche Objekte können nur einmal aktiviert werden, andere mehrmals, vorausgesetzt, dass zwischen den Aktivierungen etwas Zeit vergangen ist.

- **Grenzwächter** – «Lebende Stäbe», die von einer spielbaren Rasse kontrolliert werden. Sie bewachen die Knotenpunkte, die das Land um sie herum verändern.

- **Knotenpunkte der Macht** – Strategische Punkte, die es einer Rasse ermöglichen, ihren Einflussbereich auszudehnen. Grenzwächter können darin postiert werden.

- **Söldnerlager** – Hier können Sie Söldner für Ihre Gruppe anwerben, wenn Sie Führungspunkte und genug Gold für neue Truppen übrig haben.

- **Ausbildungslager** – In diesem Lager können Sie Ihre Kämpfer und Anführer trainieren, um deren Erfahrung zu steigern. Dies kostet allerdings Gold.

- **Händler** – Hier können Sie magische Gegenstände, Schätze, Waffen und Rüstung der Anführer sowie Zauberrunen und Tränke kaufen und verkaufen. Jeder Händler verkauft nur eine bestimmte Art von Gegenständen, aber davon unabhängig können Sie Ihre Gegenstände an jeden Händler verkaufen.

Charakterentwicklung

Die Charaktere unter Ihrer Kontrolle sind in zwei Hauptkategorien unterteilt – **Anführer** und **normale Kämpfer**. Die Einheiten der Anführer bestehen aus mehreren Kämpfern. Wenn Sie an Kämpfen teilnehmen, sammeln sie Erfahrungspunkte. Sobald sie eine bestimmte Anzahl an Erfahrungspunkten gesammelt haben, können sie eine Stufe aufsteigen, ihre Eigenschaften steigern und neue Fähigkeiten erlernen.

Erfahrung kann auf folgende Weisen gesammelt werden:

- **Kämpfe gewinnen.** Dies ist der wichtigste Weg, um Erfahrung zu sammeln. Die meiste Erfahrung sammeln Sie durch Kämpfe.
- **Aktivierung bestimmter Objekte auf der Karte.** Diese Objekte sind ziemlich selten und Sie müssen sie vor ihren Feinden finden, da sie sich nur ein Mal aktivieren lassen.
- **Training.** Diese Möglichkeit können Sie Ihrer Armee in Ausbildungslagern bieten. Wenn Sie eine bestimmte Menge Gold ausgeben, die von der Stufe Ihres Charakters abhängt, können Sie dessen Erfahrung steigern.

Charakterdetails

Alle Informationen über einen Charakter (einen Anführer oder einen normalen Kämpfer) werden im **Informationsfenster** angezeigt.



Das Informationsfenster wird per Klick auf das Charakterporträt eingeblendet.

- 1** – Dies ist der Name des Charakters oder Anführers
- 2** – Charakterporträt
- 3** – Charakterbeschreibung

Rechts neben dem Charakterporträt werden Informationen über den Charakter angezeigt. Diese Angaben gehören zu jedem Charakter im Spiel (Anführer, normale Kämpfer, Monster).

Charakterinformationen

4 – Allgemeine Informationen

- **Stufe.** Die Eigenschaften und Fähigkeiten eines Charakters hängen unmittelbar mit dessen aktueller Stufe zusammen. Je höher die Stufe, desto mächtiger wird der Charakter.
- **Erfahrung.** Die Anzahl der gesammelten Erfahrungspunkte legt fest, welche Stufe ein Charakter hat.
- **Klasse.** Im Spiel gibt es verschiedene Charakterklassen: Krieger, Magier, Bogenschützen und Briganten. Die Angriffsart eines Charakters hängt von dessen Klasse ab. Auch die Knotenpunkte der Macht, welche die Angriffsstärke der Charaktere steigern, sind klassenspezifisch. Es gibt drei Arten von Knoten, die jeweils entweder Nahkampfangriffe, magische Angriffe oder Fernkampfangriffe verstärken. Krieger, Magier und Bogenschützen profitieren von ihrem jeweiligen Knoten, während Briganten sowohl von Nahkampf- als auch Fernkampfknoten profitieren.
- **Kampf.** Diese Eigenschaft legt fest, wie weit die Angriffe eines Charakters reichen. Fernkampf bedeutet, dass der Charakter Feinde überall in der Arena angreifen kann, unabhängig von deren Standort. Nahkampf bedeutet, dass der Charakter nur benachbarte Feinde angreifen kann.
- **Angriff.** Dieser Parameter gibt die Angriffsart des Charakters an. Die Möglichkeiten sind Waffe (physischer Angriff; die meisten Krieger und Bogenschützen verwenden diese Angriffsart) und verschiedene magische Angriffe: Luft, Feuer, Wasser, Erde, Tod, Geist und Göttlich.
- **Ziel.** Die Anzahl der Ziele, die von einem Angriff des Charakters getroffen werden.
 - Einzelnes Ziel** – der Charakter kann nur eine Einheit angreifen.
 - Bereich** – der Charakter greift eine Gruppe von Einheiten an, die nahe zusammenstehen.
 - Alle** – der Angriff trifft alle Feinde in der Gruppe, unabhängig von deren Entfernung zum Angreifer.
- **Bewegung.** Die Anzahl der Bewegungspunkte auf der Taktischen Karte. Dieser Parameter bestimmt, wie weit sich eine Einheit in der Arena bewegen kann.

5 – Eigenschaften

Die Eigenschaften eines Charakters legen seine grundlegenden Kampffähigkeiten fest.

Ausdauer – Bestimmt die Anzahl der Trefferpunkte eines Charakters

Stärke – Bestimmt die Wirkung des Nahkampfangriffs eines Charakters

Intelligenz – Bestimmt die Wirkung des magischen Angriffs eines Charakters

Geschicklichkeit – Bestimmt die Trefferwahrscheinlichkeit bei einem Angriff bzw. die Wahrscheinlichkeit des Ausweichens vor einem Kritischen Treffer

Gewandtheit – Bestimmt die Wahrscheinlichkeit eines Kritischen Treffers und die Wirkung von Fernkampfangriffen

Angriffsstärke – Die Anzahl der Lebenspunkte, die ein Ziel durch einen Angriff verliert (bzw. hinzugewinnt, wenn es sich um eine Heilung handelt).

Lebenspunkte – Die Anzahl der Lebenspunkte eines Charakters. Je mehr Lebenspunkte ein Charakter besitzt, desto mehr Angriffe kann er aushalten, bevor er stirbt.

Deckungspunkte – Diese Eigenschaft legt fest, wie oft ein Charakter einen Nachbarn vor einem feindlichen Angriff schützen kann, indem er diesen abfängt und den Schaden erleidet. Nur Nahkämpfer verfügen über Deckungspunkte; bei allen anderen Charakteren ist dieser Wert null.

Initiative – Bestimmt die Position des Charakters in der Initiativeleiste (siehe Kapitel «Kampf» für weitere Informationen). Je höher die Initiative, desto eher kann der Charakter handeln.

Rüstung – Senkt den Schaden durch physische Angriffe (siehe Kapitel «Kampf», Abschnitt «Rüstung, Schutz, Immunität» für weitere Informationen).

6

– Schutz vor Magie

Hier werden die Daten des Charakters für die Hauptvarianten magischer Angriffe angezeigt: Luft, Wasser, Erde, Tod, Geist. Vor Göttlicher Magie gibt es keinen Schutz (siehe Kapitel «Kampf», Abschnitt «Rüstung, Schutz, Immunität» für weitere Informationen über Schutz vor magischen Angriffen).

7

– Sonderfähigkeiten

Hier stehen die Sonderfähigkeiten und Fähigkeiten des Charakters. Fähigkeiten sind individuelle Künste oder Sonderfähigkeiten, die im Kampf eingesetzt werden können.

Fähigkeitstypen:



Aktiv – Diese Fähigkeiten müssen aktiviert werden, damit ihr Effekt zum Tragen kommt. Heilung, spezielle magische Angriffe und Spezialangriffe, Verstärkungs- und Schwächungszauber sowie Fähigkeiten, in der Arena magische Hindernisse zu platzieren oder aus dem Weg zu räumen, sind allesamt aktive Fähigkeiten.



Passiv – Diese Fähigkeiten erfordern keine Aktivierung. Sie sind stets aktiv oder werden unter bestimmten Voraussetzungen ausgelöst. Passive Fähigkeiten steigern die Eigenschaften eines Charakters, seine Bewegungspunkte auf der Globalen und Taktischen Karte und bewirken permanente oder ausgelöste Effekte, die im Kampf besondere Vorteile gewähren.



Global – Eine besondere Variante aktiver Fähigkeiten. Globale Fähigkeiten sind sehr selten und werden nur von wenigen Anführern beherrscht. Wie alle aktiven Fähigkeiten müssen sie auf der Globalen Karte aktiviert werden. Globale Fähigkeiten sind leicht anhand des Symbols zu erkennen, dass die vier Ecken der Erde zeigt.

Per Rechtsklick auf ein Fähigkeitssymbol werden detaillierte Informationen über

die betreffende Fähigkeit eingeblendet.

- 1** Fähigkeitsname
 - 2** Fähigkeitstyp
(aktiv, passiv oder global)
 - 3** Effekt:
genaue Beschreibung des Effekts.
- 8** – Effekte

1	Wirllwind
Type:	Active skill
2	The warrior sacrifices some of the power for the opportunity to strike at the enemies surrounding him.
Effect:	
3	

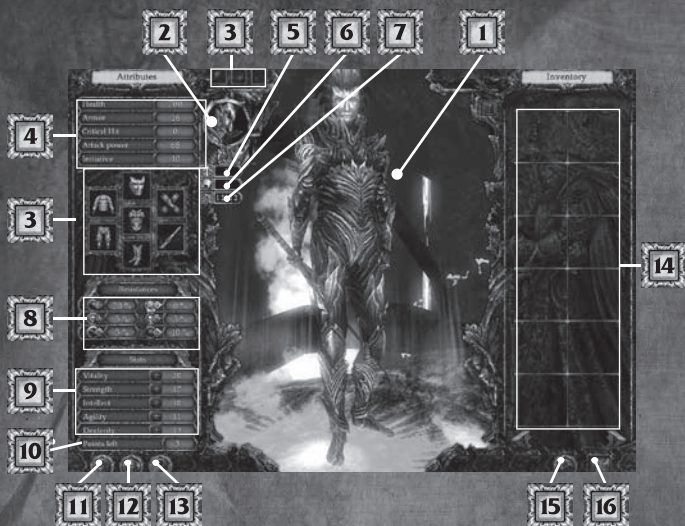
Dieses Fenster zeigt die den Charakter aktuell betreffenden positiven und negativen Effekte.

