

DAS SCHWARZE AUGE 1 & 2: AUF CD-ROM! Bestseller Games

REND

Bestseller Games

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE

**12,99
DM**

Vormals oft über DM 100,-

Jetzt fast geschenkt!

Ausgabe 18

DM 12,99

Sfr 12,90

öS 98,-

Lfr 268,-

HFL 15,-

Das Schwarze Auge

STERNENSCHWEIF

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

Virengeprüft
das
Produkt
3V

Das Schwarze Auge

SCHICKSALSKLINGE

- * KOMPLETTE, GEDRUCKTE ANLEITUNG
- * ÜBERSICHTSKARTEN ZUM HERAUSNEHMEN
- * LÖSUNGSHILFEN
- * DSA CHARAKTER-EDITOR

2 UNEINGESCHRÄNKTE
ORIGINALVERSIONEN

4 574023 312990

18



Produktion: STUTE OF THE MILKS, WILMHA - Tel. 0730 - 367 11 88

SHOPPING — Im — INTERNET



www.pearl.de

Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für



Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.

Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444



Das Blaue Auge I+II

Ho, ho, ho! Ihr erinnert Euch doch an den dicken Sack, den ich im Editorial der BG 17 und der BG Gold 10 allen versprochen habe, die im Dezember zu ihrem Zeitschriftenhändler laufen, um die Ausgabe 18 zu erstehen? Hier ist sie nun, die 3-Jahre-BG-Jubiläums-Weihnachtssonderausgabe, und der Chef persönlich spielt den Weihnachtsmann – übrigens, wißt Ihr, warum der Nikolaus so einen dicken Sack... Wie? Darf ich hier nicht erzählen? Was, *Minderjährige* lesen mit? Um Gottes Willen!

Hehe, gerade nochmal mit einem blauen Auge davongekommen. Volljährige dürfen sich das Ende des Witzes eventuell gegen Altersnachweis und eine kleine Gebühr per Email abholen. Sein Bart ist allerdings genauso lang wie der des Weihnachtsmanns.

Ach ja, die Minderjährigen. Ich hätte an sich gar nichts gegen die Brut, war ja selber mal einer, und alle können sie noch zu prachtvollen Chefredakteuren heranwachsen. Den wirklichen Ärger verursacht ein Haufen Erwachsener, die sich allesamt zum Schutze der Jugend berufen und zum Tragen von Abkürzungen verpflichtet fühlen: BPJS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften), USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) und, seit Computerspiele zunehmend Filme und Videos enthalten, auch noch die altbekannte FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft). Was tun diese Leute? Sie behindern den freien Warenfluß, indem sie sich heldenmütig zwischen die Hersteller jugendgefährdender Machwerke und deren wichtigsten Kundenkreis werfen und die Spiele entweder mit Kleberchen versehen, von denen die geeignete Altersgruppe abzulesen ist

(USK), oder gleich ganz vom deutschen Markt fernzuhalten versuchen (BPJS). Anders gesagt: Sie versuchen, die Nachfrage in den Griff zu kriegen, indem sie das Angebot künstlich verknappen. Falscher Ansatz? Der Erfolg ist jedenfalls zweifelhaft, denn wie jeder weiß, zählen einige Dauereinträge auf dem Index der BPJS zu den meistgespielten und beliebtesten Games überhaupt.



Wirklich behindert wird nicht die Verbreitung indizierter Spiele, sondern die Berichterstattung darüber. Will eine Spielezeitschrift überall und an jedermann frei verkäuflich sein, darf nicht einmal der Name eines solchen Spiels fallen, es darf nicht dafür geworben werden, und schon gar nicht darf die Software auf dem Datenträger enthalten sein. Viele Zeitschriften retten sich vor dem Bannfluch, indem sie einfach schneller sind als die Jugendschützer – wir können das nicht, denn wir müssen ja unsere

Vollversionen noch ein bißchen länger verkaufen als die gängigen vier Wochen am Kiosk.

Deshalb sind wir zu noch mehr Vorsicht verpflichtet als die Kollegen, und aus dem gleichen Grund war in der BG 17 ausnahmsweise ein Demo nicht auf der Heft-CD, das auf der Hülle beworben wurde, was zumindest einen Leser sehr erbot hat. Tut uns leid, aber als wir bemerkt haben, daß es sich um die indizierte amerikanische Version von *Carmageddon* handelte, war das Heft bereits in Druck, die Anündigung nicht mehr zurückzunehmen und der Schaden nicht mehr zu verhindern. Unter uns: Es war sogar ein großes Glück und das angekündigte zweite blaue Auge, mit dem wir davongekommen sind, daß wir die Produktion der CD noch stoppen konnten, denn andernfalls hätte das schöne *Warcraft*-Heft unter Umständen gar nicht erscheinen können.

Tja, Leute, viel gäbe es noch zu bemerken zur segensreichen Wirkung des deutschen Jugendschutzes, aber schließlich ist dies die Weihnachtsausgabe und Weihnachten das Fest der Liebe.

Also Mund halten und Jingle Bells zusammen!

Peter Strobel

Peter Strobel



INHALT

Blitzstart 5

Das Schwarze Auge

SCHICKSALSKLINGE

STERNENSCHWEIF

Installation und Programmstart 6
Einleitung 9

SPIELANLEITUNG: SURVIVAL IN NORDLAND

Paßwörter 10
Für Schnelleinsteiger 11

ALLGEMEINE BEDIENUNGSHINWEISE

Auf ins Abenteuer 12

HELDENGENERIERUNG

Der Held im Spiel 13
Heldentypen 16
Die Eigenschaften eines Helden 18
Der Hauptbildschirm 18

DER DIALOGMODUS

Ja bitte 19
Spieloptionen 21
Diskettenoptionen 22

DIE ZUSTANDSÜBERSICHT

Was haben wir denn 22
Helden gehen durch die Stadt 27
In der Höhle 29

DIE AUTOMAP

Wo sind wir eigentlich? 30

DIE TEMPEL

Den Göttern zu huldigen...! 31

BEIM HÄNDLER

Alles, was man braucht 33

DER SCHMIED

Solange das Eisen noch heiß ist..... 34

DIE HEILER

Zähne zusammenbeißen und an was Schönes denken... 34

DIE HERBERGEN AVENTURIENS

Angenehme Nachtruhe... 34

DIE AVENTURISCHEN TAVERNEN

Was darf's denn sein?! 35

IM BORDELL

Wehe dem, der Schlechtes dabei denkt... 35

DAS DEPOT

Was zuviel ist, kann man getrost einlagern 36

DER REISEMODUS

Wenn einer eine Reise tut... 36

IM LAGER

Des Helden Schlaf... 40
Das Tagebuch 110

DER KAMPF

In Rondras Namen... 110
Zauber 115

ANHANG

Liste der Talente 120
Liste der Waffen und Rüstungen 122
Maße, Gewichte und Einheiten 122
Magische Schulung 123
Glossar und Terminologie des Schwarzen Auges 126
Krankheiten, Kräuter und Gifte 127
Kreaturen der Welt des Schwarzen Auges 129
Götter, Landschaften und Städte Aventuriens 132

DIE SAGA / LÖSUNGSHILFEN

Erst drucken, dann lesen 136

CHARAKTER-EDITOR

Charaktersache 138

SPIELVORSTELLUNG

DSA 3: Schatten über Riva 135
Gewürm 146

Vorschau auf kommende Ausgaben 143

VERSCHIEDENES

Editorial 3
Impressum 4
CD-ROM-Cover 2 140
Lizenzurkunde 146

IMPRESSUM

Redaktion: Peter Ströbel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage, Ingrid Holl
Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen, PEARL-Straße 1, Tel. (07631) 360-550

E-Mail: bgred@trendverlag.de

Layout, Satz und Belichtung:

STYLE OF THE ARTS, Grafische Medien-Produktionsges. mbH, Stefan Schlatterer, Egon Weisenel, Christian Lampe

Illustrationen:

Manuela Lehmann

Titel: Michael H. Sichter

Verlag: TREND Redaktions- und Verlags-

gesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-599

Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlags-

gesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-500, Fax: (07631) 360-599

Vertrieb/Außendienst: Büro West, Jägerstraße 23, 46149 Oberhausen, Telefon: (0208) 64 41 10, Fax: (0208) 64 43 67, Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn

Abo-Betreuung: Maria Zwania, Telefon (07631) 360-525, Fax: (07631) 360-444

Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmeier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 93 45 -0, Fax: (04221) 1 77 89

Erscheinungsweise:

bis zu 8 Ausgaben pro Jahr

Druckauflage: 250.000 Exemplare

Druck: Inhalt: Baumann, Kulmbach
Umschlag: Marco, Toulouse

Verkaufspreis: [inkl. 15% MwSt.] DM 12,99

Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl. Versandkosten) DM 68,90

Bankverbindung:

Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.



BLITZSTART

Eine ausführliche Installationsanleitung und technische Hinweise erhalten Sie auf den Seiten 6 bis 8. Routinierte Anwender und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum schnellen Einstieg wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

- ▶ IBM-komp. 386DX/33 mit 4 MB RAM
- ▶ ca. 30 MB Festplattenplatz
- ▶ VGA-Grafikkarte
- ▶ MS-DOS ab V. 5.0 oder Win 95
- ▶ MS-Maus oder compatible
- ▶ **Empfohlen:** Soundkarte, 486DX, 8 MB RAM

SCHICKSALSKLINGE und STERNENSCHWEIF müssen zunächst auf der Festplatte installiert werden. Benutzen Sie dazu entweder den Programmstarter, oder geben Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROMs *INSTALL* ein. Darauf werden Programmdateien in das von Ihnen angegebene Verzeichnis der Festplatte kopiert und das Sound-Setup automatisch gestartet. Nach dessen Abschluß starten Sie das Spiel aus dem Programmverzeichnis der Festplatte durch den Befehl *SCHICK* bzw. *SCHWEIF*.

Nähere Angaben und Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie auf den Seiten 6/8 im Heft.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. den Buchstaben des CD-Laufwerks, gefolgt von einem Doppelpunkt, eingeben und RETURN drücken. Bsp.: D: [RETURN];
2. an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um die Spiele zu installieren

oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüpunkt und drücken RETURN.

Vorschau-Demos

Zur allgemeinen Vorfreude haben wir Demo-Versionen kommender *Bestseller Games* auf den Heft-CDs untergebracht – die Titel verrät die Vorschauseite 143. Da diese Programme unterschiedliche Anforderungen an das System stellen, sind hier keine allgemeingültigen Angaben möglich; einige sind direkt spielbar, andere erfordern eine Festplatteninstallation oder müssen unter Windows gestartet werden.

Wenn Sie die Demos aus dem Programmstarter aufrufen, erhalten Sie einen kurzen Hinweistext mit allen nötigen Angaben. Beachten Sie bitte, daß wir die Demoprogramme direkt von den Herstellern übernehmen und weder eine Funktionsgarantie noch irgendeine Haftung übernehmen können.

Weitere Demos

Abhängig vom verbleibenden Speicherplatz sind auf der Heft-CD weitere Prüfversionen verschiedener kommerzieller Programme zu finden. Nähere Angaben dazu erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD *BGINSTAL* eingeben und dann *Andere Programme auf der CD* wählen.

Online-Software

Die Heft-CD enthält die Zugangssoftware großer Online-Anbieter wie CompuServe oder T-Online. Auch zu diesen Vollversionen erhalten Sie Installationsanweisungen und Anleitungen, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *BGINSTAL* eingeben und dann *Andere Programme auf der CD* wählen.

Share- und Freeware

Einige beliebte Packprogramme (ARJ, PKZIP, LHARC, RAR) stehen im Verzeichnis *\PACKER* zur Auswahl. Im Verzeichnis *\WORDVIEW* finden Sie den Word-Viewer von Microsoft, mit dem Sie Word-Dokumente ansehen und drucken können, falls Sie WinWord nicht besitzen, und im Verzeichnis *\BOOTDISK* befindet sich das Programm *Bootme* zum Erstellen verschiedener Boot-Disketten. Außerdem legen wir einen Maustreiber von Microsoft bei (*\MOUSE*), und im Verzeichnis *\PATCHES* finden sich Updates und aktualisierte Treiber von ATTIC.

Meist sind die Programme nicht direkt von der CD zu verwenden, sondern müssen installiert werden. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt. Dort finden Sie auch die rechtlichen Voraussetzungen für die regelmäßige Nutzung der Programme sowie eine Anleitung zur Registrierung.

CD-ROM KAPUTT?

Sollte Ihre Heft-CD zerkratzt sein oder einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Beachten Sie bitte die im Lizenzvertrag (Seite 146) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen, und schicken Sie die ausgefüllte Registrierung mit ein.



Schnelleinstieg



SCHICKSALSKLINGE läuft nach Herstellerangaben unter MS DOS ab V. 5.0 oder im MS-DOS-Modus von Windows 95. Nach unseren Erfahrungen ist es auch direkt unter Windows 95 spielbar, allerdings nur unter bestimmten Voraussetzungen – mehr dazu im Abschnitt *Windows 95*.

STERNENSCHWEIF kann unter MS DOS ab V. 5.0 oder Windows 95 gespielt werden.

Installation und Konfiguration

1. Legen Sie eine der Heft-CDs ein, wechseln Sie auf das CD-Laufwerk und dort ins Hauptverzeichnis.

2. Geben Sie **INSTALL** ein.



Klicken Sie im Hauptverzeichnis auf die Datei **INSTALL.EXE** doppelt.

3a. **SCHICKSALSKLINGE**: Sie sehen den ersten Installationsbildschirm vor sich. Bestätigen Sie den Programmpfad, oder geben Sie einen neuen ein. Danach drücken Sie **ENTER**.



3b. **STERNENSCHWEIF**: Auch hier muß ein Installationspfad bestätigt oder eingegeben werden, außerdem haben Sie drei Möglichkeiten der Installation mit unterschiedlichem Platzbedarf auf der Festplatte. Wählen Sie eine davon mit den Cursortasten aus, bestätigen Sie mit **ENTER** und bewegen dann die Markierung auf „Installation starten“. Nach einem Druck auf **ENTER** beginnt der Kopiervorgang.



4. Den Abschluß der Installation meldet ein Fenster, das Sie mit **ENTER** schließen.

Sound-Konfiguration

5. Das Sound-Setup wird von beiden Spielen beim ersten Spielstart automatisch gestartet.



5a. **STERNENSCHWEIF** fragt, wie die Musik wiedergegeben werden soll. Sie haben die Wahl, die Musik als Audio-Spur von der CD-ROM lesen (empfohlen) oder von der Soundkarte erzeugen zu lassen. Wählen Sie mit den Cursortasten links/rechts eine Soundkarte aus und bestätigen Ihre Auswahl mit **ENTER**.

6. Darauf folgt die Ausgabe der Soundeffekte und Sprachausgabe. Auch hier wählen Sie mit den Cursortasten links/rechts (**STERNENSCHWEIF**) bzw. oben/unten (**SCHICKSALSKLINGE**) und bestätigen mit **ENTER**.

7. Die meisten Soundkarten erfordern die Angabe von *Port-Adresse* und *Interrupt*. Falls die Vorgaben nicht auf Ihre Konfiguration zutreffen, klicken Sie in das Feld und geben die korrekten Werte ein. Schließen Sie die Angaben mit **ENTER** ab.



Wenn Sie das Sound-Setup später wiederholen möchten, geben Sie im Spielverzeichnis auf der Festplatte **SOUND** ein. Darauf werden vor dem nächsten Spielstart alle Werte erneut abgefragt.



Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblasterkompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens **BLASTER** ab. Geben Sie am DOS Prompt **SET** ein und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile:
BLASTER=A220 I5 D1 T4

Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf **A**, der Interrupt auf **I** und der DMA-Kanal auf **D**. In diesem Beispiel wäre also *Adresse 220* und *Interrupt 5* anzugeben.

Windows 95 verwaltet die Werte im *Gerätemanager* der Systemsteuerung. Klicken Sie auf die *Eigenschaften* der Soundkarte und wählen das Register *Ressourcen*.

Spielstart



Geben Sie im Spielverzeichnis auf der Festplatte **SCHICK** bzw. **SCHWEIF** ein. Es folgt ein animierter Vorspann, den Sie bei späteren Starts mit **ESCAPE** abbrechen können. Danach haben Sie den Startbildschirm vor sich. Wie es von hier weitergeht, erfahren Sie in der Spielanleitung ab Seite 10.



Wenn Sie auch **SCHICKSALSKLINGE** – entgegen den Herstellerangaben, aber unserem Rat folgend – direkt unter Windows 95 starten möchten, beachten Sie vorher bitte die Hinweise im Abschnitt *Windows 95*. **STERNENSCHWEIF** startet, die richtige Speicher- und Soundkonfiguration vorausgesetzt, problemlos unter Windows 95.

Spielanforderungen

Beide Spiele sind recht anspruchsvoll, was den Arbeitsspeicher angeht, und werfen dadurch ein Problem wieder auf, das eigentlich spätestens durch Windows 95 behoben schien: die Speicherkonfiguration und -optimierung. Da die beiden Teile außerdem verschiedene Konfigurationen erfordern, geben wir für jedes Spiel eine Kurzanleitung zur richtigen Konfiguration unter MS DOS. Zu Windows 95 lesen Sie mehr im gleichnamigen Abschnitt.



1. Schicksalsklinge

Der erste Teil der Trilogie stellt folgende Anforderungen an den konventionellen Arbeitsspeicher:

546.000 Bytes	Spiel läuft ohne Musik und Sound
563.000 Bytes	Spiel läuft mit CD-Musik
604.000 Bytes	Spiel läuft mit Musik und Soundeffekten

Je nach vorhandener Arbeitsspeicher reduziert das Programm selbständig die Sound- und Musikwiedergabe. Wieviel tatsächlich vorhanden ist, ermittelt der DOS-Befehl **MEM**.

Mehr als 600 KB konventioneller Arbeitsspeicher sind unter DOS nicht ohne Speichermanager zu erreichen, das bekannteste unter diesen Hilfsprogrammen ist **EMM386.EXE** aus dem Lieferumfang von MS DOS und Windows. Die Speicherkonfiguration eines PCs wird in den Konfigurationsdateien **CONFIG.SYS** und **AUTOEXEC.BAT** festgelegt, die beide im Hauptverzeichnis der ersten Festplatte C: zu finden sind. Öffnen und bearbeiten Sie diese Dateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa **EDIT** von MS DOS, und fertigen sie vorher Sicherungskopien an, am besten auf einer Bootdiskette! Haben Sie die Konfiguration angepaßt, muß der Rechner neu gestartet werden.

Besitzer von MS DOS 6.x können zur Speicheroptimierung das Tool **MEMMAKER.EXE** einsetzen, allen anderen hilft nur der manuelle Eingriff in die Konfigurationsdateien. Wir empfehlen, die vorhandenen Dateien zu ändern, da so alle notwendigen Treiber übernommen werden können. Für **DAS SCHWARZE AUGE** sind das Keyboard-, Maus- und CD-ROM-Treiber, die wir nur beispielhaft anführen, da Pfade und Dateinamen auf jedem System anders aussehen können. Belassen Sie die entsprechenden Zeilen, wie sie sind, und stellen lediglich **DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS**

CONFIG.SYS

```

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
DOS=HIGH,UMB
FILES=40
BUFFERS=40
REM CD- und Maustreiber anpassen!
DEVICEHIGH=C:\CDD\WCD.SYS/D:WP_CDROM
DEVICEHIGH=C:\MOUSE\MOUSE.SYS

```

AUTOEXEC.BAT

```

PATH C:\DOS
PROMPT $P$G
SET BLASTER=A220 I5 D1 T4
LH KEYB GR, C:\DOS\KEYBOARD.SYS
REM CD-ROM-Treiber anpassen!
LH C:\DOS\MSCDEX.EXE /S /D:WP_CDROM /M:10

```

HIGH (**CONFIG.SYS**) bzw. **LH** (**AUTOEXEC.BAT**) voran. Auch die Variablen **PROMPT**, **PATH** und **BLASTER** sollten Sie unverändert lassen. Einige Soundkarten benötigen Treibereinträge - lassen Sie auch diese, sofern vorhanden, unverändert und ergänzen gegebenenfalls **DEVICEHIGH** bzw. **LH**.

Folgende Einstellungen werden empfohlen:

Eventuelle weitere Einträge sollten Sie durch Voranstellen von **REM** deaktivieren. Um den ursprünglichen Zustand wiederherzustellen, brauchen Sie nur **REM** wieder zu entfernen.

2. Sternenschweif

DSA 2 benötigt für einen stabilen Programmablauf 599.040 Bytes freien konventionellen Arbeitsspeicher. Spielen Sie die Musik von CD ab, reduziert sich der Bedarf auf 568.320 Bytes. Zusätzlich sind jedoch rund 800 KB EMS-Speicher notwendig. Die Konfiguration entspricht der für **SCHICKSALSKLINGE**, mit Ausnahme der zweiten Zeile der **CONFIG.SYS**, die folgendermaßen aussehen sollte:

```

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 832 FRAME=E000

```

Der Parameter **FRAME** funktioniert nicht auf allen Systemen. Sollte es zu Problemen kommen, löschen Sie alles nach der Zahl 832 aus der Zeile.

Windows 95

Während **STERNENSCHWEIF** zu Windows 95 kompatibel ist, raten sowohl der Hersteller als auch Microsoft davon ab, **SCHICKSALSKLINGE** unter Windows 95 zu betreiben. Nach unseren Erfahrungen ist es mit Hilfe eines kleinen Tricks dennoch möglich, auch **DSA 1** direkt aus Windows 95 zu starten. Ändern Sie dazu nach der Installation die Startdatei **SCHICK.BAT** mit einem ASCII-Editor, indem Sie der Zeile **INTRO** ein **REM** voranstellen:

SCHICK.BAT

```

Soundset
REM intro
schickm
echo on

```

Speichern Sie die Datei. Bei weiteren Spielstarts wird das Intro umgangen, Sie sollten es sich also einmal im **MS-DOS**-Modus angeschaut haben.

Der Betrieb unter Windows 95 bringt erhebliche Vorteile mit sich, denn die Speicherkonfiguration gestaltet sich einfacher, und es brauchen weder zusätzliche Maus- noch CD-ROM-Treiber geladen zu werden. Außerdem können beide Spiele mit der gleichen Konfiguration betrieben werden. Sie entspricht dem obigen Beispiel für **STERNENSCHWEIF**, mit Ausnahme der nicht benötigten Maus- und CD-ROM-Treiber, deren Wegfall wertvollen Arbeitsspeicher einspart.

Sollte **SCHICKSALSKLINGE** wiederholt abstürzen, bleibt nur der **MS-DOS-MODUS** von Windows 95. Sie erreichen eine echte DOS-Umgebung, indem Sie Windows 95 verlassen und dabei die Option „Computer im MS-DOS-Modus starten“ aktivieren.

Mehr als 16 MB RAM

Sollte Ihr Rechner mehr als 16 MB RAM eingebaut haben (wird meist beim Booten angezeigt), kann das zu Problemen führen. Je nach Betriebssystem können sie auf zwei Arten gelöst werden:

1. **DOS**

Verwenden Sie das Programm **EATXMS**, das Sie im gleichnamigen Verzeichnis der Heft-CD finden, um



den zur Verfügung stehenden XMS-Speicher zu reduzieren.

Beispiel:

Ihr Rechner hat Speicher von 32 MB = 32.000 KB
 SCHICKSALSKLINGE unterstützt maximal 16 MB = 16.000 KB
 Somit sollte die Differenz durch EATXMS belegt werden
 16 MB = 16.000 KB

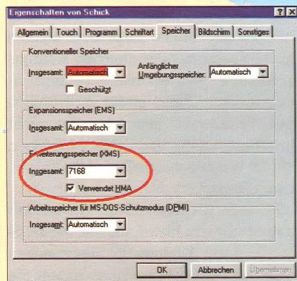
Starten Sie das Programm EATXMS in diesem Fall so (X steht für das CD-ROM-Laufwerk):

```
X:\EATXMS\EATXMS 16000
```

Dadurch reduziert sich der XMS-Speicher bis zum nächsten Bootvorgang auf verbleibende 16 MB.

2 Windows 95

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei SCHICK.BAT bzw. SCHWEIF.EXE und wählen aus dem Kontextmenü Eigenschaften. Aktivieren Sie das Register Speicher und ändern es wie folgt:



Entscheidend ist dabei der rot markierte Eintrag, der kleiner als 16000 sein muß, alle anderen können auf Automatisch eingestellt werden.

Problemlösungen

Keine Soundeffekte: Set Blaster Variable aus der AUTOEXEC.BAT entfernen, dann Rechner neu starten, in das Spiel-Verzeichnis wechseln, Sound eingeben und Soundkarten-Parameter von Hand eingeben. Falls das nicht zum Erfolg führt, eventuell Soundkarteninstallation neu starten.

SCHICKSALSKLINGE

Programm startet, aber Bildschirm bleibt schwarz: Vermutlich zu wenig konventioneller Speicher.

STERNENSCHWEIF

Absturz beim Verlassen des Tempels am Anfang: Falsche Speicherkonfiguration. In der CONFIG.SYS muß die Option NOEMS durch RAM 832 ersetzt werden – s. oben.

Absturz mit der Meldung „Guru Meditation“: Zu wenig konventioneller Speicher.

Abstürze trotz korrekter Konfiguration: Vermutlich mehr als 16 MB Speicher – s. oben.

Sound Blaster oder kompatible Karte funktioniert nicht: Installation der Soundkarte neu durchführen, dann im Verzeichnis SCHWEIF das Programm SOUND starten und die richtige Karte eingeben. Parameter T1 + T3 Sound und Blaster, T2 + T4 Sound Blaster Pro. Falls das nicht hilft, Interrupt und DMA-Adresse ändern. Gültige Interruptwerte können sein: 3,5,7,10, gültige DMA-Werte: 1,3, und Adressen: 220, und 240.

AWE 32 funktioniert bei Sternenschweif nicht richtig: Im Verzeichnis \PATCHES der Sternenschweif-CD finden Sie neue Treiber für die AWE32. Eine beiliegende Textdatei erklärt, wie der Patch anzuwenden ist.

Graviskarte führt zu Absturz bei Geräuschen und Maus: Abschalten der Maus oder Abschalten des Sounds. Auch durch eine Zusammenarbeit mit der Firma Gravis konnte dieses Problem nicht gelöst werden.

Kein Sound unter WINDOWS 95: Einige Soundkarten benötigen spezielle Treiber für MS-DOS. Informieren Sie sich im Handbuch der Soundkarte.

Meldung: Fehler beim Lesen von Laufwerk f: (CD-Laufwerk): CD-Schublade mehrmals aus- und einfahren. Sollte das nicht helfen, den Patch im Verzeichnis \PATCHES\DSA2 installieren, wie in beiliegender Textdatei beschrieben.

Meldung: Sternenschweif CD 2 einlegen: Programm mit STRG-Q verlassen, Sound-Setup neu starten, bei Auswahl der Musikausgabe entweder „Kein Sound“ oder die Soundkarte wählen. Der Fehler beruht auf der Audiowiedergabe und kann nicht behoben

werden. Er tritt aber nur sehr selten auf, nach dem „Umspielen“ der kritischen Stelle kann die CD-Musik wieder zugeschaltet werden.

Zusatzservice

Bootdiskette mit BOOTME

Alle, die sich nicht mit der DOS-Speicherverwaltung herumschlagen wollen oder können, sollten mal einen Blick in das Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD riskieren. Dort finden Sie ein kleines Programm namens BOOTME, das automatisch eine Bootdiskette anfertigt. Halten Sie eine leere HD-Diskette bereit, und starten Sie das Programm, indem Sie BOOTME eingeben oder auf BOOTME.EXE doppelklicken. BOOTME erstellt nicht nur einfach eine startfähige Diskette, sondern ein Menü, aus dem Sie die benötigte Speicherkonfiguration auswählen können. Außerdem berücksichtigt es Treiber, die für eine Windows-95-Konfiguration in die DOSSTART.BAT ausgelagert wurden. Eine solche Bootdisk ist fast schon ein Universalwerkzeug für problematische Spiele. Probieren Sie BOOTME unbesorgt aus, Schlimmeres als eine unbrauchbare Diskette dabei nicht herauskommen.



Auch BOOTME kann nur dann Treiber in die Startdateien einbinden, wenn sie vorhanden sind. Sind keine CD- und Maustreiber für DOS installiert, wird auch die Bootdiskette keine enthalten.

Microsoft Maustreiber

Die meisten Spiele verlangen einen Microsoft-Maustreiber. Obwohl die meisten Mäuse MS-kompatibel sind, kommt es hier immer wieder zu Schwierigkeiten. Daher liefern wir im Verzeichnis \MSMOUSE einen Original-Treiber von Microsoft mit, den Sie einsetzen können, wenn Sie ein Problem mit dem Maustreiber vermuten oder keinen DOS-Treiber besitzen.



Einige Maus-Modelle können mit einem kleinen Schalter entweder in den Microsoft- oder den Mouse-Systems-Modus versetzt werden. Schalten Sie in den MS-Modus, wenn Sie unseren Treiber verwenden!





GEBORENE HELDEN



Rollenspieler – sie erschaffen fremde Charaktere, leben in einer unerforschten Welt, vollbringen bewundernswerte Heldentaten und vergessen darüber, was um sie herum wirklich geschieht. In jeder Schulklasse gibt es mindestens einen begeisterten Rollenspieler, der jederzeit bereit ist, in einer Fantasyrunde die Licht- und Schattenseiten seiner Schöpfung zu erläutern, anstatt sich – beispielsweise – ins Nachtleben einer Großstadt zu stürzen. Dieses von vielen Mitmenschen belächelte Verhalten werden wir mit dieser Ausgabe nach Kräften fördern. Denn wir haben ein Herz für Rollenspieler. Mehr noch: wir sind diesem sympathischen Club beigetreten, träumen nachts von Aventurien und weigern uns, das Büro zu verlassen, bevor wir nicht noch diesen Dungeon...

Wie konnte es soweit kommen?!

Was zunächst nur für einen auserlesenen Kreis phantasiebegabter Spezialisten interessant war, entfaltete sich parallel zur Entwicklung der PCs zu einem neuen Computerspielgenre. In Deutschland hatte das Rollenspiel „Das Schwarze Auge“, vertrieben von der Firma Schmidt Spiele, bereits eine beachtliche Erfolgskarriere hinter sich, als Attic sich mit den Autoren bei *Fantasy Productions* zusammentat und mit der „Schicksalsklinge“ einen absoluten Hit landete. Erstmals waren eingefleischte Rollenspieler rundum von einer Computenumsetzung begeistert. Logisch, daß dieser Erfolg einen zweiten und dritten Teil nach sich zog; die Nordlandtrilogie des „Schwarzen Auges“ war geschaffen. Wer gerade keine illustre Runde von Rollenspielern zur Hand hatte, konnte sich von nun an auch allein in Fantasywelten versetzen und nicht nur die Rollen aller Abenteurer übernehmen, sondern diese Heldenparties zuvor selbst erschaffen.

Ach ja, diese Abenteurer wachsen ihrem Schöpfer doch ans Herz. Kein Wunder, denn bis das Ziel ihrer Suche erreicht ist, muß man gemeinsam so einige Bewährungsproben bestehen.

Manchmal muß für die Helden gesorgt werden wie für Säuglinge. Sie weigern sich, selbständig ins Bett zu gehen, außer auf Reisen, die scheinen sie wirklich zu ermüden. Trinkfest werden sie erst nach vielen Saufgelagen, dagegen stillen sie ihren Durst an brackigem Wasser, wovon sie an Dumpschädel erkranken. Das müsste man doch schmecken, bei Travia! Wenn sich dann kein Kräuterkundiger unter den Recken befindet und das Wirselkraut nicht auf der Einkaufsliste oder am Wegesrand steht, dann stirbt einem womöglich noch der Zwerg weg. All das ist sehr ärgerlich.

Immerhin, im zweiten Teil der Nordlandtrilogie, „Sternenschweif“, sind sie einigermaßen erwachsen geworden: sie merken ganz alleine, wann sie Hunger haben. Und sie müssen sich nicht in jedem Nachtlager aufs neue darüber einig werden, wer denn nun in welcher Reihenfolge Wache zu schieben hat.

Abgesehen von solchen Anfangsschwierigkeiten, die sich mit gesteigerner Erfahrung ohnehin von ganz alleine regeln, kommt auf die Heldengruppe eine knifflige Aufgabe zu: es gilt das symbolträchtige Schwert „Schicksalsklinge“ des legendären Hyggelik zu suchen und mit Hilfe dieser Waffe die Orks zu besiegen, die in jüngster Zeit zu weit in besiedelte Gebiete um Thorwal vorgedrungen sind. Auch im zweiten Teil der Nordlandtrilogie machen den Helden die Schwarzpelze zu schaffen. Diesmal belagern sie die Stadt Lowangen im Svellttal. Ohnehin scheint in Aventurien nichts mehr, wie es einmal war: Der Rassismus grassiert im nördlichen Mittelreich. Ein Teil der Bevölkerung schimpft auf die Elfen, andere wiederum wollen mit Zwergen nichts zu tun haben. Nun, Zwerge und Elfen hatten im Umgang miteinander schon immer einige Schwierigkeiten. Doch diese Feindseligkeiten sind von anderer Natur; Eingeweihte wissen, daß mit dem Überbringen des Salamandersteins an den Zwergen Ingramosh einige Mißverständnisse zwischen den beiden Rassen gelöst werden können. Und dann ist da auch noch die magische Axt Sternenschweif, die sich die Orks unter den Nagel gerissen haben. Eine erfahrene Heldentruppe ist in solch harten Zeiten niemals unterbeschäftigt!





SURVIVAL IN NORDLAND



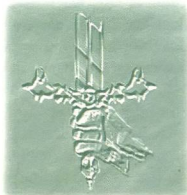
Paßwörter

DSA 1, Die Schicksalsklinge, hat im Gegensatz zum Nachfolger einen Kopierschutz. Wenn Sie aufgefordert werden, ein Paßwort einzugeben, schauen Sie in einer der beiden Tabellen nach und geben das entsprechende Paßwort ein. Es gibt zwei unterschiedliche Abfragemethoden: Werden Sie gebeten

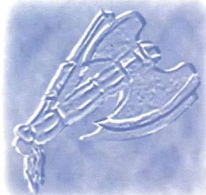
- ein bestimmtes Wort auf der angegebenen Seite, Spalte sowie Zeile zu suchen, schauen Sie in der oberen der beiden Tabellen nach, und lesen Sie das Paßwort ab.
- einen Ort zu suchen, der in einer bestimmten Himmelsrichtung von dem angegebenen Ort liegt, schauen Sie in der unteren der beiden Tabellen nach und lesen den Ort, der in diesem Fall auch das Paßwort darstellt, ab.

Hinweis

Beim Spielen des Schwarzen Auges werden Ihnen einige Unterschiede in Bedienung und Aussehen zwischen den ersten beiden Teilen der Nordlandtrilogie auffallen. Sie müssen sich deshalb aber nicht gleich zwei Anleitungen durchlesen. Um Ihnen die Sache zu erleichtern, weisen wir im folgenden auf diese Unterschiede hin, indem wir sie entsprechend mit



für SCHICKSALSKLINGE und



für STERNENSCHWEIF kennzeichnen.

SEITE	SPALTE	ZEILE	WORT	PAßWORT
7	2	6	1	THORWAL
12	1	7	1	VORSICHT
17	1	2	2	WISSEN
25	2	3	4	ORTE
58	2	5	1	HEXENKNOTE
60	1	1	1	STABZAUBER
67	1	5	4	PARADEWERT
74	1	1	1	SKELETT
77	2	5	1	OLGINWURZ
87	1	2	3	ABSCHNITT

WELCHE STADT LIEGT HIMMELSRICHTUNG VON ORT?

HIMMELSRICHTUNG VON ORT?	PAßWORT	
nördlich	Efferdun	MERSKE
östlich	Rovamund	NORDVEST
westlich	Skjal	GUDDASUNDEN
östlich	Rovik	ORVIL
südlich	Felsteyn	OBERORKEN
südlich	Skelellen	KRAVIK
nördlich	Tjoila	RUKIAN
nördlich	Daspota	RYBON
nördlich	Liskor	VIDSAND
westlich	Thoss	TJANSET



Für Schnelleinsteiger

- Durch die Eingabe von **SCHICK** bzw. **SCHWEIF** starten Sie das Spiel (siehe Seite 6 und 7). Nach der Soundinstallation legen Sie das Spielniveau (*Anfänger* oder *Fortgeschritten*) fest. Die anfängliche Einstellung kann jederzeit geändert werden (siehe Kapitel „Spieloptionen“).
- Am Anfang des Spiels befinden Sie sich im Tempel. Wenn Sie Ihre Helden nicht selbst generieren wollen (siehe Kapitel „Generierung“), laden Sie den Spielstand **START** (siehe Kapitel „Diskettenoptionen“)

WELCHEN ALTEN
SPIELSTAND WOLLEN
SIE LADEN ?

- START
- SPIEL 1
- SPIEL 2
- SPIEL 3
- SPIEL 4
- KEINEN

- Wird der Tempel verlassen, so befindet sich Ihre Heldengruppe in der Stadt. Falls Sie das Spiel abbrechen, sollten Sie unbedingt zuvor Ihren bisher erreichten Spielstand abspeichern (siehe Kapitel „Diskettenoptionen“), um später an dieser Position wieder einsteigen zu können.