Gruppenanführer

Im Gegensatz zu anderen Charakteren verfügen die Anführer über eine eigene Charakerverwaltung. Klicken Sie auf der Karte oder im Gruppenprofil auf die Schaltfläche



Anführerprofil



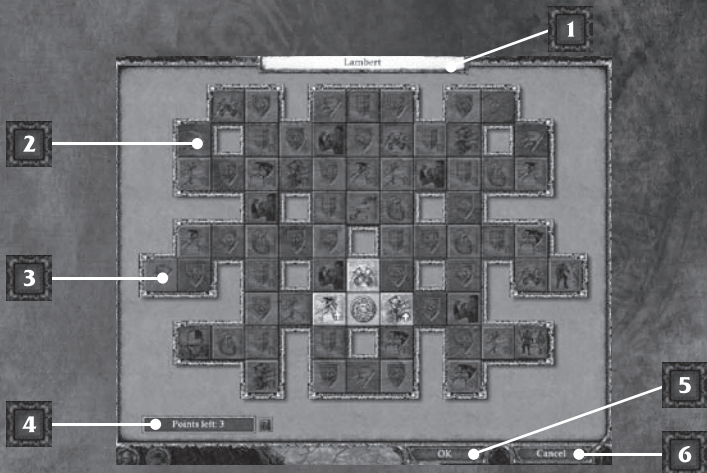
- 1** – Animierte Darstellung des Anführers
- 2** – Porträt des Anführers
- 3** – Ausrüstung; nähere Informationen über die Ausrüstung des Anführers finden Sie unter «Gegenstände».
- 4** – Allgemeine Werte; die Informationen im Charakterfenster werden auch im Anführerprofil dargestellt.
- 5** – Stufe
- 6** – Führung; eine der wichtigsten Eigenschaften jedes Anführers. Die Führungsstufe legt fest, wie viele Kämpfer ein Anführer im Gefolge haben kann.
- 7** – Bewegungspunkte auf der Globalen Karte; sie legen fest, wie weit sich der Anführer in seiner Runde auf der Globalen Karte bewegen kann.
- 8** – Schutz vor Magie; Informationen über die Resistenz gegen verschiedene magische Angriffe.
- 9** – Haupteigenschaften
- 10** – Eigenschaftspunkte. Sie können zur Steigerung der Eigenschaften Ihres Anführers eingesetzt werden. Jedes Mal, wenn der Anführer eine Stufe aufsteigt, erhält er eine bestimmte Anzahl an Punkten, die er zur Steigerung seiner Eigenschaften verwenden kann.

Die folgenden Schaltflächen sind sowohl im Anführerprofil als auch im Gruppenprofil zu finden:

- 11** – Zum Anführerprofil wechseln
- 12** – Zum Gruppenprofil wechseln

Fähigkeiten

Schaltfläche **13** ruft die Fähigkeitsübersicht des Anführers auf.



Neue Fähigkeiten werden erlernt, indem Sie Fähigkeitspunkte dafür ausgeben. Es gibt zwei Möglichkeiten, Fähigkeitspunkte zu erhalten. Die erste Möglichkeit ist der Stufenaufstieg. Jedes Mal, wenn ein Anführer eine Stufe aufsteigt, erhält er Fähigkeitspunkte. Es können nur Fähigkeiten erlernt werden, deren Symbole direkt neben bereits bekannten Fähigkeiten liegen.

- 1** – Der Name des Anführers, dessen Fähigkeitsübersicht gerade geöffnet ist; Der Fähigkeitsstatus kann anhand der Symbolfarbe abgelesen werden.
- 2** – Ein abgedunkeltes Symbol bedeutet, dass eine Fähigkeit noch nicht bekannt ist.
- 3** – Ein farbiges Symbol bedeutet, dass eine Fähigkeit bereits bekannt ist.
- 4** – Hier sehen Sie die Anzahl verfügbarer Fähigkeitspunkte, die Sie noch für Fähigkeiten ausgeben können.
- 5** – Schließt das Fenster und speichert die Änderungen.
- 6** – Schließt das Fenster, ohne die Änderungen zu speichern.

Inventar

- 14** – Das Inventar des Anführers. Hier werden alle magischen Gegenstände und Questgegenstände des Anführers sowie seine Runen und Elixiere aufgeführt.
- 15** – Schaltfläche «Anlegen»; über diese Schaltfläche können Sie Gegenstände anlegen. Nähere Informationen hierüber finden Sie im Kapitel «Gegenstände». Dieses Symbol ist im Gruppeninventar inaktiv.
- 16** – Schließt das Anführerprofil und bringt Sie zur Globalen Karte zurück.

Kämpfer

Normale Kämpfer bilden Gruppen, die Anführer oder Grenzwächter begleiten und ihnen im Kampf zur Seite stehen oder als Teil der Garnison Städte beschützen. Wenn sie Stufen aufsteigen, werden sie stärker, ändern ihr Aussehen und erlernen neue, mächtige Fähigkeiten.


Für eine erfolgreiche Umwandlung müssen zwei Voraussetzungen erfüllt werden. Erstens muss der Charakter über ausreichende Erfahrung verfügen und zweitens muss in der Hauptstadt ein besonderes Gebäude gebaut werden (weitere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel «**Hauptstadt**», Abschnitt «**Gebäude**»).

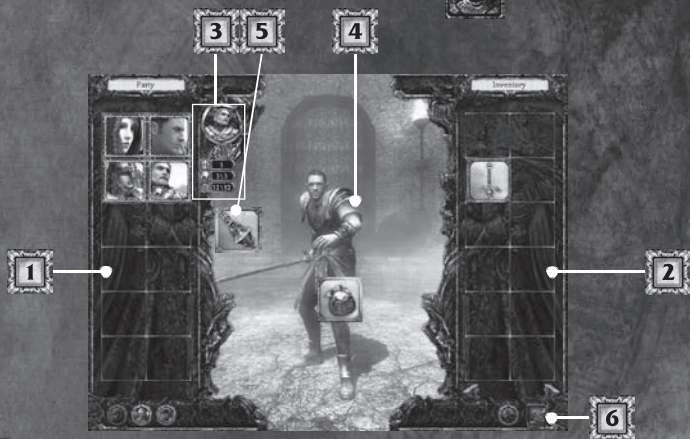
Es gibt folgende Klassen von Kämpfern:

- **Krieger**
- **Magier**
- **Schützen**
- **Unterstützungseinheiten**

Die Eigenschaften von Kämpfern und ihre aktiven und passiven Fähigkeiten hängen von ihrer Charakterklasse ab, während sie stärker werden und sich verändern. Wenn ein Charakter die Spitze seines Entwicklungsbaums erreicht, verändert er nicht mehr sein Aussehen, wenn er eine Stufe aufsteigt. Nur seine Werte werden sich weiter verbessern.

Gruppeninventar

Sie öffnen das Gruppeninventar, indem Sie im Anführerprofil oder auf der Globalen Karte auf die Schaltfläche  klicken.



- 1** – **Gruppe.** Hier sehen Sie die Porträts der einzelnen Gruppenmitglieder, einschließlich des Anführers.
- 2** – **Gruppeninventar.** Hier werden alle Gegenstände des Anführers angezeigt. Im Gruppeninventar können Sie Tränke benutzen, indem Sie diese einfach über das gewünschte Charakterporträt ziehen **(5)**.
- 3** – Das Porträt des Anführers und Informationen über den Anführer.
- 4** – Wenn Sie ein Gruppenmitglied anklicken, erscheint in diesem Feld ein animiertes Bild von ihm.
- 6** – Schließt das Gruppenprofil und bringt Sie zur Karte zurück.

Gegenstände

Die Gegenstände in **Disciples III** können in die folgenden Kategorien unterteilt werden:



Ausrüstung



Tränke



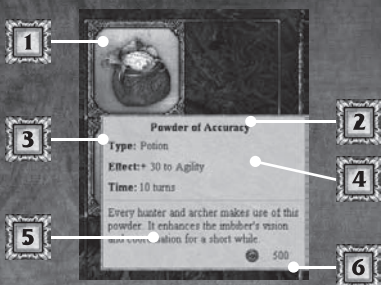
Artefakte



Questartefakte

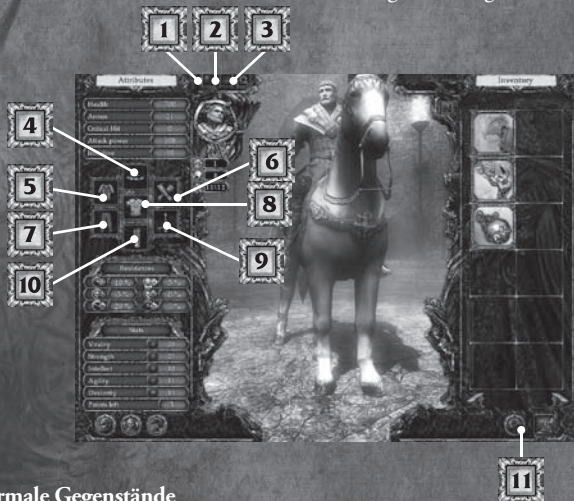
All diese Gegenstände (mit wenigen Ausnahmen) können gefunden, als Belohnung für eine erfolgreich abgeschlossene Quest oder für einen siegreichen Kampf erhalten und bei einem Händler erstanden werden. Für einen Bruchteil ihres Wertes können Gegenstände auch bei einem Händler verkauft werden. Per Rechtsklick auf einen Gegenstand erscheint ein Fenster mit detaillierten Informationen darüber.

- 1 – Aussehen
- 2 – Name
- 3 – Art
- 4 – Bonus (Bonuseffekt)
- 5 – Ausführliche Beschreibung
- 6 – Preis. Wenn Sie den Gegenstand in Ihrem Inventar ansehen, erscheint der Verkaufspreis; wenn Sie ihn im Inventar eines Händlers ansehen, erscheint der Kaufpreis.



Ausrüstung

Ausrüstung besteht aus verschiedenen magischen Gegenständen, die von Gruppenanführern getragen werden. Um Ausrüstung zu tragen, sind keine besonderen Fähigkeiten erforderlich. Alle Anführer (einschließlich der Rassenanführer – Lambert, Haarhus und Arion) können die folgenden Gegenstände tragen:



Normale Gegenstände

Diese Gegenstände sind allen Anführern gemeinsam, unabhängig von deren Rasse (einschließlich Helden) und können von allen verwendet werden. Zu diesen Gegenständen gehören: Sphären **1**, Ringe **2** und Amulette **3**. Es kann jeweils nur ein Gegenstand einer Art getragen werden.

Individuelle Gegenstände

Diese Gegenstände sind individuell; sie können nur von dem Anführer getragen werden, für den sie angefertigt wurden.

Zu diesen Gegenständen gehören: Helme **(4)**, Armschienen **(5)**, Schulterpanzer **(6)**, Beinpanzer **(7)**, Rüstung **(8)**, Waffen **(9)** und Stiefel **(10)**.

Für jeden Anführer gibt es drei Komplettmonturen an Gegenständen. Alle Anführer beginnen mit ihrer individuellen Anfangsmontur. Bei ihrer Erschaffung besitzen die Charaktere noch keine normalen Gegenstände (Ringe usw.). Ausrüstung kann bei Händlern erworben, gefunden oder als Belohnung nach gewonnenen Kämpfen erhalten werden.

Wichtig! Die individuellen Ausrüstungsteile der Helden (Lambert, Haarhus und Arion) sind bei Händlern nicht erhältlich.

Ausrüstung benutzen

Um einen Ausrüstungsgegenstand anzulegen, öffnen Sie das Inventar eines Anführers und wählen Sie per Linksklick den gewünschten Gegenstand. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche «Anlegen» **(11)**. Der Gegenstand wird dann zum entsprechenden Platz bewegt. Wenn sich dort bereits ein Gegenstand derselben Art befindet, werden die Gegenstände ausgetauscht und der bisherige Gegenstand wird im Inventar abgelegt.

Tränke

Tränke sind einmalig verwendbare Gegenstände mit sofortigen, zeitlich begrenzten oder permanenten Effekten. Sie können von jeder Einheit verwendet werden, einschließlich normaler Kämpfer und beschworener Kreaturen. Sie können Lebenspunkte regenerieren, Einheiten wiedererwecken und Verstärkungszauber bewirken.

Im Gegensatz zu anderen magischen Gegenständen haben Tränke eine zusätzliche Eigenschaft – die Dauer **(1)**.

Auf Grundlage ihrer Dauer können Tränke in drei Gruppen unterteilt werden:

- Sofort – Sofortige Wirkung wie Heilung oder Wiederbelebung.
- Temporär – Der Verstärkungszauber durch den Trank wirkt für mehrere Runden.
- Permanent – Der Trank steigert einen bestimmten Parameter eines Charakters permanent.

Tränke benutzen

Öffnen Sie das Gruppeninventar, wählen Sie den gewünschten Trank und ziehen Sie ihn auf das Porträt des Empfängers.



Artefakte

Artefakte sind Schätze, die nur einen Geldwert besitzen. Sie können Sie einem Händler verkaufen, um Ihr Vermögen aufzubessern.

Questartefakte

Questartefakte sind Gegenstände zur Erfüllung von Questen.

Kampf

In der Welt von **Disciples III** spielt der Kampf eine wichtige Rolle. Sie werden das Spiel nicht spielen können, ohne Kämpfe auszutragen. Abgesehen davon erhalten Sie durch gewonnene Kämpfe Erfahrung, die Sie einsetzen können, um Ihre Kämpfer besser zu machen.

Um einen Feind anzugreifen, bewegen Sie Ihre Gruppe in dessen Nähe (wenn Sie den Cursor über den Feind bewegen, erscheinen gekreuzte Schwerter) oder betreten Sie ein Verlies bzw. eine feindliche Stadt. Wenn Sie kämpfen, sinken Ihre Bewegungspunkte um die Hälfte. Wenn die angreifende Partei weniger als die Hälfte ihrer Bewegungspunkte übrig hat, werden diese auf null reduziert, sobald es zum Kampf kommt.

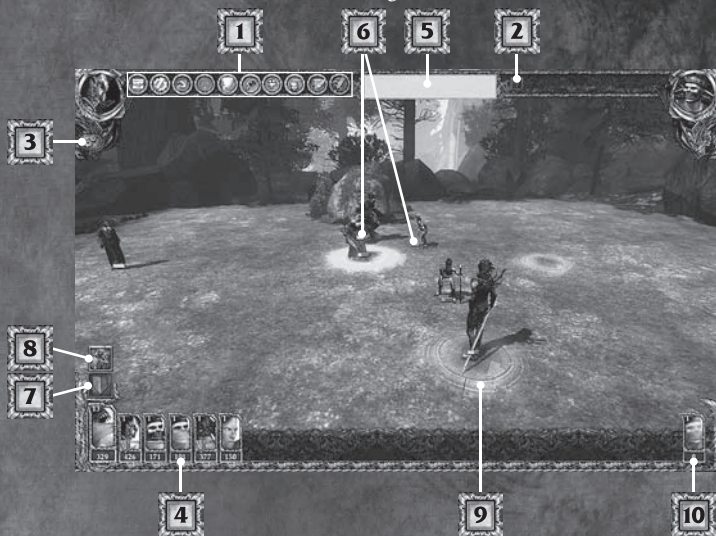
Kampfschauplätze

Kämpfe finden an einem separaten Ort statt, zu dem die teilnehmenden Parteien vor Kampfbeginn gebracht werden. Es gibt drei verschiedene Kampfschauplätze:

- **Arena** – hier finden die meisten Kämpfe statt. Spieler betreten die Arena, nachdem sie auf der Globalen Karte in einen Kampf eintreten. Wie die Arena aussieht, hängt von der Art des Landes ab, wo der Kampf stattfindet. Im Imperium beispielsweise sind die Arenen von der Sonne beschienene Grasflächen, während sie im Reich der Dämonen von brennenden Wäldern und Lavaseen durchzogen sind. Weitere Umgebungselemente (Knotenpunkte, landschaftliche Elemente, Hindernisse) werden zufällig hinzugefügt.
- **Verlies** – ein Ort in einem der besonderen, interaktiven Gebäude. Im Gegensatz zu den Arenen ist die Karte hier bereits teilweise vorgegeben, sodass die Anzahl der Orte in den Verliesen begrenzt sind.
- **Stadtarena** – hier finden Kämpfe zwischen einer angreifenden Partei und der verteidigenden Stadtgarnison statt. Es gibt viele verschiedene Stadtarenen im Spiel; fünf davon entsprechen der Stufe der Stadt und es gibt eine weitere für die Hauptstädte.

Kampfoberfläche







Auch während der Kämpfe bleibt das rundenbasierte Prinzip bestehen. Die Gegner sind nacheinander abwechselnd am Zug.



1 – Kampfschaltflächen

- Inventar** – Über diese Schaltfläche wird das Gruppeninventar geöffnet. Gegenstände im Inventar können von jedem aktiven Kämpfer benutzt werden.
- Automatischer Kampf** – Beide Parteien werden von der KI gesteuert. Der Spieler ist nur Beobachter, da es nicht möglich ist, den Automatischen Kampf auszuschalten, nachdem er eingeschaltet wurde.
- Rückzug** – Wenn Sie feststellen, dass der Feind die Oberhand hat, können Sie sich für einen "strategischen Rückzug" entscheiden – oder anders ausgedrückt – weglaufen. Ein Rückzug erfolgt in zwei Schritten: Zuerst bereitet der Charakter den Rückzug vor (nachdem der Rückzug eingeleitet wurde, kann er nicht abgebrochen werden und es können auch keine anderen Aktionen mehr durchgeführt werden) und in der nächsten Runde verlässt der Charakter den Kampf.
- Raster** – Diese Schaltfläche schaltet die Anzeige des Bewegungsrasters ein bzw. aus:

- Der Raster ist im Bewegungs-/Aktionsbereich des Charakters sichtbar.
- Der Raster ist im gesamten Kampfbereich sichtbar.
- Der Raster ist ausgeschaltet.

-  **Automatisches Decken** – Wenn dieser Modus aktiviert ist, fangen Ihre Kämpfer mit Deckungspunkten feindliche Angriffe ab, die sie abfangen können.
-  **Automatisches Folgen** – Die Kamera fokussiert Feinde im Augenblick des Angriffs.
-  **Automatischer Kamerafokus** – Aktiviert den «Dramaeffekt».
-  **Lebenspunktanzeige** – Blendet die Lebenspunktanzeige von Einheiten ein und aus.
-  **Kampfprotokoll** – Öffnet das Kampfprotokoll.
-  **Schneller Kampf** – Errechneter Kampf ohne Animation. Die KI-Figuren lösen den Kampf selbstständig auf. Es wird nur das Ergebnis angezeigt.

2 – Hilfe

Öffnet die Spielhilfe.

3 – Menü

Öffnet das Hauptmenü

4 – Initiativeleiste

Initiative ist eines der wichtigsten Elemente im Kampf von Disciples III: Renaissance. Die Initiative legt die Reihenfolge fest, in der die Einheiten im Kampf ihre Züge ausführen. Je höher die Initiative, desto früher ist eine Einheit an der Reihe. Verbündete Einheiten werden auf der Initiativeleiste grau umrahmt angezeigt, feindliche Einheiten rot umrahmt. Das Porträt der aktuell aktivierten Einheit erscheint links unten in der Ecke. Sobald ihr Zug beendet ist, wird sie ans Ende der Schlange bewegt.

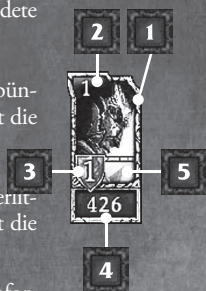
1 Rahmen – die Farbe zeigt an, ob es sich um eine verbündete oder feindliche Einheit handelt

2 Charakterstufe

3 Ein Schild zeigt an, dass die Einheit in der Lage ist, Verbündete vor Angriffen zu schützen; die Zahl auf dem Schild zeigt die übrigen Deckungspunkte an.

4 Verbleibende Lebenspunkte

5 Der rote Teil des Porträts zeigt die Ernsthaftigkeit des erlittenen Schadens an; je tiefer das Rot, desto mehr Schaden hat die Einheit bereits erlitten.



Per Rechtsklick auf das Porträt der Einheit erscheint deren Informationsfenster. Ein Linksklick auf das Porträt hat denselben Effekt wie ein direktes Anklicken im Kampfbereich – diese Auswahlmethode kann auch dazu verwendet werden, Verbündete zu heilen oder magisch zu verstärken sowie Feinde anzugreifen und magisch zu schwächen.

5 – Werte

Werte der feindlichen Einheit werden in diesem Fenster angezeigt:

- Aktuelle Lebenspunkte
- Schaden
- Chance für Kritischen Treffer

6 – Lebenspunktanzeigen

Die Lebenspunktanzeigen sind eine visuelle Hilfe zur Anzeige der verbleibenden Lebenspunkte von Einheiten. Die Lebenspunktanzeigen verbündeter Einheiten sind blau; die Anzeigen feindlicher Einheiten sind rot. Sie können in der oberen Steuerleiste ausgeblendet werden.

7 – Blocken

Der Charakter kann in seiner Runde eine Defensivhaltung einnehmen. Alle Krieger besitzen diese Fähigkeit. In Defensivhaltung erleiden Charaktere deutlich weniger Schaden.

8 – Aktive Fähigkeiten

Neben ihren Grundfähigkeiten verfügen viele Charaktere noch über weitere Fähigkeiten, die sie statt normaler Angriffe oder Heilung anwenden können. Diese aktiven Fähigkeiten sind äußerst vielfältig – sie umfassen Spezialangriffe, Heilung, Flüche, Segen und vieles mehr. Per Rechtsklick auf ein Fähigkeitssymbol werden nähere Informationen zur betreffenden Fähigkeit eingeblendet.