ANFÄNGERMODUS

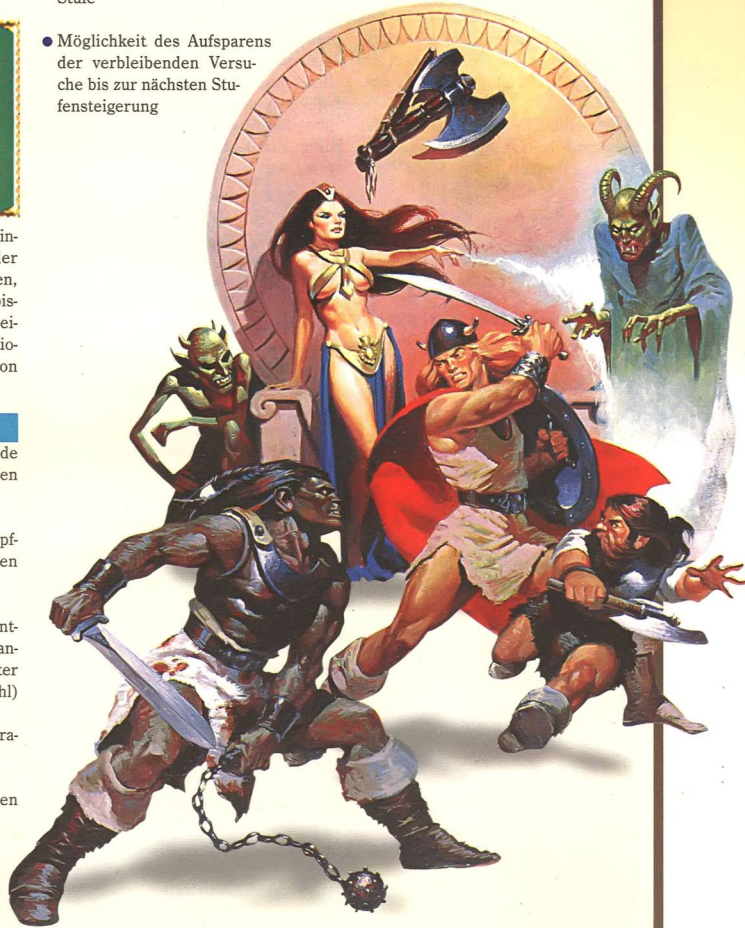
Der Anfängermodus bietet folgende vereinfachte Spielführung, ändert den Handlungsablauf allerdings nicht:

- Automatische Verteilung der Kampftalentwerte auf die zugehörigen Attacke- und Paradowerte
- Automatische Steigerung der Talent- und Zauberfertigkeiten bei Stufenanstieg (Werterhöhung durch Computer ab bestimmter Abenteuerpunktezahl)
- Auskunft über die Attacke- und Paradowerte in der Zustandsübersicht
- Talent- und Zauberwerte können nicht eingesehen werden
- Farbliche (gelb) Hervorhebung des Helden, der am besten zur Erfüllung einer Aufgabe (z.B. in einer Taverne zu tanzen) geeignet ist.

FORTGESCHRITTENEN-MODUS

Im Fortgeschrittenenmodus können Sie selbst Hand anlegen:

- Manuelle Steigerung der verschiedenen Talente und Zauberwerte
- Manuelle Steigerung der Attacke- und Paradowerte einzelner Waffen
- Automatische, manuelle oder kombinierte Verteilung der verbliebenen Versuche bei Erreichen einer neuen Stufe
- Möglichkeit des Aufsparens der verbliebenden Versuche bis zur nächsten Stufensteigerung
- Wechsel zwischen automatischer und manueller Punkteverteilung
- Umwandlung der Zauberfertigkeitsteigerung in Astralpunktsteigerung bei Magiern (10 Zauberfertigkeitsteigerungen können in 3-8 Astralenergiepunkte verändert werden)
- Übersicht der Attacke- und Paradowerte sowie der Talent- und Zauberfertigkeitswerte



Anleitung

Auf ins Abenteuer – Allgemeine Bedienungs- hinweise

Um eine Heldengruppe sicher durch die anstehenden Abenteuer zu führen, bedarf es der Kenntnis einiger weniger Handgriffe. Während des Abenteuers gelten die gleichen Maus- und Tastaturfunktionen:

Mausfunktionen:

1. Mit der *rechten Maustaste* öffnen oder schließen Sie die aktuelle Menübox.
2. Die *linke Maustaste* wird für die Auswahl der angegebenen Icons und der angezeigten Menüauswahl benutzt. Ebenso können Sie sie benutzen, um Gegenstände und Türen anzuschauen.
3. Mit einem *Doppelklick* auf ein Heldenportrait können Sie die Zustandsübersicht aufrufen.

Tastenfunktionen:



Öffnet die aktuelle Menübox



Schließt die Menübox



Die Cursortasten heben die gewünschte Auswahl hervor



Aktiviert die hervorgehobene Auswahl



Bringt Sie grundsätzlich in die vorhergehende Aktion zurück

Alternativ zu den Mauspfilen auf dem Bildschirm können Sie sich mit Hilfe der Cursor-Tasten durch die 3D-Landschaft bewegen.

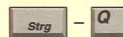
4. Um die Heldenbilder auf der Portraitleiste zu verschieben, klicken Sie mit der *linken Maustaste* auf das Portrait des entsprechenden Helden und halten sie gedrückt. Bewegen Sie nun die Maus, um den Helden an die gewünschte Position zu bringen, und lassen Sie dann die Maustaste los.

Erweiterte Mausbedienung:

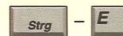
Im 3D-Modus wird die Gehrung der Heldengruppe durch die auf dem Bildschirm erscheinenden Mauspfleile aktiviert. Drücken Sie hierzu einfach die *linke Maustaste*, und schon setzt sich Ihre Gruppe in Bewegung.

(Neben der Möglichkeit, das Spiel über die *Maus* zu bedienen, können Sie diese auch komplett durch die *Tastatur* ersetzen.

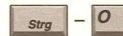
6. Weitere Tastaturkürzel:



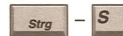
Schnelles Verlassen des Spiels



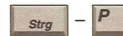
Aufruf der Zustandsübersicht



Änderung der Heldenreihenfolge



Spieloptionen



Pause (Ende durch jede beliebige Taste)

In STERNENSCHWEIF stehen Ihnen folgende zusätzliche Tastenkürzel zur Verfügung:



Aufruf der Zustandsübersicht



Änderung der Heldenreihenfolge



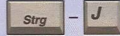
Spieloptionen



Datum und Uhrzeit



Aufruf des Tagebuchs



oder Automap



oder Disk-Optionen



Aufruf der Credits



Menübox des Schwarzen Auges



Pause (Ende durch jede beliebige Taste)



Mit der Leertaste können Sie Gegenstände und Türen vor Ihnen berühren.

Um den Blickwinkel Ihrer aktuellen Heldengruppe zu verändern, benutzen Sie auf dem **Zahlenblock** die Tasten:



Blick nach oben



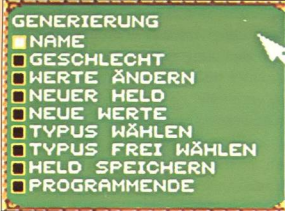
Blick nach unten



zentriert den Blickwinkel wieder.



Der Held im Spiel – Heldengenerierung



Um einen überlebensfähigen Aventurier zu erschaffen, sollten Sie die gebotenen Möglichkeiten der Generierung bestmöglich nutzen.

Ein Held wird geboren...

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, einen neuen Helden zu erschaffen:

Wenn Sie eine schnelle, automatische Berechnung aller Heldenwerte bevorzugen, sollten Sie sich für die Menüoption *Typus frei wählen* entscheiden. Es erscheint ein Menü, aus dem Sie Ihren gewünschten Heldentyp auswählen



Stellen Sie vor der Auswahl von *Werte ändern* fest, welche Werte die Mindestbedingungen für Ihren gewünschten Heldentyp nicht erfüllen. Diese Werte müssen Sie entsprechend verändern. Die Anpassung der Eigenschaftswerte ist einfach, jedoch nicht beliebig und erfolgt auf der Basis folgender Regeln:

- Jeder positive Eigenschaftswert kann nur im Rahmen des Wertebereichs von 8 bis 13, jeder negative Eigenschaftswert nur im Rahmen des Wertebereichs von 2 bis 8 verändert werden.
- Um eine positive Eigenschaft um einen Punkt zu erhöhen, müssen zwei negative Eigenschaften um jeweils

können (Vorzüge und Schwächen siehe Kapitel „Heldentypen“). Um die weiteren Eigenschaften des so erstellten Helden festzulegen, fahren Sie fort wie unter „Weitere Heldeneigenschaften“ beschrieben.

Die manuelle Generierung führt meist zu besseren Eigenschaftswerten. Trotzdem automatisch generieren?
 Ja
 Nein

Sollten Sie die etwas zeitintensivere, dafür im Ergebnis aber oft bessere, manuelle Heldenerschaffung bevorzugen, wählen Sie *Neue Werte*. Es werden zuerst sieben positive Eigenschaftswerte Ihres Helden ausgewürfelt. Die Zuteilung der Würfelergebnisse auf die einzelnen Eigenschaften *Mut (MU)*, *Klugheit (KL)*, *Charisma (CH)*, *Fingerfertigkeit (FF)*, *Gewandtheit (GE)*, *Intuition (IN)* und *Körperkraft (KK)* nehmen Sie selbst vor. Auf dieselbe Art und Weise werden anschließend die negativen Heldeneigenschaften *Aberglaube (AG)*, *Höhenangst (HA)*, *Raumangst (RA)*, *Goldgier (GG)*, *Totenangst (TA)*, *Neugier (NG)* und *Jähzorn (JZ)* ausgewürfelt und zugeordnet. Die Funktion *Typus wählen* bietet eine Liste von Heldentypen, die mit Ihrer momentanen Verteilung der Eigenschaftswerte zu generieren sind. Wählen Sie den gewünschten Typ aus. Haben Sie sich für einen ma-

einigen Punkt erhöht werden (oder eine negative Eigenschaft um zwei Punkte). Bei Reduzierung von positiven Eigenschaften müssen entsprechend auch zwei negative Eigenschaftswerte verringert werden.

- Eine Eigenschaft, die einmal erhöht wurde, (in STERNENSCHWEIF rot dargestellt), darf nicht mehr reduziert werden und umgekehrt. Wer sich einmal dafür entschieden hat, eine Eigenschaft zu verändern, sollte berücksichtigen, daß er diese Eigenschaft nicht mehr auf den alten Wert verändern kann. (Verringerter Werte werden in STERNENSCHWEIF grün dargestellt.)

giebigabten Heldentyp (außer den Elfen) entschieden, können Sie die Talent- und Zaubersteigerungspunkte austauschen. Magier haben zudem die Möglichkeit, auf Zauberfähigkeiten zurückzugreifen und dadurch eine höhere Zahl an Astralpunkten zu erhalten. Nach der Heldenbestimmung fahren Sie wie im nächsten Abschnitt „Weitere Heldeneigenschaften“ fort.



- Eine positive Eigenschaft kann nur dann erhöht werden, wenn die Erhöhung der negativen Eigenschaften noch um zwei Punkte möglich ist. Gleiches gilt für die Reduzierung von positiven Eigenschaften. Sollten Sie bei der manuellen Anpassung der Eigenschaftswerte die obigen Regeln nicht genau beachtet haben, können Sie in eine Situation geraten, die ein weiteres Verändern der Eigenschaftswerte verhindert. In diesem Fall wählen Sie *Neue Werte* und achten bei der Zuteilung der Würfelergebnisse genau auf die Mindestbedingungen für den von Ihnen gewünschten Helden.

Anleitung



Sollten die Mindestbedingungen für einen Heldentypen nicht erfüllt sein, (siehe „Heldentypen“) oder der von Ihnen bevorzugte Heldentyp nicht generierbar sein, erscheint ein entsprechender Hinweis. In diesen Fall können Sie die erwürfelten Werte nochmals korrigieren.



Weitere Heldeneigenschaften: Name, Geschlecht und Aussehen

Nachdem Sie den Heldentyp ausgewählt haben, sollten Sie den vollen Namen Ihres Helden sowie das Geschlecht festlegen. Jetzt sehen Sie die wichtigsten Werte Ihres Helden vor sich auf dem Bildschirm.

Durch Mausklick auf das Portrait in der oberen Bildschirmecke (oder Anwahl des Menüpunktes **Aussehen** in STERNENSCHWEIF) können Sie Ihrem Helden zum Abschluss das von Ihnen gewünschte Aussehen geben.

Der Held ist erschaffen, was nun?

Wenn Sie im Fortgeschrittenenmodus spielen, sollten Sie an dieser Stelle die Ausführungen zu Zauber- und Talentwerten beachten. Spielen Sie jedoch im Anfängermodus, überspringen Sie einfach die nächsten Abschnitte und beschäftigen sich mit den abschließenden Heldenoptionen.

Talentsteigerungen im Fortgeschrittenenmodus

Nachdem Sie Ihren Helden erschaffen haben, verbleibt Ihnen im Fortgeschrittenenmodus die Möglichkeit, Talentpunkte auf die verschiedenen Talente Ihres Helden zu verteilen und so Veränderungen an der bisherigen Heldenpersönlichkeit vorzunehmen. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Talentpunkte hängt vom Heldentyp ab und ist dem Kapitel „Heldentypen“ zu entnehmen. Die Steigerung der Talente

durch Verteilen der Talentpunkte erfolgt nach folgenden Gesichtspunkten:

- Kampftalente sind maximal um einen Punkt steigerbar
- Wissenstalente sind um drei Punkte steigerbar
- alle anderen Talente können um maximal zwei Punkte gesteigert werden
- Sie haben maximal drei Versuche zur Verfügung, um einen Talentwert einen Punkt zu steigern; gelingt es Ihnen nicht, so müssen Sie mit der Steigerung bis zur nächsten Stufe warten.
- zauberkundige Helden haben weniger Steigerungsversuche zur Verfügung als „gewöhnliche“ Helden. Sie können jedoch einen Teil ihrer Zauberkundigkeits-Steigerungen opfern, um mehr Talentsteigerungs-Versuche zu erhalten (und umgekehrt).

Um ein Talent zu steigern, müssen Sie auf die Talentseiten umschalten. Dies geschieht entweder durch Drücken der Cursor-Taste nach rechts oder durch Anklicken des Pfeilsymbols in der rechten, unteren Ecke. Sie erkennen die nach Gruppen geordneten Talente sowie die dazugehörigen Talentwerte (-18 bis +18). Um einen Steigerungsversuch durchzuführen, brauchen Sie aus der



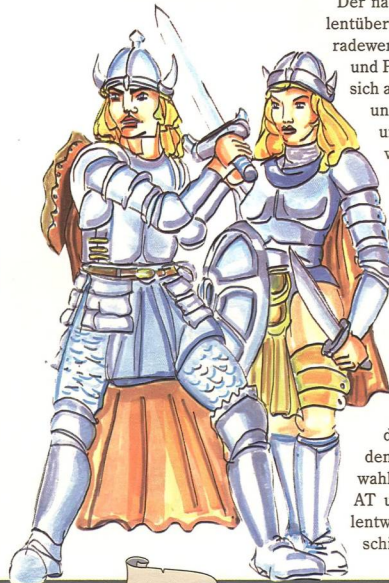
Menübox der Talentseite nur die gewünschte Talentgruppe und das zu steigernde Talent auszuwählen. Ihr Glück entscheidet, ob die Talentsteigerung gelingt und der Talentwert um einen Punkt steigt, oder ob er gleich bleibt. Jeder Talentsteigerungsversuch, ob gelungen oder mißlungen, reduziert die Zahl der verbliebenen Versuche um eins. Sobald Sie alle Talentpunkte auf die Talente der drei Talentseiten aufgeteilt haben, können Sie sich den Attacke- und Paraderwerten Ihres Helden zuwenden.

Änderung der Attacke- und Paraderwerte im Fortgeschrittenenmodus



Der nächste Bildschirm nach der Talentübersicht zeigt die Attacke- und Paraderwerte des Helden sowie den AT- und PA-Basiswert. Diese berechnen sich aus den Eigenschaften MU, GE und KK (Attacke) und IN, GE und KK (Parade). Dieser Basiswert wird nun durch die entsprechenden Talentwerte modifiziert. Jeder Heldentyp verfügt über individuelle Werte für folgende Kampfstile: *Waffenlos, Hiebaffen, Stichaffen, Schwerter, Äxte, Speere, Zweihänder, Schußaffen und Wurfaffen.*

Sie können sich entscheiden, ob Sie mehr Wert auf die Angriffs- oder die Verteidigungsfertigkeiten Ihres Helden legen wollen. Mittels der Auswahlbox können Sie die Werte von AT und PA im Rahmen ihres Talentwertes (letzte Spalte: TB) verschieben.





Ein Beispiel: Wenn Sie einen Talentwert von 7 in einer bestimmten Waffenkategorie haben, können Sie 4 Punkte auf den AT- und 3 Punkte auf den PA-Basiswert aufschlagen, genauso gut aber auch 3:4 oder 6:1 verteilen!

Dies gilt jedoch nur, wenn Ihr Held in der entsprechenden Kampffertigkeit einen positiven Talentwert besitzt.

Die Werte in Schuß- und Wurfaffen werden ebenfalls mittels eines Basiswertes (der sich aus KL, GE und KK zusammensetzt) und den entsprechenden Talentwerten berechnet. Dabei sind keine Verschiebungen möglich.

Zaubersteigerungen im Fortgeschrittenmodus

Die magiebegabten Helden (Druide, Magier, Hexe, Elfen) verfügen über eine unterschiedlich hohe Anzahl an Versuchen, ihre Zauberfertigkeit zu steigern. Die Basiszahl der zur Verfügung stehenden Punkte hängt allein vom Heldentyp ab und ist dem Kapitel „Heldentypen“ zu entnehmen. Durch die Verteilung der Punkte haben Sie die Möglichkeit, die magischen Fähigkeiten des Helden Ihren Vorstellungen entsprechend anzupassen. Die Steigerung der Zauberprüche durch Verteilen der Steigerungspunkte erfolgt nach folgenden Gesichtspunkten:

- Jeder Zauberspruch kann nur um einen Punkt gesteigert werden.
- Zauberprüche sind eindeutig einem Heldentyp zuzuordnen. Falls ein Zauber z.B. eindeutig von elfischen Wesen etabliert wurde, sind Elfen in der Lage, zwei Steigerungen dieses Zaubers durchzuführen (Zuordnung der Zauber zu den einzelnen Klassen siehe Kapitel „Magische Schulung“)

Welche magische Schulung wurde bevorzugt?

- Antimagic
- Beherrschung
- Dämonologie
- Bewegung
- Heilung
- Heilsicht
- Kampf
- Verhandlung
- Veränderung

- Magier können alle Zauber der eigenen Schulung zusätzlich um einen weiteren Punkt steigern. Somit können Sprüche, deren Ursprung bei den Magiern liegt, von Magiern, die zu-

sätzlich geschult wurden, um drei Punkte, alle anderen Sprüche der Schulung um zwei Punkte und die verbliebenen Zaubersprüche um einen Punkt gesteigert werden.

- Hinweis: Ein Zauberspruch mit Zauberfertigkeit unter -5 kann im Spiel nicht angewandt werden; die höchste Zauberfertigkeit, die ein Held erreichen kann, ist 18.
- Sie haben, je nach Heldentyp, unterschiedlich viele Steigerungsversuche zur Verfügung. Sie können allerdings auch Talentsteigerungsversuche aufgeben, um mehr ZF-Steigerungen zu erhalten. Diese Umtauschregelung gilt nicht für Elfen.

WIEVIELE ZAUBERSTEIGERUNGEN WOLLEN SIE IN TALENTSTEIGERUNGEN UMWANDELN (MAXIMAL 5)?

—

- Zusätzlich können Magier einen Teil ihrer ZF-Steigerungen aufgeben, um dafür mehr Astralpunkte zu erhalten.

Wollen Sie als Magier(in) zugunsten Ihrer Astralenergie auf 10 Steigerungen der Zauberfertigkeiten verzichten?

- Ja
- Nein

Um einen Zauberspruch zu steigern, müssen Sie auf die Zauberseiten umschalten. Die Zauberseiten sind ebenfalls über die Cursor-Tasten oder die Pfeilsymbole am unteren Bildrand zu erreichen. Sie erkennen die nach Gruppen geordneten Zauber sowie die dazugehörigen Zauberfertigkeiten (-18 bis +18). Um einen Steigerungsversuch durchzuführen, wählen Sie aus der Menübox der Zauberseite die gewünschte Zaubergruppe und den zu steigenden Zauberspruch aus. Ihr Glück entscheidet, ob die Steigerung gelingt und damit der Zauberspruchwert um einen Punkt steigt oder ob er gleich bleibt. Jeder Zaubersteigerungsversuch, ob gelungen oder mißlungen, reduziert die Zahl der verbliebenen Steigerungsversuche um eins. Mit drei Versuchen muß es ihnen gelingen, sonst sind Steigerungen, wie bei den

Talenten, erst wieder auf der nächsten Stufe erlaubt.

Abschließende Heldenoptionen, Rückkehr zum Hauptprogramm

Speichern Sie den Helden vor weiteren Aktionen ab, indem Sie die Menüoption *Held speichern* auswählen. Sollten Sie im Fortgeschrittenen-Spiel noch Steigerungsversuche übrig haben, können Sie diese bis zur nächsten Stufensteigerung aufsparen, automatisch verteilen lassen oder selbst die Verteilung vornehmen.

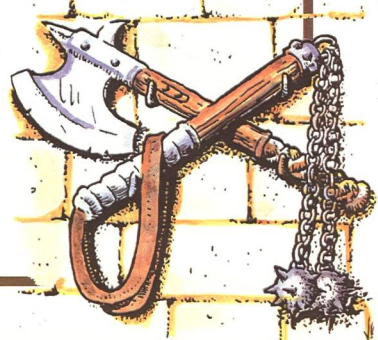
Nach dem Abspeichern Ihres Helden können Sie einen weiteren Helden erschaffen, indem Sie *Neuer Held* auswählen oder das Abenteuer nach Auswahl von *Programmende* bzw. *Zurück zum Hauptprogramm* fortsetzen.

Wenn Sie STERNENSCHWEIF spielen, befinden sich alle von Ihnen erschaffenen Helden im Tempel in Kvirasim. Entscheiden Sie dort, welche Helden sich in das Abenteuer begeben sollen.

In STERNENSCHWEIF können Sie außerdem die aktuellen Werte Ihres Helden ausdrucken. Sie müssen hierzu den Menüpunkt *Held drucken* aktivieren. Sie erhalten so einen vollständigen Heldenbrief auf Papier oder in einer Textdatei (Siehe Kapitel „Spieloptionen“).

Weiterführender Hinweis

Sollten Sie verschiedene Helden desselben Typs erschaffen, so können sich trotz gleicher Rasse unterschiedliche Basistalent- oder Eigenschaftswerte ergeben. Jeder Held wird aufgrund seines Geburtstages im Zeichen einer Gottheit geboren. Einige Götter begünstigen gewisse Talent- oder Eigenschaftswerte.





Heldentypen

Sie können Ihre Heldengruppe aus insgesamt 12 verschiedenen Heldentypen zusammenstellen. Jeder Held besitzt typische Merkmale und Eigenschaften, die je nach Spielsituation von unterschiedlicher Wichtigkeit sein können. Zusätzlich

zur individuellen, vom Heldentyp abhängigen Ausrüstung, erhalten alle Helden ein Paar Schuhe, einen Wasserschlauch, zwei Proviantpakete, eine Hose, weibliche Helden darüber hinaus noch ein Hemd.

In STERNENSCHWEIF besitzen sie auch eine Decke.

**Der Krieger**

Krieger sind Meister in allen bewaffneten Kampftechniken und für das Überleben einer Gruppe in diesen finsternen Zeiten oftmals unumgänglich. Sie haben das verbriefte Recht, auch schwerste Rüstungen zu tragen und den Zweihänder zu führen. Ihr Ehrenkodex verbietet den Umgang mit Giften.

Die Ausrüstung:

Dolch, Schwert, Lederharnisch.

Grundbedingungen für die Generierung:

MU: 12 KK: 12 GE: 11 JZ: <6

Talentsteigerungsversuche pro Stufe: 20

**Der Thorwaler**

Lebenslust und Freude am Wettkampf – mit anderen oder den Naturgewalten – sind die Merkmale der hünenhaften Thorwaler, die als Krieger wie als Seefahrer gleichermaßen geachtet wie gefürchtet sind.

Die Ausrüstung:

Säbel, Schnapsflasche, Skraja.

Grundbedingungen für die Generierung:

MU: 11 GE: 11 KK: 12 AG: 6 RA: 4

Talentsteigerungsversuche pro Stufe: 20

**Der Streuner**

Ob Taschendieb oder Schwindler, ein Streuner ist in den Städten und unter Leuten zu Hause, denen er seine Talente beweisen kann. In der Wildnis dagegen ist ein Streuner verloren, während er in Sachen Geld wahrlich ein Lebemann ist.

Die Ausrüstung:

Dolch, Dietriche, Rapier.

Grundbedingungen für die Generierung:

MU: 13 FF: 12 GE: 11 GG: 7

Talentsteigerungsversuche pro Stufe: 20

**Der Jäger**

Diese zurückgezogen lebenden Einzelgänger sind profunde Kenner der Wildnis und ihrer Gefahren.

Sie sind erfahren im Umgang mit Fernwaffen aller Art und halten wenig von Geld.

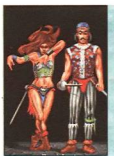
Die Ausrüstung:

Dolch, Langbogen, 20 Pfeile.

Grundbedingungen für die Generierung:

GE: 12 IN: 12 RA: 7

Talentsteigerungsversuche pro Stufe: 20

**Der Gaukler**

Gaukler sind Männer und Frauen des fahrenden Volkes. Sie gelten als Überlebenskünstler auf allen Gebieten.

Die Ausrüstung:

2 Wurfmesser, Dolch.

Grundbedingungen für die Generierung:

MU: 11 FF: 12 GE: 13 AG: 7

Talentsteigerungsversuche pro Stufe: 20

**Der Zwerg**

Das kleine Volk versteht sich ausgezeichnet auf die Schmiedekunst und die Einschätzung von Wertgegenständen. Zudem sind sie gefürchtete Axtkämpfer. Geld ist für sie kein Thema, über das man spricht – Geld hat man.

Die Ausrüstung:

Brecheisen, Hammer, Streitkolben.

Grundbedingungen für die Generierung:

FF: 12 KK: 12 GG: 7

Talentsteigerungsversuche pro Stufe: 20

Hinweis

Es handelt sich bei den Grundbedingungen lediglich um Richtwerte.



Der Magier

Die Adepten der magischen Künste verstehen sich selbst als Wissenschaftler, deren größte Freude die Entdeckung neuer Formeln oder arkaner Mysterien ist. Ihre Zauberfertigkeiten gestatten ihnen aber auch das Überleben in feindlicher Umgebung. Als Waffen benutzen sie nur ihren Zauberstab oder ein Messer.

Die Ausrüstung:

Dolch, Schreibzeug, Zauberstab, Robe.

Grundbedingungen für die Generierung:

KL: 13 CH: 12 AG: <5 NG: 6

Talentsteigerungsversuche pro Stufe: 15
Zaubersteigerungsversuche pro Stufe: 40



Die Hexe

Im Gegensatz zu den Magiern ist die Quelle der Hexenkünste nicht das Bücherwissen von Jahrhunderten, sondern die intuitive Kenntnis der menschlichen und tierischen Natur. Leider können sie nur mit ausgewählten Waffen kämpfen.

Die Ausrüstung:

Zwei Einbeeren, Hexenbesen.

Grundbedingungen für die Generierung:

CH: 13 IN: 12 HA: <5

Talentsteigerungsversuche pro Stufe: 20
Zaubersteigerungsversuche pro Stufe: 25



Der Druid

Sowohl die Kenntnis finsterner Beherrschungszauber als auch die Liebe zur Natur sind typische Eigenschaften der verschlossenen Druiden.

Ihr Glaube verbietet ihnen die Benutzung metallener Waffen und Rüstungen.

Die Ausrüstung:

Wirselkraut, Jorugawurzel, Vulkanglasdolch.

Grundbedingungen für die Generierung:

MU: 13 KL: 12 TA: <5

Talentsteigerungsversuche pro Stufe: 20
Zaubersteigerungsversuche pro Stufe: 25



Der Auelf

Dieses Elfenvolk pflegt den engsten Kontakt zu Aventuriern. Ihre Zauber gehören auch für viele Magier zur Grundausbildung.

Die Ausrüstung:

Rapier, Harfe, Langbogen, 20 Pfeile.

Grundbedingungen für die Generierung:

CH: 12 GE: 12 IN: 13 GG: <5

Talentsteigerungsversuche pro Stufe: 20
Zaubersteigerungsversuche pro Stufe: 20



Der Waldelf

Waldelfen leben zurückgezogen in den dichten Wäldern Nordaventuriens.

Sie gelten als Meister des Bogens und besitzen viele Talente, die das Überleben in der Wildnis sichern.

Die Ausrüstung:

Messer, Flöte, Langbogen, 20 Pfeile.

Grundbedingungen für die Generierung:

CH: 13 GE: 13 IN: 13 AG: <5 GG: <5 JZ: <5

Talentsteigerungsversuche pro Stufe: 20
Zaubersteigerungsversuche pro Stufe: 20



Der Firnelf

Nur wenige dieses Volkes sind bisher in südliche Breiten vorgedrungen. Firnelfen verfügen über viele, anderen Wesen unbekannt, Zauber.

Die Ausrüstung:

Flöte, Speer, Robbentöter.

Grundbedingungen für die Generierung:

CH: 12 GE: 13 IN: 13 AG: <5 GG: <5

Talentsteigerungsversuche pro Stufe: 20
Zaubersteigerungsversuche pro Stufe: 20



Hinweis

Es handelt sich bei den Grundbedingungen lediglich um Richtwerte.

Anleitung



DIE GUTEN EIGENSCHAFTEN

(MU):

Ein hoher Mut-Wert bedeutet, daß ein Held sowohl hohe Entschlußfreudigkeit als auch große Willensstärke besitzt. Dies mag ihm sowohl im Kampf als auch beim Widerstand gegen Zauberei von Nutzen sein.

Klugheit (KL):

Diese Eigenschaft ist ein Maß für folgende Fähigkeiten: Theoretisches Wissen, gutes Erinnerungsvermögen, Fähigkeit zu abstraktem Denken sowie zu vorausschauender Planung. Damit ist sie die Grundlage fast aller Zauberei.

Charisma (CH):

Ein Held mit hohem Charisma hat es leichter, sein Gegenüber zu beeinflussen. Seine Ratschläge werden von anderen Helden leichter akzeptiert.

Fingerfertigkeit (FF):

Diese Eigenschaft bestimmt, wie gut ein Held mit seinen Händen kleine Gegenstände manipulieren kann. Beste Beispiele sind das Entschärfen von Fallen, das Öffnen von Schlössern oder die richtige Fingerstellung bei bestimmten Zaubersprüchen.

Gewandtheit (GE):

Die Fähigkeit, sich geschickt und elegant zu bewegen, plötzlich auftretenden Hindernissen auszuweichen oder einen Hieb zu unterlaufen.

Die Eigenschaften eines Helden

Intuition (IN):

Während Klugheit das erlernte Wissen umfaßt, ist eine hohe Intuition eher ein Maß für angeborene geistige Beweglichkeit und die Fähigkeit, „aus dem Bauch heraus“ die richtigen Entscheidungen zu treffen.

Körperkraft (KK):

Muskelkraft, von der das Bewegen schwerer Waffen und die maximale Traglast eines Helden abhängt.

DIE SCHLECHTEN EIGENSCHAFTEN

Aberglaube (AG):

Das Wissen um das magische Zusammentreffen zwischen Zeichen und Ereignissen – schwarze Katzen, rote Haare und dergleichen. Ein starker Aberglaube führt oft dazu, daß sich ein Held leicht verzaubern läßt.

Höhenangst (HA):

Angst vor großen Höhen sowie Schwindelgefühl. Höhenangst ist hinderlich beim Überqueren von Hängebrücken oder am Rande eines Abgrundes.

Raumangst (RA):

Die Angst vor dem Eingeschlossensein in engen Räumen. Ausgesprochen hinderlich beim Erkunden von Höhlen.

Goldgier (GG):

Das Streben nach Gold, Edelsteinen oder anderen wertvollen Gegenständen. Ein Held, der von seiner Goldgier überwältigt wird, vergißt oft alles andere um sich herum und kann sich und seine Mitstreiter so schnell in gefährliche Situationen bringen.

Totenangst (TA):

Die Angst vor Gebeineldern und untoten Wesenheiten: Mumien, Zombies und Skeletten. Ein Held mit hoher Totenangst weigert sich gelegentlich, diese Wesen zu bekämpfen, und sucht statt dessen sein Heil in der Flucht.

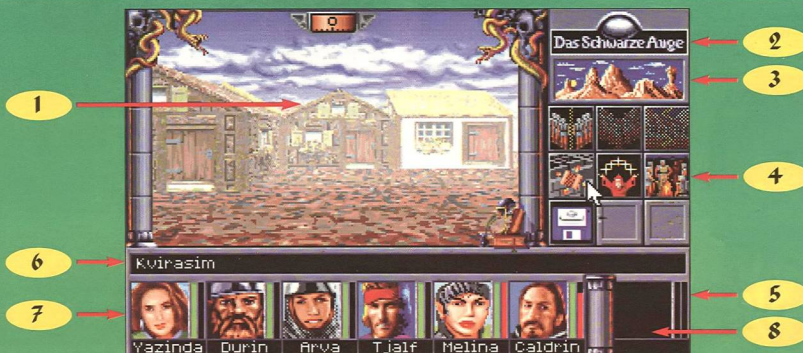
Neugier (NG):

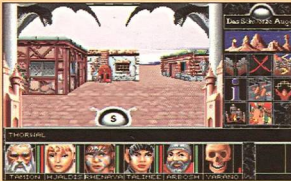
Eine gesunde Neugier ist jedem Helden geraten, aber zuviel des Guten kann die gleichen negativen Effekte nach sich ziehen wie eine ausgeprägte Goldgier. Vor allem Magier werden beim Anblick von Schriftrollen und magischen Artefakten gerne von überwältigender Neugier gepackt.

Jähzorn (JZ):

Ein Held mit einem hohen Jähzornwert ist leicht reizbar und greift schnell zum Schwert, wenn er sich in seiner Ehre gekränkt sieht.

Der Hauptbildschirm





Gleich zu Beginn des Abenteuers werden Sie Bekanntschaft mit dem Hauptbildschirm machen, der Sie durch das gesamte Abenteuer begleiten wird. Dort werden alle Ereignisse dargestellt. Die Unterschiede zwischen SCHICKSALSKLINGE und STERNENSCHWEIF finden Sie entsprechend gekennzeichnet.

1. Das Ansichtsfenster

Es nimmt den größten Teil des Bildschirms ein. In diesem Fenster werden immer die Lokalitäten dargestellt, in denen sich die Heldengruppe zur Zeit befindet. Es steht Ihnen z.B. ein Händler, ein Schmied oder ein Geweihter gegenüber. Städte und Dungeons erscheinen in dreidimensionaler Ansicht ebenfalls im Ansichtsfenster.

2. Das Schwarze Auge

Hier können Sie die Credits anwählen.

STERNENSCHWEIF bietet zusätzlich die Möglichkeit, hier Spieleoptionen (siehe Kapitel „Spieleoptionen“) und das Tagebuch (siehe Kapitel „Tagebuch“) aufzurufen.

3. Der Zeitmesser

Der Zeitmesser zeigt ständig Sonnen- bzw. Mondstand und durch entsprechende Anwahl die Uhrzeit und das Datum mit Jahr, Monat und Tag an.

4. Iconfeld

Das Iconfeld kann bis zu neun verschiedene, anwählbare Icons enthalten. (Genaueres zu den einzelnen Icons finden Sie in den jeweiligen Kapiteln: „Tempel“, „Händler“...).

5. Portraitleiste

Auf der Portraitleiste, die maximal aus sieben Portraits bestehen kann, sehen Sie Ihre aktuelle Heldengruppe. Der

grüne Balken neben dem Portrait des jeweiligen Helden zeigt seine momentane Lebens-, der rote seine Astralenergie an.

Zu beachten ist, daß der Held an der äußersten linken Position die Anführerrolle übernimmt.

6. Statuszeile

Unterhalb des Ansichtsfensters erhalten Sie in der Statuszeile wichtige Kurzinformationen (z.B. über Ihren momentanen Aufenthaltsort).

7. Anführerposition

Der ideale Anführer für die Heldengruppe befindet sich an dieser Position.

„Ja bitte ...“ – Der Dialogmodus

Eine Reihe von Spielsequenzen findet im Dialogmodus statt. Hier haben die

Helden die Möglichkeit, sich über aktuelle Themen zu unterhalten.

In der 3D-Ansicht der Städte und Gewölbe von STERNENSCHWEIF wird der Blickwinkel automatisch der Augenhöhe des momentanen Anführers angepaßt.

8. Nicht-Spieler-Charakter (NSC)

Das siebte Portrait, ganz rechts, nimmt einen NSC (Nicht-Spieler-Charakter) auf, sofern Sie es wünschen. Nichtspielcharaktere treffen Sie im Verlauf Ihrer Reise.

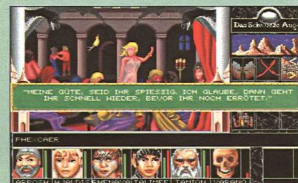
- In zahlreichen Situationen werden Sie Informationen erfragen und Entscheidungen treffen müssen.

Es erscheint dann eine Box, die über den aktuellen Bildschirm gelegt wird. In der Box werden Sie jeweils über das Spielgeschehen informiert und können dann den Verlauf des Abenteuers durch Auswahl einer der angebotenen Möglichkeiten bestimmen.



- Die wichtigste Bedeutung kommt dem Dialogmodus aber in echten Gesprächen zu. Hier werden Ihnen jeweils Fragen und Antworten des Gesprächspartners angezeigt, worauf Sie aus den angebotenen Erwidernungen eine passende für Ihre Helden auswählen. Viele für den weiteren Verlauf des Abenteuers wichtige Sequenzen werden im Dialogmodus durchgespielt, so daß es entscheidend auf diese Gespräche und die richtigen Erwidernungen ankommt.
- Während sich das Spiel im Dialogmodus befindet, sind alle anderen Funktionen gesperrt. Das heißt im →

Helden die Möglichkeit, sich über aktuelle Themen zu unterhalten.



läufig so sein (beispielsweise, wenn ein Kampf provoziert wurde). Häufig durchläuft der Dialogmodus auch eine Reihe von Auswahl- und Infoboxen, bevor wieder auf einen anderen Spielmodus umgeschaltet wird.

Anleitung

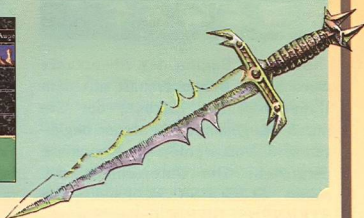


→ Klartext: Auch wenn beispielsweise der Hauptbildschirm im Hintergrund noch zu sehen ist, so können Sie weder das

Menü aufrufen bzw. Icons anklicken noch in die Portraitleiste, um dort Optionen auszuwählen. Das gleiche gilt sinngemäß für alle anderen Spielbildschirme. Erst wenn Sie den Dialog beenden haben, also keine weitere Dialogbox mehr erscheint, können Sie wie gewohnt alle Optionen des jeweiligen Bildschirms aufrufen.

• Im *Reisemodus* (siehe unten) wird eine besondere Form des Dialogmodus verwendet: Wenn die Helden auf etwas Interessantes oder Ungewöhnliches stoßen, werden Sie vom Pro-

gramm des öfteren aufgefordert, eine Entscheidung für die Gruppe zu treffen, zum Beispiel, ob Sie die Umgebung erkunden oder eine Rast einlegen wollen.

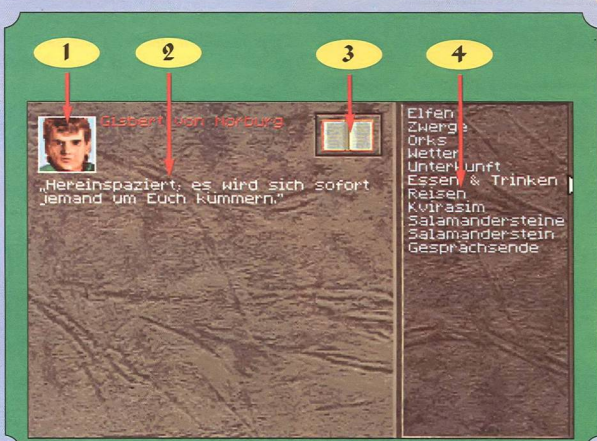


In STERNENSCHWEIF sieht der Dialogmodus etwas anders aus, wenn sich auch im Kern die Sache nicht geändert hat.

1. Das Portrait Ihres Gesprächspartners und sein Name.
2. Frage/Antwort (Dialog)
3. Die letzte Antwort, die Sie im Dialog erhalten haben, können Sie mit diesem Knopf in Ihr persönliches Tagebuch übertragen (siehe Kapitel „Tagebuch“). Wenn eine Antwort ins Tagebuch aufgenommen werden kann, ist dieses Icon mit einem grünen Rahmen versehen. Sobald die Antwort ins Tagebuch aufgenommen wurde, verschwindet dieser Rahmen.
4. Liste aller Ihnen momentan bekannten Gesprächsthemen, die im Zusammenhang mit Ihrem aktuellen Gesprächspartner stehen.

Das Gespräch

- Nachdem Sie Ihren Gesprächspartner begrüßt haben, können Sie ihm verschiedene Fragen zu zahlreichen Stichworten stellen. Es stehen nur bereits bekannte Themengebiete zur Auswahl. Erfahren Sie im Laufe eines Gespräches etwas Neues, erscheint dieses Stichwort in der Liste der Gesprächsthemen.
- Um sich zu unterhalten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das ent-

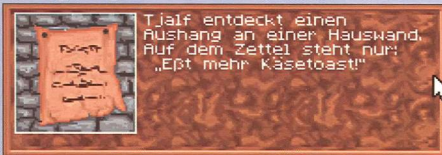


sprechende Stichwort (Tastatur: Pfeiltasten oben/unten, Entertaste). Die entsprechende Frage erscheint in gelber, die Antwort in weißer Farbe. Sie können und sollten ruhig wichtige Stichworte mehrmals hinterfragen. Sollte Ihr Gesprächspartner des Redens überdrüssig sein, so wird er Sie das wissen lassen und sich umgehend mehr oder weniger freundlich verabschieden. Auch wenn Sie einen Gesprächspartner durch Ihre Neugierde abgeschreckt haben, ist dies schon nach wenigen Tagen wieder vergessen.

- Falls Sie sich von einem Gespräch mehr erhofft haben, als sich

letztendlich ergeben hat, so empfiehlt sich eine freundliche Verabschiedung durch Auswahl von *Gesprächsende*. Man könnte demselben Gesprächspartner schließlich nochmals begegnen... Ohne Verabschiedung verlassen Sie das Gespräch durch die ESC-Taste.

- Auch in STERNENSCHWEIF werden Sie des öfteren aktuelle Mitteilungen erhalten, die in Form einer Box über den Bildschirm gelegt werden.





Spieloptionen

Mit Hilfe der Spieloptionen haben Sie die Möglichkeit, das Spiel an Ihre individuellen Vorlieben anzupassen. In SCHICK-SALS KLINGE sind die Spieloptionen den „Diskettenoptio-

nen“ zugeordnet. Bitte lesen Sie im Kapitel „Diskettenoptionen“ nach, welche Optionen Ihnen geboten werden und wie Sie diese wählen können.

Aufruf der Spieloptionen

Unabhängig vom aktuellen Bildschirm, in dem Sie sich gerade befinden, gelangen Sie mit der Taste *F3* (*Strg-S*) oder mit einem Mausklick auf **Das Schwarze Auge** oben rechts im Ansichtsbildschirm in die Übersicht „Spieloptionen“. Dies ist, außer im Kampf, nicht möglich, wenn sich auf dem Bildschirm momentan eine Menü- oder Dialogbox befindet!



Der Bildschirm

Änderungen nehmen Sie vor, indem Sie mit den Pfeiltasten die Schaltfläche des gewünschten Parameters auswählen. Es erscheint ein gelber Rahmen um die gewählte Einstellung. Haben Sie die Einstellung, die Sie verändern möchten, erreicht, bestätigen Sie diese mit der Enter-Taste. Wählen Sie in der darauf folgenden Auswahl die gewünschte Einstellung aus. Mit der Maus müssen Sie nur auf die Schaltfläche klicken, die Sie verändern möchten. Als Bestätigung der Eingabe blinkt die Auswahlbox mehrmals. Um die *Lautstärke*-Einstellungen verändern zu können, stehen Ihnen drei Schieberegler zur Verfügung. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Einstellknopf und halten Sie die Maustaste gedrückt. Jetzt können Sie den Regler nach links (leiser) oder nach rechts (lauter) bewegen. Über die Tastatur bestätigen Sie das Feld *Lautstärke* mit der Enter-Taste und bewegen den Schieberegler mit den Pfeiltasten. Um die eingestellte Lautstärke zu übernehmen und den Regler zu verlassen, drücken Sie erneut die Enter-Taste.

DIE EINSTELLUNGEN

Musik EIN/AUS

Mit dieser Funktion können Sie die Hintergrundmusik *an- und ausschalten* und die Lautstärke der Musik festlegen.

Sound FX EIN/AUS

Die Soudausgabe und ihre Lautstärke werden hier eingestellt.

Sprachausgabe EIN/AUS

Die Sprachausgabe und die Lautstärke werden hier bestimmt.

Sprache als Text EIN/AUS

Die Sprachausgabe läßt sich durch eine entsprechende Textausgabe ergänzen. Ist keine Sprachausgabe eingeschaltet, so läßt sich diese Option nicht ausschalten.

Grafik FX AN/AUS

Sie unterdrücken mit dieser Funktion bestimmte Animationssequenzen, um den zeitlichen Spielverlauf, vor allem auf langsamen Rechnern, zu verkürzen.

Schrittweise Gehen EIN/AUS

Hier haben Sie die Möglichkeit, sich entweder schrittweise oder fließend durch die Städte und Höhlen zu bewegen.

Dialogboxen FREI/FEST

Sie entscheiden, ob sich die Dialogboxen frei bewegen lassen oder standardmäßig zentriert erscheinen sollen. Haben Sie die Dialogboxen „frei“ gewählt, können Sie diese mit Hilfe der Shift-Cursor-Tasten auf dem Bildschirm bewegen oder durch Anklicken des oberen Randes mit der Maus frei auf dem Bildschirm positionieren.

Kampfhintergrund AUS/EIN

Sie können im Kampfberechnungsmodus bestimmen, ob als Hintergrund für den laufenden Kampf das aktuelle Kampfszenario sichtbar sein soll oder nicht.

Drucken an DRUCKER/DATEI

Das Ausgabegerät der Druckdateien wird hier bestimmt (Drucker/Datei).

Mehr zur Druckfunktion finden Sie im Kapitel „Die Zustandsübersicht“ auf Seite 26.

Textdarstellung

TURBO/SCHNELL/MITTEL/LANGSAM
Geschwindigkeit der Textdarstellung während des gesamten Spiels.

Manueller Kampf TURBO/SCHNELL/MITTEL/ LANGSAM

Ablaufgeschwindigkeit der Kampfanimation im manuellen Kampf.

Computerkampf TURBO/SCHNELL/MITTEL/ LANGSAM

Ablaufgeschwindigkeit der Computerkampfanimation.

Bildschirmschoner AUS/10 MIN/5 MIN/2 MIN

Durch diese Funktion aktivieren Sie den Bildschirmschoner und stellen die Zeit ein, nach der er aktiv werden soll.

Spielmodus ANFÄNGER/FORTGESCHRITTENER

Wählen Sie den *Anfängermodus*, wenn Sie sich nicht um sämtliche Details Ihrer Helden selber kümmern und statt dessen den Computer die Arbeit übernehmen lassen wollen. Im *Fortgeschrittenen-Modus* haben Sie alle Möglichkeiten selbst in der Hand. Der Spielmodus verändert **nicht** den Handlungsablauf des Spieles!

Reset

Wenn Sie die *Reset-Funktion* (*Tastatur Pos 1*) aktivieren, werden alle Werte der Spieloptionenmaske, die Sie bisher verändert haben, wieder auf Ihre Grundeinstellung zurückgesetzt.

Zurück zum Spiel

Mit der *ESC*- oder rechten Maustaste verlassen Sie die Spieloptionenübersicht. Sämtliche Einstellungen werden mit Ihrem Spielstand abgespeichert.





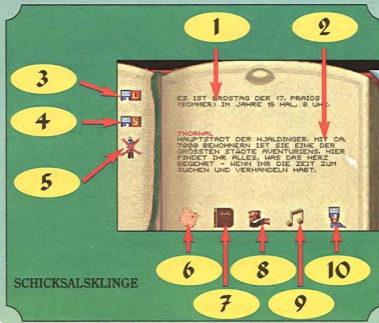
Diskettenoptionen

Sowohl in **SCHICKSALSKLINGE** als auch in **STERNEN-SCHWEIF** haben Sie verschiedene *Disk-Optionen* zur Verfügung. Mit dieser Auswahl können Sie Spielstände *anlegen, la-*

den, speichern und löschen. Allerdings unterscheiden sich die beiden Spiele in den Bildschirmanisicht für die entsprechenden Optionen erheblich.

1 Ein Informationsbildschirm erscheint, nachdem Sie sich für diesen Menüeintrag entschieden haben.

- Der Kopfzeile des Bildschirms können Sie das aktuelle adventurische Datum und die Zeit entnehmen.
- Darunter finden Sie Angaben über den Ort, an dem sich die Gruppe gerade aufhält. Im unteren Bildschirmbereich gibt es eine Reihe von Icons für die Menüoptionen, die Sie von hier aus auswählen können:



- Wenn Sie auf einen anderen Spielstand oder eine komplett andere Gruppe wechseln wollen, dann wählen Sie die Option *Spiel laden*. Sie haben die Auswahl unter den sechs verschiedenen Speicherplätzen. Wenn Sie den Spielstand „Start“ wählen, beginnen Sie wieder mit der vorgenerierten Gruppe oder können sich Ihre Abenteurergruppe aus den generierten Charakteren neu zusammenstellen.
- Sie können mit *Spiel sichern* bis zu fünf Spielstände speichern. Dazu klicken Sie einfach die Option *Spiel Sichern* und die Stelle an, an der das Spiel gesichert werden soll. Sie können (und sollten) jedem gesicherten Spielstand einen anderen Namen geben.
- Hier können Sie einen Helden aus Ihrer Gruppe löschen
- Karte ansehen: Es ist möglich, daß Sie im Verlauf des Abenteuer

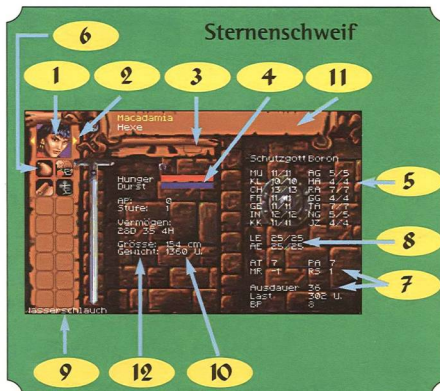
ers in den Besitz von Karten gelangen. Sobald Sie irgendwo eine Karte erhalten, wird diese eingeblendet. Möchten Sie jedoch später noch einmal einen Blick darauf werfen, dann können Sie dies durch Anklicken dieses Menüeintrages tun. Haben Sie die Karte genug bestaunt, dann können Sie das Bild wegstreichen und kehren wieder in den Informationsbildschirm zurück.

- Werfen Sie mal einen Blick ins Tagebuch, wo Sie Einträge über Ihre Reisen finden werden.
- Hier können Sie gegebenenfalls die Spielgeschwindigkeit anpassen, indem Sie einen Verzögerungsfaktor für Ihren Computer eingeben.
- Sie können hier Musik- und Soundeffekte nach Ihren persönlichen Vorlieben ein- und ausschalten.
- Die Option *Spiel beenden* bringt Sie nach einer Sicherheitsabfrage zurück zum Betriebssystem.

„Was haben wir denn...“
- Die Zustandsübersicht

Mit einem Doppelklick der linken Maustaste auf ein Heldenportrait oder Strg-E gelangen Sie in die Zustandsübersicht. Aus dem Kampfbildschirm können Sie nicht in diese Übersicht gelangen.

In der Zustandsübersicht werden außer den Gegenständen auch Heldeigenschaften dargestellt. Auf dem ersten Bildschirm, auf dem Sie auch die Koordinierung der Gegenstände vornehmen, stehen auf der rechten Seite schon die ersten und auch wichtigsten Daten Ihres Helden: seine Eigenschaften und die dazugehörigen Werte.





Diskettenoptionen

1. Die Übersicht der Spielstände

In diesem Fenster werden Ihnen die verfügbaren Spielstände angezeigt. Der aktuelle Spielstand erscheint hervorgehoben. Maximal können Sie 99 Spielstände ablegen.

2. Textfenster

Aktivieren Sie das Textfenster durch einen Klick in das Fenster oder den entsprechenden Eintrag in der Menübox. Im Textfenster können Sie Notizen zu Ihren abgespeicherten Spielständen hinterlegen. Mit ESC verlassen Sie das Textfenster wieder.

3. Neuen Spielstand anlegen

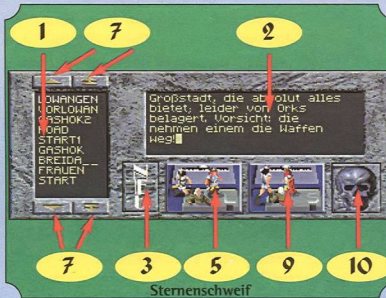
Falls Sie einen neuen Spielstand anlegen möchten, müssen Sie seinen Namen eingeben. Ist bereits ein Spielstand mit gleichem Namen vorhanden, können Sie entscheiden, ob Sie den alten Spielstand überschreiben wollen.

4. Spiel sichern

Hiermit sichern Sie Ihren aktuellen Spielstand unter dem Namen des hervorgehobenen Spielstands ab. Dieser wird ggfs. überschrieben, es erfolgt jedoch eine Abfrage.

5. Spiel laden

Laden Sie hiermit den momentan hervorgehobenen Spielstand. Sie können jeden der angezeigten Spielstände la-



den, indem Sie doppelt auf den Namen klicken.

6. STERNENSCHWEIF verlassen

Hiermit verlassen Sie STERNENSCHWEIF endgültig und kehren zur Betriebssystemebene zurück.

7. Tastaturbelegung

Die Pfeil- bzw. Doppelpfeil-Buttons ermöglichen es, die momentane Selektion nach unten bzw. oben zu bewegen. Alternativ zu dieser Mausbedienung benutzen Sie die Cursor-Tasten zusammen mit der *Shift*-Taste. Einen neuen Spielstand können Sie mit der *Ein*-Taste anlegen oder mit der *Entf*-Taste löschen.

Import alter Spielstände

Sie haben die Möglichkeit, alte Spielstände aus dem ersten Teil der Nordlandtrilogie in STERNENSCHWEIF zu

übernehmen. Kopieren Sie einfach Ihre gewünschten alten Spielstände aus dem Spielverzeichnis von SCHICKSALSKLINGE (Standard: C:\SCHICK) in das von STERNENSCHWEIF (Standard: SCHWEIF\GAMES). Sie erkennen Spielstandsdateien an der Endung GAM. Rufen Sie danach in den Disktoptionen wie oben beschrieben

(Spiel laden) Ihren alten Spielstand auf. Aus Sicherheitsgründen muß die importierte Gruppe unter Umständen leicht angepaßt werden, was dazu führen kann, daß einige Gegenstände nicht in STERNENSCHWEIF übernommen werden.

WEITERE OPTIONEN

Spiel löschen

Aus Sicherheitsgründen ist diese Option nur in der Menübox oder über die Tastatur anwählbar. Der hervorgehobene Spielstand kann durch *Entf* gelöscht werden.

Zurück zur Aktion

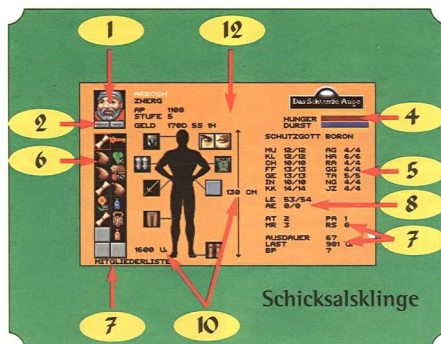
Mit der *ESC*-Taste oder der entsprechenden Menüboxoption verlassen Sie die Diskettenoptionen und kehren zum momentanen Spieleschehen zurück.

1. Heldenportrait

2. Pfeil zum Weiterblättern auf den nächsten Helden der Gruppe.

3. Rollo herunter-/herauflassen (Berührung der Schlinge oder Rollo selbst). Weitere Informationen siehe „Verteilung der Gegenstände am Körper“. In SCHICKSALSKLINGE ist die Heldensilhouette immer sichtbar.

4. Hungerbalken = rot, Durstbalken = blau. Je farbintensiver, desto hungrieriger bzw. durstiger.





5. Eigenschaftswerte
(aktueller/maximaler Wert):

- MU – Mut
- AG – Aberglaube
- KL – Klugheit
- HA – Höhenangst
- CH – Charisma
- RA – Raumangst
- FF – Fingerfertigkeit
- GG – Goldgier
- GE – Gewandtheit
- TA – Totenangst
- IN – Intuition
- NG – Neugier
- KK – Körperkraft
- JZ – Jähzorn

6. Gegenstandsleiste

Sie erhalten Aufschluß über die im Rucksack mitgeführten Gegenstände Ihres Helden.

7. Besondere Eigenschaftswerte:

Diese beiden Werte sind nur im Anfängermodus sichtbar, im Fortgeschrittenmodus öffnet sich eine spezielle Menübox:

- AT aktueller Attackewert
- PA aktueller Paradowert
- MR Magieresistenz
- RS Rüstungsschutz
- BP Bewegungspunkte, die während eines Kampfes zur Verfügung stehen
- Ausdauer Durchhaltevermögen beim Marschieren
- Last Gewicht der Traglast

8. Wichtig für den ersten Blick: Lebens- und Astralenergie

- LE Lebensenergie
- AE Astralenergie

9. Kurzinformation

Sie können mit dem Mausfeil oder der Tastatur einen Gegenstand auswählen, der dann rot umrahmt wird. In der linken unteren Ecke erkennen Sie den Namen des Gegenstandes. Ist eine Waffe umrahmt, sehen Sie die Waffengattung und Benutzbarkeit.



10. Weitere Informationen über den Helden

Wollen Sie noch mehr über Ihren Helden erfahren, so können Sie mit der rechten Maustaste oder der Bild-Taste

das Menüfenster der Zustandsübersicht aufrufen. Um weitere Daten zu erkennen, wählen Sie den Menüpunkt *Werte ansehen*. Sie erhalten dann Informationen über Hunger, Durst, Abenteurpunkte und Stufe sowie Größe und Gewicht des Helden, und im Fall der Fälle auch Informationen über Krankheit und Vergiftungen.

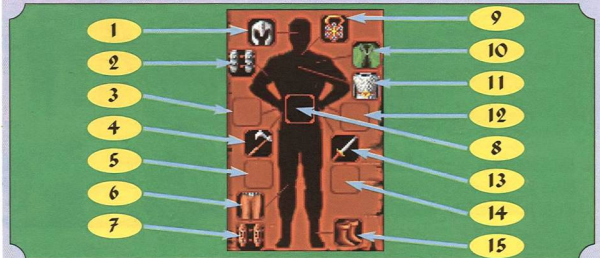
Detailinformation des Rollos

In dieses Menü gelangen Sie entweder mit einem Klick der linken Maustaste auf das Rollo oder über die Menüauswahl *Held ansehen*. Hier sehen Sie die Heldensilhouette sowie ein Auge und einen Mund.

Verteilung der Gegenstände am Körper

Haben Sie das Rollo abgerollt, sehen Sie 15 Felder, die um den Körper des Helden verteilt sind und dazu dienen, Gegenstände direkt am Körper zu tragen.

- | | | |
|-----|----------------------|--|
| 1. | Am Kopf | Alle Kopfrüstungen, z.B. Helme und Stirnreifen |
| 2. | An den Oberarmen | Alle Arten von Armschienen, z.B. Plattenzug |
| 3. | Rechtes Handgelenk | Alle Arten von Armreifen |
| 4. | In der rechten Hand | Alle Gegenstände, z.B. einen Bogen im Kampf |
| 5. | Am rechten Finger | Alle Arten von Ringen |
| 6. | An den Beinen | Alle Arten von Beinkleidern, etwa Hosen |
| 7. | An den Oberschenkeln | Alle Arten von Beinschienen, z.B. Lederzug |
| 8. | Am Bauch | Alle Arten von Gürteln, wie Kraftgürtel |
| 9. | Am Hals | Alle Arten von Amuletten |
| 10. | An den Schultern | Alle Arten von Umhängen, z.B. Robe |
| 11. | Am Oberkörper | Alle Arten von Rüstungen, z.B. Schuppenpanzer |
| 12. | Am linken Handgelenk | Alle Arten von Armreifen |
| 13. | In der linken Hand | Alle Arten von Gegenständen, z.B. Pfeile |
| 14. | Am linken Finger | Alle Arten von Ringen |
| 15. | Am Fuß | Alle Arten von Schuhen, z.B. Lederstiefel. |



11. Warnsymbol

Falls der Held unter Krankheiten, Giften, u.s.w. zu leiden hat, wird dies hier durch ein rot blinkendes Ausrufungszeichen kenntlich gemacht. Diese Meldung ist verbunden mit einer Sondermeldung.

12. Sondermeldung

Hier wird z.B. das Leiden des Helden an einer Krankheit oder einem Gift ersichtlich.

Zum Ausstatten oder Ankleiden müssen Sie einen Gegenstand aus der linken Gegenstandsliste per Mausklick auswählen und mit dem Mausfeil auf die gewünschte Position der Silhouette klicken. STERNENSCHWEIF umrahmt automatisch alle möglichen Stellen, an denen der Gegenstand getragen werden könnte, grün.

Natürlich können Sie Gegenstände auch mit der Tastatur anziehen. Benutzen Sie hierzu wieder die Cursor-Tasten zum Auswählen des Objektes und des Ziels sowie die Enter-Taste zum Plazieren.

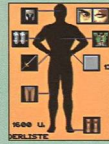


Auch in **SCHICKSALSKLINGE** zeigt die *Silhouette* an, in welchen Körperzonen die Gegenstände lokalisiert sind.

Insgesamt hat jeder Charakter sieben Positionen, denen Sie einen Gegenstand zuordnen können. Die Positionen *Kopf*, *Oberkörper*, *Unterkörper*, *Arme* und *Füße* können nur mit Kleidung und Rüstung bestückt werden. Je nach Kleidungsstatus hat der Held einen anderen Rüstungsschutz. Wenn Sie zum Beispiel keines der Icons belegen, dann ist er nackt und hat RS 0 (Rüstungsschutz 0). Solange eine Rüstung

nur in der Inventarleiste erscheint, ist sie wenig von Nutzen für den Charakter. Erst dann, wenn eine Rüstung der dazugehörigen Körperzone zugeordnet wurde, wird sie auch tatsächlich am Leib getragen – ansonsten schleppt der Charakter die Rüstung nur mit sich herum. Das Ausstatten mit Gegenständen funktioniert wie in **STERNENSCHWEIF**, jedoch werden die möglichen Zielstellen nicht vom Programm hervorgehoben.

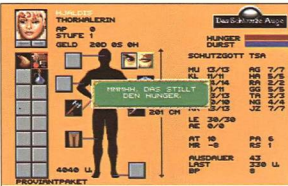
Die beiden Körperzonen *rechte* und *linke Hand* haben eine besondere Be-



deutung. Nur Gegenstände, die dort getragen werden, können ohne weiteres sofort benutzt werden. Das ist insbesondere im Kampf wichtig, denn wenn der Charakter keine Waffe in der rechten Hand hat, muß er sich zunächst bewaffnen und verliert wertvolle Zeit. Gegenstände in der linken Hand können im Kampf benutzt werden. Dies ist vor allem für solche Gegenstände wie Heiltränke oder Amulette wichtig, aber auch Pfeile und Bolzen eines Schützen müssen sich hier befinden.

Gegenstand benutzen

Bild 1 Gegenstände selektieren Sie mit der Maus oder Bild. Durch einen Doppelklick oder die entsprechende Menüoption können Sie den selektierten Gegenstand benutzen. Sollte der Gegenstand nicht zu gebrauchen sein, werden Sie davon unterrichtet. Sie können Ihre Helden füttern, indem Sie einen Nahrungsgegenstand aus der Gegenstandsliste auswählen und zum Mundsymbol führen. Um einen Gegenstand zu untersuchen, schieben Sie ihn einfach auf das Auge.



Austausch von Gegenständen zwischen den Helden

Helden können Gegenstände untereinander austauschen. Suchen Sie einen Gegenstand aus, den Sie auf einen anderen Helden übertragen wollen, bewegen Sie jetzt Ihr Objekt zum Heldenportrait in der linken oberen Bildschirm-ecke. Dort finden Sie zwei verschiedene Richtungspfeile. Die Benutzung veranlaßt das Blättern, wobei die Helden nacheinander, in der ausgewählten Richtung vorbeiziehen. Rechte und linke Pfeiltasten der Tastatur bewirken dasselbe.

Haben Sie nun den Helden, auf den Sie einen Gegenstand übertragen wollen, vor sich, bewegen Sie den Maus-pfeil auf die Stelle, an der Sie den Gegenstand ablegen wollen.

Wegwerfen eines Gegenstandes

Möchten Sie sich von einem Gegenstand trennen, so selektieren Sie ihn und wählen den Menüpunkt *Gegenstand wegwerfen*, oder drücken Sie die *Entf*-Taste. Nach einer Sicherheitsabfrage ist der Gegenstand dann für immer verloren!



Ein Gegenstand kann ohne einen zweiten gänzlich unbrauchbar sein, z.B. Alchemieset/Zutaten, Bogen/Pfeile.

Achten Sie darauf, daß Waffen nur in der rechten Hand getragen werden können. In der linken Hand trägt der Held z.B. die Pfeile und in der rechten Hand den Bogen.

Betrachtung von Talent- und Zauberwerten

Diese Optionen sind nur im Fortgeschrittenen-Modus zugänglich.

Wollen Sie einen Überblick über die Talentwerte Ihres Helden, so öffnen Sie in der Zustandsübersicht die Menübox und wählen die Option *Talentwerte*. Sie befinden sich dann in der Talentübersicht.

Hier werden Ihnen alle Talente und die dazugehörigen Werte der einzelnen Helden angezeigt. Wenn Sie nun die Menübox erneut öffnen, können Sie mit der Option *Grundwerte* wieder zum Aus-

gangsbildschirm zurückkehren. Falls der Held, den Sie sich gerade anschauen, über magische Fähigkeiten verfügt, so können Sie wiederum über die Menübox und die Auswahl von *Zauberwerte* in den Zauberbildschirm gelangen.

Hier erhalten Sie nun die Übersicht der ersten Zaubergruppen Ihres Helden. Um noch mehr über die Zauberfähigkeiten zu erfahren, finden Sie in der Menübox einen Menüpunkt *Mehr Zauber*. Dahinter verstecken sich noch weitere Zaubersprüche. Die Rückkehr verläuft wiederum über die Menübox und Auswahl des Punktes *Grundwerte*.





Analyse und Heilen von Krankheiten in der Zustandsübersicht

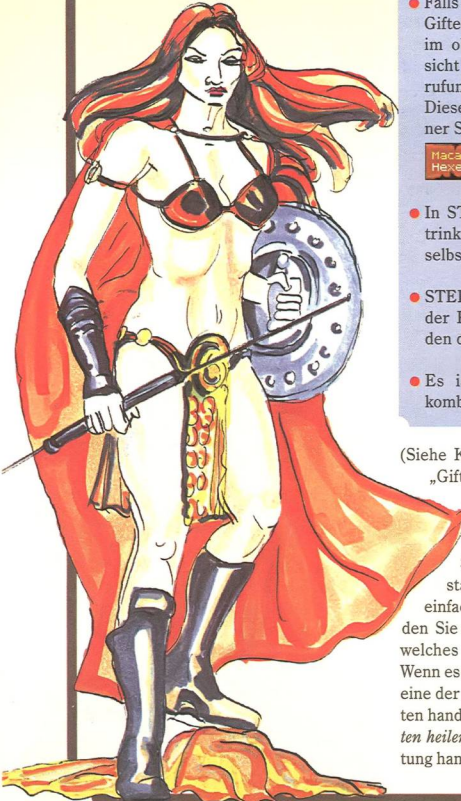
Die Zustandsübersicht dient auch dazu, eventuelle Krankheiten und Vergiftungen zu erkennen und zu behandeln.

Um solche Beeinträchtigungen bemerken und beheben zu können, stehen Ihnen in der Zustandsübersicht verschiedene Funktionen zur Verfügung.

Die Ursache des Unwohlseins Ihres Helden können Sie in roter Schrift in der Zustandsübersicht ablesen. Dabei wird angezeigt, ob es sich um eine Krankheit oder eine Vergiftung handelt.

Um genauere Kenntnis über die Krankheit oder Vergiftung zu erhalten, wählen Sie den Menüpunkt *Krankheit* bzw. *Gift*, oder klicken Sie den entsprechenden Eintrag an. In beiden Fällen werden Ihnen die Symptome des erkrankten Helden dargelegt.

Daraufhin können Sie entscheiden, welche Maßnahmen einzuleiten sind.



Die Zustandsübersicht in STERNENSCHWEIF bietet Ihnen zusätzlich folgende Bedienungs-möglichkeiten:

- Sie können auch die F1-Taste benutzen, um in die Zustandsübersicht zu gelangen.
 - Der Menüpunkt *Werte ansehen* erscheint nur, wenn die Heldensilhouette zu erkennen ist. Nach Auswahl von *weitere Werte* sehen Sie alle Werte, die ansonsten vom Rollo verdeckt sind. Informationen also über Hunger, Durst, Abenteuerpunkte und Stufe sowie Größe, Gewicht des Helden, und im Fall der Fälle auch Informationen über Krankheit und Vergiftungen.
 - Falls der Held unter Krankheiten, Giften usw. zu leiden hat, wird dies im oberen Feld der Zustandsübersicht durch ein rot blinkendes Ausrufungszeichen kenntlich gemacht. Diese Meldung ist verbunden mit einer Sondermeldung.
- Macadamias
Heile
- In STERNENSCHWEIF essen und trinken die Helden grundsätzlich selbständig.
 - STERNENSCHWEIF hilft Ihnen bei der Positionierung von Gegenständen durch eine grüne Umrahmung.
 - Es ist möglich, Gegenstände zu kombinieren oder mehrere Gegen-

stände zusammenzufügen, z.B. Rezeptbücher oder Schlüsselbunde.

- Mit der Option *Aussehen ändern* geben Sie Ihrem Helden ein anderes Aussehen, wenn Sie mit dem alten nicht mehr zufrieden sind.
- Mit der Auswahl von *nächste Stufe bei...* können Sie erfahren, wieviele Abenteuerpunkte der betreffende Held noch benötigt, um die nächste Stufe zu erreichen.
- Wenn Sie einen schriftlichen Überblick über Talente und Zauberfertigkeiten Ihrer Helden bevorzugen, so können Sie einen Heldenbrief erstellen. Wählen Sie den Punkt *Held ausdrucken*, und STERNENSCHWEIF druckt die heldenspezifischen Werte für Sie aus.



Sie können keinerlei Druckoptionen wie den Druckeranschluß, Seitenränder, Schriftart o.ä. auswählen.

Der Drucker sollte daher am Standardanschluß LPT1 angeschlossen sein. Als Alternative bietet sich der Druck in eine Datei an, die anschließend bearbeitet und mit dem Textprogramm an jeden beliebigen Drucker geschickt werden kann – siehe unten.

- Sie haben auch die Möglichkeit, den Heldenbrief als Textdatei anzulegen. Sie wird im ASCII-Format im Spielverzeichnis (Standard: C:\SCHWEIF) unter dem Namen des ausgedruckten Helden abgelegt.

(Siehe Kapitel „Oh wie ist mir...“ und „Gifte und Kräuter“).

Wenn Sie sich entschließen sollten, Ihrem erkrankten Helden zu helfen, so können Sie dies ebenfalls in der Zustandsübersicht tun. Wählen Sie einfach *Talent anwenden*. Nun werden Sie vor die Entscheidung gestellt, welches Talent Sie anwenden wollen. Wenn es sich um eine Erkrankung durch eine der vielen aventurischen Krankheiten handeln sollte, wählen Sie *Krankheiten heilen*. Sollte es sich um eine Vergiftung handeln, ist die Anwendung des Ta-

lents *Gift heilen* gefragt. Ist der Held allerdings durch Verwundungen geschwächt, so sollte der Menüpunkt *Wunden heilen* ausgesucht werden.

Eine Heilung sollte von einer geeigneten Person Ihrer Gruppe versucht werden (Aufschluß über die qualifizierte Fähigkeit hierzu entnehmen Sie dem Talentwert der Gruppe „Heilung“).

Es kann Ihnen hierbei gut und gerne passieren, daß die zur Heilung notwendigen Kräuter fehlen. Aber auf den Reisen durch Aventurien werden Sie genügend Gelegenheiten bekommen, diese zu sammeln.