9 – Knotenpunkte

Knotenpunkte sind besondere Orte im Kampfbereich, an denen Charaktere über einen stärkeren Angriff verfügen. Es gibt im Spiel drei verschiedene Arten von Knotenpunkten, die entweder Nahkampf- oder Fernkampfangriffe oder magische Angriffe verstärken. Welche Angriffsart von einem Knotenpunkt profitiert, wird im Wertefenster angezeigt.

10 – Wenn eine Einheit stirbt, wird ihr Porträt vollständig rot gefärbt und unten rechts in die Ecke bewegt.

Kampfablauf

In seiner Kampfrunde kann ein Charakter sich bewegen und/oder handeln. Die Anzahl seiner Bewegungspunkte bestimmt, wie weit ein Charakter sich in der Kampfarena bewegen kann. Sie hängen nicht mit den Bewegungspunkten auf der Globalen Karte zusammen. Die Anzahl der Kampf Bewegungspunkte kann durch bestimmte Verstärkungszauber, magische Gegenstände und Fähigkeiten erhöht werden.

Um eine Einheit auf der Taktischen Karte zu bewegen, klicken Sie mit der linken Maustaste dorthin, wo sich die Einheit hinbewegen soll. Wenn der Charakter genügend Bewegungspunkte hat, begibt er sich an den gewünschten Ort. Falls nicht, wird er sich so nah wie möglich dort hinbewegen.

Direkte Aktionen werden per Linksklick auf das Ziel ausgeführt. Feinde werden attackiert und Verbündete geheilt. Um einen Spezialgegenstand oder eine aktive Fähigkeit zu verwenden, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Gegenstand oder die Fähigkeit und anschließend auf das Ziel (feindlich oder verbündet).

Im Kampf kann der Charakter die folgenden Aktionen ausführen:

- Angreifen (oder heilen, wenn er ein Priester ist)
- Verbündete beschwören, die an seiner Seite kämpfen (erfordert den Einsatz von Sonderfähigkeiten oder magischen Gegenständen). In diesem Fall legen Sie auch den Punkt fest, an dem die beschworene Einheit erscheint. Beschworene Einheiten können für gewöhnlich an jedem Punkt der Arena auftauchen.
- Durch den Einsatz von Sonderfähigkeiten oder magischen Gegenständen Verbündete stärken oder Feinde schwächen.
- Durch den Einsatz von Sonderfähigkeiten oder magischen Gegenständen stärkende Effekte von Feinden entfernen und schwächende Effekte von Verbündeten.
- Globale Zauber von Runen im Inventar verwenden.
- Durch den Einsatz von Sonderfähigkeiten oder magischen Gegenständen einen Verbündeten wiederbeleben. In diesem Fall legen Sie auch den Ort fest, an dem die wiederbelebte Einheit erscheinen soll.
- Magische Hindernisse platzieren oder entfernen (falls die nötige Fähigkeit beherrscht wird).

Jede dieser Aktionen beendet die Runde des Charakters. Wenn sich eine Einheit bewegen soll, sollte Sie also immer zuerst bewegt werden und dann erst die gewünschte Aktion ausführen.

Decken

Mehrere Kämpfer haben die Fähigkeit, feindliche Angriffe auf ihre Verbündeten abzufangen. Nur Nahkämpfer verfügen über diese Fähigkeit. Wenn sich im Deckungsbereich der Nahkampfeinheit eine weitere verbündete Einheit befindet, kann sie feindliche Angriffe auf die benachbarte Einheit abfangen und anstelle der angegriffenen Einheit den Schaden erleiden. Darüber hinaus kann die deckende Einheit einen Gegenangriff ausführen.

Die Anzahl der Deckungspunkte legt fest, wie oft ein Kämpfer versuchen kann, seine Verbündeten zu decken. Der Wert kann mithilfe magischer Gegenstände gesteigert werden. Ausgegebene Deckungspunkte können durch Sonderfähigkeiten zurückgewonnen werden.

Rüstung, Schutz, Immunität

Der vom angegriffenen Charakter erlittene Schaden kann durch Rüstung, Schutz und Immunität beeinflusst werden.

Immunität bewirkt vollständige Unempfindlichkeit gegenüber einer bestimmten

Angriffsart, unabhängig von der Angriffsstärke. Immunität ist sehr selten. Schutz bewirkt begrenzte Empfindlichkeit gegenüber magischen Angriffen. Je höher der Schutz, desto weniger Schaden erleidet eine Einheit durch magische Angriffe. Der Schutz kann einen Wert zwischen 0 und 99 haben. Sobald der Schutzwert 100 erreicht, ist die betreffende Einheit vollständig immun. Rüstung bewirkt begrenzte Empfindlichkeit gegenüber physischem Schaden. Ähnlich wie Schutz hat die Rüstung einen Wert zwischen 0 und 99. Sobald der Rüstungswert 100 erreicht ist die betreffende Einheit gegenüber diesem Schaden immun. Jeder Charakter im Spiel hat einen Grundwert für Rüstung und Schutz. Diese Werte können durch Sonderfähigkeiten, spezielle Ausrüstung, magische Gegenstände und sonstige Effekte (Verstärkungszauber) gesteigert werden. Rüstung und Schutz können auch negative Werte annehmen. Dies kann passieren, wenn ein Charakter geschwächt wird. In diesem Fall wird der Charakter gegenüber dem betreffenden Schaden besonders anfällig. Kritische Treffer ignorieren sowohl Schutz als auch Rüstung.

Kritischer Treffer

Jeder Charakter, der einen Feind angreift, kann einen Kritischen Treffer landen. Ein Kritischer Treffer bewirkt den doppelten Schaden und ignoriert sowohl Schutz als auch Rüstung. Die Wahrscheinlichkeit eines Kritischen Treffers hängt von der Gewandtheit des Angreifers (je höher die Gewandtheit, desto wahrscheinlicher ist ein Kritischer Treffer) und der Geschicklichkeit des Verteidigers ab (je höher die Geschicklichkeit, desto unwahrscheinlicher ist ein Kritischer Treffer). Die Chance für einen Kritischen Treffer kann durch Verstärkungszauber und magische Gegenstände erhöht werden. Bestimmte Schwächungszauber können die Chance für Kritische Treffer durch einen feindlichen Charakter senken.

Tod im Kampf

Keine Einheit, so mächtig sie auch sein mag, ist gegen Verluste gefeit. Alle gefallenen Kämpfer einer Gruppe können im Kampfbereich mithilfe von Sonderfähigkeiten, Tränken oder Zaubern wiederbelebt werden. Dies ist auch nach dem Kampf in der Stadt mit Zaubern und magischen Gegenständen möglich, aber nur, wenn mindestens ein Gruppenmitglied (ein Anführer oder normaler Kämpfer) den Kampf überlebt hat. Wenn alle Einheiten der Gruppe im Kampf gefallen sind, ist sie für immer verloren – diese Gruppe kann in diesem Fall nicht wiederbelebt werden.

Kampfausgang

Jeder Kampf geht so lange, bis nur noch Einheiten einer Seite übrig sind. Diese Seite wird zum Sieger erklärt. Alle Kämpfe dauern so lange, bis ein Sieger ermittelt ist. Bei Disciples III gibt es kein Unentschieden.

Ein Kampf kann auf die folgenden Weisen enden:

- Eine Seite vernichtet die andere vollständig. Dies ist ein bedingungsloser Sieg und der Sieger erhält die Beute.
- Eine Seite zieht sich aus dem Kampf zurück. Ein solches Ende ist möglich, wenn sich einige oder alle Einheiten einer Seite erfolgreich zurückziehen. Die verbleibende Seite hat gewonnen und erhält zur Belohnung etwas Erfahrung.

Beute

Die wertvollste Belohnung für siegreiche Kämpfe ist Erfahrung. Verdiente Erfahrung ermöglicht den Stufenaufstieg von Charakteren und die Verbesserung von Einheiten. Die Menge der gewonnenen Erfahrung hängt von der Anzahl, Art und Stufe der Feinde ab. Die gesammelte Erfahrung wird gleichmäßig unter den siegreichen Einheiten verteilt.

Folgende Charaktere erhalten nach einem Kampf keine Erfahrung:

- Gefallene Charaktere und jene, die bis zum Ende des Kampfes nicht wiederbelebt wurden.
- Charaktere, die in der laufenden Mission bereits die höchstmögliche Stufe erreicht haben.

Wenn der Feind vollständig vernichtet wurde, kann der Sieger frei über dessen Habseligkeiten verfügen. Die Beute kann direkt nach dem Kampf auf der Globalen Karte eingesammelt werden – wo zuvor der besiegte Feind war, befindet sich jetzt ein Sack mit Gegenständen (sofern der Feind überhaupt im Besitz von Gegenständen war).

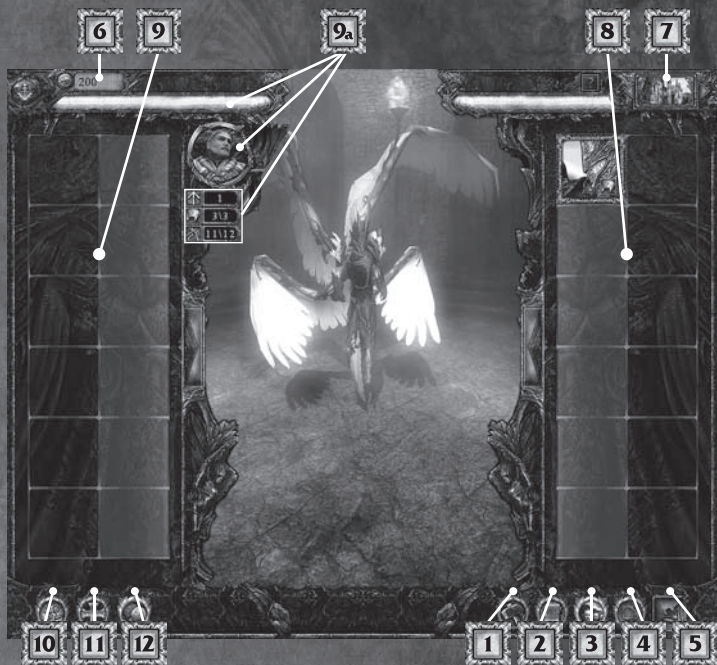
Darüber hinaus bewachen die meisten Monster auf der Karte Schätze, die Sie im Falle eines Sieges erbeuten können.

Hauptstadt

Die Hauptstadt ist mehr als nur die größte und wichtigste Stadt – sie ist das Herz Ihres Reiches. Hier können Sie Gebäude errichten, mit deren Hilfe Sie Ihre Einheiten verbessern, neue Zauber erforschen und Gold für Unterhalt und Verstärkung Ihrer Truppen lagern können.

Hauptstadtmenüs

Die wichtigsten Optionen in der Hauptstadt befinden sich rechts unten auf dem Bildschirm. Sie erscheinen in allen Hauptstadtbildschirmen und ermöglichen einfaches Umschalten zwischen verschiedenen Menübildschirmen.



- 1 – Öffnet das Gebäudemenu.
- 2 – Öffnet die Magieforschung. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie einen Zauber erforschen oder eine Rune erschaffen wollen (mehr Informationen im Kapitel «Magie und Zauber»).
- 3 – Öffnet das Garnisonsmenü.
- 4 – Öffnet den Händler. Diese Schaltfläche ist nur aktiv, wenn sich ein Anführer in der Hauptstadt befindet.
- 5 – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Hauptstadt zu verlassen und zur Globalen Karte zurückzukehren.

Hauptstadtgarnison

Wenn Sie die Hauptstadt betreten, gelangen Sie automatisch zum Garnisonsmenü.

Dort können Sie bleiben und die Einheiten in Ihrer Gruppe und Garnison verwalten oder zu anderen Hauptstadtmenüs wechseln.

Die Garnison ist der letzte Schutz Ihrer Hauptstadt vor feindlichen Angriffen. Das Garnisonsmenü befindet sich rechts auf dem Bildschirm **[8]**.

Auf der linken Seite des Bildschirms befindet sich das Menü für die in der Hauptstadt befindlichen Kämpfer **[9]** zeigt Informationen über den anwesenden Gruppenanführer: Name, Porträt und die wichtigsten Werte (Stufe, Führung, Bewegung).

Jede Aktion mit Kämpfern einer Gruppe in der Hauptstadt oder der Garnison (ausgenommen der Auflösung) kostet Gold. Die erforderliche Summe wird links oben auf dem Bildschirm angezeigt **[6]**.

Links unten auf dem Bildschirm befinden sich die Schaltflächen zur Verwaltung Ihrer Einheiten.

[10] – Einheit auflösen. Wenn Sie eine bestimmte Einheit Ihrer Gruppe nicht mehr benötigen, können Sie diese per Klick auf diese Schaltfläche auflösen. Die für den Erwerb der Einheit bezahlten Kosten erhalten Sie jedoch nicht zurück.

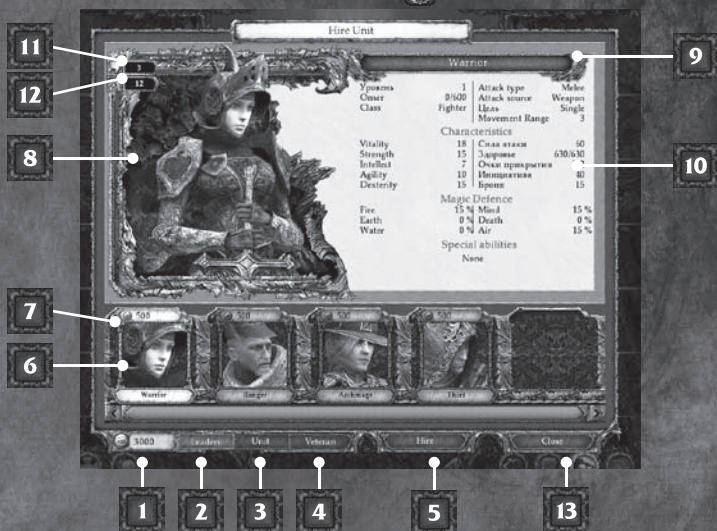
[11] – Kämpfer wiederbeleben/heilen. Diese Schaltfläche ist aktiviert, wenn in der Hauptstadt ein Tempel steht. Klicken Sie auf eine verwundete oder tote Einheit der Garnison oder Gruppe. Klicken Sie anschließend auf diese Schaltfläche, um die Einheit für eine bestimmte Menge Gold zu heilen oder wiederzubeleben.

[12] – Anwerbungsmenü für Anführer und Kämpfer.

Oben im Bildschirm gibt es eine Schaltfläche, mit der Sie zwischen Städten hin- und herschalten können **[7]**.

Anführer und Kämpfer anwerben

Um einen neuen Anführer oder neue Einheiten für bestehende Gruppen anzuwerben, klicken Sie auf 12 oder auf die Schaltfläche Garnison/Gruppe – das Anwerbungsmenü öffnet sich automatisch.



Die Anwerbung eines Anführers oder Kämpfers kostet Gold. Das verfügbare Gold erscheint links unten auf dem Bildschirm (1). Unten im Anwerbungsfenster befinden sich Schaltflächen zum Umschalten zwischen den verschiedenen Anwerbungsmenüs.

Von links nach rechts:

- 2 - Anführer – Hier können Sie neue Anführer anwerben
- 3 - Kämpfer – Hier können Sie neue Kämpfer anwerben
- 4 - Veteranen – hier können Sie Anführer von vorherigen Kapiteln der Saga anwerben

5 – Klicken Sie auf die Schaltfläche «Anwerben», sobald Sie einen Kämpfer gewählt haben.

In jedem Menü können Sie den gewünschten Kämpfer per Klick auf eines der Symbole auswählen (6). Oben auf dem Symbol sehen Sie die Anwerbungskosten der betreffenden Einheit (7).

Bevor Sie Ihre Wahl treffen, können Sie auf die unten aufgeführten Symbole klicken, um sich detaillierte Informationen über jeden Kämpfer oder Anführer anzusehen:

- 8 – Porträt
- 9 – Einheitstyp
- 10 – Einheitswerte

Zusätzliche Informationen (nur Anführer)


- 11 – Führung
- 12 – Bewegungspunkte auf der Globalen Karte
- 13 – Schließt das Anwerbungsmenü und öffnet wieder das Garnisonsmenü.

Hauptstadtwächter

Die Hauptstadt ist für jede Rasse von großer Bedeutung. Niemand kann sich leisten, sie zu verlieren. Darum hat jede Hauptstadt neben gewöhnlichen Kämpfern, die zu ihrem Schutz angeworben werden können, einen Wächter – eine außergewöhnliche Einheit, die dauerhaft in der Stadt weilt. Wächter besitzen eine einzigartige Fähigkeit – Standhaftigkeit. Diese Fähigkeit macht es ihnen unmöglich, verwandelt oder teleportiert zu werden. Außerdem haben sie eine sehr hohe Stufe und besitzen darüber hinaus einen Göttlichen Angriff, der nicht geschwächt werden kann.

Gebäude bauen

Durch den Bau von Gebäuden in der Hauptstadt können Sie die Kampfstärke zahlreicher Kämpfer Ihrer Armee verbessern sowie verschiedene andere Vorteile genießen. Pro Runde kann immer nur ein Gebäude gebaut werden.

Sie öffnen das Gebäudemenu, indem Sie auf die Schaltfläche  klicken.



Den größten Teil des Bildschirms nimmt das animierte Bild der Hauptstadt ein. Hier sehen Sie die bereits errichteten Gebäude. Unten auf dem Bildschirm befinden sich die Steuerfelder.

Links sehen Sie eine Reihe von Gebäudeschaltflächen:

1 – Kämpfer – In diesem Menü können Sie Gebäude bauen, die Ihre Nahkampfeinheiten weiterentwickeln.

2 – Schützen – In diesem Menü können Sie Gebäude bauen, die Ihre Fernkampfeinheiten weiterentwickeln.

3 – Magier – In diesem Menü können Sie Gebäude bauen, die Ihre zaubernen Einheiten weiterentwickeln.

4 – Unterstützung – In diesem Menü können Sie Gebäude bauen, die Ihre Unterstützungseinheiten weiterentwickeln.

5 – Zusatzgebäude – In diesem Menü können Sie Zusatzgebäude errichten, wie beispielsweise einen Magierturm, der zum Erforschen neuer Zaubern benötigt wird, eine Diebesgilde, die zur Anwerbung von Anführern der Diebesklasse erforderlich ist, und einen Tempel, der es Ihnen ermöglicht, verwundete und gefallene Kämpfer in Städten zu heilen und wiederzubeleben.

Links oben befindet sich die Ressourcenleiste (6), wo Ihr verfügbares Gold, Ihre Steine und verschiedene Manaarten angezeigt werden. Gold und Steine werden für den Bau von Gebäuden benötigt.

Gebäude

Wenn Sie auf die Bauen-Schaltfläche eines Gebäudetyps klicken, gelangen Sie zum Gebäudemenu mit den entsprechenden Gebäuden.



1 – Der Gebäudetyp, der in diesem Menü gebaut werden kann.

2 – Entwicklungsbäume für Gebäude. Normalerweise können Sie in Disciples III verschiedene Entwicklungspfade für Ihre Charaktere wählen, sodass sich Ihre Kämpfer mehr oder weniger unterschiedlich entwickeln. Der Entwicklungspfad hängt dabei von Ihrer Wahl im Entwicklungsbaum ab. Wenn Sie eine Wahl getroffen haben, können Sie diese später nicht mehr ändern und können dann nur Gebäude von dem gewählten Baum errichten. Die Gebäude des Entwicklungsbaums müssen nacheinander gebaut werden – Sie können also beispielsweise nicht das zweite Gebäude zuerst bauen.

Der Status eines Gebäudes lässt sich an seinem Symbol erkennen:

- 3 – Das farbige Symbol mit goldenem Rahmen bedeutet, dass das Gebäude gebaut ist.
- 4 – Das graue Symbol bedeutet, dass ein Gebäude gebaut werden kann, wenn alle vorangehenden Gebäude gebaut worden sind.
- 5 – Das Symbol mit einem Schloss zeigt an, dass ein Gebäude nicht verfügbar ist, weil ein anderer Entwicklungsbaum gewählt wurde.

Wenn Sie den Cursor über die Gebäudesymbole bewegen, erscheinen auf der rechten Seite detaillierte Informationen darüber.

- 6 – Gebäudename
- 7 – Gebäudekosten (erforderliche Menge an Gold und Steinen)
- 8 – Gebäudebeschreibung
- 9 – kleines Charakterporträt, in das sich Ihre Einheiten mithilfe dieses Gebäudes verwandeln. Per Rechtsklick erscheint die Beschreibung der jeweiligen Einheit.
- 10 – Einheitsbeschreibung


Wenn Sie die Entwicklungsbäume kennen und den gewünschten Baum ausgewählt haben, können Sie mit dem Bau beginnen.