Weitere Funktionen in der Zustandsübersicht

Sollten Sie im Verlauf des Spieles mit dem Namen eines Helden nicht mehr zufrieden sein, so können Sie ihm über den Menüpunkt *Namen ändern* einen neuen geben. Allerdings ändert diese Option nur den Namen, die Talent, Zauber- und Eigenschaftswerte etc. bleiben erhalten.

Der Menüpunkt *Zurück* bringt Sie wieder zum aktuellen Spielgeschehen zurück.

Helden gehen durch die Stadt

1. Das 3D-Sichtfenster

Nach dem Verlassen des Start-Tempels befinden sich die Helden in einem städtischen Umfeld. Im Hauptteil des Bildschirms sehen Sie einen 3D-Ausschnitt der Stadt aus der Heldenperspektive. Diese Ansicht begleitet Sie durch alle Städte, Höhlen und Verliese.

2. Der Kompaß

Er zeigt Ihnen stets die Himmelsrichtung, in die Sie gerade blicken.

3. Die Maus

Wenn Sie Ihre Maus in dem 3D-Sichtfenster bewegen, so verändert sich der Mauszeiger je nach Position. Beim Bewegen in der 3D-Ansicht dient er zum Steuern der Helden.

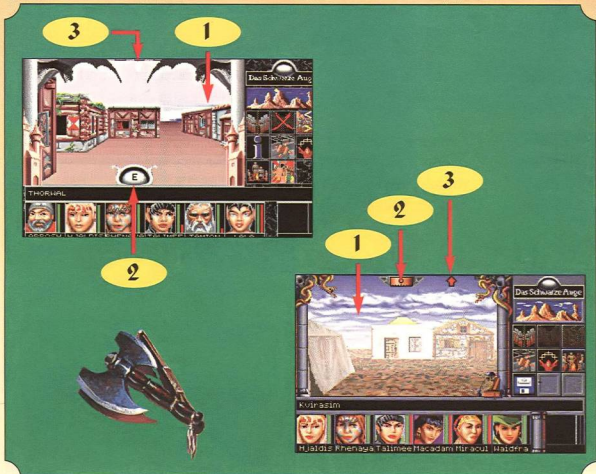
In STERNENSCHWEIF ist der Mauszeiger außerhalb der 3D-Ansicht weiß, beim Bewegen in der 3D-Ansicht rot.

Die Steuerung in der 3D-Ansicht

Um Ihre Helden sicher durch die Gänge und Straßen Aventuriens zu leiten, stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten der Steuerung zur Verfügung. Alternativ können Sie die Maus oder die Cursor-Tasten benutzen.

• Maussteuerung

Sobald Sie sich in der Stadt- bzw. Höhlenansicht befinden, können Sie sich mit der Maus bewegen:



Anleitung



Klicken Sie mit der linken Maustaste in die gewünschte Richtung (z. B. oben oder rechts).

Halten Sie einfach die linke Maustaste gedrückt.

Pfeil links: Drehung nach links
Pfeil rechts: Drehung nach rechts
Pfeil oben: vorwärts gehen
Pfeil unten: rückwärts gehen

- Tastatursteuerung:
Alternativ zur Maussteuerung können Sie den Ziffernblock oder die Cursor-Tasten benutzen, siehe auch *Tastaturbefehle*.

Gruppen aufteilen

Wollen Sie, daß die Helden Ihrer Gruppe verschiedene Wege gehen, so teilen Sie hiermit die Gruppe auf.

Gruppe vereinen

Sie können die zuvor geteilte Gruppe wieder vereinen, wenn sich alle am selben Ort befinden.

Gruppe wechseln

Wenn Sie mit zwei oder mehreren Gruppen unterwegs sein sollten, können Sie mit dieser Option zwischen ihnen hin- und herwechseln.

Hinweis

- Die beiden Optionen *Gruppe wechseln* und *Gruppe vereinen* stehen nur zur Verfügung, wenn Sie über mehrere Gruppen verfügen!
- Ist Ihre Heldengruppe aufgeteilt, haben Sie die Möglichkeit, die verschiedenen Gruppen unabhängig voneinander agieren zu lassen; z.B. können Sie eine Gruppe in die Stadt und eine andere auf Reisen schicken. Grundsätzlich ist es jedoch empfehlenswert, mit vereinten Kräften zu handeln.

Automap

Wechsel in die Übersichtskarte der Stadt oder Höhle, in der Sie sich gerade befinden. Genaueres können Sie dem Kapitel „Automap“ entnehmen.

Magie anwenden

Sie können magiebegabte Helden einen Zauberspruch sprechen lassen.

Lager aufschlagen

Sollten Sie für Ihre Heldengruppe keine passende Unterkunft finden, schlagen Sie ein Lager auf.

Diskettenoptionen

Siehe Kapitel „Diskettenoptionen“.



Was bei STERNEN-SCHWEIF die Diskettenoptionen, ist bei SCHICKSALSKLINGE das Infofeld. Siehe Kapitel „Diskettenoptionen“.

☒ In SCHICKSALSKLINGE werden Sie, wenn Sie Ihre Heldengruppe nicht geteilt haben, das Icon für *Gruppe vereinen* durchgestrichen finden.

☒ In den aventurischen Städten ist ab und an Markttag. Sollten sich ihre Helden gerade auf dem Marktplatz befinden, so können Sie das Icon anklicken, das jetzt erscheint. In einer Menübox wählen Sie dann aus, welchen der Stände Sie besuchen wollen.





In der Höhle



In vielen Gewölben werden Sie es auch mit Geheimtüren und illusionären Wänden zu tun bekommen. Während Geheimtüren von Ihren Helden erst einmal entdeckt werden müssen, können Sie durch Illusionswände einfach hindurchgehen. Um eine Geheimtür zu öffnen, laufen Sie entweder dagegen oder klicken sie mit der Maus an. Der Anführer der Gruppe muß nun eine Probe ablegen, ob er die Türe überhaupt entdecken kann – sofern eine vorhanden ist. Gelingt dies, wird festgestellt, ob er den Mechanismus entriegeln und so die Türe öffnen kann.



Neu ist die Option *Tür öffnen*, die Ihnen jedesmal zur Verfügung steht, wenn Sie vor einer Tür stehen. Wenn Sie das Icon anklicken, und die Tür ist unverschlossen, so öffnet sie sich jetzt. Ist sie jedoch verschlossen (oder sonstwie gesichert) können sie entweder

die *Tür einschlagen*

das *Schloß knacken* oder

einen *Foramen* (Türöffnungszauber) auf das Schloß sprechen.

Die Charaktere, die diese Handlungen ausführen sollen, müssen jeweils ganz vorne in der Gruppe (ganz links auf dem Bildschirm) stehen, jeweils einer beim Schloßer knacken oder Zaubern und zwei zum Einrennen der Tür. Türen können natürlich unterschiedlich stabil oder mit verschiedenen komplizierten Schlössern versehen sein. Zum

Schloßer knacken benötigt ein Charakter stets Dietriche.

Wenn die Gruppe vor einer offenstehenden (nicht einer eingeschlagenen!) Tür steht, erscheint das Icon *Türe Schließen*, mit dem Sie den Eingang wieder verschließen können.



Ebenfalls nur im Verlies können Sie *Truhen öffnen*. Hierbei verhält es sich ähnlich wie mit dem Öffnen von Türen: Plazieren Sie den Charakter, der die Truhe öffnen soll, ins erste Glied.



Ein paar Tips, die Sie im Dungeon berücksichtigen sollten:

- Stellen Sie Charaktere in die erste Reihe, die über hohe Körperkraft und Gewandtheit verfügen und auch eine hohe Sinnesschärfe besitzen, dann haben Sie eine gute Chance, eventuelle Fallen gefahrlos zu entdecken und auch Türen durch einen einfachen Tritt zu öffnen.
- Denken Sie daran, daß die meisten Verliese unbeleuchtet sind und Sie dementsprechend entweder Fackeln oder eine Laterne mit sich führen (und auch das Zunderkistchen nicht vergessen) oder einen magisch begabten Held für einen *Flim Flam Funkel* (Lichtzauber) zur Hand haben. Wenn sich in der Gruppe ein Magier mit dem zweiten Stabzauber befindet – umso besser!



Anleitung

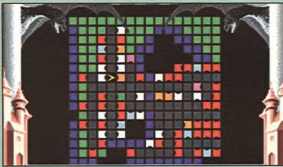


„Wo sind wir eigentlich?“ – Die Automap

Schnell ist es passiert, daß man die Orientierung in Städten, Höhlen und Gängen verliert. In der Nordlandtrilogie erhalten Sie Hilfe durch die sogenannte Automap; die Unterschiede zwischen SCHICKSALSKLINGE und STERNENSCHWEIF

sind hier allerdings erheblich. Immer wenn Sie sich mit Ihren Helden in einer 3D-Ansicht befinden, wird Ihnen die Automap-Option zur Verfügung gestellt.

In SCHICKSALSKLINGE erscheint nach Anwählen des Eintrags aus dem Menü oder Anklicken des Icons im Bildfenster eine schematische Darstellung des bereits erkundeten Gebietes. So erhalten Sie einen groben Überblick über die Stadt bzw. die Dungeonebene, in der sich die Gruppe gerade befindet.



- Die aktive Gruppe wird durch einen gelben, jede weitere Gruppe innerhalb der Stadt/Dungeonebene jeweils durch einen violettfarbenen Pfeil dargestellt. Sie sehen also nicht nur, wo sich die Helden gerade befinden, sondern auch, in welche Richtung sie gerade blicken.
- Auf der Stadtkarte sind die unterschiedlichen Gebäudearten nach ihrer spieltechnischen Bedeutung (Tempel, Taverne, Herberge, Händ-

ler, Schmied und Heiler) sowie Straßen, Wasserflächen (Meer, Fluß) und Wiesen farblich gekennzeichnet. Die unbekannt Gebiete werden durch schwarze Flächen dargestellt. Die Bedeutung der einzelnen Farben entnehmen Sie der folgenden Tabelle:

schwarz	noch nicht erkundet
dunkelgrau	Straße, Weg
rot	Reisepunkt
grün	Wiese
blau	Wasser
rosa	Heiler
türkis	Tavernen, Herbergen
dunkelgrün	Schmied
braun	Haus
orange	Tempel
grau	Händler
Pfeil gelb	aktive Gruppe
Pfeil violett	passive Gruppe

- Auf der Dungeonkarte sind die festen Mauern, Türen, Räume und Gänge



dargestellt, darüber hinaus gibt es Symbole für Treppen und Luken, Truhen und Teleportfelder. Die unbekannt Gebiete sind genau wie in der Stadt durch schwarze Felder gekennzeichnet. Die Bedeutung der einzelnen Farben entnehmen Sie der folgenden Tabelle.

schwarz	noch nicht erkundet
rot	Wand
grün	Luke nach oben
dunkelgrün	Luke nach unten
türkis	Treppe nach oben
blau	Treppe nach unten
braun	Tür
pink	Teleportfeld
hellbraun	Truhe
Pfeil gelb	aktive Gruppe
Pfeil violett	passive Gruppe

- Schieben rechts/links:** Sie können die Karte nach rechts und links verschieben. Das ist wichtig, falls sie nicht ganz ins Bildschirmfenster paßt. Die Möglichkeit zum Verschieben der Karte wird nicht immer angeboten, sondern nur dann, wenn es sinnvoll ist.

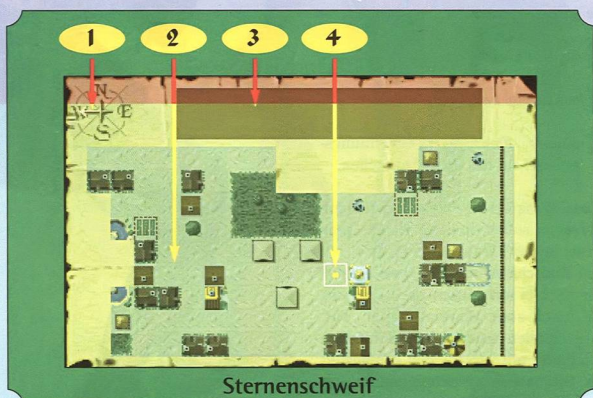
- Zurück zum Spiel:** Diese Option bringt Sie wieder in den normalen 3D-Modus zurück.

Verschieben der Karte auf dem Bildschirm

Zum Verschieben der Automap brauchen Sie nur die Maus an den Rand des pergamentartigen Bilddokumentes zu bewegen und die linke Maustaste zu drücken, damit sich der Bildausschnitt ändert.

1. Die Map

Die Beschreibung der Automapfunktionen ist sowohl für die Stadt als auch für Höhlen gültig. Auf dem Pergament sehen Sie die Stadt oder Höhle, in





→ der Sie sich gerade befinden, aus der Vogelperspektive.

Speziell in den Städten bietet Ihnen STERNENSCHWEIF eine Option, um leicht zu erkennen, um welche Örtlichkeit es sich handelt. Folgende Orte werden mit entsprechenden Farben gekennzeichnet.

Tempel	silber
Kräuterhandel	blau
Waffenhandel	blau
Gemischthandel	blau
Heiler	gelb
Taverne	rot
Herberge/Hotel	rot
Bordell	rot
Schmied	grau

2. Die Windrose

Die Windrose zeigt die aktuelle Blickrichtung der Heldengruppe an.

3. Der Editierbereich

Der Editierbereich ist für eigene Einträge vorgesehen, die zum Teil bereits vorhandene Beschreibungen ergänzen können. Das Editierfeld bezieht sich immer auf die durch das weiße Quadrat angewählte Örtlichkeit.



4. Momentaner Standort der Heldengruppe

Der rote, blinkende Kreis gibt den Standort Ihrer Gruppe wieder. Sollten noch weitere, blaue blinkende Kreise zu sehen sein, handelt es sich dabei um andere Gruppen.

AUTOMAP-OPTIONEN



Eintrag schreiben (siehe „Editierbereich“)

Sie gelangen in diesen Editierbereich, indem Sie mit der Maus hineinklicken, in der Menübox die entsprechende Option anwählen oder die TAB-Taste drücken.

Sobald Sie diese Option ausgewählt haben, können Sie eigene Einträge zur Kennzeichnung der ausgewählten Örtlichkeit vornehmen. Diese Einträge werden mit Ihrem Spielstand abgespeichert.

Die Einträge in die Automap sind begrenzt. Sollte die Grenze erreicht sein, so können Sie alte Einträge mit der Entf-Taste löschen, um Platz für neue zu schaffen.

Mit der Esc-Taste oder einem Mausklick außerhalb des Editierbereiches verlassen Sie die Editier-Box wieder.

Map vergrößern/verkleinern

Drei verschiedene Map-Maßstäbe können über das Menü oder die +/- Tasten aktiviert werden.

Gruppe bewegen

Auch in der Automap können Sie Ihre Heldengruppe durch die Straßen und Gänge streifen lassen.

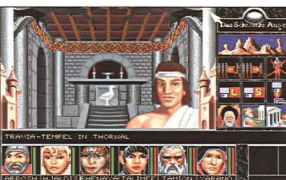
Ihre Heldengruppe befindet sich dort, wo sie den pulsierenden roten Kreis erkennen. Der rote Kreis läßt sich mit der Maus beliebig plazieren, indem Sie die linke Maustaste oder die Cursor-Tasten nutzen, um ein weißes Zielquadrat zu positionieren und die Gruppe anschließend mit der Enter-Taste zu bewegen.

Existiert ein begehrter Weg zu dem gewünschten Standort, wird Ihre Heldengruppe zu dieser Stelle gebracht, falls nicht, müssen Sie einen Weg suchen. In Höhlen und Verliesen können Sie Ihre Gruppe nur durch Teleportzauber bewegen.

Automap verlassen

Die Menüoption sowie die ESC-Taste bietet die Möglichkeit, das Automapping zu verlassen.

„Den Göttern zu huldigen...!“ – Die Tempel



Die Tempel der Zwölfgötter sind im ganzen Land zu finden, und Sie werden sofort erkennen, daß sie eine wichtige Funktion in diesem Spiel haben: Neben geistlichem Beistand können Sie hier auch auf alle spielwichtigen Dateioptionen zugreifen.

Held aufnehmen

Ein Held, der während des Spiels in einem Tempel zurückgelassen wurde, kann über dieses Icon wieder aufgenommen werden. Die Heldenaufnahme erfolgt nur dort, wo der Held vorher zurückgelassen wurde. Neu erschaffene Helden finden Sie immer im Tempel des Spielbeginns, d.h. im Travia Tempel in Thorwal bzw. im Peraine-Tempel in Kvirasim.

Held entlassen

Wenn Sie einen Held aus der Gruppe entlassen, wartet er hier auf seine Wiedereingliederung in die Gruppe. Nichtspielercharaktere (NSC) ziehen hier ihrer Wege.

Held löschen

Ein Held wird unwiederbringlich gelöscht. Mitglieder der aktuellen Gruppe können nicht gelöscht werden. Sie müssen vorher aus der Gruppe entlassen werden.

Wunder erbitten

Wie der Name schon sagt, können Sie hier Wunder erbitten.

Anleitung



Die Betonung liegt auf Erbitten, denn die Wege der Götter sind unergründlich.

Opfer bringen



Mancher Tempelvorsteher läßt sich nur durch klingende Münze dazu bewegen, die Götter wohl zu stimmen.

Tempel verlassen



Hiermit verlassen Sie den Tempel, um Ihr Abenteuer fortzusetzen. Einen Tempel können Sie von außen am charakteristischen Schwarzen Auge erkennen.

In **SCHICKSALSKLINGE** verfügen Sie neben den oben aufgeführten noch über folgende Optionen:

Spiel laden

Wenn Sie auf einen anderen Spielstand oder eine komplett andere Gruppe wechseln wollen, dann wählen Sie diese Option. Sie haben die Auswahl unter den sechs verschiedenen Speicherplätzen. Wenn Sie den Spielstand **Start** wählen, dann beginnen Sie wieder mit der vorgenerierten Gruppe im Travia-Tempel in Thorwal oder können sich Ihre Abenteurergruppe aus den generierten Charakteren neu zusammenstellen.

Spiel sichern

Sie können bis zu fünf Spielstände sichern. Dazu klicken Sie einfach die Option **Spiel Sichern** an und die Stelle,

In **STERNENSCHWEIF** stehen Ihnen neben den oben aufgeführten noch diese Tempeloptionen zur Verfügung:

Geweihte ansprechen



Informationen erhalten Sie über das Gespräch (Dialogmodus) mit den Tempelgeweihten.

Diskettenmenü



Sie rufen hiermit das Disketten-Optionsfenster auf (siehe Kapitel „Diskettenoptionen“).

Held erschaffen



Wo sonst als unter Götteraufsicht könnten Sie einem neuen Helden Leben einhauchen? Dieses Icon führt Sie in das Generierungsprogramm. Ihre neu geschaffenen Helden werden Sie immer im Peraine-Tempel in Kvirasim finden.



an der das Spiel gesichert werden soll. Sie können (und sollten) jedem gesicherten Spielstand einen anderen Namen geben.

Spiel beenden



Die Option bringt Sie nach einer Sicherheitsabfrage zurück auf die Ebene des Betriebssystems.

Hinweis

Bitte beachten Sie, daß neu generierte Helden nur im Traviatempel in Thorwal anzutreffen sind, in anderen Tempeln finden Sie die Helden vor, die Sie mittels **Held entlassen** hier untergebracht haben.





Alles was man braucht – Beim Händler



Das Angebot der zahlreichen Händler reicht von Gebrauchsgegenständen des Alltags bis hin zur Grundausrüstung eines jeden Abenteurers. Es gibt Kräuter-, Gemischtwaren- und Waffenhändler mit jeweils unterschiedlichen Sortimenten.

Reden



Hier erfahren Sie, was der Händler zu berichten weiß.

Kaufen/Verkaufen



Wählen Sie diese Optionen, wenn Sie etwas aus dem Warenangebot des Händlers kaufen wollen oder selbst etwas verkaufen möchten.



DER GEGENSTANDSBILDSCHIRM (KAUFEN/VERKAUFEN)

Sie haben die Möglichkeit, Artikel auszuwählen. In der Statuszeile über den Heldenportraits erhalten Sie eine kurze Beschreibung des angewählten Gegenstandes. Auskunft über die Anzahl der Gegenstände, die Sie kaufen oder verkaufen wollen, gibt Ihnen die gelbe obere Zahl beim entsprechenden Gegenstand. Sie können die Menge Ihrer gewünschten Artikel bestimmen, indem



Sie folgende Tasten benutzen: +/-/Eing/Ent/Enter (= Bestätigung der gewählten Menge). Zum Durchblättern der einzelnen Angebotsseiten verwenden

den Sie bitte die Cursortasten oder das entsprechende Icon.

Alle Helden, die den momentan angewählten Gegenstand benutzen können, werden in der Portraitleiste grün umrahmt. Oberhalb der angezeigten Gegenstände sehen Sie den Preis, das Gewicht und die Anzahl der angewählten Artikel. Z.B. Bier – der Preis beträgt 1 Heller, das Gewicht 40 Unzen. Durch Anwählen eines Gegenstandes, den Sie kaufen oder verkaufen, bestimmen sie ihn. Wenn Sie mehrmals mit der linken Maustaste auf Ihren ausgewählten Gegenstand klicken oder mehrmals die Enter-Taste drücken, erhöht sich die Menge der Gegenstände und damit auch ihr Preis. Sie verringern die Menge durch Benutzen der rechten Maustaste oder Minus-Taste.

Durch Anwählen des Feilschens wird der Kauf oder Verkauf durchgeführt.



Anderer Held



Nur beim Verkaufen finden Sie diese Option, die es Ihnen ermöglicht, den Held zu wechseln, um andere Gegenstände zu verkaufen, die der vorherige Held nicht besitzt.

Feilschen



Hier können Sie den Preis aushandeln. Es empfiehlt sich, einen Helden feilschen zu lassen, der dafür die besten Talent- und Eigenschaftswerte besitzt.

Nächste Seite



Falls ein Händler ein umfangreiches Warenangebot besitzt, ist es möglich, daß Sie das Gesuchte auf der aktuellen Seite nicht finden. Blättern Sie bitte um!



Vorherige Seite



Hiermit blättern Sie zurück.

Gegenstandsbildschirm verlassen



Damit verlassen Sie den Gegenstandsbildschirm.



Hinweis

Weiterführende Informationen zum Thema Handel in Aventurien finden Sie im Kapitel „Maße, Gewichte und Einheiten“.

Talent anwenden



In STERNENSCHWEIF können die Helden auch während eines Ladenbesuchs eines ihrer Talente anwenden. Vorsicht, manchmal wird man beim Taschendiebstahl erwischt, und der Händler läßt einen nicht mehr in den Laden. Wenn Sie *einen* Marktstand beklaugt haben, wird Ihnen von allen übrigen Markthändlern der Zutritt zu ihrem Zelt verwehrt.





„Solange das Eisen noch heiß ist...“ – Der Schmied

Muskulös und hart im Nehmen sind die Schmiede in Aventurien. Sie sind freundliche Gesellen und stehen den Helden gerne mit Rat und Tat zur Seite.

Unterhalten

Vielleicht kann Ihnen der Schmied etwas verraten, das Sie noch nicht wissen.

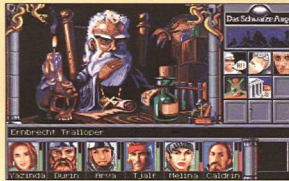
Reparatur

Nach kurzer Begutachtung des zu reparierenden Stücks gibt der Schmiedemeister seinen Preis und die Arbeitsdauer bekannt. Wenn Sie nach Beendigung der Reparatur wieder vorstellig werden und die Rechnung begleichen können, wird Ihnen die Waffe ausgehändigt.

Schmied verlassen

Während der Reparaturzeit müssen die Helden nicht in der Schmiede bleiben.

„Zähne zusammenbeißen und an was Schönes denken...“ – Die Heiler



Die Heiler Aventuriens sind in vielen, für das Leben der Helden kritischen Situationen unentbehrlich.



Unterhalten

Es ist alles nur halb so schlimm.

Wunden behandeln

Nach Begutachtung der Blessuren teilt der Heiler seine Honorarforderung mit. Wenn die Helden diese als angemessen erachten und in der Lage sind, die Forderung zu begleichen, beginnt der Heiler alsbald sein Werk.

Krankheiten heilen

Es gibt einige schwere und langwierige Krankheiten, die einen Besuch beim Heiler dringend notwendig machen. Das Honorar für einen Heilversuch kann von Heiler zu Heiler sehr unterschiedlich sein.

Gift neutralisieren

Hier versucht der Heiler, die Wirkung von Giften zu stoppen.

Heiler verlassen

Damit verlassen Sie den Heiler.

Entsteinern

Diese Option ist in STERNEN-SCHWEIF nur bei ausgesuchten Heilern Aventuriens möglich. Wundern Sie sich also nicht, falls Sie auf einen Heiler treffen, der Ihren versteinerten Helden nicht entsteinern kann.

„Angenehme Nachtruhe...“ Die Herbergen Aventuriens



Ein warmes Bett zu bieten, ist die Aufgabe der zahlreichen Herbergen. Außer der Möglichkeit, sich zu unterhalten, gibt es meist auch Essen und Getränke.



Unterhalten

Herbergsväter und -mütter wissen Interessantes zu berichten.

Essen und Trinken

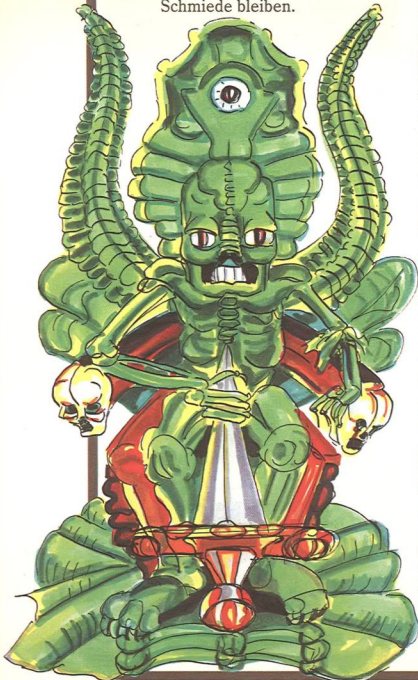
Ihre Helden dürfen sich endlich einmal richtig sattessen.

Zimmer mieten

Es stehen Quartiere für mehrere Nächte und in unterschiedlicher Qualität zur Verfügung.


Talent anwenden

Falls Sie z.B. einen Helden heilen wollen, haben Sie hier die passende Gelegenheit dazu. Besonders langwierige Dinge, wie etwa das Brauen von Tränken, sollten Sie hier erledigen.







Magie anwenden

 Magiebegabte Helden haben hier die Möglichkeit zu zaubern oder zu meditieren.


Schlafen


 Mit diesem Icon bestimmen Sie die Dauer des Schlafs, falls Sie das Zimmer für mehrere Nächte gemietet haben. Mit der Taste „Bild hoch“ oder der rechten Maustaste unterbrechen Sie Ihre Nachtruhe.

Herberge verlassen

 Die Herberge kann jederzeit verlassen werden. Sollte das Zimmer allerdings für mehrere Tage gemietet sein, so steht es den Helden frei, die reservierten Zimmer jederzeit in Anspruch zu nehmen.

In SCHICKSALSKLINGE trifft man vereinzelt auf Häuser, die Herbergen und Tavernen unter einem Dach vereinen. Sie haben deshalb jeweils die Wahlmöglichkeit: Wollen Sie

 Taverne besuchen oder

 Herberge besuchen?


„Was darf's denn sein?!“
– Die aventurischen Tavernen




Die Aventurier sind ein geselliges und aufgeschlossenes Volk. Wo Aventurier leben, wird getrunken und gegessen.




Unterhalten

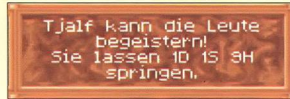
 Versuchen Sie, mit dem Wirt oder mit den anderen Gästen ins Gespräch zu kommen. Eine ausgegebene Runde hebt die Laune und die Gesprächsbereitschaft des Gegenübers.

Essen

 Hiermit können Sie etwas zu essen bestellen.

Talent anwenden


 Zum Beispiel: Tanzbein schwingen, Glück im Falschspiel versuchen oder musizieren. Bei gelungener Anwendung verhilfen diese Fähigkeiten zu einer aufgefüllten Reisekasse.





Weit weg von hier


 Hiermit verlassen Sie die Taverne.


Sollte der Taverne eine Herberge angeschlossen sein, so können Ihre Helden zusätzlich folgende Option anwählen:


 Herberge besuchen

 An die Theke setzen

 An einen freien Tisch setzen

 An einen besetzten Tisch setzen
Dieses ist nur möglich, wenn Gäste im Lokal sind.

 Platz wechseln

 Eine Runde ausgeben

Wehe dem, der Schlechtes dabei denkt... – Im Bordell




Auch ein Aventurier will sich von Zeit zu Zeit vergnügen. Diesem Bedürfnis entsprechend sind in den Großstädten Aventuriens verschiedene Etablissements entstanden, in denen jeder auf seine Kosten kommen kann.


Ein kesses Mundwerk beweisen die Damen schon beim Eintritt in ihr Haus, und jeder Besucher wird prompt nach seinen Wünschen befragt. Es könnte eine amüsante Nacht werden...

In SCHICKSALSKLINGE wird man sich in den Häusern der Liebe – oder der Verderbtheit, je nach Einstellung – über ein Dialogfenster nach Ihren Vorlieben erkundigen (siehe Kapitel „Der Dialogbildschirm“). STERNENSCHWEIF erachtet diese Einrichtungen für so wesentlich, daß ihnen eigene Optionen zugestanden wurden:


Amüsieren

 Eine Stunde lang wird Ihr Held von Kopf bis Fuß verwöhnt.

Übernachten

 Die etwas andere Übernachtung.

Bordell verlassen

 Adieu... Was zuviel ist, ist zuviel.

Anleitung



„Was zuviel ist, kann man getrost einlagern“ – Das Depot

In der Stadt Thorwal aus dem ersten Teil der Nordlandtrilogie SCHICKSALSKLINGE ist eine Bank ansässig, wo Geld einbezahlt und abgehoben werden kann. Dort werden Sie mittels Dialogfenster nach Ihren Wünschen gefragt. STERNEN-

SCHWEIF bietet Ihnen sogar ein Lagerhaus, in dem die Helden ihre momentan überflüssige Gegenstände hinterlegen, um z.B. Ihre Traglast zu verringern:

Unterhalten



Was kann ich für Buch tun?

Einlagerung bestätigt und die Lagerbedingungen erläutert.

Anderer Held



Es öffnet sich eine Auswahlbox, in der Sie zwischen den einzelnen Mitgliedern Ihrer Heldengruppe wechseln können. Der aktuelle Held, der gerade sein Hab und Gut darlegt, ist durch einen blauen Rahmen kenntlich gemacht.

Gegenstände abholen



Bei der Auslösung der Gegenstände verlangt der Verwalter sein Geld als Gegenleistung. Der Preis, den der Lagermeister erhebt, hängt von der Lagerdauer ab.

Depot verlassen



Hiermit kehren Sie in die Stadt zurück.

Wichtige Hinweise für das Deponieren von Gegenständen:

Das Depot übernimmt keine Haftung für die ihm anvertrauten Gegenstände. Sollte es zu einem Verlust der Gegenstände kommen, haben Sie keinen Anspruch auf Ersatz. Der Preis für die Einlagerung wird immer bei Abholung erhoben.



Gegenstände abgeben



Wählen Sie einen bestimmten Helden aus, wird sein gesamtes Hab und Gut dargestellt. Die zu hinterlassenden Gegenstände werden nun ausgesucht. Sollten Sie es sich anders überlegt haben, wählen Sie den entsprechenden Gegenstand neu an, um die Auswahl zu stornieren.

Den Handel perfekt machen



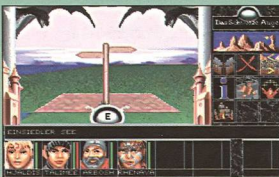
Der Lagerverwalter händigt Ihnen ein Zertifikat aus. In diesem wird die

„Wenn einer eine Reise tut...“ – Der Reisemodus

Eine Besonderheit des Spiels stellt der Reisemodus dar: Alle Orte des Geschehens sind durch Reisstrecken miteinander verbunden. Das heißt, sobald Sie eine Stadt oder einen anderen Ort verlassen, schaltet das Programm automatisch in einen anderen Modus um. Sie bewegen sich jetzt nicht mehr Feld für Feld, wie im 3D-Modus, sondern überbrücken größere Strecken.

Die Reisedi der beiden ersten Teile der Nordlandtrilogie haben kaum etwas gemeinsam. Da jedoch keine Heldengruppe ihr Abenteuer bestehen kann, ohne ständig unterwegs zu sein, wird im folgenden genau beschrieben, wie Sie sich in SCHICKSALSKLINGE und wie in STERNENSCHWEIF über den Reisebildschirm bewegen.

ÜBERLANDREISEN



Verlassen Sie eine Stadt über einen der Reisepunkte, dann erscheint der Reisebildschirm, und Sie sehen nun eine Karte der Region Thorwal. Der Ort, in dem Sie sich befinden, fällt sofort durch einen blauen, pulsierenden Kreis ins Auge. Sie können wie ge-

wohnt mit Maus oder Tastatur eine Dialogbox aufrufen, die Ihnen zeigt, welche Ziele sie vom entsprechenden Reisepunkt aus erreichen können. In der Regel wird Ihnen nur ein Ziel angeboten, denn jeder Ortsausgang besitzt einen eigenen Reisepunkt. Fahren Sie jetzt mit der Maus auf eines der angebotenen Ziele, so erscheint ein pulsierender roter Kreis, der das Reiseziel auf der Karte markiert. Wollen Sie dorthin, so müssen Sie einfach die linke Maustaste klicken, und schon beginnt die Reise.

Sollte das gewünschte Ziel nicht angeboten werden, dann müssen Sie den Menüeintrag *Zurück* anklicken und sich in der Stadt nach dem geeigneten Reisepunkt für die gewünschte Strecke um-

sehen. Damit die Orientierung bei der Auswahl des richtigen Reisepunktes nicht schwerfällt, liegen die Reisepunkte innerhalb der Städte geographisch an der richtigen Stelle. Der Reisepunkt, der zu einer Straße nach Norden gehört, befindet sich demzufolge auch irgendwo am nördlichen Stadtrand.

Jede Straße, die auf der Karte zu erkennen ist, können Sie auch mit Ihrer Gruppe bereisen; darüber hinaus gibt es aber ein paar Strecken über Trampelpfade oder durch die Wildnis, die Sie auf der Karte nicht ohne weiteres erkennen werden. Es ist also durchaus sinnvoll, sich die Reisepunkte in einer Stadt genauer anzusehen, damit Sie herausbekommen, welche „versteckten“ Strecken es gibt. →



→ Sie können sich im übrigen auch durch einen Mausclick auf eine beliebige Region der Karte über die geographischen Gegebenheiten in der angeklückten Region informieren, seien es nun ein Gebirgszug, eine Stadt oder ein Meeresgebiet.

Wenn Sie sich durch den beständigen Mausclick für ein Reiseziel entschieden haben, kann die Reise beginnen: Auf dem Reisebildschirm können Sie nun anhand einer ständig weiter voranschreitenden farbigen Markierung verfolgen, wie die Gruppe vorwärts kommt und wo sie sich gerade befindet. Während der Reise erscheint außerdem das kleine Tageszeitenfenster, das Sie bereits vom Hauptbildschirm kennen. Bewegt sich die Gruppe auf der Karte fort, vergeht auch die Zeit, und Sie können das mit Hilfe des Fensters auf dem Reisebildschirm verfolgen.

Wenn die Reise unterbrochen wurde, beispielsweise durch einen Kampf oder die Begegnung mit einem Einwohner Aventuriens, wird Ihnen des öfteren die Möglichkeit zur Umkehr angeboten. Es kann ja durchaus vorkommen, daß die Ereignisse Sie zu einer Änderung Ihrer Pläne bewegen und Sie lieber wieder zum Ausgangsort zurückkehren wollen.

Das Programm sorgt selbst dafür, daß die Helden nicht an versteckten wichtigen Stellen einfach vorbeilaufen, denn es verwaltet alle den Helden bekannten Informationen und führt notwendige Talentproben im Hintergrund durch, während die Gruppe reist. Wenn die Helden also beispielsweise einen Hinweis auf eine Bärenhöhle in der Nähe der Straße zwischen Ort A und Ort B erhalten haben, dann werden sie sich auf der Strecke auch danach in besonderem Maße umsehen. Sollte die Gruppe auf dieser Strecke dennoch nicht auf die erwartete Bärenhöhle stoßen, dann kann das entweder daran liegen, daß man ihnen sprichwörtlich einen Bären aufgebunden hat, oder aber daran, daß die Helden bei der Suche nicht erfolgreich waren (das heißt: entsprechende Proben auf die Talente „Fährten suchen“ und „Orientierung“ sind nicht gelungen). Ebenso können die Helden vollkommen unerwartet auf eine Bärenhöhle stoßen, weil sie durch besonders gut gelungene Talentproben auch

ohne vorherige Hinweise Spuren entdeckt haben. Die entsprechenden Talentproben führt das Programm wie gesagt im Hintergrund durch – Sie merken also nichts davon, und sollten Spuren vorhanden sein, die Proben aber mißlingen, dann erhalten Sie natürlich auch keine Meldung.