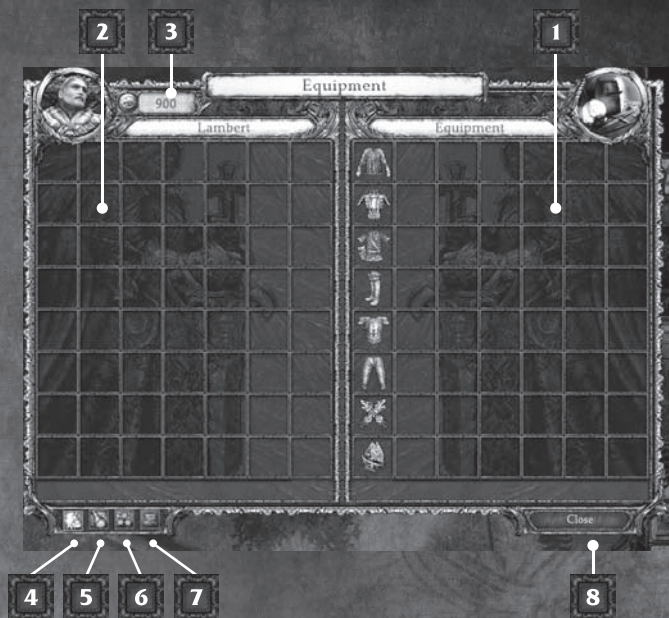
- 11 – Schaltfläche «Gebäude bauen». Wählen Sie das Gebäude, das Sie bauen möchten, indem Sie dessen Symbol anklicken. Klicken Sie anschließend auf diese Schaltfläche, damit das Gebäude gebaut wird.

Wenn Schaltfläche 11 inaktiv ist, bedeutet das, dass dieses Gebäude nicht gebaut werden kann. Die Anzeiger neben der Bauen-Schaltfläche geben den Grund dafür an.

- 12 – Unzureichende Ressourcen – Sie haben nicht genug Gold und/oder Steine.
- 13 – Es wurde bereits ein anderer Entwicklungsbaum gewählt.
- 14 – Das vorangehende Gebäude wurde noch nicht gebaut.
- 15 – Sie haben in der laufenden Runde bereits ein Gebäude gebaut.

Händler

Jeder Gruppenanführer, der die Hauptstadt betritt, kann beim Händler der Stadt einkaufen. Der Händler wird per Klick auf  geöffnet 4. Die Händler in der Hauptstadt und in kleineren Städten unterscheiden sich nicht von anderen Händlern in Nevendaar, abgesehen davon, dass sie, verglichen mit den Händlern, die sich auf den Verkauf bestimmter Gegenstände spezialisiert haben, über ein breiteres Sortiment verfügen. Sie werden bei nahezu jedem Händler Tränke, Runen und magischen Schmuck finden.



- 1 – Händlerinventar
- 2 – Inventar des Anführers
- 3 – Verfügbares Gold des Anführers

Sie können Ihre Gegenstände auch nach Typ sortieren:

- 4 – Ausrüstung
- 5 – Tränke
- 6 – Runen
- 7 – Sonstiges

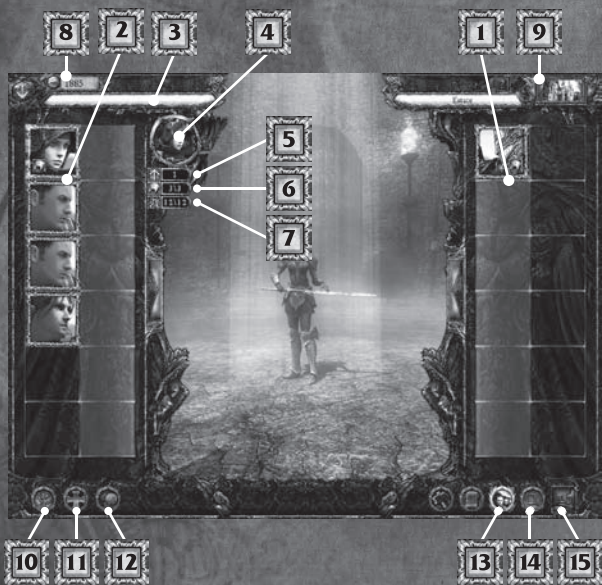
Per Rechtsklick auf einen Gegenstand im Händlerinventar öffnet sich ein Fenster mit einer passenden Beschreibung. Um einen Gegenstand zu kaufen oder verkaufen, ziehen Sie ihn einfach in das gewünschte Inventarfenster. Klicken Sie auf die Schaltfläche 8, um den Händler zu schließen.

Städte

Städte, wie Hauptstädte, verändern in jeder Runde das Land um sie herum. In Städten können Sie Kämpfer und Anführer anwerben, gegen Bezahlung Ihre Gefallenen wiederbeleben oder Verwundete heilen und den Laden besuchen (diese Möglichkeit steht nur Anführern offen). Darüber hinaus regeneriert jede Einheit, die sich eine Runde lang in der Stadt befindet, einen Teil ihrer Lebenspunkte und Verteidiger erhalten im Kampf einen Rüstungsbonus.

Städte können erobert werden, weshalb sie stets bewacht werden müssen.

Stadtgarnison



Wenn Sie die Stadt betreten, gelangen Sie automatisch zum Garnisons-/Besuchsbildschirm.

Die Garnison verteidigt die Stadt. Ihre Kämpfer stellen sich jedem in den Weg, der versucht, die Stadt zu erobern.

1 – Garnisonseinheiten. Hier sehen Sie, welche Kämpfer in der Stadt stationiert sind. Per Klick auf das Garnisonsfeld erscheint das Anwerbemenü. Kämpfer, die über dieses Menü angeworben werden, verstärken automatisch die Garnison der Stadt.

2 – Besuchende Gruppeneinheiten. Hier sehen Sie die Kämpfer der Gruppe, die gerade die Stadt besucht.

Hier finden Sie ebenfalls Informationen über den Gruppenanführer.

- 3** – Name des Gruppenanführers
- 4** – Porträt des Gruppenanführers
- 5** – Stufe des Gruppenanführers
- 6** – Führung
- 7** – Bewegungspunkte auf der Globalen Karte
- 8** – Gold. Hier sehen Sie, wie viel Gold Sie besitzen. Sie können es ausgeben, um Kämpfer für die Stadtgarnison oder Ihre Gruppe anzuwerben, die Verwundeten zu heilen oder Gefallene wiederzubeleben, und um beim Händler der Stadt Gegenstände zu kaufen.
- 9** – Stadt wechseln. Per Klick auf den Pfeil wechseln Sie zur nächsten Stadt in Ihrem Besitz, einschließlich Ihrer Hauptstadt.
- 10** – Einheit auflösen. Wenn Sie eine Einheit nicht mehr benötigen, können Sie sie mithilfe dieser Schaltfläche loswerden. Wählen Sie die entsprechende Einheit per Linksklick an und klicken Sie anschließend auf **10**, um die Einheit verschwinden zu lassen. Sie können Sie im Nachhinein nicht wieder zurückholen. Auch die für den Erwerb der Einheit bezahlten Kosten erhalten Sie nicht zurück.
- 11** – Einheit wiederbeleben oder heilen. Über diese Schaltfläche heilen Sie Verwundete und erwecken Gefallene nach einem Kampf wieder zum Leben. Wählen Sie per Linksklick die Einheit, die Sie heilen oder wiederbeleben möchten, und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **11**. Tote werden wieder zum Leben erweckt und erhalten einen Teil ihrer Lebenspunkte zurück. Verwundete werden geheilt. Diese Schaltfläche ist nur aktiv, wenn in der Hauptstadt ein Tempel gebaut wurde.
- 12** – Kämpfer oder Anführer anwerben. Diese Schaltfläche öffnet das Anwerbemenü.
- 13** – Garnison. Wechselt zum Garnisonsbildschirm.
- 14** – Laden. Diese Schaltfläche bringt Sie zum Laden, wo Sie Tränke, magische Gegenstände und Runen kaufen und verkaufen können. Die Schaltfläche ist nur aktiviert, wenn sich ein Gruppenanführer in der Stadt aufhält.
- 15** – Stadt verlassen. Schließt den Stadtbildschirm und bringt Sie zur Globalen Karte zurück.

Städte erobern

Im Gegensatz zu Hauptstädten können andere Städte den Besitzer wechseln. Sie können eine neutrale oder feindliche Stadt erobern, wenn Sie ihre Verteidiger (d. h. die Stadtgarnison) besiegen. Handelt es sich um eine feindliche Stadt, wird der Cursor zu gekreuzten Schwertern, wenn Sie ihn darüber bewegen. Sie können sich der Stadt nähern und sie angreifen. Dies kostet die normale Anzahl an Bewegungspunkten für einen Kampf. Daraufhin erscheinen beide Seiten in einer der Stadtarenen. Es gibt fünf verschiedene Stadtarenen, eine je Stadtstufe.

Der Kampf an sich läuft ab wie gewohnt. Es gibt allerdings zwei wesentliche Unterschiede zwischen normalen Kämpfen und Stadtkämpfen – beide bedeuten einen kleinen Nachteil für den Verteidiger.

Erstens besteht die Stadtgarnison ausschließlich aus normalen Kämpfern. Sie haben keinen Anführer und können daher nicht auf das Gruppeninventar zurückgreifen. Daher haben die Verteidiger keine Möglichkeit, Runen oder Tränke einzusetzen. Zweitens kann sich die Garnison nicht aus dem Kampf zurückziehen. Wenn Sie einen solchen Kampf gewinnen, fällt die Stadt unter Ihre Kontrolle. Sollten sich in einer Stadt keine Verteidiger befinden, brauchen Sie sich ihr nur zu nähern, um sie zu erobern. Dies kostet keine weiteren Bewegungspunkte.

Entwicklung und Wachstum von Städten

Wenn Sie eine feindliche oder neutrale Stadt erobern, ist ihre Stufe 1, unabhängig davon, welche Stufe sie vor der Eroberung hatte. Danach steigt die Stufe allmählich an, während die Stadt das Land um sie herum verändert. Die höchste Stufe ist 5. Je höher die Stadtstufe, desto mehr Lebenspunkte regenerieren die darin stationierten Einheiten und umso größer ist der Rüstungsbonus für die Verteidiger.

Magie und Zauber

Sie können pro Tag einen Zauber aus Ihrem Zauberbuch wirken (wenn Ihr Herrscher ein Erzmagier ist, sind zwei Zauber möglich). Um Globale Magie zu erforschen und zu gebrauchen, sind bestimmte Ressourcen (Mana – die Menge und Art hängt vom jeweiligen Zauber ab) und ein Magierturm in der Hauptstadt notwendig.

Es gibt drei Arten von Mana, eine für jede spielbare Rasse:



Lebensmana gehört zum Imperium.




Feuermana gehört zu den Legionen der Verdammten.