Abends, wenn die Gruppe zu erschöpft ist und das Tagespensum absolviert hat, erhalten Sie eine kurze Meldung, und nachdem Sie diese weggeklickt haben, wird die Reise automatisch unterbrochen und in das Menü „Nachtlager“ umgeschaltet. Die Möglichkeiten, die Ihnen dieses Menü bietet, werden im entsprechenden Kapitel detailliert beschrieben. Am nächsten Morgen nimmt die Gruppe dann die Reise – ebenfalls automatisch – wieder auf.



Ab und zu erhalten Sie Meldungen der Art „ein geeigneter Platz, um eine Rast einzulegen“. Sie können bei Erreichen eines solchen Ortes entscheiden, daß dort das Lager für diese Nacht aufgeschlagen werden soll. Haben Sie sich einmal dazu entschlossen, dann kann die Gruppe an diesem Tag auch nicht mehr weiterreisen und wird demzufolge eine kürzere Strecke zurücklegen, als es möglich wäre. Dennoch kann es sinnvoll sein, eine angebotene Möglichkeit zur Rast wahrzunehmen, denn an den besonders ausgewiesenen Plätzen ist die nächtliche Regeneration besser (siehe Kapitel „Im Lager“). Beachten Sie unbedingt das Tageszeitenfenster, wenn Ihnen ein Platz zum Rasten angeboten wird, denn wenn Sie schon am frühen Morgen das Lager aufschlagen, hat die Gruppe praktisch einen ganzen Reisetag verschenkt.

Während der Reise können Sie mit der rechten Maustaste oder der Pfeil hoch-Taste Ihre Gruppe zu einem *Gewaltmarsch* antreiben, z.B. um einen

Ort noch vor dem Einbruch der Nacht zu erreichen. Beachten Sie bitte, daß ein Gewaltmarsch nicht immer erfolgreich ist und die Gruppe völlig erschöpft zwei Meilen vor einer Stadt lagern muß. Diese besondere Anstrengung kann nicht an zwei aufeinanderfolgenden Tagen versucht werden und zehrt an den Kräften der Gruppe.

SEEREISE

Die Reise zur See verläuft im großen und ganzen genauso wie eine Überlandreise. Sie schlagen jedoch kein Nachtlager auf und können auch nicht umkehren oder einen Gewaltmarsch einlegen. Nachdem Sie an Bord eines Schiffes gegangen sind, schaltet das Programm auf den Reisemodus, und Sie haben nun den Reisebildschirm vor sich. Analog zur Überlandreise erscheint das Tageszeitenfenster, ebenso können Sie die Reiseroute mitverfolgen. Passiert etwas Besonderes, dann wird unterbrochen und nach Durchspielen der jeweiligen Sequenz wieder in den Reisemodus zurückgeschaltet. Bei Erreichen des Zieles schaltet das Programm automatisch wieder auf den normalen Spielmodus um.



In den Hafentädten gibt es jeweils einen besonderen Reisepunkt, den Hafen. (Näheres dazu siehe bei „Im Hafen“). →

Ein kleines Beispiel: Sie wollen von Thorwal nach Ljasdahl, werden aber schnell feststellen, daß diese Strecke nicht direkt befahren wird. Also müssen Sie die Reise in mehreren Etappen bestreiten. Unter den angebotenen Seereisezielen in Thorwal finden Sie unter anderem auch Varnheim. Es ist recht wahrscheinlich, daß von dort aus Schiffe direkt nach Ljasdahl fahren, also können Sie sich zunächst nach Varnheim einschiffen, um sich dort nach einem Schiff umzusehen, das Sie nach Ljasdahl bringt.

Anleitung



→ Entscheidend für die Seeverbindungen ist auf jeden Fall die Entfernung, aber auch die Größe eines Ortes, die ja ein Maß für seine Bedeutung in der Region darstellt. Beachten Sie außerdem, daß es Orte gibt, die keine Landverbindungen haben – dort werden die Seeverbindungen gegenüber den anderen Orten natürlich überdurchschnittlich besser sein. Als Anhaltspunkt für die Planung einer Seereise nennen wir Ihnen hier die wichtigsten Hochseehäfen in der Region Thorwal: Thorwal, Prem, Hjalingsor, Overthorn/Manrin (die weiter nach Norden Richtung Olport reisenden Schiffe machen entweder in Manrin oder in Overthorn halt, um die Vorräte aufzufrischen).

Wenn Sie ein bestimmtes Ziel vor Augen haben, dann sollten Sie immer abwägen, ob eine Seereise möglich und eventuell einvollständiger ist. Manchmal ist eine Überlandreise trotz längerer Dauer vielleicht deswegen einer Seereise vorzuziehen, weil die Helden dadurch Orte erkunden können, die sie noch nicht kennen.



Hafenmeisterei

➤ Gegen ein kleines Entgelt ist der Hafenmeister gerne bereit, die Helden über auslaufende Schiffe zu informieren. Das ist vor allen Dingen von Vorteil, wenn kein Schiff mit dem gewünschten Reiseziel im Hafen liegt, denn der Hafenmeister weiß meist etwas mehr über Schiffe, die am nächsten oder übernächsten Tag erwartet werden.

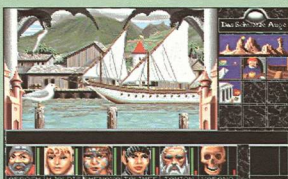
An Bord gehen

➤ Wenn zuvor eine Passage gebucht wurde, kann die Gruppe durch Anklicken dieses Menüpunktes an Bord gehen. Beachten Sie bitte, daß diese Entscheidung unwiderruflich das Verlassen der Stadt bedeutet. Es ist danach also nicht mehr möglich, noch einmal von Bord zu gehen, und zwar auch dann nicht, wenn bis zum Auslaufen des Schiffes noch eine ganze Weile vergehen wird. Das Programm schaltet auf den Reisebildschirm um, und Sie können darauf den Reiseweg verfolgen. Bei Ankunft im Zielhafen geht die Gruppe automatisch von Bord.

Hafen verlassen

➤ Sie gelangen durch Anwählen dieser Option in die Stadt zurück.

IM HAFEN



Wenn die Helden mit dem Schiff reisen wollen, so müssen sie sich natürlich zuerst im Hafen erkundigen, ein Schiff suchen und eine Passage klarmachen.

Passage buchen

➤ Nach Anwählen der Option erhalten Sie Auskunft über die Reiseziele aller im Hafen liegenden Schiffe, über die Kosten für die Passage und die voraussichtliche Reisedauer. Sollte Ihnen die Passage aus irgendwelchen Gründen nicht zusagen, dann können Sie ablehnen und erhalten erneut die Liste der Reiseziele. Nehmen Sie ein Angebot an, dann können Sie an Bord gehen. Buchen Sie eine zweite Passage, so wird die erste Passage automatisch annulliert, das Geld dafür aber trotzdem einbehalten. Mit anderen Worten: Sie können nur an Bord desjenigen Schiffes gehen, auf dem Sie zuletzt eine Passage gebucht haben.



Verlassen Sie eine Stadt, gelangen Sie automatisch in den Reisebildschirm von STERNENSCHWEIF. Auf ihm sehen Sie den Kartenausschnitt, in dem sich Ihre Heldengruppe zur Zeit befindet.

ICONS

1. Das schwarze Auge

Hier aktivieren Sie Spieloptionen, das Tagebuch oder die Credits.

2. Zeitindikator

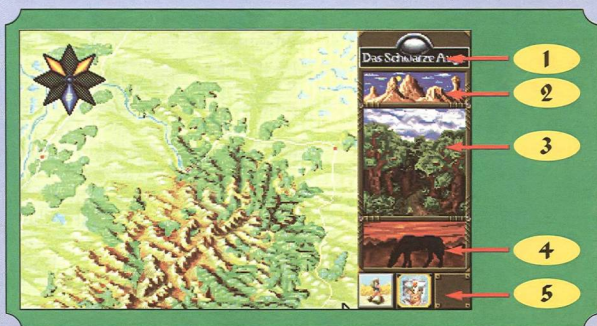
Lassen Sie sich bei Bedarf aktuelle aventurische Zeitangaben anzeigen.

3. Landschafts-Icon

Mit einem Blick erkennen Sie, durch welche Landschaft Sie gerade reisen. Zusätzliches Aktivieren des Icons be-

wirkt eine detaillierte Anzeige der Landschaftsgegebenheiten und des Wetters in Textform.

Wenn Sie Aufschluß über die Beschaffenheit des Weges erhalten wollen, können Sie auf den Weg in →





→ diesem Icon klicken (Tastatur P). Schon durch einen Blick auf die Farbe des dargestellten Weges können Sie Informationen über seinen Zustand herleiten.

- grau – sehr gut ausgebaute Straße
- grün – gute Straße
- braun – schlechter Weg
- kein Weg – kein Weg vorhanden

4. Pferde-Icon

Das Pferd zeigt Ihnen durch seine Bewegung an, ob Ihre Helden gut vorankommen. Ein Aktivieren des Icons gibt Ihnen zusätzliche Informationen über die Reisegeschwindigkeit an.

5. Menü-Icons



Reiseoptionen

Mit einem Mausklick auf dieses Icon (Tastatur: Bild) erhalten Sie ein zusätzliches Menü, das es Ihnen erlaubt, diverse Vorbereitungen zu treffen und Reiseänderungen vorzunehmen.

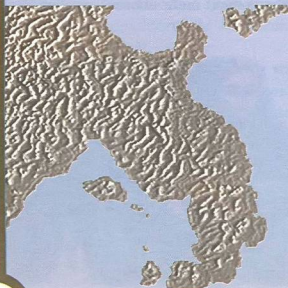


Helden anschauen

(Tastatur H) Die Heldenportraits erscheinen. Wählen Sie Ihren Helden (gelber Rahmen) aus, um in seine Zustandsübersicht zu gelangen

Auf der Karte, die den Hauptteil des Bildschirms einnimmt, erkennen Sie alle bekannten Wege und Städte. Die Wege sind weiß markiert, die Städte und Dörfer als rote Punkte gekennzeichnet.

Wenn Sie in den Reisebildschirm kommen, öffnet sich eine Menübox, in der Ihnen alle Möglichkeiten angeboten werden, die STERNENSCHWEIF zum Reisen für Sie bereithält.



ROUTENPLANUNG

Der Vorteil einer *Routenplanung* besteht darin, daß Sie sich nicht an jeder Weggabelung oder Kreuzung entscheiden müssen, in welche Richtung Sie weitergehen wollen.

Die Windrose zeigt alle Richtungen an, in die Sie reisen können, wenn Sie an einer Weggabelung stehen. Sämtliche Richtungen, in die kein Weg abzweigt, werden schraffiert dargestellt und können auch nicht ausgewählt werden. Nach Auswahl der Strecke wird diese dunkelrot gefärbt. Durch Bewegen der Maus auf einen Rosenflügel wird dieser blau dargestellt (Tastatur: Pfeiltasten) und vorselektiert. Stimmt diese Himmelsrichtung mit der Richtung überein, in die Ihre Gruppe gehen soll, können Sie diese mit einem Mausklick oder der *Enter*-Taste auswählen. Sollte die Windrose eine Stelle der Karte verdecken, die Sie gerade sehen wollen, können Sie sie mit gedrückter rechter Maustaste verschieben (Tastatur: C zum Aktivieren, Pfeiltasten, bzw. Pfeiltasten mit Shift zum Verschieben und *Enter*, *ESC*, *Bild*((Pfeil nach oben Pfeil nach unten)) zum Beenden).

An der nächsten erreichten Wegkreuzung werden Sie von STERNENSCHWEIF gefragt, ob Sie die *Planung fortsetzen* wollen oder nicht. Wenn Sie Ihre *Planung fortsetzen* wollen, gehen Sie nach dem gleichen Verfahren wie oben beschrieben vor. Die blinkenden Kreise stellen entweder Ihre aktuelle Position dar (rot), oder die Position, von der aus Sie Ihre Planung weiterführen können (blau). Sollten Sie eine mögliche Himmelsrichtung angegeben haben, in der allerdings auf der Karte keine Straße eingezeichnet ist, können Sie diesen Weg erkunden. Ihre Heldengruppe begibt sich dazu auf den bisher schon vorgeplanten Weg, bis sie die Weggabelung erreicht hat, von der aus der zu erkundende Weg abbiegt. Der neu begangene Weg wird in Ihren Kartenausschnitt eingezeichnet. Eine Routenplanung ist erst wieder möglich, wenn Sie auf schon bekannte, eingezeichnete Wege stoßen. Andernfalls müssen Sie weitere Wege wie beschrieben zuerst erkunden.

LOSMARSCHIEREN

Sie können Ihre Reisegruppe auch ohne vorheriges Planen der Strecke auf die Reise schicken. Wählen Sie hierzu den Menüpunkt *Losmarschieren*. Achten Sie auf die Windrose, die Ihnen die möglichen Himmelsrichtungen, in die Sie gehen können, angibt. Klicken Sie auf den Rosenflügel, der in die Himmelsrichtung zeigt, in die auch Ihr gewünschter Weg führt. Sie sehen jetzt Ihre Heldengruppe, symbolisiert durch eine rote Einfärbung der Strecke, wie sie sich auf den Weg macht, und wieviel der Strecke sie bereits hinter sich gebracht hat.

LAGER

Wer viel wandert, wird müde und hungrig, und wenn sich der Tag dem Ende neigt, so wird es schwer, sich in den Weiten Aventuriens zurechtzufinden. Sollte dieser Fall eintreten, wird Ihnen dies von STERNENSCHWEIF gemeldet. Die letztendliche Entscheidung, ob die Tagesreise durch ein Lager unterbrochen wird oder nicht, liegt allerdings bei Ihnen. Trotz Eintritt der Dunkelheit können Sie Ihren Weg fortzusetzen, um zum Beispiel die Tagesleistung an Meilen zu erhöhen. Sollten Sie sich dazu entschlossen haben, den Marsch zu beenden, können die Helden nach einem Rastplatz Ausschau halten. Haben Ihre Abenteurer einen günstigen Platz gefunden, so wechselt der Bildschirm in den Lagerbildschirm (siehe Kapitel „Im Lager“).

OPTIONSAUSWAHL

- Änderung
- Reise unterbrechen
- Umkehren
- Eilmarsch
- Geplante Route an der nächsten bekanntesten Kreuzung abbrechen
- Weiterreisen

Eilmarsch

(Tastatur S) Durch einen Eilmarsch, der jederzeit unterbrochen werden kann, erhöht sich die Reisegeschwindigkeit Ihrer Helden. Der Kraftaufwand der Helden erhöht sich allerdings auch, so daß über Nacht nur eine minimale Regeneration der Helden zu erwarten ist.

Anleitung



Umdrehen

Sollten Sie Ihre Helden versehentlich in die falsche Richtung geschickt haben, haben Sie mit dieser Menüoption jederzeit die Möglichkeit, umzukehren. Ihre Helden kehren um und wandern den Weg bis zur nächsten Kreuzung oder Stadt zurück.

Reise unterbrechen

Sind Ihre Helden genug marschiert oder wollen Sie das gute Wetter zu einer Rast nutzen, können Sie die Reise mit dieser Option unterbrechen. Sie gelangen dann in den Lagerbildschirm (siehe Kapitel „Im Lager“).

Geplante Route an nächster bekannter Kreuzung abbrechen

Sollten Sie eine Route geplant und Ihre Helden auf die Reise geschickt haben, besteht über diese Option die Möglichkeit, diese Route an der nächsten bekannten Kreuzung abbrechen zu lassen.

Nach vorne Sichern

Nachdem Sie das erste Mal ein Gebirgstal durchstreift haben, in dem die Gefahr bestand, in einen Hinterhalt zu geraten, können Sie in jedem weiteren Tal diesen Befehl auswählen. Dabei wird Ihr erster Held auf Erkundung ge-

schickt, um eventuelle Gefahren frühzeitig zu erkennen.

Anseilen

Ähnlich wie beim *Sichern* steht dieser Befehl erst dann zur Verfügung, wenn Sie die erste gefährliche Stelle erreicht haben. Mit der Auswahl dieses Befehles seilen sich Ihre Helden hintereinander an, um die Gefahr eines Absturzes im Gebirge zu verringern.

Weiterreisen

Sollten Sie keine Funktion gefunden haben, die Ihnen zusagt, verlassen Sie mit der Option *Weiterreisen* die Optionsbox. Sie befinden sich dann wieder auf der Reisekarte.

Des Helden Schlaf - Im Lager

Ihre Helden können überall auf der Reise, in Städten und Höhlen ein Lager aufschlagen. Der Komfort einer Herberge fehlt allerdings. Die Lageroptionen können, abhängig von der Spielsituation, variieren.



Talent anwenden



Dieses Icon erlaubt den Helden, ein Talent anzuwenden.

Magie anwenden



Hier können die magiebegabten Helden einen Zauber anwenden oder meditieren. Die Möglichkeit, einen Stabzauber zu versuchen, besteht hier ebenfalls.

Schlafen



Sind alle Dinge erledigt und die Wachen auf ihren Posten, so kann die Party getrost schlafen. Allerdings gilt es hier zu beachten, daß bis zum Morgen keine Aktionen mehr ausgeführt werden können.

Weiterreisen



Mit Hilfe dieses Icons begeben Sie sich wieder auf die Reise. Das Lager können Sie nach 18 Uhr allerdings nicht mehr abbrechen.

Wachen einteilen



Um ruhig schlafen zu können, haben Sie mit diesem Icon die Möglichkeit, Wachen in drei Schichten aufzustellen.

Vorräte auffüllen

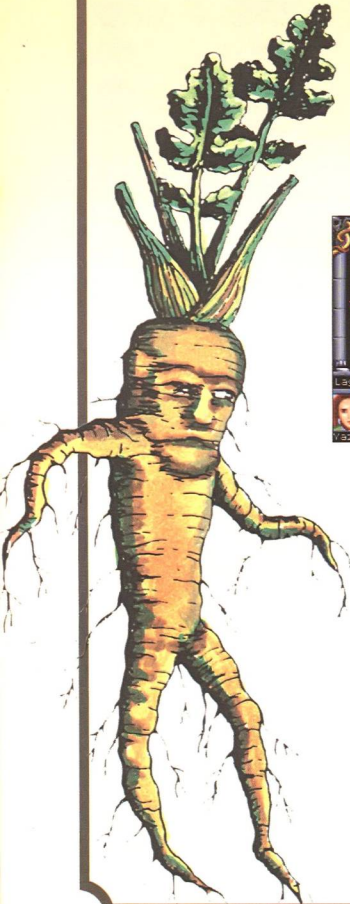


Hiermit bieten Sie Ihren Helden die Möglichkeit, Vorräte aufzufüllen, zu jagen und nach Wasser zu suchen.

Kräuter suchen



Pflanzenkundige Helden, die Kräuter suchen, haben die größte Chance auf Erfolg.







Bestseller Games

Ausgabe 18

Das Spiel und das nürstliche Mittelreich





T.N.: 175/620

MEER DER SIEBEN WINDE

Thorwal und die angrenzenden Gebiete







Anleitung

In STERNENSCHWEIF gibt es im Nachtlager zusätzlich die folgenden Optionen:


Disk-Optionen

 Siehe Kapitel „Diskettenoptionen“.


Gruppen-Optionen

 Hier können Sie die Gruppe teilen, zwischen geteilten Gruppen hin- und herwechseln oder geteilte Gruppen wieder zusammenführen. Genaueres siehe Kapitel „Helden gehen durch die Stadt“.


Handlungen ausführen

 Dieses Icon bringt Sie in ein Untermenü, das Ihnen Zugriff auf die Optionen *Wachen einteilen*, *Vorräte auffüllen*, *Kräuter suchen* und *Allte Einstellungen ausführen* bringt.

Alte Einstellungen ausführen

 Die Helden werden die selben Aktionen ausführen, wie in der Nacht zuvor. Voraussetzung dafür ist, daß genug Zeit verbleibt und alle Helden, die eine Aktion ausführen sollen, auch in der Gruppe sind.

Alte Einstellungen löschen

 Diese Option ist nur im Zusammenhang mit *Alte Einstellungen ausführen* relevant. Die Aktionen Ihrer Helden aus dem letzten Lager können hier komplett gelöscht werden. Einzelne Aktionen werden gelöscht, indem man hierfür andere Personen einteilt.



DES HELDEN SCHLAF...

Nach einem durchgestandenen Tag ist nichts erholsamer, als die abendliche Ruhe am Lagerfeuer oder in einem Hotelzimmer zu genießen.

Regeneration

Um wieder zu Kräften zu kommen, legt sich der Held nieder und schläft. Er kann so die verlorene Lebens- und Astralenergie wieder regenerieren.

Am Lagerfeuer

Selten schaffen es die Helden, die Distanz zweier Städte innerhalb eines Tages hinter sich zu bringen. Sie werden auf ihren Reisen oft vom Einbruch der Dunkelheit überrascht und müssen sich einen geeigneten Lagerplatz suchen, um die Nacht zu verbringen. Unter freiem Himmel zu kempieren ist nicht so komfortabel wie ein weiches Bett in einem Hotelzimmer. Doch kann man sich auch die Übernachtung unter dem Himmelszelt angenehmer gestalten. Decken und Schlafsäcke erleichtern die Nachtruhe des müden Helden.

Ebenso erleichtert die Benutzung von Eßbesteck sowie Geschirr die Regeneration der Helden. Es ist darauf zu achten, daß ein Held, der die ganze Nacht auf den Beinen verbringt, um seine schlafenden Genossen vor eventuellen Gefahren zu warnen, am nächsten Morgen nicht so ausgeschlafen sein kann wie seine Kollegen. Wer dem Wild nachstellt oder Kräuter sucht, solange sich die anderen Mit-

helden am Lagerfeuer entspannen, hat am nächsten Morgen nicht die Energie zurückgewonnen, als hätte er die volle Nacht geruht.

Im Hotelzimmer

Am besten schläft es sich natürlich in einem angemieteten Zimmer in einer Herberge, ohne sich Sorgen machen zu müssen, wann und von wem man im Laufe der Nacht überfallen werden könnte. Auch fällt die Notwendigkeit einer aufgestellten Wache weg.



Die Nachtruhe des Helden ist natürlich auch abhängig vom Komfort des gemieteten Zimmers. Es schläft sich in einem Schlafsaal zwar recht günstig, doch ist das Bett und die Regeneration in einer Suite oder in einem Einzelzimmer weitaus besser.

Erholung mit Freuden

Das Schöne mit dem Nützlichen verbinden. Der Aufenthalt in einem Bordell verquickt beides. Das Schöne des Lebens mit dem Nützlichen der Regeneration. Nirgendwo ist das Schlafen so angenehm und erholsam wie in einem dieser Etablissements.



Anleitung



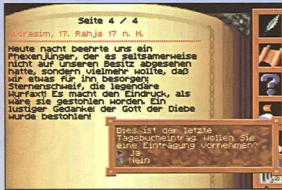
Das Tagebuch

Zu wissen, welches Abenteuer an welchem Tag bestanden wurde, kann des öfteren von Nutzen sein. Ereignisse wie die Verstärkung der Gruppe durch eine Reisebekanntschaft oder Geschehnisse wie Überfälle usw. sind es wert, festgehalten

zu werden. Selbständig führen die Helden nur in STERNENSCHWEIF eine Tagebuch, in SCHICKSALSKLINGE werden lediglich ihre Reisedaten automatisch eingetragen (siehe Kapitel „Diskettenoptionen“).



In das Tagebuch können Sie im Ansichtsfenster über das Symbol *Feder* und *Globus*, das **schwarze Auge** sowie über die Tasten *STRG-J* oder *F5* gelangen. In der Iconleiste am rechten Rand sind alle Optionen aufgelistet, die das Tagebuch betreffen.



Am oberen Buchrand ist das Datum des Eintrags, die momentan aufgeschlagene und die Gesamtzahl aller Tagebuchseiten zu sehen.

Automatische Tagebucheinträge

Ereignisse von besonderer Bedeutung werden automatisch von STERNENSCHWEIF in Ihr Tagebuch eingetragen. Das kann z.B. die Aufnahme eines neuen Helden in die Gruppe oder das Auffinden besonderer Gegenstände sowie Kämpfe mit bisher unbekanntem Gegnern sein. Sie können diese Einträge

„In Rondras Namen...“ – Der Kampf

Abenteurer haben es schwer. Nicht selten wird es den Helden passieren, daß sie in Kämpfe verwickelt werden. Sei es mit einigen herumstreunenden Orks oder mit einer Bestie aus der aventurischen Fauna.



selbstverständlich auch durch eigene Kommentare ergänzen.

Schreiben

Hier können Sie einen Eintrag auf einer neuen Seite Ihres Tagebuchs vornehmen. Wenn Sie das Tagesgeschehen niedergeschrieben haben, können Sie die Seite mit der Bild unten/Pagedown oder ESC-Taste sowie der rechten Maustaste wieder verlassen.

Suchen

Sie erhalten die Auswahlbox der möglichen Suchkategorien: *Personen*, *Reisen*, *Handlung*, *Götter*, *Verschiedenes* und *Alles*. Nach erfolgreicher Suche wird die erste gefundene Eintragung aufgeschlagen und der Suchbegriff rot unterlegt. Sollte die erste Fundstelle nicht die gewünschte sein, so können Sie die Suche mit einem Druck auf die Tasten *Pfeil nach rechts* oder *Pfeil nach unten* fortsetzen lassen. Ist der Suchbegriff nicht aufzufinden, können Sie einen anderen Begriff auswählen oder die Suche beenden.

Vorhergehende Seite

Sie können im Tagebuch rückwärts blättern, um frühere Einträge zu lesen.

Nächste Seite

Sollten Sie den letzten Tagebucheintrag erreicht und trotzdem nochmals auf dieses Icon geklickt haben, werden Sie vor die Entscheidung gestellt, ob Sie das Tagebuch um einen neuen Eintrag bereichern wollen.

Tagebuch verlassen

Mit dieser Option kehren Sie zum aktuellen Geschehen zurück.

Tagebuch ausdrucken

Sie entscheiden, ob lediglich diese Seite, ein bestimmter Bereich oder alles ausgedruckt werden soll. Möchten Sie den Tagebucheintrag auf Diskette speichern (siehe „Spieloptionen“), wird vom Programm automatisch eine Datei namens *DIARY.TXT* angelegt. Sie finden diese in Ihrem Spielverzeichnis.



nen gelben Rahmen im Kampfszenario kenntlich gemacht.

Bei den Heldenportraits werden die Lebens- und – wenn vorhanden – die Astralpunkte durch Balken dargestellt. In der linken unteren Ecke erkennen Sie das Portrait des angewählten Zieles und die Trefferpunkte, Patzer und die Paraden. Ebenso werden hier auch die Kommentare dargestellt, wenn das Kampfglück per Computer berechnet wird.

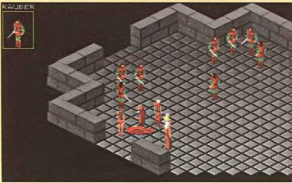
Bei Eintritt in einen Kampf wird im Normalfall derjenige mit dem höchsten Mutwert die Offensive ergreifen. Sollte dies einer Ihrer Helden sein, so öffnet sich eine Menübox, in der alle Optio-



nen, die Ihnen während des Kampfes zur Verfügung stehen, angeboten werden.

Kampfablauf

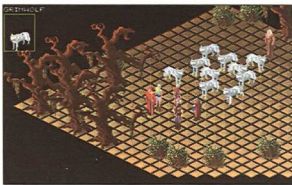
Jeder Kampf gliedert sich in mehrere Kampfunden. Eine Kampfunde dauert so lange, bis alle Helden und deren Gegner ihre Aktionen durchgeführt haben. Jeder Held führt pro Kampfunde eine Attacke und eine Parade aus. (Nach dem Axxeleratus-Zauber allerdings stehen dem Begünstigten zwei Attacken zur Verfügung.)



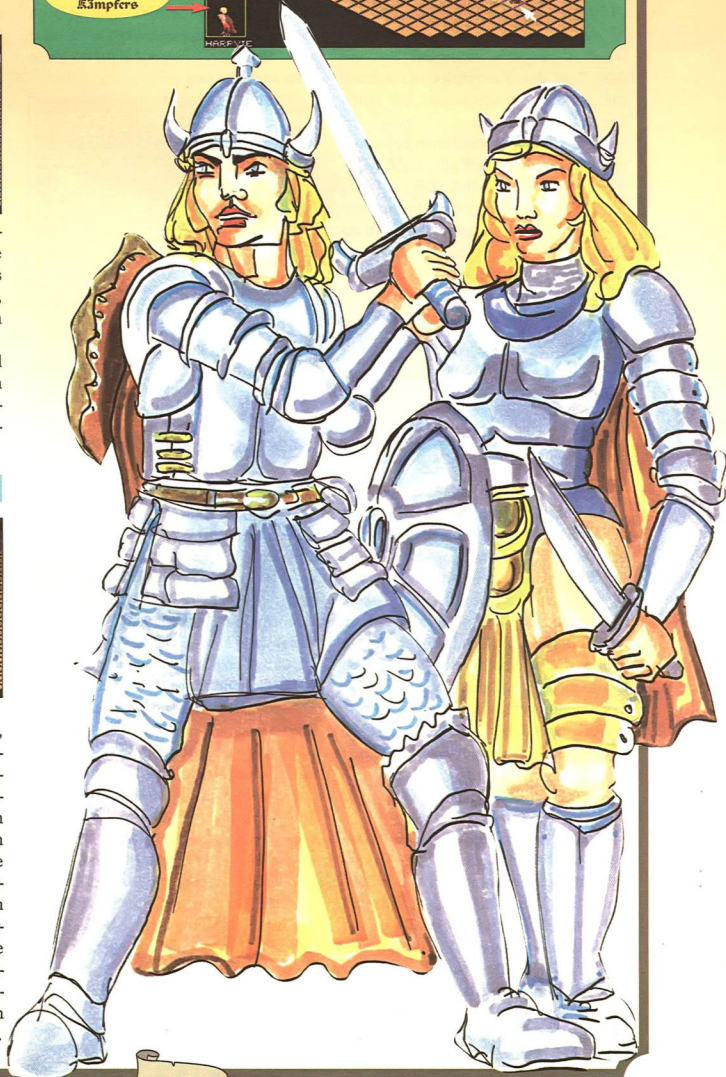
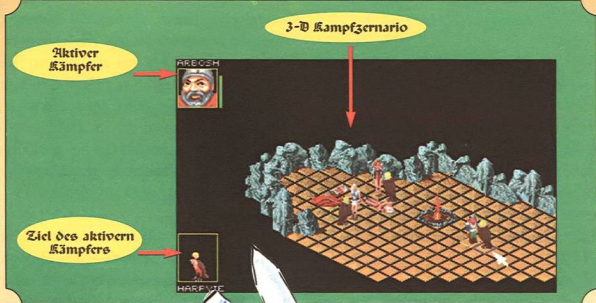
Die Gegner der Helden verfügen zu meist über nur eine Attacke und Parade pro Kampfunde. Monster, die mehr als nur eine Attacke und Parade besitzen, haben eine besondere Konstitution (z.B. Säbelzahniger).

Die Reihenfolge, in der Helden und Monster in Aktion treten, wird vom Computer aufgrund verschiedener Faktoren (z.B. Mutwert, Helden-, Gegne ranzahl) bestimmt.

Kampfende



Es gibt verschiedene Möglichkeiten, einen Kampf zu beenden: Am angenehmsten ist es, wenn Ihre Helden gruppe die Gegner bezwungen und keine eigenen Verluste erlitten hat. Haben Sie das Gefecht gewonnen, steht Ihnen die Beute aus diesem Kampf zu – alle Waffen und Gegenstände, die die Gegner mit sich geführt haben. Sie erhalten eine Auswahlbox, aus der Sie alle interessant erscheinenden Gegenstände auswählen können. Nach Abschluß dieser Option ist der eigentliche Kampf beendet, und Sie kehren zur aktuellen Spielsituation vor dem Kampf zurück.





Diese Möglichkeiten können auftreten

Die Gruppe ist durch Flucht getrennt worden. Vereinigen Sie die Gruppen wieder. Einer oder mehrere Helden sind verwundet oder vergiftet – wenden Sie *Wunden heilen* oder *Gift heilen* an. Dadurch verringern Sie die Gefahr von Folgeschäden. Falls es sich um ein schnell wirkendes Gift handeln sollte, hilft nur der Zauberspruch **KLARUM PURUM**.

Einer oder mehrere Helden sind ihren Wunden erlegen – versuchen Sie, mit dem Rest den Kampfplatz so schnell wie möglich zu verlassen, um einen Tempel aufzusuchen.

Das Schlimmste, was Ihnen passieren kann, ist jedoch, daß alle Helden bewußtlos oder tot sind. Dies ist das Ende. Ihre Abenteurergruppe hat versagt und Sie müssen entweder Ihren zuletzt gespeicherten Spielstand wieder laden oder das Spiel mit einer neu generierten Gruppe von vorn beginnen.



Eine scharfe Klinge ist natürlich nicht die einzige Möglichkeit, den Schicksalsmächtigen Aventuriern gegenüberzutreten. Ein Zauberspruch zur rechten Zeit vermag manchmal Wunder zu bewirken. Aber nicht nur Gegner, Informanten oder hilfsbereite Zufallsbegegnungen haben die Möglichkeit, die arkanen Kräfte zu gebrauchen – auch Ihre Heldengruppe, wenn sich unter den Abenteurern ein zauberkundiger Held (Magier, Druiden, Hexe oder Elf) befindet.

Aktionsmöglichkeiten des Helden

Ein Held hat grundsätzlich acht Bewegungspunkte (BP), die er pro Kampfrunde verwenden kann. Bei hoher Belastung bzw. erhöhter Traglast schränkt sich die Bewegungsfreiheit auf weniger als acht Bewegungspunkte ein. Im Gegensatz dazu kann ein verzauberter Held durchaus über mehr Bewegungspunkte verfügen. Die meisten Aktionen setzen eine bestimmte Anzahl von Be-

wegungspunkten voraus. Wenn der Gegner zu stark bzw. der Held fast tot ist, steht es Ihnen frei zu fliehen. Sie bewegen den Helden zur Flucht, indem Sie außerhalb des 3D-Feldes einen Bereich auswählen, den der Held erreichen kann. Unterliegen die übrigen Helden, ist eine Fortsetzung mit den geflohenen Helden möglich.

Hinweis: Nach folgenden Aktionen ist die aktuelle Kampfrunde eines Helden unweigerlich beendet: *Verbrauch aller BP / Angriff / Sichern / Zaubern / Gegenstand benutzen*



1. Bewegung (1 BP/Feld)

Mit diesem Menüpunkt wird es Ihnen ermöglicht, Ihre Helden über das isometrische Grundfeld zu bewegen. Den Helden stehen eine bestimmte Anzahl an Bewegungspunkten (BP) zur Verfügung. Jedes Feld bedeutet einen BP, also kann ein Held mit acht BP über maximal acht Felder gehen. Zu beachten ist, daß nach dem Bewegen noch genug BP übrig sind, um eine Aktion, z.B. einen bestimmten Zauberspruch, auszuführen.

Wenn Sie den Menüpunkt *Bewegen* für einen Ihrer Helden ausgewählt haben, so schließt sich die Menübox, und der gelbe Positionierungsrahmen um die aktuelle Figur wechselt seine Farbe zu blau. Bewegen Sie nun die Maus, so bleibt ein Abbild des Rahmens an Ihrem Mauszeiger hängen, und der Positionierungsrahmen um Ihren Helden wird wieder gelb. So haben Sie immer den Ausgangspunkt, also Ihren aktuellen Helden, und das Zielfeld, den blauen Rahmen, als Anhaltspunkte.

Bewegen Sie nun den blauen Rahmen mit Hilfe Ihrer Maus (Tastatur: Pfeiltasten) auf das gewünschte Zielfeld. In der linken unteren Ecke werden Ihnen laufend die benötigten Bewegungspunkte angezeigt. Ebenso werden Sie über diese Einblendung informiert, wenn Sie zu weit gehen oder das gewünschte Ziel schon von einer anderen Person oder einem Gegenstand besetzt sein sollte. Wenn Sie das gewünschte Ziel erreicht haben, selektieren Sie dieses Feld mit einem Mausklick der linken Maustaste (Tastatur: Enter). Eine Kommentarzeile informiert Sie, ob Ihr Ziel erreichbar ist oder ob Sie es zu Flucht nutzen können. Nun verschwinden die Markierungsquadrate, und der Held bewegt sich auf das von Ihnen vorgegebene Feld. Sollten dann noch BP übrig sein, öffnet sich die Menübox erneut und Sie können eine weitere Aktion vornehmen.

Sollten Sie auf ein Feld geklickt haben, das sich außerhalb Ihrer Reichweite befindet, so bewegt sich der Held, soweit es die vor Bewegung verbliebenen Bewegungspunkte zulassen, in die von Ihnen gewünschte Richtung.