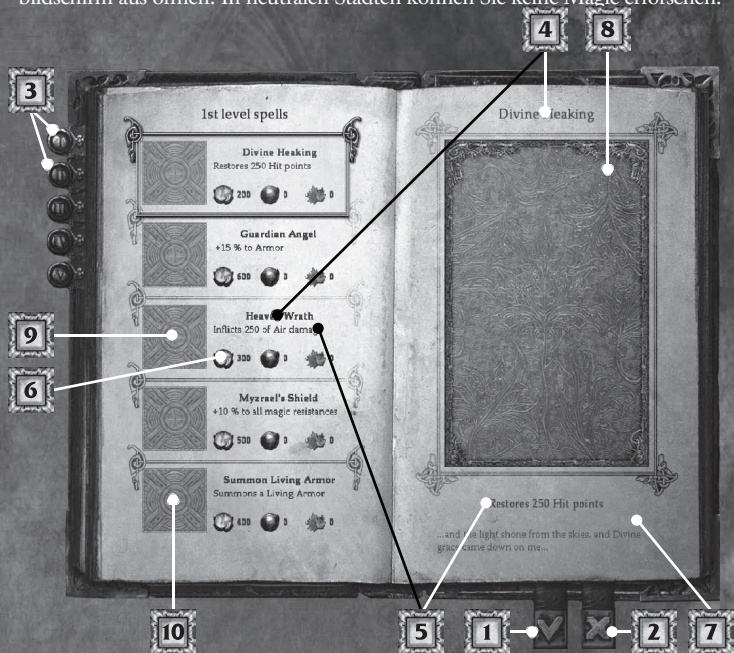


Die Elfenallianz kontrolliert das **Erdmana**.

Jede Manaart gehört fest zu einer Rasse, aber das heißt nicht, dass nur diese Rasse diese Manaart einsetzen kann. Die Rassen können jede Art von Mana einsetzen, wenngleich ihr ureigenes Mana ihre jeweilige Hauptressource darstellt. Mana wird zum Erforschen und Wirken von Zaubern und zum Erschaffen von Runen gebraucht. Es gibt im Spiel fünf Stufen von Zaubern. Je höher die Zauberstufe, desto teurer ist der Zauber und umso mehr verschiedene Manaarten benötigt er. Die ersten beiden Stufen erfordern nur das Mana der jeweiligen Rasse. Ab der dritten Stufe werden auch andere Manaarten benötigt.

Zauber erforschen

 Diese Schaltfläche öffnet das Zauberbuch im Forschungsmodus. Sie wird aktiviert, sobald ein Magierturm in Ihrer Hauptstadt gebaut wurde. Sie können das Zauberbuch sowohl von der Globalen Karte als auch vom Hauptstadtbildschirm aus öffnen. In neutralen Städten können Sie keine Magie erforschen.



1 – Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird der ausgewählte Zauber erforscht und ins Zauberbuch eingetragen, sofern genügend Ressourcen vorhanden sind.

2 – Schließt das Zauberbuch

3 – Navigationsschaltflächen; Zauber sind nach Stufe geordnet

4 – Zaubername

5 – Zauberwirkung

6 – Erforschungskosten des Zaubers. Je höher die Zauberstufe, desto mehr Mana wird benötigt, um einen Zauber zu erforschen.

7 – Zauberbeschreibung

8 – Zauberillustration

- 9** – Miniaturdarstellung. Die Illustration und die Miniaturdarstellung zeigen an, dass der Zauber erforscht wurde.
- 10** – Zauber noch unbekannt (er hat weder Illustration noch Miniaturdarstellung).

Zauber wirken



Um einen Globalen Zauber zu wirken, öffnen Sie auf der Globalen Karte das Zauberbuch im Zaubermodus.



Das Zauberbuch enthält im Zaubermodus nur bekannte Zauber. Noch unbekannte Zauber werden als leere Felder dargestellt **(4)**.

3 – Zauberkosten. Um einen Zauber zu wirken, muss eine bestimmte Menge Mana derselben Art (oder derselben Arten) eingesetzt werden, die zur Erforschung des Zaubers benötigt wurde(n).

Um einen Zauber zu wirken, wählen Sie ihn aus der Liste auf der linken Seite aus und klicken Sie auf **1**. Das Zauberbuch schließt sich daraufhin automatisch.

Der Mauszeiger sieht jetzt so  aus und Sie müssen ihn über das gewünschte Zauberziel bewegen und mit der linken Maustaste klicken. Sieht der Cursor über dem Zauberziel so  aus, bedeutet dies, dass der ausgewählte Zauber nicht gegen dieses Ziel eingesetzt werden kann.

Das kann folgende Gründe haben:

- Zaubertyp und Zieltyp passen nicht (wenn Sie beispielsweise versuchen, einen Kampfzauber gegen eine verbündete Gruppe einzusetzen oder einen nutzbringenden Zauber gegen einen Feind).
- Das Ziel ist vor Magie geschützt (vollständige Immunität oder Schutz vor der Magie, die Sie gegen sie einzusetzen versuchen).
- Das Ziel kann grundsätzlich nicht durch Magie beeinflusst werden (wenn Sie beispielsweise versuchen, einen Zauber gegen eine Garnison oder einen Teil der Landschaft zu wirken).

Wenn Sie keinen Zauber ausgewählt haben und das Zauberbuch schließen möchten, klicken Sie auf **2**.

Runen erschaffen

In Disciples III können Sie Globale Zauber auf der Taktischen Karte wirken, also im Kampf. Dies kann mithilfe von Runen erfolgen. Im Kampf können Sie das Gruppeninventar öffnen und Runen verwenden, indem Sie die darin gespeicherten Zauber aktivieren. Wenn der Zauber auf der Globalen Karte gesprochen wurde, wirkt die Rune nur gegen eine einzelne Einheit, nicht gegen die gesamte Gruppe.

Zur Erschaffung von Runen sind keine Sonderfähigkeiten erforderlich und ihr Einsatz verbraucht keine Ressourcen. Runen können mit beliebigen Zaubern versehen werden – die einzige Möglichkeit, die Magie anderer Rassen einzusetzen. Runen können auf der Karte gefunden, nach siegreichen Kämpfen oder nach vollendeten Questen als Belohnung erhalten, von Händlern gekauft oder selbst hergestellt werden.

Sie können Runen nur für die Zauber machen, die in Ihrem Zauberbuch stehen (bedenken Sie, dass nicht alle Zauber die Erschaffung einer entsprechenden Rune ermöglichen). Um eine Zauberrune zu erschaffen, müssen Sie etwas Mana einer Art oder verschiedener Arten einsetzen. Es sind keine weiteren Ressourcen erforderlich. Alle Runen werden in der Hauptstadt erschaffen und während der Erschaffung muss sich ein (beliebiger) Anführer dort befinden.



Um eine Rune zu erschaffen, öffnen Sie das Zauberbuch im Forschungsmodus. Bewegen Sie den Cursor über einen bekannten Zauber. Aus der Forschungsschaltfläche wird die Schaltfläche «Rune erschaffen» (1). Die Erschaffungskosten werden im Zauberinformationsfeld (3) angezeigt. Wenn Sie auf 1 klicken, wird die Rune erschaffen und im Inventar des in der Hauptstadt anwesenden Anführers abgelegt (wenn Sie über genug Ressourcen verfügen, um die Rune zu erschaffen). Sie können so viele Runen auf einmal erschaffen, wie Sie möchten – die Anzahl ist nur durch das Ihnen zur Verfügung stehende Mana begrenzt. Per Klick auf 2 schließen Sie das Zauberbuch.

Landveränderung

Landveränderung ist ein wesentlicher Bestandteil von **Disciples III: Renaissance**. Die Ausdehnung der Rassen zielt hauptsächlich auf die Besetzung von Ressourcen ab. Sie besitzen diese Quellen nicht, sondern kontrollieren sie und erweitern Ihren Einfluss im Land dort, wo sich diese Quellen befinden.

Die von den spielbaren Rassen kontrollierten Gebiete sehen unterschiedlich aus. Die Länder des Imperiums sind mit grünem Gras bedeckt, die Länder der Dämonen mit kochender Lava und die Reiche der Elfen sind mit roten und goldenen Wäldern bewachsen.

Landveränderung kann auf zwei verschiedenen Wegen erfolgen. Erstens wandeln Ihre Siedlungen (Hauptstädte und andere Städte) jede Runde das sie umgebende Land um.

Zweitens verbreiten die *Grenzwächter* ebenfalls den Einfluss Ihrer Rasse. Grenzwächter sind spezielle Einheiten, die an Knotenpunkten der Macht postiert werden können. Sie unterscheiden sich von gewöhnlichen Anführern dadurch, dass sie sich nicht über die Karte bewegen können, keine Fähigkeitsübersicht haben und auch keine Ausrüstung verwenden können. Die Wächter können wie normale Anführer von anderen Kämpfern begleitet werden. Sie können auch Runen und Tränke einsetzen und sind wie andere Einheiten durch Globale Magie beeinflussbar.

1 – Knotenpunkt der Macht.

Wie Garnisonen beschützen Grenzwächter das eigene Land vor Invasoren. Sie steigen Stufen auf, indem Sie durch siegreiche Kämpfe Erfahrung sammeln und Land umwandeln. Je mehr Land ein Wächter umgewandelt hat, desto höher wird seine Stufe. Während seiner Entwicklung unterläuft jeder Wächter zwei Verwandlungen, durch die er mehr LP und höhere Angriffsstärke, aber auch neue Fähigkeiten erhält.



Wird ein Wächter von einer feindlichen Gruppe angegriffen, kommt es in einer normalen, zufällig generierten Arena zum Kampf. Der Kampf läuft normal ab. Alle Wächter haben, unabhängig von ihrer Stufe, die folgenden beiden Fähigkeiten: einen magischen Angriff gegen die gesamte feindliche Gruppe und Standhaftigkeit, eine Sonderfähigkeit, die einen Wächter immun gegenüber Verwandlungen und Teleportation macht. Wächter und ihre Begleiter können sich nicht aus einem Kampf zurückziehen.



Ressourcen

Kein Reich kann ohne eine funktionierende Wirtschaft überleben und gedeihen, und das Reich, das Sie in **Disciples III** führen, macht da keine Ausnahme. Sie müssen Gebäude bauen, Ihre Kämpfer trainieren und ausrüsten, magische Gegenstände und Tränke kaufen. All diese Dinge erfordern Ausgaben.

Ressourcenarten

Es gibt im Spiel verschiedene Arten von Ressourcen:

Gold. Gold wird im Spiel durchgehend gebraucht. Sie brauchen Gold, um Anführer und Kämpfer anzuwerben, magische Gegenstände, Runen und Tränke zu kaufen, Ihre Einheiten in Städten zu heilen und wiederzubeleben und zum Bau von Gebäuden.

Steine. Diese Ressource ist nicht so weit verbreitet wie Gold, aber sie wird dennoch unbedingt benötigt, denn ohne sie könnte in Ihrer Hauptstadt kein einziges Gebäude errichtet werden.

Mana. Mana ist magische Energie, die zur Erforschung und zum Wirken von Zaubern benötigt wird. Die Erforschung unbekannter Zaubers, das Wirken bekannter Zaubers und das Erschaffen von Runen erfordern den Einsatz von Mana.