STERNENSCHWEIF erleichtert Ihnen die Suche nach dem richtigen Weg: Sollten beim Bewegen rote Positionierungsrahmen sichtbar sein, so zeigen diese an, von welchen Feldern aus die zuletzt von Ihnen gewünschte Aktion ausführbar wäre. Voraussetzung ist, daß Ihre letzte Aktion aufgrund falscher Positionierung mißlungen ist. Bewegen Sie sich also auf ein rotes Feld und wiederholen Sie Ihre gewünschte Aktion.

2. Angriff (3 BP)

Ihr aktiver Held attackiert hier mit der Waffe, die er in seiner rechten Hand hält, seinen Gegner. Eine Nahkampfwaffe ist nur einsetzbar, wenn sich der Gegner in einem der vier angrenzenden Nachbarfelder befindet. Der Gebrauch von Wurf- oder Schußwaffen (z.B. Langbogen), ist nur dann möglich, wenn der Gegner mindestens zwei Bewegungsfelder vom angreifenden Helden entfernt steht. Suchen Sie Sie den gewünschten Gegner aus, und bestätigen Sie die Auswahl, so wird Ihr Held zur Tat schreiten. In der unteren linken Ecke des



Bildschirmes können Sie die Auswirkung des Kampfes in Form von farbigen Sternen nachvollziehen:

- Rot – Ein Held wurde getroffen, Zahl der Schadenspunkte.
- Grün mit Zahl – Ein Gegner wurde getroffen, Zahl der Schadenspunkte.
- Blau – Attacke- oder Paradeplatz eines Helden.
- Orange – Attacke- oder Paradeplatz eines Gegners.
- Gelb – Attacke und Parade gelungen.
- Braun – Die Waffe eines Helden ist zerbrochen.
- Pink – Ein Held wird durch einen Treffer bewußtlos.

3. Zaubern (5 BP)

Nur spezielle Kampfzauber mit einem Zauberwert über -5 sind im Kampf von magiebegabten Helden anwendbar. Die Reichweite der verschiedenen Sprüche ist unterschiedlich. Nach Auswahl des gewünschten Zaubers suchen Sie sich, soweit nötig, ein Ziel, wie in der Option „Angriff“ bereits beschrieben. Nach der Zielauswahl werden Ihnen alle Auswirkungen mitgeteilt (siehe auch Kapitel „Magische Schulung“).

4. Gegenstände (unterschiedliche BP)

Der Held kann Waffen und andere Gegenstände im Kampf benutzen. Diese Auswahl gliedert sich in drei Unteroptionen:

4.1. Gegenstand benutzen: (3 BP)

Der Gegenstand in der linken Hand (z.B. Gift) wird benutzt und aktiv eingesetzt (z.B. mit Gift auf Gegner werfen).

4.2. Gegenstand aus dem Gepäck werfen: (1 BP)

Ein ausgewählter Gegenstand wird unwiederbringlich weggeworfen. Die Traglast verringert sich, und damit erlangt der Held mehr Bewegungspunkte für die nächste Kampfrunde.

4.3. Gegenstand wechseln: (2 BP)

Ein ausgewählter Gegenstand des Gepäcks wird zur Benutzung in die linke Hand übertragen. In der näch-

sten Kampfrunde steht der ausgewechselte Gegenstand dann zur Verfügung.

5. Heldenoptionen (keine BP)

5.1. Werte prüfen:

Sie erhalten eine Kurzübersicht über die wichtigsten Werte des gerade aktiven Helden.

5.2. Attackeart ändern:

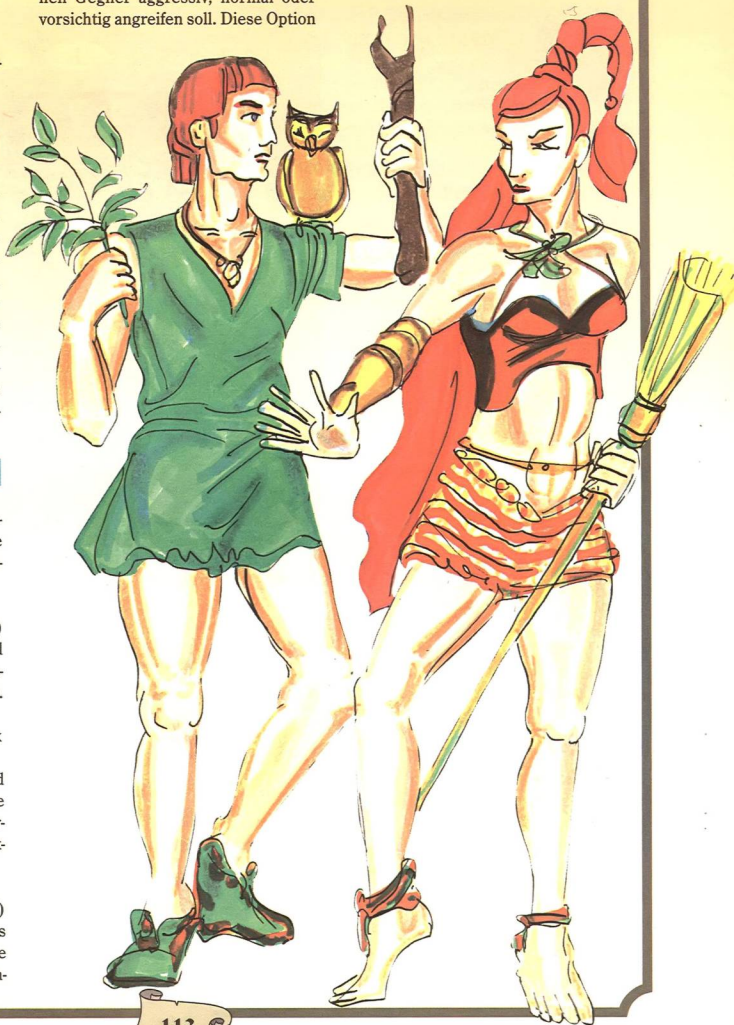
Sie entscheiden hier, ob Ihr Held seinen Gegner aggressiv, normal oder vorsichtig angreifen soll. Diese Option

bleibt bis zur nächsten Änderung aktiv.

In **SCHICKSALSKLINGE** werden Sie jedesmal nach der Intensität Ihrer Attacken gefragt.

6. Verlassen laden/ Spielstand laden

Hiermit können Sie Ihren aktuellen Kampf beenden, wenn er etwa aussichtslos erscheint, und einen neuen Spielstand laden.



Anleitung



7. Computerkampf

Wenn Sie den Kampf nicht manuell in allen Einzelheiten führen wollen, können Sie die Möglichkeiten des Computerkampfes nutzen. Der Computer kämpft dann an Ihrer Stelle, und Sie dürfen zuschauen, wie sich Ihre Helden in Windeseile über den Kampfplatz bewegen.

8. Waffe wechseln (2 BP)

Sie können eine Waffe aus dem Gepäck nehmen und gegen die Waffe,

die sich in der rechten Hand des Helden befindet, austauschen. Sinnvoll ist diese Option, wenn zum Beispiel ein Monster nur mit magischen Waffen zu besiegen ist oder ihre aktive Waffe zerbrochen ist.

9. Sichern (3 BP)

Diese Option bedeutet, daß der Held an seinem jeweiligen Standort verharrt. Seine Abwehrfähigkeiten sind jetzt leicht verbessert, sofern er noch drei

oder mehr Bewegungspunkte übrig hat, die er für die Sicherung aufwendet.

10. Alte Optionen

Dieser Befehl bewirkt, daß der aktive Held die gleiche Aktion (gleicher Verbrauch von Bewegungspunkten) wie in der vorherigen Kampfrunde durchführen soll. Grundsätzlich gilt, daß dieser Menüpunkt allerdings nur mit folgenden vorhergegangenen Aktionen sinnvoll ist: *Angriff*, *Zaubern*, *Sichern*. Ansonsten wird Ihr Held auf *Sichern* umstellen.



In STERNENSCHWEIF können Sie sich, nachdem Sie die Option *Computerkampf* gewählt haben, zwischen den folgenden Vorgehensweisen entscheiden:

1. Nur dieser Held

Der gerade aktivierte Held wird vom Computer übernommen. Bei mehrmaligem Anwählen dieser Option übernimmt der Computer nach und nach die aktiven Helden. Sie sollten die Positionierung Ihrer Helden in der Portraitleiste, außerhalb des Kampfmodus, kennen, um die Computerübernahme durch Eingabe dieser Nummer auf der Tastatur wieder rückgängig zu machen. Das Portrait ganz links hat die Nummer 1, rechts daneben folgt die Nr. 2, u.s.w.. Der NSC hat dann konsequenterweise, als letzter Held, die Nr. 7.

2. Die ganze Gruppe

Die ganze Gruppe wird vom Computer übernommen. Durch Mausklick oder durch Drücken einer beliebigen Taste übernehmen Sie wieder die Steuerung der Gruppe im Kampf.

3. Kampf berechnen

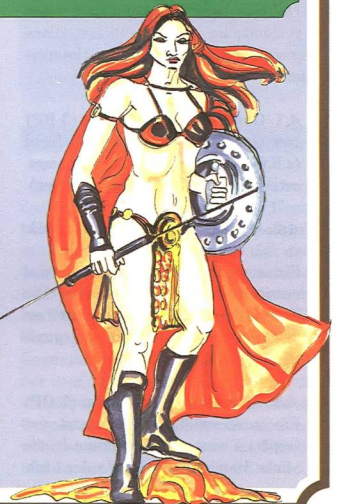
Die gesamte Heldengruppe wird auch hier übernommen. Die Kampfdarstellung erfolgt allerdings durch ein Balkendiagramm, mit animierter Grafik. Durch Mausklick oder beliebigen Tastendruck unterbrechen Sie die Berechnung und kehren ins Kampfgeschehen zurück. Mit dieser Option werden Kämpfe besonders schnell berech-



net, und Sie behalten noch immer den Überblick über Ihre Helden.

Alle drei Optionen können selbstverständlich rückgängig gemacht werden, so daß Sie die Steuerung der Helden wieder selbst übernehmen.

1. Drei Aktions-Icons, siehe oben (A, B, C, D), erscheinen nur dann, wenn die entsprechende Situation in der Heldengruppe eintritt.
2. Heldenportrait mit Lebens- und Astralenergiebalken (LE/AE).
3. LE-/AE- Balken der gegnerischen Gruppe verändert sich. Der AE-Balken ist nur sichtbar, wenn ein Magiebegaber in der gegnerischen Gruppe ist.





Zauber

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, Zaubersprüche zu sprechen:

- Sie können in der Zustandsübersicht, in den Städten und Gewölben die Option *Zauber sprechen* anwählen und damit fast alle Zaubersprüche ausführen.
- Im Kampf haben Sie ebenfalls die Möglichkeit zu zaubern. Da alle Aktionen im Gefecht sehr schnell ablaufen, stehen Ihnen nur solche Zauber zu Verfügung, die zur Vorbereitung und Durchführung wenig Zeit benötigen.

Hinweis

Zur Erinnerung: Zaubersprüche mit einem Zauberwert kleiner -5 können nicht angewandt werden. Sie werden farblich abgedunkelt dargestellt.

DIE ZAUBERFORMELN

Ihre Helden, sofern sie magisch begabt sind, können je nach Typ eine Anzahl verschiedener Zaubersprüche erlernen. Die folgende Auflistung gibt eine Kurzbeschreibung der verschiedenen Zauberformeln, ihren Ursprung (Heldentyp), die dazugehörigen Proben und die Zauberformeln, welche Ihr Held aussprechen muß. Hören werden Sie diese Formeln allerdings nur in STERNENSCHWEIF. Die benötigten Astralenergie-Kosten, Dauer des Zaubers und magische Ziele werden im Kapitel „Magische Schulung“ genau erläutert.

Antimagie

Beherrschung brechen (Druide)
KL/IN/CH *Continentia frange!*

Dieser Spruch dient dazu, Flüche von einem Helden zu nehmen, die ihn in seinem Handeln und Denken beeinträchtigen.

Destructibo Arcanitas (Magier)
KL/KL/FF *Destructibo arcanitas!*

Dieser Zauber zerstört magische Artefakte.

Gardianum Paradei (Magier)
IN/CH/KK *Gardianum paradei!*

Erzeugt eine schützende Kuppel, die viele magische Angriffe (wie Fulminicus oder Ignifaxius) abweist. Ein Zauberspruch, der im Kampf gute Dienste verrichtet.

Illusionen Zerstören (Magier)
KL/IN/CH *Dele spem inanem!*

Beendet alle Illusionen in einem kleinen Umkreis. Kann im Kampf als Gegenzauber bei illusionären Gegnern eingesetzt werden.

Verwandlung beenden (Hexe)
MU/KL/CH *Commutationem fine!*

Ist einer Ihrer Helden versteinert oder etwa in einen Fliegenpilz verwandelt, hilft dieser Zauber aus der Klemme.

Beherrschung

Band und Fessel (Elf)
KL/CH/KK *Ligo et vincio te!*

Hält das Opfer dieses Spruches an Ort und Stelle fest. Im Kampf ist dieser Zauber besonders nützlich, um Gegner zu bannen.

Bannbaladin (Elf)
IN/CH/CH *Bannbaladin!*

Das Opfer dieses Spruches bildet sich ein, der Zauberer sei sein Freund. Im Kampf bedeutet dies, daß der verzauberte Gegner nicht weiter angreift.

Böser Blick (Druide)
MU/CH/CH *Conspectus malus!*

Zwingt einen Gegner im Kampf, die eigenen Gefährten zu bekämpfen.

Große Gier (Hexe)
KL/IN/CH *Magna cupido!*

Dieser Spruch weckt beim Opfer die Gier nach einem Gegenstand oder einer Person oft so stark, daß das Opfer im Kampf weniger gezielt angreift oder den Kampfschauplatz gar verläßt.

Große Verwirrung (Druide)
KL/KL/CH *Magna pertubatio!*

Dieser Spruch verwirrt das Opfer so sehr, daß es im Kampf weniger gezielt angreift.

Herr über das Tierreich (Druide)
MU/MU/CH *Dominus animalium sum!*

Mit diesem Zauber werden Tiere besänftigt, so daß sie zahm werden und nicht länger angreifen.

Horriphobus (Magier)
MU/IN/CH *Horriphobus!*

Versetzt den Gegner in Angst und Schrecken. Im Kampf kann man mit diesem Zauber einen Gegner zur panischen Flucht zwingen.

Magischer Raub (Druide)
MU/KL/KK *Rapina Magica!*

Entzieht einem Wesen die Astralenergie, die dann selbst für einen Zauber benutzt werden kann.

Respondami Veritar (Magier)
KL/IN/CH *Respondami veritar!*

Die Anwendung dieses Zaubers zwingt das Opfer, die Wahrheit zu sagen. Dies ist sehr hilfreich, um die wahre Intention eines NSCs herauszufinden.

Sanftmut (Hexe)
MU/CH/CH *Clementia!*

Mit diesem Zauber lassen sich wilde Tiere besänftigen, um weitere Angriffe zu verhindern.

Somnigravis Tausendschlaf (Elf)
KL/CH/CH *Dormi!*

Das Opfer dieses Spruches wird in einen Tiefschlaf versetzt. Wird es jedoch angegriffen, erwacht es sofort wieder.

Zwingtanz (Druide)
MU/KL/CH *Salta!*

Versetzt das Opfer in einen Tausendstanz, so daß es keine gezielten Schläge mehr austeilen kann.

Anleitung



Dämonologie

Furor Blut und Sulphurdampf (Magier)

MU/MU/CH Daemones, adiuuate me!

Herbeirufen von niederen Dämonen. Diese stehen dann im Kampf der Heldegruppe bei.

Geister austreiben (Druide)

MU/MU/CH Manes, exacti sitis!

Dieser Spruch ermöglicht es, niedere Geister, etwa Poltergeister, in ihre Sphäre zurückzuschicken.

Geister beschwören (Druide)

MU/MU/CH Manes, obsecrati sitis!

Mit diesem Zauberspruch können niedere Geister herbeigerufen werden, um sie sich für kleinere Gefälligkeiten zunutze zu machen.

Heptagon und Krötenei (Magier)

MU/MU/CH Daemones liberate vos!

Beschwörung gehörnter Dämonen. Die heraufbeschworenen Dämonen stehen den Helden in Kämpfen hilfreich zur Seite.

Krähenruf (Hexe)

MU/CH/CH Cornices, vos voco!

Ruft einen imaginären Krähen-schwarm herbei, der den Gegner angreift und verwirrt.

Skelettarius Kryptaduft (Magier)

MU/MU/CH Mortuus expergiscere!

Verwandlung von erschlagenen Gegnern in Zombies, die den Helden im Kampf zur Seite stehen.

Elementare

Elementare beschwören (Druide)

MU/KL/CH Elementa, sequimini vocem meam!

Ruft einen niederen Elementargeist (z.B. Feuergeist) herbei, der im Kampf den Abenteurern hilfreich beisteht.

Nihilatio Gravitas (Magier)

KL/KK/KK Nihilatio gravitas!

Hebt im Kampf die Schwerkraft in einem Bereich um den Zauberer herum auf.

Solidrid Farbenspiel (Elf)

IN/GE/KK Ludus colorum!

Erschafft eine regenbogenfarbene Brücke von maximal 50 Schritt Länge.

Bewegung

Axxeleratus Blitzgeschwind (Elf)

KL/GE/KK Acies celerima!

Verdoppelt die Attacke des Verzaubererten und erhöht die Anzahl der Bewegungspunkte.

Foramen Foraminor (Magier)

KL/KL/FF Porta et Ianua, aperite vos!

Dieser Spruch ermöglicht das Öffnen von Schlössern aller Art, z.B. an Türen oder Truhen.

Motoricus Motilitich (Magier)

KL/FF/KK Res mortua, move te!

Mit diesem Zauber können kleinere Gegenstände bewegt werden, ohne sie zu berühren.

Spurlos Trittslos Fährtenlos (Elf)

IN/GE/GE Sine vestigio, sine aradu!

Dieser Spruch verhindert das Auftreten von Spuren und läßt bereits vorhandene verschwinden (wichtig in Höhlen und Feindnähe).

Transversalis Teleport (Magier)

KL/KK/KK Transversalis Teleport!

Eine Teleportation, die zu einer dem Zauberer bekannten Stelle führen muß. Sehr schwer zu erlernender Zauberspruch.

Über Eis und Schnee (Elf)

KL/GE/KK Trans glaciem et nivem!

Der Anwender bewegt sich auf jedem gefrorenen Untergrund so sicher wie auf festem Boden.

Heilung

Balsam Salabunde (Elf)

MU/IN/CH Balsamum!

Mit diesem Zauber wird die Zauberkraft des Heilers in Lebenskraft des Patienten verwandelt. Dieser Spruch kann einem Helden im Kampf das Leben retten!

Hexenspeichel (Hexe)

IN/CH/FF Saliva magarum!

Wie Balsam Salabunde, wirkt jedoch unterschiedlich stark bei Vergiftungen, Krankheiten und Wunden. Hexenspeichel hat die gleiche lebensrettende Eigenschaft im Kampf wie Balsam Salabunde. Dieser Spruch kann jedoch nicht auf den Zauberden selbst angewandt werden.

Klarum Purum Kräutersud (Magier)

KL/KL/CH Coctum herbarum!

Dient der Aufhebung von Vergiftungen. Wenn ein Held während eines Kampfes vergiftet wird, so kann dieser mit Klarum Purum Kräutersud im Getümmel geheilt werden. Allerdings wird ihm keine Lebensenergie zurückgegeben.

Ruhe Körper, Ruhe Geist (Elf)

KL/CH/KK Corpus et mens, requiescite!

Versetzt den Verzauberten in der nächsten Nacht in einen tiefen und erholsamen Schlaf. So wird die Regeneration über Nacht unterstützt.

Tiere besprechen (Hexe)

MU/IN/CH Dissere de animalibus!

Verletzten Tieren kann mit diesem Spruch geholfen werden. Er verwandelt AE des Anwenders in Lebensenergie des Tieres.



Hellsicht

Adleraug und Luchsenohr (Elf)
KL/IN/FF *Oculus aquilae, auris lynxis!*

Mit der Anwendung dieses Spruches erhöhen sich das Sinnesschärfe-Talent und die dazugehörigen Kampfwerte.

Analüs Arcanstruktur (Magier)
KL/KL/IN *Nuda structuram magiae!*

Mit diesem Zauber kann die Natur eines magischen Artefakts erforscht werden.

Eigenschaften seid gelesen (Elf)
KL/IN/CH *Qualitates, lectae sitis!*

Dieser Zauberspruch läßt die inneren Werte des Gegners erkennen. Dies ist besonders im Kampf sehr hilfreich, wenn der Held wissen will, mit wem er es eigentlich zu tun hat.

Exosami Creatur (Elf)
KL/KL/IN *Exosami creatur!*

Wenn der Zauberer wissen will, welche Monster oder Gegner ihm im laufenden Kampf noch gegenüber stehen werden, kann mit diesem Spruch die Anwesenheit versteckter Gegner erkannt werden.

Odem Arcanum (Elf)
KL/IN/CH *Odem arcanum senserei!*

Erkennt, ob ein Gegenstand eine magische Aura besitzt.

Penetrizzel Holz und Stein (Magier)
KL/KL/KK *Lignum et lapis!*

Nach der Anwendung dieses Spruches kann der Zauberer durch Wände schauen und sich so einen Überblick über unbekanntes Gebiet verschaffen.

Sensibar Wahr und Klar (Elf)
KL/IN/CH *Verum et clarum!*

Ermöglicht es dem Anwender, die wahren Gedanken seines Gegenübers zu lesen.

Illusion

Chamaelioni Mimikri (Elf)
IN/CH/GE *Chamaeleoni Mimikri!*

Mit Hilfe dieses Spruches kann sich der Anwender so gut tarnen, daß er von den meisten Gegnern nicht entdeckt wird. Dieser Zauber wirkt, solange sich der Anwender nicht bewegt.

Duplicatus Doppelpein (Magier)
KL/CH/GE *Poena duplex!*

Der Zauberer erzeugt von sich ein geisterhaftes Doppelbild. Im Kampf ist er dadurch vom Gegner schwerer zu treffen.

Harmlose Gestalt (Hexe)
KL/CH/GE *Figura innocens!*

Der Anwender dieses Spruches erscheint einem zufälligen Beobachter als Kind, wodurch seine eigentliche Herkunft verborgen bleibt.

Hexenknoten (Hexe)
KL/IN/CH *Nodus magae!*

Dieser Zauber erzeugt eine illusionäre Barriere, die jedoch für die Gegner so real ist, daß sie sie nicht durchschreiten können. Allerdings dient sie nicht als Hindernis für Pfeile, Bolzen und Speere o.ä.

Kampfzauber

Blitz dich find (Elf)
KL/IN/GE *Fulmen te caeda!*

Erzeugt eine Blendung des Gegners durch einen geistigen Blitz. Durch die Blendung kann sich der Gegner nicht mehr orientieren und somit auch nicht mehr angreifen.

Ecliptifactus (Magier)
MU/KL/KK *Ecliptifactus!*

Der Schatten des Magiers wird selbständig und kämpft an dessen Seite.

Eisenrost und grüner Span (Magier)
KL/CH/GE *Ferrum, fatiga!*

Bewirkt das sofortige Verrosten einer gegnerischen Waffe. Dazu muß die Waffe allerdings im Kampf berührt werden.

Fulminictus Donnerkeil (Elf)
KL/GE/KK *Fulmen!*

Ein magisches Geschöß, das beim Gegner beträchtlichen Schaden anrichtet, ohne von dessen Rüstung abgefangen werden zu können.

Ignifaxius Flammenstrahl (Magier)
KL/GE/FF *Incende!*

Erzeugt eine kontrollierbare Flammenlanze von enormer Energie. Je nach Stufe des Zauberers ist die Macht des Flammenstrahls unterschiedlich und kann vom Anwender selbst bestimmt werden.

Plumbubarum und Narreteil (Magier)
CH/GE/KK *Plumbubarum!*

Die Arme des Gegners werden schwer wie Blei, so daß er nur unter Mühen attackieren und parieren kann.

Radau (Hexe)
MU/IN/CH *Clamor!*

Der Besen einer Hexe wird selbständig und beginnt, auf die Gegner einzuschlagen.

Saft, Kraft, Monsternacht (Magier)
MU/IN/CH *Sucus, vis, potentia monstrorum!*

Derjenige, auf den dieser Zauber gesprochen wird, verfällt in einen Berserkerrausch, wobei Körperkraft und Attacke stark erhöht sind, die Parade dagegen sinkt.

Scharfes Aug und sich're Hand (Elf)
IN/GE/FF *Sagitta finem tuum consequeris!*

Spinnt vom Schützen zum Ziel ein magisches Band, so daß es ein leichtes ist, das anvisierte Opfer zu treffen.

Anleitung



Verständigung

Hexenblick (Hexe)
IN/IN/CH Conspetus magarum!

Mit Hilfe dieses Spruches können sich Hexen gegenseitig an den Augen erkennen. Doch auch jeder andere Zauberer, der diesen Spruch beherrscht, kann auf diese Weise eine Hexe ausmachen.

Nekropathia modernd Leich
(Magier)
MU/KL/CH Manes quos voco!

Ermöglicht den Kontakt zu den Geistern verstorbener Helden. So kann der Rest der Gruppe an Informationen gelangen.

Verwandlung

Adler, Wolf und Hammerhai (Elf)
MU/IN/GE Aquila et Iupus!

Läßt den Anwender die Gestalt eines von ihm auserwählten Tieres annehmen. Allerdings darf das Tier nicht kleiner als eine Ratte und nicht größer als ein Pferd sein.

Arcano Psychostabilis (Magier)
MU/KL/CH Arcano psychostabilis!

Erhöht die Magieresistenz des Verzauberten, die bei Kämpfen gegen magiebegabte Gegner von Vorteil ist.

Armatrutz (Elf)
IN/GE/KK Fascinatio tege!

Erzeugt eine magische Rüstung in einer Stärke von maximal 9 weiteren Punkten.

Folgende Sprüche steigern die entsprechende Eigenschaft um einige Punkte.

Mut erhöhen (Magier)
KL/CH/CH Animum ange!

Klugheit erhöhen (Hexe)
MU/MU/KK Prudentiam ange!

Charisma erhöhen (Elf)
KL/CH/FF Charismam ange!

Fingerfertigkeit erhöhen (Elf)
KL/CH/GE Sollertiam ange!

Geschicklichkeit erhöhen
(Elf)KL/IN/CH Dexteritatem ange!

Intuition erhöhen (Elf)
KL/CH/KK Intuitionem ange!

Körperkraft erhöhen (Magier)
KL/KL/CH Roborem ange!

Feuerbann (Hexe)
MU/MU/KK Igni resistite!

Macht den Anwender wesentlich unempfindlicher gegen Feuer, Drachenedem und Ignifaxius-Zauber.

In See und Fluß (Elf)
MU/KL/CH In lacum et flumen!

Ermöglicht es dem Anwender und den Mitstreitern, für eine bestimmte Zeit unter Wasser zu atmen.

Mutabili Hybridil (Magier)
KL/GE/KK Mutabili!

Dieser Spruch erschafft Chimärenwesen. Die erforderlichen alchimischen Bestandteile sind im Nordland Aventuriens gegenwärtig nicht verfügbar.

Paralü Paralein (Magier)
IN/CH/KK Rigesce, velut lapis!

Versteinert das Opfer dieses Spruches. Ein so verzauberter Gegner kann über die gesamte Dauer des Kampfes nicht mehr gefährlich werden.

Salander Mutander (Magier)
KL/IN/CH Salander mutander!

Verwandelt das Opfer des Spruches in einen Fliegenpilz.

Visibili Vanitar (Elf)
KL/KL/GE Visibili vanitar!

Macht einen Helden unsichtbar, so daß er eine Höhle erkunden kann, ohne ständig von irgendwelchen Gegnern belästigt zu werden.





Veränderung

Abvenum Pest und Galle(Elf)
KL/KL/FF Venenum et germen
tabis, dilabimini!

Dieser Zauber säubert vergiftete und unreine Nahrungsmittel.

Aeolitus Windgebraus (Elf)
KL/CH/KK Venti voco!

Erzeugt einen kleinen Windstoß.

Brenne toter Stoff (Magier)
MU/KL/KK Ure, materies mortua!

Entzündet brennbares Material. Zum Beispiel können hiermit Fackeln ohne Feuerstein, Stahl und Zunder zum Brennen gebracht werden.

Claudibus Clavistibor (Magier)
KL/FF/KK Claudibus clavistibor!

Verschließt Türen und andere Schließmechanismen für eine bestimmte Zeit.

Dunkelheit (Druide)
KL/KL/FF Tenebrae!

Erzeugt um den Zauberer herum eine magische Dunkelheit. Im Kampf senkt dieser Zauber die Trefferchancen der Gegner, aber auch die der Helden.

Flim Flam Funkel (Elf)
KL/KL/FF Splendite!

Eine magische Lichtquelle entsteht in der Hand des Anwenders, die so hell wie eine Fackel leuchtet.

Hartes Schmelze (Magier)
MU/KL/KK Liquescite!

Läßt beliebige unbelebte Materialien weich und formbar werden.

Silentium Silentille (Elf)
KL/KL/CH Silentite!

Unterdrückt sämtliche Geräusche im Umfeld des Anwenders.

Sturmgebrüll besänft'ge dich (Elf)
KL/CH/KK Placa te!

Eine Zone um den Anwender schützt ihn vor den Auswirkungen eines Orkanes.

Weiches erstarre (Magier)
MU/KL/KK Rigescite!

Mit diesem Zauber können Flüssigkeiten zum Erstarren gebracht werden.

Stabzauber

Diese mächtigen Rituale erlauben es einem Magier, seinen Zauberstab mit bestimmten Formeln „aufzuladen“, um dann bei jeder Gelegenheit darauf zurückgreifen zu können. Die Stabzauber, über die Ihr Magier im Spiel verfügen kann, sind im einzelnen:

1. Stabzauber:

Macht den Stab unzerbrechlich und bereitet ihn für die Aufnahme weiterer Formeln vor. Ein Magier beginnt das Spiel mit einem Zauberstab, auf dem bereits der 1. Stabzauber liegt. Der Zauberstab wird dem Magier nie verlassen.

2. Stabzauber:

Wenn dem Magier dieses Ritual gelungen ist (was ihn 23 Astralpunkte kostet), kann er den Stab in Zukunft als nie erlöschende Fackel benutzen. Dies ist vor allem in dunklen Höhlen und Verliesen eine große Hilfe. Mit einem Zauberstab, der auf diese Weise geweiht wurde, können die anderen Helden der Gruppe vollständig auf Lichtquellen wie Fackeln und Laternen verzichten.

3. Stabzauber:

Hierdurch hat der Magier die Möglichkeit, seinen Zauberstab auf Wunsch in ein 10 Meter langes Seil zu verwandeln. Dieses, wenn hochgeworfen, hält sich an Vorsprüngen, Haken etc. automatisch fest. Das Ritual kostet den Magier 19 Astralpunkte (ASP). Wenn ein Magier diesen Stabzauber besitzt, wird sein Stab in Klettersituationen als Seil gewertet.

4. Stabzauber:

Durch diesen Spruch kann der Magier bei jeder Zauberformel, die er in Zukunft durchführt, 2 Astralpunkte einsparen. (Jeder Zauber kostet aber trotzdem mindestens 1 ASP.) Das Ritual des 4. Stabzaubers kostet 27 ASP.



TALENTE

Talente können bei der Heldengenerierung oder einem Stufenanstieg gesteigert werden. Die Talente der verschiedenen Talentgruppen können pro Stufenanstieg allerdings unter-

schiedlich stark gesteigert werden. Hinter dem Namen des Talentens finden Sie jeweils die Eigenschaften, auf die im Falle des Gebrauchs dieses Talents eine Probe abgelegt wird.

KAMPFTALENTE

Kampftechniken können um einen Punkt pro Stufenanstieg gesteigert werden. Sie dienen zur Festlegung des Attacke- und

Paradewertes der verschiedenen Kategorien. Hier werden keine Eigenschaftsproben abgelegt.

* WAFENLOS

Boxen, Ringen und Treten werden in diesem Talent zusammengefasst, auf das die Helden im Notfall (wenn ihre Waffe zerbrochen ist) zurückgreifen können.

* HIEBWAFFEN

Umfasst sowohl scharfe (Säbel, Entermesser usw.) als auch stumpfe (Streitkolben, Morgenstern usw.) Hieb Waffen.

* STICHWAFFEN

Degen, Rapier und Florett, aber auch alle Messer und Dolche fallen in diese Kategorie.

* SCHWERTER

Schwerter werden in erster Linie zum Schlagen, seltener zum Stechen eingesetzt. Sie sind recht einfach zu führen.

* ÄXTE

Äxte sind schwierig zu führen, richten aber enorm großen Schaden an. Bei Thorwalern sind Äxte und Beile aller Art sehr beliebt.

* SPEERE

Dieses Talent regelt nicht nur die Handhabung von Speeren und Stangenwaffen, sondern auch die der ähnlich geführten Kampf- und Zauberstäbe, Hexenbesen und Zweililien.

* ZWEIHÄNDER

Hierunter fallen alle zweihändig geführten Schwerter wie das Tuzakmesser und der Rondrakamm. Für gewöhnlich er-

lernen nur Krieger den Umgang mit solch unhandlichen Waffen.

* SCHÜBWAFFEN

Die beiden verbreitetsten Typen dieser Gattung sind Armbrust und Bogen, die jeweils in verschiedenen Ausführungen verfügbar sind.

* WURFWAFFEN

Im Bereich Wurfspeere, -messer, -sterne und -äxte zu finden.



KÖRPER

Hierunter fallen alle körperlichen Talente, die nicht im Kampf verwendet werden. Talente der Körperbeherrschung können um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden.

* AKROBATIK (MU/GE/KK)

Mit Überschlag und Rolle läßt sich gutes Silber verdienen.

* KLETTERN (MU/GE/KK)

Klettern ist mit und ohne Hilfsmittel eine riskante Angelegenheit.

* KÖRPERBEHERRSCHUNG (MU/IN/KK)

Bei guter Körperbeherrschung mindern sich die Folgen eines Sturzes. Helden entziehen sich geschickt gegnerischer Angriffe und quetschen sich elegant durch enge Spalten.

* REITEN (CH/GE/KK)

Die Fertigkeit, sich auch bei gewagten Manövern auf dem Pferderücken zu halten.

* SCHLEICHEN (MU/IN/GE)

Die Begabung, sich trotz unwegsamen Untergrunds und schwerer Rüstung lautlos zu bewegen.

* SCHWIMMEN (MU/GE/KK)

Die Helden schwimmen gut, sogar mit Rüstung; oder etwa doch nicht?

* SELBSTBEHERRSCHUNG (MU/KK/KK)

Verletzungen und Schmerzen verkraften die Helden gut.

* TANZEN (CH/GE/GE)

Die Helden verdienen sich durch gekonntes Tanzen so manches Silberstück.

* VERSTECKEN (MU/IN/GE)

Die Helden finden in kürzester Zeit ein optimales Versteck.

* ZECHEN (KL/IN/KK)

Große Mengen Bier, Schnaps und Wein - verkraften die Helden ohne Pein.

GESELLSCHAFT

In der Zivilisation sind die gesellschaftlichen Talente für den zwischenmenschlichen Umgang von Vorteil. Sie können jeweils um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden.

* BEKEHREN (KL/IN/CH)

Die Fähigkeit, andere von seiner Meinung zu überzeugen, vor allem in religiöser Hinsicht.

* BETÖREN (IN/CH/CH)

Das Talent, Personen des jeweils anderen Geschlechts anzuziehen.

* FEILSCHEN (MU/KL/CH)

Ein guter Feilscher spart beim Kauf nicht

nur den Heller, auch Silber und Dukat zu sparen ist stets möglich.

* GASSENWISSEN (KL/IN/CH)

In fremden Städten finden sich die Helden bestens zurecht; Sie kennen unbewachte Abkürzungen und wissen, wo Stadtwachen patrouillieren oder in welchem Viertel Geld erbettelt werden kann.

* LÜGEN (MU/IN/CH)

Die Fertigkeit, seinem Gegenüber eine glatte Lüge aufzutischen und als Wahrheit zu verkaufen.

* MENSCHENKENNTNIS (KL/IN/CH)

Das Talent zur Einschätzung von Gesprächspartnern.

* SCHÄTZEN (KL/IN/IN)

Mit diesem Talent kann der Wert von Artefakten und anderen nützlichen Gegenständen erkannt werden.



NATUR

Naturtalente sind für ein Leben in der Wildnis lebensnotwendig. Sie lassen sich um 2 Punkte pro Stufenanstieg steigern.

* FÄHRTENSUCHEN (KL/IN/GE)

Die Helden erkennen Fährten und schätzen sie richtig ein (Tierart, menschliche Fährte).

* FESSELN (FF/GE/KK)

Geeignet, um eine Jagdbeute sicher zu verpacken oder sich aus Fesseln zu befreien.

* ORIENTIERUNG (KL/IN/IN)

Nicht nur in der Wildnis, sondern auch in finsternen Verliesen ist ein guter Orientierungssinn von Nutzen.

* PFLANZENKUNDE (KL/IN/FF)

Mit dieser Fähigkeit können Pflanzen nicht nur gefunden, sondern auch identifiziert werden.

* TIERKUNDE (MU/KL/IN)

Die Helden besitzen das Wissen über Tiere und deren Eigenheiten.

* WILDNISLEBEN (IN/FF/GE)

Dieses Talent verhilft dazu, einen geeigneten Lagerplatz, eine Quelle oder guten Jagdplatz zu finden.

WISSEN

Wissenstalente geben den Stand der theoretischen Kenntnisse des Helden wieder. Wissenstalente lassen sich um 3 Punkte pro Stufe steigern.

* ALCHIMIE (MU/KL/FF)

Dieses Talent regelt das Erkennen und das Herstellen von Tränken und Elixieren.

* ALTE SPRACHEN (KL/KL/IN)

Mit dieser Begabung gelingt es einem Helden, alte Schriftrollen zu übersetzen.

* GEOGRAPHIE (KL/KL/IN)

Der Held besitzt das Wissen über ferne Länder.

* GESCHICHTE (KL/KL/IN)

Kenntnis der geschriebenen und durch Sagen überlieferten Geschichten.

* GÖTTER UND KULTE (KL/IN/CH)

Das Wissen um die verschiedenen Rituale des Zwölfgötterkults.

* KRIEGSKUNST (MU/KL/CH)

Im Kampfgeschehen treffen die Helden die taktisch richtigen Entscheidungen.

* LESEN (KL/KL/FF)

Das Talent, in der Muttersprache lesen und schreiben zu können, ist in Aventurien immer noch eine Seltenheit.

* MAGIEKUNDE (KL/KL/FF)

Gibt auch nicht-magiebegabten Helden die Chance, ein Artefakt zu erkennen oder die Wirkung eines Zaubers zu beurteilen. Ist für Zauberer als theoretischer Hintergrund unabdingbar.

* SPRACHEN (KL/IN/CH)

Wieviele Fremdsprachen ein Held beherrscht, wird von diesem Talent bestimmt.



HANDWERK

Alle handwerklichen Fähigkeiten sind das Ergebnis von Übung und Anwendung und können um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden.

* ÄBRICHTEN (MU/IN/CH)

Dient der Ausbildung von Tieren, z.B. Reitpferden, Hunden und Jagdfalken.

* FAHRZEUGE (IN/CH/FF)

Dieses Talent bestimmt, wie gut ein Held mit Kutschen und Schlitzen umzugehen vermag.

* FALSCHSPIEL (MU/CH/FF)

Solange niemand merkt, daß der Held mit gezinkten Würfeln oder Karten spielt, verspricht dieses Talent hohen Lohn. Mit enttarnten Falschspielern macht man hingegen kurzen Prozeß.

* HEILEN GIFT (MU/KL/IN)

* HEILEN KRANKHEIT (MU/KL/CH)

* HEILEN WUNDEN (KL/CH/FF)

Die drei Heilkundetalente sollten von mehreren Helden in der Gruppe beherrscht werden, da gerade Wunden für eine Abenteuergruppe zum Alltag gehören.

* MUSIZIEREN (KL/IN/FF)

Mit diesem Talent (und dem passenden Instrument) kann sich ein Held in einer Schänke ein paar Silberstücke dazuverdienen – wenn er den richtigen Ton und damit den Geschmack des Publikums trifft.

* SCHLÖSSER (IN/FF/FF)

Eine grundlegende Fertigkeit für das Überleben in Städten und Verliesen ist das Öffnen von Türen und Truhen ohne passende Schlüssel.

* TASCHENDIEB (MU/IN/FF)

Taschendiebstahl ist eine riskante Angelegenheit, die eine ganze Menge einbringen kann: Silberstücke oder...

INTUITION

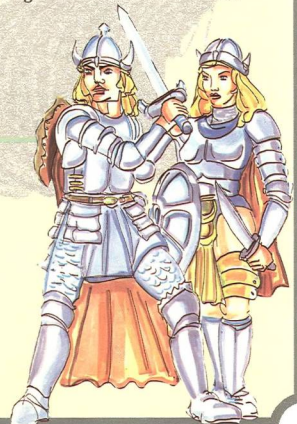
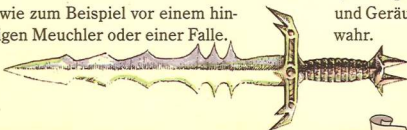
Intuitive Talente lassen sich nicht trainieren, sondern nur durch Erfahrung verbessern und daher pro Stufe nur um 1 Punkt steigern.

* GEFAHRENSINN (KL/IN/IN)

Dies ist eine Art „Sechster Sinn“, der einen Helden vor unmittelbarer Gefahr warnt, wie zum Beispiel vor einem hinterhältigen Meuchler oder einer Falle.

* SINNESSCHÄRFE (KL/IN/IN)

Helden nehmen verborgene Zeichen, Geheimtöne, Bewegungen am Horizont und Geräusche relativ schnell wahr.





AVENTURISCHE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Im folgenden finden Sie eine Liste der in DSA käuflichen Waffen. Die Rubrik Schaden bedeutet hierbei, wieviel Trefferpunkte die Waffe in etwa anrichtet, die Rubrik Handhabung kann als Maß dafür genommen werden, welche Einbußen auf seinen Attacke- und Paradowert der Kämpfer hinnehmen muß, der mit solch einer Waffe ausgerüstet ist.

ART	SCHADEN	HANDHABUNG
Messer	sehr gering	schwierig
Dolch	gering	schwierig
Speer	normal	schwierig
Knüttel	gering	schwierig
Keule	normal	schwierig
Schwert	normal	einfach
Schwerer Dolch	gering	schwierig
Säbel	normal	einfach
Entermesser	normal	einfach
Skraja	normal	einfach
Kurzschwert	gering	einfach
Streitkolben	normal	einfach
Kriegsbeil	normal	schwierig
Orknase	groß	einfach
Barbarenstreitaxt	sehr groß	sehr schwierig
Florett	normal	einfach
Degen	normal	einfach
Dreschflgel	gering	sehr schwierig
Bastardschwert	groß	schwierig
Rapier	normal	einfach
Pike	normal	sehr schwierig
Hellebarde	normal	schwierig
Kampfstab	gering	einfach
Sichel	gering	sehr schwierig
Sense	gering	schwierig
Zweihänder	groß	schwierig
Ogerfänger	gering	schwierig
Morgenstern	groß	sehr schwierig
Peitsche	sehr gering	sehr schwierig
Kriegshammer	groß	sehr schwierig
Dreizack	normal	schwierig
Khunchomer	normal	einfach
Rondrakamm	groß	schwierig
Ochsenherde	sehr groß	sehr schwierig
Basiliskenzunge	gering	schwierig
Brabakbengel	normal	einfach
Rabenschabel	normal	einfach
Mengbilar	gering	schwierig
Doppelkhunchomer	groß	schwierig
Tuzakmesser	groß	schwierig
Vulkanglasdolch	sehr gering	schwierig
Wolfsmesser	normal	einfach
Zweillien	gering	schwierig
Robbentöter	normal	einfach

AVENTURISCHE RÜSTUNGEN

Die unten aufgelisteten Waffen können sie in den Abenteuern finden oder erwerben. Die Rubrik Schaden ist ein Maß für die angerichteten Trefferpunkte, die Rubrik Handhabung bedeutet, welche Aufschläge ein Schütze auf seinen Fernkampf-Probieren hinnehmen muß.

TYP	SCHADEN	TREFFSICHERHEIT
Wurfmesser	gering	normal
Wurfstern	gering	normal
Schleuder	gering	gering
Borndorn	gering	normal
Wurfbeil	normal	gering
Kurzbogen	normal	hoch
Schneidzahn	normal	gering
Langbogen	normal	sehr hoch
Arnbrust	groß	sehr hoch

AVENTURISCHE RÜSTUNGEN

Rüstungen besitzen sowohl Werte für den Rüstungsschutz – ein Maß für die Verminderung erlittener Trefferpunkte – als auch für die Behinderung, die sie für den Kämpfer mit sich bringen. Ebenfalls von Interesse ist das Gewicht, mit dem sie einen Charakter belasten:

TYP	RS	BEHINDERUNG	GEWICHT (UNZEN)
Wattierter			
Waffenrock	2	gering	120
Krötenhaut	3	gering	150
Lederrüstung	3	gering	180
Kettenhemd	4	mäßig	320
Schuppenpanzer	5	groß	480
Schild	+1	keine	140
Eisenschild	+2	keine	200
Helm	+1	gering	90
Toppfelm	+2	gering	100
Eisenhelm	+3	mäßig	180
Lederzeug	+1	gering	70
Kettenzeug	+1	gering	80
Plattenzeug	+2	mäßig	100

MASSE, GEWICHTE UND EINHEITEN

Unter den Völkern Aventuriens gibt es unterschiedliche Maße, Gewichte und Währungseinheiten, doch haben sich im Laufe der Zeit einheitliche Strukturen durchgesetzt.

Währungstabelle

In ganz Aventurien gilt eine einheitliche Währung, die sich in Dukaten, Silbertaler und Heller aufteilt.

1 Dukaten = 10 Silbertaler = 100 Heller

Gewichte

Die aventurische Gewichtseinheit ist die Einheit Unze.

- 1 Unze = 25 Gramm
- 1 Stein = 1 Kilogramm
- 1 Quader = 1 Tonne

Längenmaße

Die Entfernung wird in Meilen oder Schritten angegeben.

- 1 Meile = 1 Kilometer
- 1 Schritt = 1 Meter
- 1 Spann = 20 Zentimeter
- 1 Finger = 2 Zentimeter

Kampfrunde / Spielrunde

Des öfteren werden in DAS SCHWARZE AUGE die Dauer verschiedener Aktionen mit Kampfrunde bzw. Spielrunde umschrieben. Bei zahlreichen Zaubern sind Angaben zur gewünschten Dauer des Spruches gefragt. Diese Angaben werden dann in Kampfrunden (KR) und Spielrunden (SR) angegeben.

- 1 Kampfrunde = 5 Sekunden
- 1 Spielrunde = 5 Minuten

Wenn ein Kampf also aus 24 Kampfrunden besteht, sind gerade einmal 2 Minuten vergangen (Wie die Zeit abzulesen ist, entnehmen Sie bitte dem Kapitel **Der Hauptbildschirm**).



MAGISCHE SCHULUNG

Jeder Magier muß sich entscheiden, welchen Zweig der arkanen Lehre er bevorzugt. Je nach Art seines „Spezialgebietes“ erhält er zu Beginn seiner Laufbahn einen Bonus auf die Zau-

berfertigkeit bestimmter magischer Formeln. Diese Formeln werden dann als „Hausprüche“ bezeichnet und können bei jedem Stufenanstieg um maximal 3 Punkte gesteigert werden.

Die Hausprüche (+Startbonus) für die verschiedenen Spezialgebiete sind:

* ANTIMAGIE Beherrschungen brechen (+3) Destructibo (+1) Gardianum (+2) Illusionen zerstören (+2) Verwandlung beenden (+3) Odem Arcanum (+1)	Heptagon (+2) Skelettarius (+2) Elementare beschwören (+2) Nekropathia (+1)	* HELLSICHT Adleraug (+2) Analüs (+2) Exposami (+1) Eigenschaften seid gelesen (+1) Odem Arcanum (+2) Penetrizzell (+2) Sensibar (+2)	* VERWANDLUNG Adler, Wolf und Hammerhai (+3) Armatrutz (+2) Paralü (+2) Salander (+3) Visibili (+2)
* BEHERRSCHUNG Bannbaladin (+3) Horriphobus (+4) Respondami (+2) Somnigravis (+2) Sensibar (+1)	* BEWEGUNG Axcelleratus (+3) Foramen (+3) Motoricus (+2) Spurlos Trittlos (+2) Transversalis Teleport (+2)	* KÄMPFE Blitz dich find (+2) Eisenrost (+1) Fulminictus (+2) Ignifaxus (+2) Plumbubarum (+2) Scharfes Aug (+2)	* VERÄNDERUNG Abvenenum (+2) Brenne toter Stoff (+1) Claudibus (+1) Dunkelheit (+2) Flim Flam Funkel (+2) Hartes schmelze (+2) Silentium (+2)
* BESCHWÖRUNG Furor Blut (+3) Geister austreiben (+2)	* HEILUNG Balsam Salabunde (+3) Klarum Purum (+3) Ruhe Körper (+3) Arcano Psychostabilis (+2) Ermutigen (+1)		

SPEZIALGEBIET	SPRUCH	GESPROCHENE FORMEL (NUR DSA2)	ASP-VERBRAUCH
Antimagic	Beherrschung brechen Destructibo Arcanitas Gardianum Paradaei Illusion zerstören Verwandlung beenden	Continentia frange Destructibo arcanitas Gardianum paradaei Dele spem inanem Commutationem	variabel (8–20) variabel (5–50) einstellbar (Monsterstufe-Magierstufe) x2 variabel (5–50)
Beherrschung	Band und Fessel Bannbaladin Böser Blick Große Gier Große Verwirrung Herr über das Tierreich Horriphobus Magischer Raub Respondami Veritar Sanftmut Somnigravis Zwingtanz	Ligo et vincio te Bannbaladin Conspectus malus Magna cupido Magna perturbatio Dominus animalium sum Horriphobus Rapina Magica Respondami veritar Clementia Dormi Salta	12 8 8 8 8 8 8 8 7 6 5 8 8 6
Dämonologie	Furor, Blut u Sulfurdampf Geister austreiben Geister beschwören Heptagon u. Krötenei Krähnenruf Skelettarius Kryptaduff	Daemones, adiuuate me Manes, exacti sitis Manes obsecrati sitis Daemones, liberate vos Cornices, vos voco Mortuus, expergiscere	variabel (13–33) 13 11 variabel (13–37) 13 15
Elementare	Elementare beschwören Nihilatio Gravitas Solidrid Farbenspiel	Elementa, sequimini Nihilatio Gravitas Ludus Colorum	variabel (13–18) Radius x 5 Länge x 2
Bewegung	Axcelleratus Blitzgeschwind Foramen Foraminor Motoricus Motilitch Spurlos, trittlos, fährtenlos Transversalis Teleport Über Eis und Schnee	Acies celerrima Porta et ianua, aperite vos Res mortua, move te Sine vestigio Transversalis Teleport Trans glaciem et nivem	7 6 variabel (5–20) 7 variabel n. Entfern. (10–50) (Spielrunden x 3) +5
Heilung	Balsam Salabunde Hexenspeichel Klarum Purum Kräutersud Ruhe Körper, Ruhe Geist Tiere besprechen	Balsamum Saliva magarum Coctum herbarum Corpus et mens, requiescite Dissere de animalibus	einstellbar (mind. 7) (2 x LE-Punkte) Giftabhängig 7 (AE = LE)
Verständigung	Hexenblick Nekropathia	Conspectus magarum Nekropathia / Manes, quos voco	2 11



ZAUBER	DAUER	WIRKUNG ANWENDUNG	G	M	K	A	L	S	N	ENTFERNUNG	URSPRUNG
Axcelleratus Blitz	10 Kampfrunden	K						X		N	WE
Foramen Foraminor		NK			X					N	M
Motoricus Motilitich		NK			X					N	M
Spurlos, trittlos, fährtenlos		NK			X					N	W
Transversalis Teleport		NK			X					N	M
Über Eis und Schnee	einstellbar	NK			X					N	F
Balsam Salabunde		I						X		N	AE
Hexenspeichel		I						X	X	N	H
Klarum Purum Kräutersud		I						X		N	M
Ruhe Körper, Ruhe Geist		NK						X		N	F
Tiere besprechen		NK			X					N	H
Hexenblick		NK			X					N	H
Nekropathia		NK			X					N	M
Adleraug u. Luchsenohr	6 Minuten	I			X					N	AE
Analüs Arcanstruktur		NK	X		X					N	M
Eigenschaften seid gelesen		I			X	X				N	F
Exposami Creatur		K			X	X				N	AE
Odem Arcanum		NK			X	X				N	AE
Penetrizzel Holz u. Stein		NK	X		X	X				N	M
Sensibar wahr und klar		NK			X	X				N	AE
Chamaeleoni Mimikri		K			X					N	WE
Duplicatus Doppelpain	ein Kampf	K			X					N	M
Harmlose Gestalt	Stufe x Runde	NK			X					N	H
Hexenknoten		K					X			N	H
Blitz dich find	3 Kampfrunden	K			X			X		F	WE
Ecliptifactus	einstellbar	K			X	X				N	M
Eisenrost u. grüner Span		K			X	X		X		N	M
Fulminictus Donnerkeil		K			X	X		X		F	AE
Ignifaxius Flammenstrahl		K			X	X		X		F	M
Plumbubarum	5 Kampfrunden	K			X	X		X		F	M
Radau		K			X	X		X		F	M
Saft-Kraft-Monstermacht	einstellbar	K			X	X				N	H
Scharfes Aug' u sich're H.	5 Kampfrunden	K			X	X				N	M
Adler, Wolf u. Hammerhai		NK				X				N	WE
Arcano Psychostabilis	1 Stunde	K						X		F	M
Armatrutz	1 Spielrunde	K				X				N	AE
Mut erhöhen	2 Stunden	I				X		X	X	N	M
Klugheit erhöhen	2 Stunden	I				X		X	X	N	H
Charisma erhöhen	2 Stunden	I				X		X	X	N	WE
Fingerfertigkeit erhöhen	2 Stunden	I				X		X	X	N	AE
Gewandtheit erhöhen	2 Stunden	I				X		X	X	N	FE
Intuition erhöhen	2 Stunden	I				X		X	X	N	FE
Körperkraft erhöhen	2 Stunden	I				X		X	X	N	M
Feuerbann	einstellbar	I						X		N	F
In See und Fluß	einstellbar	NK				X				N	M
Paralü Paralein		K			X					F	M
Salander Mutander		K					X			N	M
Visibili Vanitar	einstellbar	NK				X				N	AE
Mutabili		NK				X				N	AE
Abvenenum Pest u. Galle		NK	X			X				N	WE
Aeolitis Windgebraus		NK				X				N	FE
Brenne toter Stoff		NK	X			X				N	M
Claudibus Clavistibor	Sufe x Minuten	NK				X				N	M
Dunkelheit	Magierstufe + 3 Std.	K				X				N	D
Flim Flam Funkel	Stufe + 3 Std.	NK	X			X				N	M
Hartes schmelze		NK				X				N	FE
Silentium Silentille	1 Spielrunde	NK				X				N	M
Sturmgebrüll besänft'ge dich		NK				X				N	AE
Erstarre		NK	X							N	FE

LEGENDE

Allgemein

ASP	-----	Astralpunkte
RS	-----	Rüstungsschutz
SR	-----	Spielrunde
MR	-----	Magieresistenz

Wirkung

I	-----	Immer
NK	-----	Nicht im Kampf

K
G
M
K
A
L
S
N

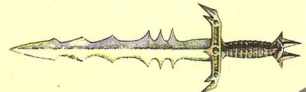
----- Im Kampf
----- Auf Gegenstand
----- Auf Monster
----- Keine Zielangabe
----- Anderer Held
----- Auf leeres Feld
----- Auf sich selbst
----- Nicht auf sich selbst

Zauberspruch

D ----- Druiden
M ----- Magier
H ----- Hexe
WE ----- Waldelf
AE ----- Aueif
FE ----- Firnelf

Entfernung

N ----- Nahbereich
F ----- Fernbereich





GLOSSAR UND TERMINOLOGIE DES SCHWARZEN AUGES

Abenteurerpunkte (AP)

Abenteurerpunkte werden als Belohnung für gutes Rollenspiel, nach Lösung bestimmter Aufgaben und dem Überwinden von Gegnern an Helden vergeben. Bei einer bestimmten Anzahl von Abenteurerpunkten erreicht der Held eine neue Stufe und kann seine Werte verbessern.

Astralenergie/Astralpunkte (AE/ASP)

Die Astralenergie wird zum Zaubern benötigt. Sie wird in Astralpunkten gemessen und gibt ganz allgemein die Mächtigkeit eines Zauberkundigen an. Magier beginnen das Spiel mit 30 Astralpunkten, Elfen, Druiden und Hexen mit 25. Beim Stufenanstieg kann die Astralenergie erhöht werden. Verlorene ASP können durch Schlaf, Zaubersprüche oder Meditation zurückgewonnen werden.

Angriff (AT)

Angriffsmanöver beim Kampf. Der Attackewert reicht von 0-20 und bezeichnet die Fähigkeit, einen gezielten Angriff zu führen.

Ausdauer (AU)

Relevant für die Ausdauer sind Lebensenergie und Körperkraft.

Bewegungspunkte (BP)

Jeder Held verfügt über eine bestimmte Anzahl von Bewegungspunkten. Ein Held hat im Normalfall acht dieser Bewegungspunkte (siehe in **Rondras Namen...**), doch hängt die genaue Anzahl von der Last des Helden ab.

Bruchfaktor (BF)

Eine Waffe unterliegt während eines Abenteuers starker Beanspruchung. Es ist deshalb kein Wunder, wenn eines der guten Stücke in die Brüche geht. Durch das Aufeinandertreffen der Eisen kann es passieren, daß eine Schramme auf der sonst blanken Klinge zurückbleibt. Die Blessuren Ihrer Waffen erkennen Sie leicht. In der Zustandsübersicht kann die Waffe durch Anklippen mit der Maus genau betrachtet werden. Außer dieser Option können Sie Ihre Waffen beim Schmied untersuchen lassen. Er kann die Waffen auf eventuelle Schäden fachkundig überprüfen.

Charakter

Rollenspieleigenschaft, die zur Abenteurergruppe gehören und vom Spieler geführt wird. Bei DSA heißen Charaktere oft auch **Helden**.

Eigenschaften

Die Eigenschaften eines Charakters stellen in ihrer Gesamtheit sein Persönlichkeitsprofil dar; seine Stärken und Schwächen. Eigenschaftswerte können sich verändern, dadurch wird das Rollenspiel sehr lebendig. Bei DSA unterscheidet man gute und schlechte Eigenschaften. Die guten sind Mut, Klugheit, Intuition, Gewandtheit, Fingerfertigkeit, Körperkraft und Charisma, die schlechten sind Aberglaube, Raumangst, Höhenangst, Goldgier, Neugier, Totenangst und Jähzorn.

Ferrara

Eine der wohl bekanntesten und beliebtesten Kutschenmarken in ganz Aventurien. Nicht zuletzt bestehen die Kutschen dieser Marke durch ihre Qualität und Technik der Färgelstele. Noch heute werden diese Nobelgefährten in einer Art Familienbetrieb hergestellt. Auch wenn sich der gesamte Betrieb schon in den Händen der zweiten Generation befindet, läßt es sich der alte Familienpatriarch Arve Ferrara nicht nehmen, sich mindestens einmal am Tag nach den Geschäften zu erkundigen. Das beliebteste Gefährt ist zur Zeit der Mehrspanner Sechser-Ferrara oder in Fachkreisen der "5.0/VT".

Helden

DSA-spezifischer Sammelbegriff für alle Charaktere, die in Gruppen zu Abenteuern aufbrechen, daher auch oft Abenteurer genannt.

Heldentypen

In diesem DSA-Computerspiel gibt es folgende Heldentypen, aus denen Ihre Abenteurergruppe bestehen kann: Krieger, Streuner, Gaukler, Thorwaler, Jäger, Zwerg, Magier, Hexe, Druiden, Auelf, Waldelf, Farnel.

Lebensenergie (LE)

Die Summe der Lebensenergie eines Helden. Ein durchschnittlicher Held beginnt das Spiel mit 30 Lebensenergie. Magiekundige mit 25, Zwerg mit 40. Wird ein Held verwundet, verliert er Lebensenergie. Sinkt die Lebensenergie auf 5 oder darunter, wird der Held bewußtlos, fällt sie auf 0, ist der Held tot. Beim Stufenanstieg kann die Lebensenergie erhöht werden. Verlorene LE regeneriert sich beim Schlaf und durch Heilung.

Magieresistenz (MR)

Auf jede Kreatur wirken Zauber unterschiedlich. Ausschlaggebend für diese Wirkung ist die Magieresistenz (siehe Kapitel **Was haben wir denn...**). Je höher dieser Wert ist, desto eher widersteht der Bezauberte einem Zauber. Ermittelt

wird dieser Wert aus den Eigenschaften Mut, Klugheit und Aberglaube. Je höher die Zahl hinter der negativen Eigenschaft des Aberglaubens ist, desto anfälliger wird der Held gegenüber magischen Angriffen. Allerdings können Mut- und Klugheitspunkte des Helden diese Anfälligkeit wieder wett machen. Je größer die Erfahrung des Helden ist, desto geübter verhält er sich im Umgang mit solchen Angriffen.

Nichtspielercharakter (NSC)

Im ursprünglichen Rollenspiel Figuren, die nicht vom Spieler geführt werden können. NSCs können oft als wertvolle Verstärkung in die Abenteurergruppe aufgenommen werden.

Parade (PA)

Verteidigungsmanöver beim Kampf. Der Paradowert reicht von 0-20 und gibt die Fähigkeit an, eine Attacke zu parieren.

Proben, Eigenschafts-, Talent- und Zauberswerte

Immer wenn ein Held eine Aktion ausführt, deren Ausgang nicht feststeht, kann es zu einer Probe kommen, die je nach Aktion auf Eigenschafts- oder Talentwert/Zauberfertigkeitwerte abgelegt wird. Die Berechnung dieser Proben findet im Hintergrund statt und simuliert Würfel mit einem oder mehreren zwanzigseitigen Würfeln.

Die bei den Talenten und Zaubersprüchen angegebenen Eigenschaften sind für den Erfolg von Bedeutung, so daß ein Held mit hohen Eigenschaftswerten auch eine größere Chance besitzt, die Talent-/Zauberprobe erfolgreich zu bestehen.

Rüstungsschutz (RS)

Rüstungen schützen ihre Träger vor Verwundungen. Bei der Schadensermittlung im Kampf wird der Wert des Rüstungsschutzes von den erlittenen Trefferpunkten abgezogen. Bedauerlicherweise behindern Rüstungen ihren Träger auch – teilweise so sehr, daß er sich kaum noch bewegen kann und seine Attacke- und Paradowerte dadurch sinken.

Schadenspunkte/Trefferpunkte (SP/TP)

Wenn eine Attacke gelingt und die gegenerische Parade scheitert, dann wird der Verteidiger getroffen und muß Schaden hinnehmen. Dieser ist abhängig von der Waffe des Angreifers und wird in Trefferpunkten ausgedrückt. Von den Trefferpunkten wird dann der Rüstungsschutz des Verteidigers abgezogen. Es bleiben die Schadenspunkte, die dann direkt von der Lebensenergie des Verteidigers abgezogen werden, übrig.

Stufen (ST)

Die Erfahrung eines Helden wird unter anderem in Stufen gemessen.

Talente

Talente verfeinern das Persönlichkeitsprofil eines Helden. Im Gegensatz zur Grundausstattung der Eigenschaften stellen sie erlern- und veränderbare Fertigkeiten dar, die genaueren Aufschluß über die Möglichkeiten eines Charakters geben. Talente gibt es in den Bereichen Kampftechniken, Natur, Körperbeherrschung, Gesellschaft, Wissen, Handwerk und Intuitive Begabungen. Die Anwendung von Talenten bedeutet immer, eine bestimmte Fähigkeit des Helden einzusetzen. Zum Beispiel kann sein Talent Akrobatik bei passender Gelegenheit (z.B. Tavernenaufenthalt) angewandt werden. Ebenso kann ein Talent zugunsten anderer Helden angewandt werden, um diese z.B. von Schmerzen zu befreien.

Tragkraft der Helden

Die Belastbarkeit des Helden ist nicht unbegrenzt und er wird des öfteren vor die Wahl gestellt, weniger wichtige Gegenstände wegzulassen. Die Körperkraft ist ausschlaggebend für die Tragfähigkeit des Helden. Ein Held mit vollkommen ausgelasteter Tragkraft ist in seiner Bewegung stark eingeschränkt (siehe **Bewegungspunkte**).

Zaubersprüche/-fertigkeiten (ZF)

Wenn physische Mittel nicht mehr ausreichen, werden Probleme oftmals mit Magie gelöst. Magier, Elfen, Druiden und Hexen können in Sternenschrift bis zu 85 Zaubersprüche einsetzen, und zwar aus den Bereichen: Antimagie, Beherrschung, Beschwörung (Dämonologie, Elementarkräfte), Bewegung, Heilung, Hellsicht, Illusion, Kampf, Verständigung, Verwandlung (Verwandlung von Lebewesen) und Veränderung (Verwandlung von Unbelebtem). Die Kenntnis eines Zauberspruchs wird durch den Wert der entsprechenden Zauberfertigkeit gemessen.





HEILKRÄUTER UND GIFTE

Gegen die meisten Krankheiten, die den Abenteurern auf ihren Wegen begegnen können, ist ein Kraut gewachsen. Oft bedarf es aber auch einer bestimmten Zubereitungsform. Die Helden finden manch Kraut am Wegesrand. Ebenso kann die Heldengruppe Kräuter kaufen. Diese befinden sich in allen größeren Städten in Kräutlerläden und Händlerauslagen auf dem Markt.

Es gibt auch einige Gifte, mit denen Waffen bestrichen werden können, um deren Wirkung zu erhöhen (Waffengifte). Andere Gifte wiederum müssen auf das Opfer geworfen werden (Kontaktgifte).

GIFTE

ANGSTGIFT (Waffengift)

Das Gift versetzt sein Opfer in Angstzustände, so daß es im Kampf in panikartiger Flucht die Kampfstätte verläßt. Negative Eigenschaften des Opfers verstärken sich.

ARAX (Waffengift)

Dies ist das konzentrierte Gift der Höhlenspinne. Beim Opfer verschlechtern sich die Attacke- und Paradowerte und eine Lähmung tritt ein.

BANNSTAUB (Kontaktgift)

Ein mächtiges Gift, das dem Vergifteten langsam, aber stetig die Astralenergie raubt.

EXPURGICUM (Waffengift)

Ein Gift mit relativ geringer Wirkungskraft, das jedoch zu erheblichen Hautreizungen führt.

GOLBLEIM (Kontaktgift)

Ein ätzendes Kontaktgift, das bei Berührung gelbe Spritzer auf der Haut verursacht. Es wird häufig zur Sicherung von Türgriffen und Schloßern verwendet.

HYLAIER FEUER (Kontaktgift)

Mit einem Knall explodiert diese Flüssigkeit und geht in Flammen auf. Das Opfer windet sich vor Schmerzen.

KRÖTENSCHMELGIFT (Waffengift)

Ein gelb-rötliches Gift, gewonnen aus dem Gift des gleichnamigen Pilzes, das Erbrechen und Magenkrämpfe hervorruft.

KUKRIS (Waffengift)

Das Gift wirkt schnell und tödlich, ist allerdings sehr teuer.

MIASTHMATICUM (Kontaktgift)

Das Opfer wird in einen grünen Nebel gehüllt, der die Atmung erschwert.

SCHLAFGIFT (Waffengift)

Das Opfer schäft ein, bis es wieder angegriffen wird, leidet aber unter fortwährender Müdigkeit.

SCHWARZER LOTOS (Kontaktgift)

Aus den Blütenpollen des Schwarzen Lotos kann ein sehr gefährliches Atemgift hergestellt werden. Das Opfer gewinnt den Eindruck, als platzen ihm die Eingeweide.

SHURINKNOLLE (Waffengift)

Die Shurinknolle ist ein sehr langsam wirkendes Gift, das im Orkland und um Thorwal wächst.

VOMICUM (Waffengift)

Schwaches Gift mit geringer Wirkung.

KRÄUTER

ALRAUNE

Diese Wurzel, die aussieht wie ein kleines Männchen, ist die Grundlage vieler Zaubertänke. Sie wächst in Wald- und Feuchtgebieten.

ATMON

Dieses zähe Grasgewächs – d.h. der Brei, der daraus gewonnen wird – muß aus der fernen Khomwüste herangeschafft werden. Atmonpaste verbessert alle Talente der Körperbeherrschung.

BELMART

Aus den dunkelgrünen Blättern des Belmartstrauches läßt sich ein vorbeugendes Mittel gegen diverse Krankheiten und Gifte herstellen.

DONF

Donfstengel helfen besonders bei Paralyse und werden außerdem gern bei allen aventurischen Krankheiten verschrieben.

FINAGE

Der Absud aus den Trieben des Finagebäumchens hebt eine durch Zauberei oder Krankheit abgesunkene Eigenschaft wieder auf den ursprünglichen Stand.

GULMOND

Das Blatt des Gulmondstrauches, der vor allem im Svellttal, östlich des Orklands heimisch ist, ist für seine kraft- und ausdauersteigernde Wirkung bekannt. Aus Gulmond wird vorzugsweise ein Tee gebraut. Die Blätter können jedoch auch frisch verzehrt werden.

ILMENBLATT

Ein leichtes Rauschmittel aus den südlichen Gefilden, das für gewöhnlich geraucht wird. Die Dämpfe sollen jedoch auch Berserker besänftigen.

JORUGA

Diese fingerlange, gelbe Wurzel ist das einzige bekannte Mittel gegen Tollwut. Die Jorugawurzel wächst vor allem in Nostria, einer entlegenen Gegend Aventuriens.

**KAIRAN**

Dieses Kraut wächst unter der Wasseroberfläche und ähnelt unserem Schachtelhalme. Die Helden finden das Kraut in der Nähe des Neunaugensees. Es wird für die Herstellung von Zaubertränken benötigt.

MENCHAL

Dieser Kaktus aus den aventurischen Wüstenrandgebieten ist ein bewährtes Heilmittel gegen viele Gifte.

OLGINWURZ

Die Wurzeln dieses Mooses bilden Abwehrkräfte gegen Gifte und Krankheiten aller Art. Bedauerlicherweise ist diese Wurzel sehr selten und daher ungemein teuer.

TARNELE

Eine Salbe aus zerriebenen Tarnelenblättern fördert den Regenerationsprozeß eines Verwundeten und wächst überall in Aventurien.

THONNYS

Mit Hilfe dieses unscheinbaren Krautes gelingt es Elfen, Druiden und Hexen, astral zu meditieren, ein Prozeß, der ohne Thonnys sonst nur Magiern vorbehalten ist.

VIERBLÄTTRIGE EINBEERE

Die Beeren dieses Strauches gehören zu den verbreitetsten Heilmitteln Aventuriens und sind Grundlage vieler Heiltränke. Sie werden roh eingenommen oder zu einem Sud verarbeitet.

WIRSELKRAUT

Für das Wirselskraut gilt ähnliches wie für die Vierblättrige Einbeere, jedoch wirkt es wesentlich stärker.

KRANKHEITEN

Im Verlauf ihrer Reise durch Aventurien kann es den Helden durch widrige Umstände passieren, daß sie sich die eine oder andere Krankheit zuziehen. Manche davon werden durch den Biß infizierter Tiere oder Monster übertragen, andere entstehen aus dem Ungeschick der Helden. Einige der im Spiel vorkommenden Krankheiten sind ansteckend, so daß die Heldengruppe schnell Heilung finden muß; andere wiederum betreffen nur einzelne Mitglieder der Gruppe, sind dafür umso gefährlicher. Die folgende Liste bietet Ihnen eine Übersicht über die im Spiel auftretenden Krankheiten:

Wundfieber

Mit dieser gefährlichen Krankheit werden die Helden sicherlich einmal in Kontakt kommen. Wundfieber entsteht durch schlecht verheilte Wunden, die von rostigen Waffen oder dem Biß von Monstern stammen. Unbehandelt kann diese Infektion tödlich verlaufen. Daher sollten Ihre Helden es sich angewöhnen, nach jedem Kampf ihre Wunden entsprechend zu säubern und zu versorgen.

Dumpschädel

Der vom Dumpschädel betroffene Held fühlt sich schlapp und lustlos und erleidet auch geringen Schaden. Die größte Gefahr bei einer Dumpschädel-Erkrankung ist jedoch die Möglichkeit, sich die Blaue Keuche zuzuziehen. Ursache der Erkrankung ist meist zu langer Aufenthalt in kaltem Wasser ohne nachheriges Abtrocknen und Aufwärmen. Dumpschädel kann mit fast jedem Heilkraut bekämpft werden.

Blaue Keuche

Die Blaue Keuche kann nur als Folgeerkrankung von Dumpschädel (s.d.) auftreten. Der Patient sollte absolute Bettruhe wahren, um die Krankheit nicht zu verschlimmern. Dies kann sich zwar über eine geraume Weile hinziehen, ist aber der einzige Weg, eine Blaue Keuche loszuwerden, von der frühzeitigen Behandlung von Dumpschädel einmal abgesehen.

Paralyse

Diese gefährliche Krankheit, die zu einer vollständigen Lähmung des betroffenen Helden führen kann, wird vor allem von Untoten übertragen. Schnelle Hilfe und die Verabreichung von Donf sind die einzige Garantie für ein Überleben des Charakters.

Schlachtfeldfieber

Ghule und Untote sind die Überträger dieser heimtückischen Krankheit, die vor allem für Elfen oft tödlich endet. Der Verlauf dieser Infektion ist schwerwiegend, zumal sowohl Einbußen an Körper- als auch an Lebenskraft den Patienten ans Bett fesseln. Einzige bekannte Behandlungsmethode ist die kombinierte Verabreichung von Joruga und Gulmond.