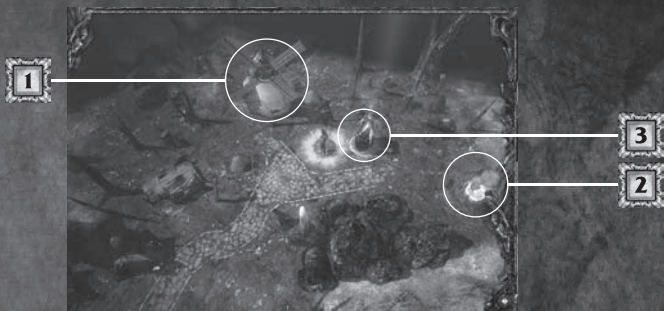
Im Spiel gibt es verschiedene Arten von Mana, eine je spielbarer Rasse.

Das «eigene» Mana des Imperiums ist Lebensmana; das der Dämonen ist Feuermana und das der Elfenallianz ist Erdmana. Niedrigstufige Zaubers erfordern nur eigenes Mana, während höherstufige Zaubers mehr Mana und auch verschiedene Arten von Mana erfordern.

Ressourcen sammeln

Es gibt verschiedene Wege, die benötigten Ressourcen zu sammeln.

Der erste Weg ist die eigene Produktion. Jede Runde produziert die Hauptstadt eine geringe Menge an Gold und Mana. Dies ist die verlässlichste Methode und steht Ihnen immer zur Verfügung. Andererseits ist es nicht viel.



Der zweite Weg ist das Einkommen durch Minen und andere Quellen. Dies ist die Hauptquelle für Gold, Steine und Mana. Sie haben ein Tageseinkommen aus allen Minen und ähnlichen Einrichtungen in Ihrem Gebiet (weitere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel «Landveränderung»).

- 1 – Mühle – Generiert jeden Tag etwas Gold (1).
- 2 – Manamine – Produziert jeden Tag magische Energie (2).

Ressourcenquellen befinden sich stets in der Nähe von Siedlungen (Hauptstädte oder andere Städte) oder Knotenpunkten der Macht 3.



Der dritte Weg ist schließlich, Ressourcen einfach einzusammeln. Alle Ressourcen können auf der Karte gefunden werden, wenn Sie die Gegend erkunden – aber nur in kleinen Mengen.

- 1 – Feuermana – Eine Sphäre mit einer kleinen Menge an Legionsmana
- 2 – Lebensmana – Eine Sphäre mit einer kleinen Menge an imperialem Mana
- 3 – Erdmana – Eine Sphäre mit einer kleinen Menge an Mana der Elfenallianz

KALYPSO MEDIA KUNDENDIENST

Kostenloser Kundenservice

Unser Kundenservice ist für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen die Woche perEmail erreichbar. Sollten Sie Fragen oder Probleme mit einem unserer Produkte haben, bieten wir Ihnen unter folgender Adresse oder in unserem Forum einfach und kostenlos Antworten und Lösungen auf die meistgestellten Fragen:

support@kalypsomedia.com
forum.kalypsomedia.com

Wir benötigen dazu folgende Informationen von Ihnen:

- Den komplett en Namen des Produkts.
- Falls vorhanden, die genaue Fehlermeldung und eine Beschreibung des Problems.

Beachten Sie bitte, dass wir nicht in der Lage sind, Anfragen für Tipps und Tricks per E-Mail zu beantworten.

Persönliche Unterstützung

Sollten Sie keine Lösung für Ihr Problem gefunden haben, können Sie sich gerne persönlich an unser Supportteam wenden.

Tel: 0049 (0)6241 50 22 40

Fax: 0049 (0)6241 50 22 41

Mo-Fr 11:00 - 16:00 Uhr

Kalypso Media

www.kalypsomedia.com
Kalypso Media Germany
Prinz-Carl-Anlage 36
D-67547 Worms
Germany

V. CREDITS

Project leader

Dmitriy Demyanovskiy

Project managers

Ilya Mamedhuseinov

Svetlana Smirnova

Lead programmer

Dmitriy Demyanovskiy

Programmers

Ilya Frolov

Vitaliy Akimov

Roman Pshenichniy

Art-director

Nikolay Kovalev

Artists

Andrey Ivanchenko

Nikolay Kovalev

Svetlana Smirnova

Eduard Borisov

Andrey Ermakov

Oleg Pavlov

Alexnder Pechyonkin

Model artists

Svetlana Smirnova

Grigoriy Sukhov

Alexandra Rumyantseva

Texture artists

Kirill Kudryavtsev

Alexandra Rumyantseva

Dmitriy Chernyshev

Alina Ivanchenko

Animators

Alexey Piganov

Maxim Tkachev

Ildar Valeev

Lead game designer

Dmitriy Demyanovskiy

Senior game designer

Dmitriy Akimov

Designers

Alena Kozlova

Dmitriy Akimov

Vladimir Landyshev

Denis Bogomolov

Nikolay Morozov

Valeriy Dzhura

Level designers

Vladimir Landyshev

Ilya Mamedhuseinov

Maxim Uskov

Valeriy Dzhura

QA coordinator

Roman Arakelyan

Head of technical support department

Yuriy Ignatyev

Technical support

Andrey Bokovenko

External staff

Animation

Alexey Rylkin

Texture artist

External staff Anatoliy Didok
Sergey Solovyev

Model / texture artist

Maxim Mikheenko

Programmers

Gleb Guschin
Andrey Geets

AKELLA

Vice-president of development

Dmitriy Arkhipov

Vice-president of marketing

Vladimir Kudr

Localization director

Anton Chernov

Producer

Alexey Ilyin

International Sales and Marketing

Svetlana Gorobets
Grigory Vladimiro

International PR

Anton Komarov
Irina Semenova

Localization

Marina Pankova

Head of QA department

Andrey Zemlyanoi

Artists

Vladislav Mikheenko
Igor Popov

Video editor

Ivan Shuvalov

Game editors

Olga Makarova
Nikolay Sabauri

QA department

Sergey Makarov
Zorikto Tsyrenov
Anton Plaksin
Anton Kuzmitskiy
Dmitriy Kuznetsov
Erika Bozhkova

Composer

Daniel Sadovsky

Copy editor

Sergey Tarmashev



KALYPSO MEDIA GROUP

MANAGING DIRECTORS

Stefan Marcinek
Simon Hellwig

HEAD OF PUBLISHING

Henner Bruhn

PRODUCT MANAGERS

Joachim Wegmann
Timo Thomas
Dennis Blumenthal

MARKETING MANAGER

Anika Thun

PR DEPARTMENT

Mark Allen
Ted Brockwood
Stefan Marcinek

KALYPSO MEDIA UK

Andrew Johnson
Mark Allen

KALYPSO MEDIA DIGITAL

Charlie Barrett

KALYPSO MEDIA USA

Mario Kroll
Ted Brockwood
John Tullock

PACKAGING & MANUAL

Joachim Wegmann
Simone-Desiree Riess

ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN

Dieses Produkt, einschließlich der Verpackung, Handbücher u. ä. ist sowohl urheber- als auch markenrechtlich geschützt. Es darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden. Die Vermietung, gleich ob privat, oder kommerziell ist ausdrücklich verboten.

Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte die unten stehenden Regelungen aufmerksam durch. Durch die Installation oder Verwendung der Software erklären Sie sich mit der Geltung der Regelungen einverstanden.

Gewährleistung

Da Software naturgemäß komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert Kalypso Media GmbH nicht, dass der Inhalt dieses Produktes Ihren Erwartungen entspricht und dass die Software unter allen Bedingungen fehlerfrei läuft. Kalypso Media GmbH übernimmt auch keine Garantie für spezifische Funktionen und Ergebnisse der Software, soweit dies über den aktuellen Mindeststandard der Softwaretechnologie zum Zeitpunkt der Programmerstellung hinausgeht. Gleiches gilt für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der beigelegten Dokumentation.

Sollte das Produkt bei Ablieferung defekt sein, sodass ein bestimmungsgemäßer Gebrauch trotz sachgemäßer Bedienung zum Tag des Verkaufes nicht möglich ist, so wird Kalypso Media GmbH Ihnen innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl Ersatz liefern oder den Kaufpreis erstatten. Dies gilt nur für Produkte, die Sie direkt bei Kalypso Media GmbH bezogen haben. Voraussetzung ist, dass Sie die gekaufte Ware mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers und der unter Technische Information genannten Informationen an Kalypso Media GmbH senden. Darüber hinaus übernimmt Kalypso Media GmbH keine Haftung für mittelbare oder unmittelbare Schäden, die durch die Benutzung des Produktes entstehen, soweit diese Schäden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

Die Haftung ist in jedem Fall der Höhe nach auf den Preis des Produktes begrenzt. Kalypso Media GmbH haftet in keinem Fall für unvorhersehbare oder untypische Schäden. Ansprüche gegen den Händler, bei dem Sie das Produkt erworben haben, bleiben unberührt.

Kalypso Media GmbH übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung, insbesondere auch Nichtbeachtung der Betriebsanleitung, fehlerhafte Inbetriebnahme, fehlerhafte Behandlung oder nicht geeignetes Zubehör entstehen, sofern die Schäden nicht von Kalypso Media GmbH zu vertreten sind.

Nutzungsrecht

Durch den Erwerb der Software wird dem Benutzer das nicht-exklusive persönliche Recht eingeräumt, die Software auf einem einzigen Computer zu installieren und zu nutzen. Jede andere Nutzung ohne vorherige Zustimmung von Kalypso Media GmbH ist untersagt.

Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, ist nicht gestattet.

Falls dieses Produkt fehlerhaft werden sollte, räumt Kalypso Media GmbH Ihnen ein sechsmonatiges Umtauschrecht ein. Dies gilt unabhängig von den Gewährleistungsregeln und nur für direkt bei Kalypso Media GmbH gekaufte Produkte. Der Original Kaufbeleg sowie die fehlerhafte CD-ROM incl. Originalverpackung sind dafür zwingend erforderlich und beizufügen, die Versandkosten werden NICHT von Kalypso Media GmbH erstattet.

Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler der CD-ROM auf unsachgemäße Behandlung zurückzuführen ist. Über den Umtausch hinausgehende Ansprüche sind ausdrücklich ausgeschlossen.

Die Dekompilierung oder andere Veränderung der Software ist ausdrücklich untersagt.

Wer Software unzulässigerweise vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar.

Die unzulässige Vervielfältigung der Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzulässig kopierte CD-ROMs können von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden.

Kalypso Media GmbH behält sich ausdrücklich zivilrechtliche Schadensersatzansprüche vor.

Für den Fall dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt.

Kalypso Media GmbH
Prinz-Carl-Anlage 36
67547 Worms

Tel. 06241 / 50 22 40
Fax. 06241 / 50 22 41

<http://www.kalypsomedia.com>





WWW.KALYPSOMEDIA.COM



© 2010 Akella. Developed by .dat. All rights reserved. Published by Kalypso Media Group. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2010 by RAD Game Tools, Inc. Windows, the Windows Vista start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.