Erfrierungen

Erfrierungen können kaum richtig behandelt werden. Statt dessen empfiehlt sich eine Vorbeugung durch festes Schuhwerk und Winterkleidung. Bei extremen Wetterbedingungen – zumal im Winter – sollten die Helden ohnehin auf längere Märsche verzichten.

Tollwut

Die Tollwut wird ausschließlich durch den Biß von Wildtieren übertragen. Sie ist zwar recht selten, dafür verläuft sie in vielen Fällen tödlich. Außerdem besteht die Gefahr, daß der Infizierte seine eigenen Kameraden angreift. Zur Heilung ist strenge Bettruhe vonnöten. Das einzige Kraut, das den Heilungsprozeß unterstützt, ist Joruga.





DIE KREATUREN DES SCHWARZEN AUGES

Ihre Heldengruppe wird im Laufe des Abenteuers unterschiedlichen Kreaturen begegnen. Damit Sie nicht ganz unwissend durch die Weiten Aventuriens ziehen müssen, erhalten sie durch folgende Darstellung eine kleine Übersicht.

HUMANOIDE (MENSCHENÄHNLICHE)

Elf

Geheimnisse und Sagen umgeben diese zauberhaften Wesen, deren Heimat das Salamandersteingebirge ist.

Goblin

Die Goblins sind ein zahlenmäßig großes Volk und besonders im Norden Aventuriens häufig anzutreffen. Oftmals treten sie als plündernde Banden auf und stellen als solche auch eine Gefahr für gut bewaffnete Abenteurer dar. Der kleinwüchsige, meist mit rotem Fell bedeckte Goblin ist aber im Normalfall kein Gegner für einen erwachsenen Menschen.

Aventurier/Menschen

Sie trifft man überall in Aventurien. In diesem Abenteuer tauchen sie in mannigfaltigster Weise auf: als Stadtbewohner und in der Wildnis; als Helden, Nichtspielercharaktere, Begegnungen und Gegner.

Oger

Von allen riesenhaften Kreaturen sind die Oger die kleinsten, und doch überragen sie den durchschnittlichen Aventurier um etwa einen Meter. Oger sind mutig und kampflustig, wohnen in Höhlen und ernähren sich vorzugsweise vom Fleisch ihrer Opfer. Wegen dieser Unart und ihren gefährlichen Keulenschlägen sind sie sehr gefürchtet. Ihr größter Nachteil ist die geringe Intelligenz; die tumblen Schläger gelten als die dümmsten Zweibeiner Aventuriens, was sie auch besonders magiefanfällig macht.

Ork

Von allen „Monstern“ sind die Orks die menschenähnlichsten. In Gewicht und Körpergröße entsprechen sie einem Aventurier, und auch ihre Gesellschaft weist gewisse Parallelen auf. Sie ist in ein Kastensystem untergliedert, das den stärksten Individuen sozialen Aufstieg erlaubt. Orks neigen zu aggressivem Auftreten, da ihr Leben durch Kampf und Konkurrenz bestimmt ist. Dieses Verhalten kann derart ausufern, daß Banden, ja sogar kleinere Stämme ihre Heimat – das Orkland – verlassen und marodierend durch Aventurien ziehen.

Troll

Die graubraunen, ledrigen, vier Schritt großen Trolle verwechselt man leicht mit Ogern. Sie sind aber friedliebend, wenn sie nicht gereizt werden.

Zwerg

Eines der ältesten aventurischen Völker ist das der Zwerge. Ihre eigentliche Heimat sind die Berge um das Mittelreich, aber auch im Gebiet der Thorwaler stößt man gelegentlich auf ihre Stollen und Minen. Viele Zwerge sind Meister der Schmiedekunst, und als Spielercharaktere verstärken sie so manche Heldengruppe. Einem verärgerten Zwerg geht man am besten aus dem Weg, denn meist versteht er seine Doppelaxt treffsicher anzuwenden und sein Starrsinn ist schon fast sprichwörtlich.

TIERE, MONSTER, GEISTERWESEN UND UNTOTE

Adler

Leicht und lautlos zieht der Adler seine Kreise am Himmel. Meist sieht man einen Adler nur im Gebirge. Hier ist sein Reich, hoch oben in den Gipfeln, wo er mit Vorliebe seinen Horst baut. Nur im Sommer erweitert der Adler seine Kreise, um an genügend Nahrung für seine Jungen zu gelangen. Menschen sieht er nicht als Beute an und ohne Grund wird er auch niemals angreifen.

Doch wer sich zu nah an seine Jungen wagt, muß sich vor seinen Fängen und dem gefährlichen Schnabel in Schutz nehmen.

Bär

Im Grunde verhält sich der mächtige Bär gutmütig, solange man ihn in Ruhe läßt. Gereizt ist er allerdings eine Kampfmaschine, der man besser aus dem Weg gehen sollte.

Basilisk

Das scheußlichste Geschöpf, das es auf der Zwölfgötter-Welt unter den scheußlichsten wohl gibt, ist der Basilisk. Kein Leben ist in der Nähe dieses Tieres möglich, da niemand den Blick eines Basilisken überlebt hat (weshalb wir hier auch kein Bild darstellen können).

Borkenbär

Der Name des Borkenbären beruht auf der Tatsache, daß sein Fell rauh und dick wie eine Borke ist. Aufgerichtet ist er nur zwei Schritt groß, wälzt sich gern im Schlamm, jagt kleinen Insekten nach und vollführt Kunststücke. Normalerweise ist das Tier angriffsfaul, doch während der Brunftzeit unberechenbar.

Bremse

Bremenschwärme greifen nur dann an, wenn sie sich bedroht fühlen.

Dämon (Heshtot)

Dämonen tauchen meist nur dann auf, wenn sie von einem Zauberkundigen beschworen wurden. Im Kampf kann man sie nicht vernichten, sondern nur in ihre Sphäre zurückverbannen. Das geschieht mit magischen oder geweihten Waffen und durch Zaubersprüche. Als magische Waffe gilt jedes Artefakt, das mit einem Zauber belegt wurde.

Ein Heshtot erscheint als wallende schwarze Kutte, unter der nichts als Finsternis verborgen ist. Seine Lieblingswaffen sind Schwert und Peitsche. Mit letzterer verursacht er auch besonderen Schaden.



Drache, Höhlen-

Ein relativ selten vorkommender, flugunfähiger Drache, der seine Behausung – Höhlen oder Erdspalten – kaum verläßt. Er hütet dort vielmehr seine Schätze und lauert auf Beute, zu der schon mancher goldgierige Abenteurer wurde.

Höhlendrachen sind gefährliche Gegner für eine Heldengruppe. Ihr Feueratem trifft alles in bis zu fünf Schritten Umkreis, und darüber hinaus sind sie auch noch magiebegabt, beherrschen aber nur wenige Sprüche: Odem Arcanum, Böser Blick, Horriphobus, Herr über das Tierreich. Ein erfahrener Magier kann sie möglicherweise mit seiner Kunst beeindrucken.

Elementargeist (Feuergeist)

Der Adventurier kennt sechs Elemente: Feuer, Wasser, Luft, Humus, Stein und Schnee. Dieser Elementargeist erscheint als große Flamme und verbrennt seine Opfer.

Golem

Der Golem besteht aus grauem Lehm und ist ein Auswuchs der schwarzen Magie, mit annähernd menschlichen Zügen. Man könnte ihn für eine schlecht gearbeitete Statue halten, wenn er regungslos in einer Ecke steht.

Ghul

Diese Leichenfresser greifen auch Lebende mit ihren schrecklichen Klauenhänden und giftigen Reißzähnen an.

Halmar-Antilope

Diese fahlgelben bis weißen Tiere finden sich vor allem in der Orkschädelsteppe bzw. in der „Großen Öde“ nördlich von Lowangen. Sie erreichen die Größe eines Rehes, sind aber schlanker und besitzen einen langen Schwanz mit schwarzer Quaste. Die Tiere, die vor allem wegen ihres langen, gedrehten Gehörns gejagt werden, sind sehr scheu und ergreifen sofort die Flucht, wenn sie Gefahr wittern.

Harpyie

Die Harpyie ist ein intelligentes Wesen – ein Geier mit einem Frauenkopf – das sich aufgrund seines wirren Verstandes häufig unberechenbar verhält. Oft begegnet die Harpyie Helden freundlich, nur um im nächsten Moment über sie

herzufallen. Manchmal bricht sie einen Kampf unvermittelt ab oder bietet dem Gegner gar ihre Hilfe an.

Helden sollten der Harpyie in jedem Fall mit Vorsicht begegnen. Im Kampf ist sie nicht zu unterschätzen. Sie greift mit ihren scharfen Krallen oder einem kräftigen Flügelschlag an und ist durchaus in der Lage, einen Menschen durch die Lüfte zu verschleppen.

Höhlenspinne

Eine relativ seltene Riesenspinnenart. Der Körper der Höhlenspinne durchmisst bis zu anderthalb Schritt, und das ohne Beine.

Sie hält sich vornehmlich in Grotten und Felsspalten auf, wo sie ihr klebriges Netz spinn, in dem sie sich nicht aufhält, aber sofort herbeieilt, wenn sich etwas darin gefangen hat. Die Höhlenspinne besitzt enorme Beißwerkzeuge und ein starkes Lähmungsgift, das die Attacke-, Parade- und Gewandtheitswerte der Opfer senkt.

Krakenmolch

Ein amphibisches Ungeheuer mit acht Fangarmen, das die Küstenstriche und Meere unsicher macht. Der Krakenmolch ist im Wasser wie auch an Land ein gefährlicher Gegner. An Land benutzt er zur Fortbewegung seine Tentakel fast wie Beine, kann im Kampf aber nur sechs davon einsetzen. Der Krakenmolch ist überaus gefräßig, und seine Tentakel sind stark genug, um einen Menschen darin gefangen zu halten. Wirklich gefährlich ist der Biß der zehn Schritte messenden Kreatur oder eine Begegnung mit ihr im Wasser – denn das ist des Krakenmolches natürliches Element. Viele Opfer ertrinken in seiner Umklammerung, und es wurde schon häufig berichtet, daß Krakenmolche Fischerboote oder gar größere Kutter zum Kentern brachten.

Kvillotter

Diese gelbgrüne, bis zu 2 Schritt lange Giftschlange Nordaventuriens bevorzugt offenes Steppengelände. Ihr Biß kann selbst einem Menschen gefährlich werden. Bei einem Schadentrefter dringt mit 50% Wahrscheinlichkeit Gift in die Blutbahn ein, das bis zu 24 Schadenspunkte verursachen kann.

Luchs

Die Tiere fallen besonders durch ihre langen Backenbärte, ihre spitzen, pinselförmig zulaufenden Ohren und ihr rötlich braunes Fell auf.

Mumie

Mumien sind Untote, die als Leichen durch Einbalsamieren vor Verfall geschützt wurden. Daher sind sie gegen Angriffe sehr resistent. Alle Waffen richten gegen sie nur halben Schaden an, und gegen die meisten Zaubersprüche sind sie immun. Auch wollen Gerichte nicht verstummen, wonach im Kampf zerstückelte Mumien sich wieder zu ganzen Körpern zusammenfügen und ihre Widersacher in Angst und Schrecken versetzen.

Ratte

Es gibt kein Gebiet, in dem Ratten nicht zu finden sind. Sei es im Wald, in der Stadt, auf Schiffen oder gar in Sümpfen.

Rehbock

Im Vergleich zu anderem Rotwild wirkt der Rehbock klein und gedungen. Das Geweih des Rehbocks besteht aus kurzen Stangen mit jeweils drei Enden und knospenartigen Hornblasen am unteren Ende. Rehböcke erreichen eine Schulterhöhe von einem Schritt und besitzen ein dunkelbraunes Fell mit weißen Sprenkeln

Säbelzahniger

Eine riesige, ungemein gefährliche Raubkatzenart. Die in den Wäldern Nordaventuriens beheimateten Säbelzahniger nennt man auch Steppentiger. Dieser verteidigt sein Revier verbrissen gegen Eindringlinge und greift gern Helden an, die sich abseits der Gruppe aufhalten. Pro Kampfunde hat er zwei Attacken, wobei er entweder beide Pranken oder eine Pranke und seinen fürchterlichen Biß einsetzt.

Schlinger

Die riesige Raubechse greift gleichzeitig mit ihrem furchterregenden Gebiß und ihrem drei Schritt langen Schwanz an. Alle Beutetiere, die sie nicht gleich verspeist, werden als Vorrat an einen Baum gehängt.

Schröter, Großer

Der Große Schröter oder Riesenhirschkäfer erreicht die Größe eines mittleren



Hundes. In offenem Gelände weicht er den Menschen aus, in die Enge getrieben kämpft er jedoch mit seinen Zangen wie ein Berserker, und wegen seines dicken Chitinpanzers ist er nicht leicht zu bezwingen. Interessanterweise lassen sich jung gefangene Schröter abrichten, und eine Zeitlang galt es in Gareth als schick, mit solchen Tieren an der Leine über den Greifenplatz zu flanieren.

Skelett

Besondere Form der Untoten. Wenn ein Körper nur verwest, bleiben nach einiger Zeit nur noch die Gebeine und – wenn der Tote so etwas besaß – metallene Teile übrig. Deswegen kann man Skeletten begegnen, die mit Helm und Kettenhemden bekleidet und auf einige Entfernung kaum von lebenden Kriegern zu unterscheiden sind. Skelette können nur mit Hieb- und Stichwaffen bekämpft werden, Stichwaffen sind nutzlos.

Steinbock

Die Gebirgsböcke, wie sie auch genannt werden, sind von der Statur und vom Aussehen den Ziegen ähnlich. Auf ihrem Kopf tragen die Böcke gedrehte Hörner, mit denen sie gerne Kletterer umzustößen versuchen.

Steppenhund

Diese struppigen, großen Wildhunde machen normalerweise nur Jagd auf leichte Beute wie kranke und verwundete Tiere. Wenn sie sich in die Enge gedrängt fühlen oder – wie gelegentlich im Winter – vollständig ausgehungert sind, dann greifen sie auch Menschen an. Sie gelten als furchtlose Kämpfer, die erst dann locker lassen, wenn ihr Opfer am Boden liegt oder sie selbst so zahlreiche Verluste erlitten haben, daß der Kampf für sie aussichtslos geworden ist. Wildhunde jagen in Rudeln von 10 bis 20 Tieren.

Steppenrind

Steppenrinder sind die angriffslustigsten, gefährlichsten wilden Rinder, die in den nordaventurischen Steppengebieten in kleinen Gruppen zusammenleben. Sie erreichen eine Schulterhöhe, die ungefähr der eines erwachsenen Mannes entspricht. An Kopf, Hals und Schultern haben sie ein hellbraunes, etwa fingerlanges Haarkleid.

Sumpfrantze

Die feigen, hinterlistigen, affenähnlichen Tiere aus den Sumpfgewässern Aventuriens, greifen nur in Rudeln an. Opfer der Sumpfrantzen häufen sich.

Waldschrat

Waldschrate sehen Bäumen sehr ähnlich. In der Tat sind sie im Wald kaum auszumachen, wenn sie sich nicht bewegen. Der Waldschrat hält sich für den König der Wälder und er ahndet jeden Waldfrevel aufs Schrecklichste. Er schlägt schnell und überraschend zu, wobei er entweder abgebrochene Äste oder seine Arme einsetzt, was letztendlich auf dasselbe hinausläuft. Der Waldschrat ist mutig und zäh, sollte er im Kampf aber unterliegen, verschwindet er blitzschnell zwischen den Bäumen.

Waldlöwe

Der Waldlöwe ist ein Vetter des Berglöwen und wie dieser nur im Norden Aventuriens beheimatet. Dieses elegante Tier besitzt ein silberweißes Fell und ist ein schierer Ausbund an Mut und Kraft. Er wird einen Menschen zwar nicht unbedingt anfallen, wird er aber in die Enge gedrängt oder selbst angegriffen, erweist er sich als zäher Kämpfer, der in jeder Runde mit Zähnen und Pranken gleichzeitig angreifen kann. Aufgrund seiner Schnelligkeit kann das Tier seine Attacken auf mehrere Gegner verteilen. Der Waldlöwe ist ein Einzelgänger, in Rudeln trifft man ihn nur gelegentlich an.

Waldspinne

Diese Spinnenart zählt ebenfalls zu den Riesenspinnen und tritt nur in Rudeln auf.

Wölfe

Wölfe sind in der Wildnis Aventuriens häufig anzutreffen. Sie gelten als klug und jagen stets in Rudeln, die im Winter zu großen Meuten anwachsen können. Ein einzelner Wolf meidet normalerweise den Menschen, der Hunger

kann Wölfe aber zu reißenden Bestien machen. Darüber hinaus können sie gefährliche Krankheiten wie die Tollwut übertragen.

Waldwolf

Die intelligenteste Art der aventurischen Wölfe. Die großen, schwarzpelzigen Tiere leben und jagen das ganze Jahr über in organisierten Rudeln, die meist von einer kampferfahrenen Wölfin geleitet werden. Waldwölfe fürchten sich nicht vor Lärm und Feuer, und wenn sie einer Beute erst einmal auf den Fersen sind, lassen sie nicht mehr locker, bis sie diese gerissen haben. Nur starke eigene Verluste dämpfen ihren Jagdtrieb.

Rauhwolf

Die Rauhwölfe sind die Herren der Tundra und Taiga und etwas ausdauernder als die Waldwölfe. Sie besitzen ein gelblichweißes Fell und sind ständige Begleiter der Nivesen, denen sie als heilig gelten.



Wollnashorn

Das Nashorn trägt sein Horn auf dem Nasenbein und greift sofort an.

Zant (Dämon)

Der Zant, einmal heraufbeschworen, kämpft, tötet und zerreißt seine Opfer. Er erscheint als aufrecht gehender Säbelzahniger mit gestreiftem Fell.

Zombie

Ein widerwärtiger Untoter, der Gegner oft allein durch seine Erscheinung in die Flucht schlägt. Diese Kreaturen sind so schwerfällig, daß sie sich nicht in Rüstungen bewegen können und mit den bloßen Händen kämpfen, oder was davon noch übrig ist. Zombies müssen bis zum letzten Lebenspunkt vernichtet sein, bevor sie endgültig in Borons Reich eingehen. Bevor es aber soweit ist, sollte man tunlichst jede Berührung mit ihnen vermeiden, denn sie übertragen die schlimmsten Krankheiten.



DIE WELT DES SCHWARZEN AUGES

Al'Anfa

Ein Stadtstaat am südlichen Meer, der in erster Linie vom Sklavenhandel lebt. Erzfeind der Thorwaler.

Aventurien

Einer der Kontinente auf Dere, der Welt des Schwarzen Auges. Aventurien ist etwas kleiner als Europa und mißt vom äußersten Norden bis zur Südspitze ca. 3000 Meilen, während seine größte Breite von Küste zu Küste 1900 Meilen beträgt.

Gareth

Mit über 100.000 Einwohnern größte Stadt *Aventuriens* und Hauptstadt des *Mittelreichs*, des größten aventurischen Staatsgebildes. Bei den Thorwalern werden die Bewohner Gareth's durchweg als vernobte Höflinge und arrogante Stutzer angesehen.

Golf von Prem

Meerbusen zwischen Thorwal und Prem. Das Zentrum der Region Thorwal was die Bevölkerungsdichte aber auch die Seefahrt anbelangt. Aus den Wassern erheben sich fünf Inseln, darunter die beiden großen, Hjalldand und Runin.

Hjaldinggolf

Meerbusen nördlich der Hjalldorberge, im Westen durch die Landzunge von Overthom und die Insel Manrek von der offenen See abgeschnitten. Die Küste des Hjaldinggolfs ist nach dem Golf von Prem das zweitwichtigste Siedlungsgebiet der Thorwaler.

Hjalldand

Insel im Golf von Prem. Die einzige Ansiedlung auf der Insel ist das Dorf Ljasdahl.

Hjalldorberge

Die Hjalldorberge bilden den Rücken der Halbinsel, die zwischen dem Hjaldinggolf und dem Golf von Prem liegt.

Kalender

Das aventurische Jahr von 365 Tagen Dauer ist in zwölf Monate unterteilt, die nach den Göttern benannt sind. Der

erste Monat des Jahres ist der Praios, der in etwa dem irdischen Juli entspricht. In den Wintermonaten Boron, Hesinde, Firun und Tsa liegt in Thorwal Schnee, der das Reisen stark einschränkt. Die fünf Tage zwischen dem 30. Rahja und dem 1. Praios gelten als „Tage des Namenlosen“ und sind dementsprechend verflucht.

Aventurische Monate haben jeweils 30 Tage, jeder Tag hat 24 Stunden.

Die Jahreszählung erfolgt allgemein nach dem Regenten des *Mittelreichs*. Eine weitere, verbreitete Zeitrechnung ist die nach Bosparans Fall. Momentan schreiben wir das Jahr 16 nach der Thronbesteigung des Kaisers Hal oder 1009 nach Bosparans Fall.

Manrek

Insel westlich des Hjaldiggolfs, ca. 40 Meilen lang und 15 Meilen breit. Die beiden wichtigsten Siedlungen sind die Dörfer Manrin und Brendhil.

Maße und Gewichte

Längen werden in Spann, Schritt und Meilen gemessen, wobei 1 Spann 20 cm, 1 Schritt 1 m und 1 Meile 1 km entspricht. Gewichte werden in Unzen (25g) oder Stein (1kg) angegeben

Meer der sieben Winde

Der große Westozean zwischen Aventurien und dem sagenumwobenen Gildenland. Nur die allermutigsten Seefahrer haben jemals weite Reisen über das Meer der Sieben Winde gewagt, und nur wenige von ihnen sind zurückgekehrt.

Mittelreich

Kaiserreich im Herzen *Aventuriens*, das fast ein Drittel des gesamten Kontinents einnimmt. In der Hauptstadt *Gareth* herrscht momentan Seine Allergöttlichste Magnifizenz Kaiser *Hal I.* von Gareth.

Nostria

Ein kleines, verarmtes Königreich an der Südgrenze Thorwals, das ständig in Fehde mit seinem Nachbarn Andergast liegt.

Orkland/Orkschädelsteppe

Eine verstepte Hochebene östlich der Region Thorwal und – wie schon der Name sagt – Heimat der Orks. Die Landschaft wird von kahlen Hügeln und einem blaßgrünen Grastieppich dominiert, aus dem sich ab und zu kleinere Gehölze und Birkenwäldchen erheben. Entlang des Bodirtals künden Ruinen und zerfallene Dörfer von fehlgeschlagenen Besiedlungsversuchen durch die Menschen.

In der Orkschädelsteppe sammeln sich mehrere Orksstämme zum Sturm auf die Region Thorwal.

Phexcaer

1100 Einwohner zählendes Städtchen am Bodir mitten im Orkland. Phexcaer ist dem Gott der Diebe geweiht und beherbergt wohl eine prozentual größere Anzahl solcher als jede andere Stadt *Aventuriens*.

Prem

In einem Talkessel gelegen und von Land aus nur mit schwerer Kriegsmaschinerie zu nehmen, liegt Prem, die Hüterin des Golfs. So bunt wie die Mischung der Baustile – vom Langhaus auf





DIE GEOGRAPHIE DES NORDLANDES

Pfählen bis zum steinernen Rundturm ist hier alles vertreten – ist auch das Erscheinungsbild ihrer 2350 Bewohner. Bekannt ist Prem wegen seiner großen Halle oberhalb der Stadt, der Freien Kämpferschule und des Premer Feuers, eines hochprozentigen Schnapses, der mit roter Flamme brennt.

Ruinin

Insel im Golf von Prem. Ruinin ist 20 Meilen lang und gut 10 Meilen breit und besitzt keine größeren Ansiedlungen.

Steineichenwald

Der Steineichenwald begrenzt das Orkland im Süden. Die knorrigen, riesenhaften Steineichen vermitteln dem Wanderer eine bedrückende, unheimliche Atmosphäre. Aller Widrigkeiten zum Trotz wagen sich Holzfäller in dieses unwegsame Gebiet, denn das harte Holz der Steineiche eignet sich vorzüglich zum Schiffs- und Häuserbau.

Thorwal

Land an der Nordwestküste Aventuriens, zwischen den Flüssen Ingval und Gjalska, im Osten von den Bergen des Orklands begrenzt.

Die „Heimat der Drachenschiffe“ gilt als rauhe Gegend, und ihren Bewohnern eilt ein sagenhafter Ruf voraus: Die hünenhaften Thorwaler sind wegen ihrer Seefahrerkünste weithin berühmt, wegen ihrer Rauflust und Kampfkraft aber auch von vielen Küstenbewohnern gefürchtet.

Die Freie Stadt Thorwal ist mit 6750 Einwohnern die größte Ansiedlung in dieser Region und der Stolz der Nordmänner.

Hier trinken die Männer das Bier aus Fässern und die Frauen den Schnaps aus Maßkrügen.

Zwölfgötter

Die meisten Aventurier glauben an ein Pantheon aus zwölf Göttern und deren Widersacher, den Namenlosen.

Die Blutzinnen

Seit eh und jeh tragen die Berge im Osten des Nordlandes den Namen Blutzinnen. Große Erzvorkommen gaben dem Gebirge seinen Namen, da das Erz bei der entsprechenden Sonneneinstrahlung so rot wie Blut leuchtet. Jene Pioniere, die nie wieder aus den Gebirgen zurückkehrten, geben dieser Bezeichnung eine wahre Bedeutung.

Der Rorwhed

Dieses Gebirge zählt zu den sagenumwobensten Gegenden Aventuriens überhaupt. Zahlreiche Geschichten ranken sich um den fast kreisrunden Gebirgszug. Die einen bezeichnen ihn als eine göttliche Festung, die anderen als Werk der Dämonen. Vor Urzeiten diente dieses erzeiche Gebirge den Zwergen als Wohnstätte. Davon zeugen heute noch die zahlreichen Stollen, die das gesamte Gestein durchziehen. Doch dienen diese Gänge heute nicht mehr dem Bergbau, sondern eher dunklen Gestalten als Unterschlupf. So entstanden im Laufe der Jahre die verschiedensten Geschichten um das Treiben im Rorwhed. Ob es nun die Anhänger des Kultes des Namenlosen sind, die Stämme der Orks oder gar das dunkle Treiben eines Schwarzmagiers.

Die Svellstümpfe

Sumpf, Morast und Nebel bestimmen diesen Landstrich. Magenwendende Gerüche wehen dem Besucher dieses unwirtlichen Moores um die Nase. Eine genaue Bestimmung dieses Gebiets gibt es nicht, da es sein Aussehen von Schneeschmelze zu Schneeschmelze verändert. Es gibt keinen Weg durch diesen Morast; auch der Versuch einen Bohlenweg anzulegen, schlug fehl.

Der Thasch

Südwestlich von Lowangen erstrecken sich die Thaschberge. Kein Aventurier konnte bis jetzt in dieser unwirtlichen Gegend Fuß fassen. Doch es scheint

seit einiger Zeit einigen Orkstämmen gelungen zu sein, sich in den Thaschbergen niederzulassen. Auch Harpyien haben den Thasch zu ihrer Heimat erklärt.

Der Finsterkamm

Die Berge des Finsterkamms schließen im Süden an die Gebirgszüge des Thaschs an. Finsterkamm ist das Gebirge der Zwerge. Über viele Jahre hinweg haben sie aus den Bergen verschiedenste Erze ans Tageslicht gefördert, unter anderem in Silber- und Goldminen. Mit ihrem unermüdlichen Einsatz in den Finsterkamm-Bergen brachten sie mancher Stadt im Umkreis des Gebirges Reichtum, wie etwa Lowangen.

Die Salamandersteine

Die Salamandersteine bilden die Grenze zwischen dem zivilisierten Mittelland und dem unerforschten Nordaventurien. Genauer erkundet wurde dieses Gebirge nie, da es eindeutig elfisches Territorium ist und sich durch Unzugänglichkeit gegen fremde Eindringlinge schützt. Es existieren lediglich zwei Wege durch die Salamandersteine, die nur mit entsprechender Führung zu finden sind.

Kvirasim

Ein kleines Städtchen mit wenigen Einwohnern; wird von Menschen, Waldelfen und Auelfen bevölkert. Landwirtschaft und Handel in friedlichem Nebeneinander kennzeichnen das Leben dieses Dorfes.

Lowangen

Lowangen ist die wohl größte Stadt in ganz Nordland. Eingebettet in eine Stadtmauer, scheint sie allen feindlichen Angriffen zu trotzen. Die „Blüte des Nordens“ wird diese Stadt oft genannt, die durch Handel und Handwerk entstand. Viele Händler, Bauern und Handwerker zogen in die „Freie Stadt“, um dem Zugriff der Steuer zu entgehen und Ruhe vor den orkischen Heerscharen zu finden.

Tiefhusen

In Tiefhusen sagen sich Fuchs und Hase „Gute Nacht“. Die Tavernen, die gerne von Pelzjägern aufgesucht werden, sind die einzige Abwechslung in dieser Einöde.



**Tjolmar**

Tjolmar hat nur ein Gesprächsthema: die Jagd. Die etwas unlustigen Bewohner dieses Dorfes verdienen ihren Lebensunterhalt mit Schmiedearbeiten und ein wenig Handel. Das nötige Erz wird Gerüchten zu Folge aus den Orkgebieten geholt. Die umliegenden Städte betrachten deshalb die Bewohner Tjolmars als sehr zwielichtige Gesellen.

„ERFREUET DIE GÖTTER
MIT EUREN GABEN!“

„Aus den zwölf Blutstropfen entstanden die zwölf Götter...“, so steht es in der Entstehungsgeschichte Aventuriens geschrieben. Diesen „Zwölgöttern“ huldigen die Mehrzahl der Einwohner Aventuriens. Jeder Gott hat sein eigenes Wirkungsgebiet.

Die Helden können dem göttlichen Wirken vor allem in den Tempeln begegnen, von denen nahezu jede zivilisierte Ortschaft mindestens einen besitzt. Tempel sind in Aventurien nicht nur Kultstätten, sondern sie gelten als Wohnstätten des Gottes. Die Priester und Geweihten sorgen hier für den Erhalt des Ansehens des einzelnen Gottes bzw. der einzelnen Göttin.

Wie und wann sich ein Wunder einstellt, ist von der Gunst des Gottes abhängig. Die Fürsprache der Geweihten soll schon manchen Gott positiv gestimmt haben, ja einige Götter sollen sogar schon Tote ins Leben zurückgerufen haben. Ein Wunder kann von den Helden nicht erzwungen werden, doch gilt bei den Geweihten in Aventurien der Grundsatz: Wenn das Silberstück im Opferstock klingt, fällt dem Priester der Fürspruch leichter.

Im Folgenden finden Sie die wichtigsten aventurischen Gottheiten mit einer kurzen Beschreibung ihrer Charakterzüge, damit Sie abschätzen können, was Ihre Heldengruppe in den Tempeln erwartet.

**PRAIOS**

(Symbol: Greif)

Der Gott der Sonne und der Gerechtigkeit, Reichsgott des Mittelreiches, des größten aventurischen Staatsgebildes. Mut und Wahrhaftigkeit sind die Eigenschaften, die er am meisten liebt – Gnade hingegen ist von ihm kaum zu erwarten.

RONDRA (Symbol: Löwin)

Die Göttin des Krieges, des Sturms und des ehrbaren Zweikampfes. List und Tücke sind ihr fremd; Mut und Opferbereitschaft werden bei ihren Anhängern groß geschrieben.

EFFERD (Symbol: Delphin)

Gott des Wassers, sowohl als Herr der Meereswogen als auch des lebenspendenden Regens in der Wüste. Efferd gilt allgemein als launisch und unberechenbar.

TRAVIA (Symbol: Gans)

Göttin des Herdfeuers, Bewahrerin des Heims, Schutzpatronin der Treue und ehelichen Liebe. Traviatempel gelten als Zufluchtstätten für Verfolgte aller Art, da niemand – auch keine Stadtgare – auf heiligem Boden eine Waffe ziehen würde.

BORON

(Symbol: Rabe)

Der Herr des Totenreichs läßt sich kaum erweichen, die von ihm gehüteten Seelen wieder in die Welt zu entlassen. Boron ist auch der Gott des Schlafes, der Träume und des Vergessens. Sein Symbol ist neben dem Raben auch das zerbrochene Rad.

HESINDE

(Symbol: Schlange)

Göttin der Weisheit und der Magie. Hesindetempel enthalten oft große Bibliotheken und Schatzhorte mit magischen Artefakten.

FIRUN (Symbol: Eisbär)

Herr des Winters und des ewigen Eises, Gott der Jagd und Schutzpatron der Jäger. Die Bitten und Gebete der

Menschen rühren ihn nicht. Viele beten daher seine Tochter **IFIRN** (Symbol: Eisbär) an, der auch Tempel geweiht sind.

TSA (Symbol: Eidechse)

Göttin des Lebens, der Neuschöpfung und der Wiedergeburt. Ihre Diener dürfen kein Leben nehmen. Sie selbst entrißt der Helden Seele sogar gelegentlich dem Zugriff Borons.

PHEX (Symbol: Fuchs)

Gott der Nacht, der Diebe und Händler. Nichts Menschliches ist ihm fremd.

PERAINE

(Symbol: Storch)

Göttin der Fruchtbarkeit und der Heilkunst. Sie ist für ihre Gnade und Liebe zu allen lebenden Kreaturen bekannt und berühmt.

INGERIMM

(Symbol: Hammer und Amboß)

Der Gott der Schmiedekunst und des Schaffenden sowie des zerstörenden Feuers wird vor allem von Zwergen – oftmals als einziger Gott – verehrt.

RAHJA

(Symbol: Pferd)

Göttin des Weines, des Rauschs und der geschlechtlichen Liebe. In ihren Tempeln werden oft wilde Orgien und wüste Feste gefeiert.

SWAFNIR (Halbgott, Symbol: Wal)

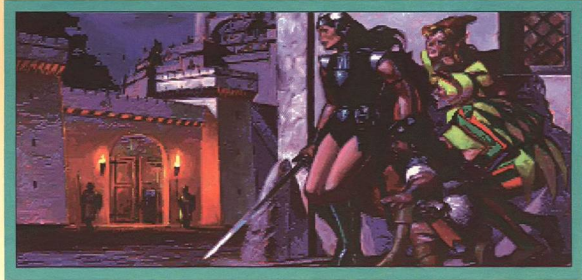
Sohn Rondras und Efferds. Er gilt als Beschützer der Drachenschiffe und bisweilen auch als launischer Sturmrott. Es heißt, daß er als riesiger Pottwal durch die Meere pflügt. Vor allem Thorwaler verehren ihn.

Der größte Gegenspieler all dieser Gottheiten ist der **Gott ohne Namen**, auch Namenloser genannt. Ihm sind keine Tempel geweiht und seine Geweihten sind selten auf den Straßen anzutreffen. Seine Diener huldigen Ihm als Gott der Finsternis andernorts. Bitten des Namenlosen gibt es nur im Geheimen, meist ein liegender, schlafender Mann.

Schatten über Riva

GEWÜRM

Haben Sie noch immer nicht genug? Nun, zum Glück kann der dritte Teil der Nordlandtrilogie nach zweieinhalb Jahren Entwicklungsarbeit seit Anfang 97 käuflich erworben werden. „Schatten über Riva“ besticht wie seine Vorgänger „Schicksalsklinge“ und „Sternenschweif“ wieder mit einer packenden Story.



Die Ursache aller Übel des Nordlandes ist trotz unermüdlicher heldenhafter Arbeit noch immer nicht beseitigt: das Ork-Volk. Zwar gelang es am Ende von „Sternenschweif“, Zwergen und Elfen zu versöhnen, die sodann mit vereinten Kräften gegen die Schwarzpelze ausdrücken konnten, aber es halten sich hartnäckige Gerüchte über einen bevorstehenden Angriff der orkischen Horden auf die Stadt Riva. Anstatt sich angemessen darauf vorzubereiten, erstarren die Bürger Rivas vor Angst und beschuldigen die Holberker, gemeinsame Sache mit den Orks zu machen. Ob die Vorwürfe gegen diese in Riva ansässigen Ork-Elfenmischlinge zutreffen, müssen die Helden erst herausfinden. Nebenbei erfahren sie, daß es auf dem Friedhof spukt und vor der Stadt ein durchgeknallter Magier sein Unwesen treibt. Die gesamte Stadt ist überdies

untertunnelt; dort herrscht die „Gilde“, eine Bande von Rebellen, deren Wünsche und Aufgaben erfüllt werden müssen. Nur mit kämp-

ferischem Talent, gezielt eingesetzter Magie und Schläue wird die Party die Einwohner Rivas und des gesamten Nordlandes von ihren Sorgen befreien können. Dabei sollten sich die Helden keinesfalls vor Spinnen und Würmern eckeln!

Schiefe Gassen

Die Neuerungen in „Schatten über Riva“ sind klein, aber fein. Nach wie vor können und sollten Sie sich Ihre Charaktere selbst generieren; erfahrene Rollenspieler tun das ohnehin. Über die Straßen und durch die Kanäle bewegen sich die Helden auch in DSA 3 in der 3D-Ansicht, die jetzt verbessert wurde und auch unterschiedliche Höhenniveaus, Schrägen und Winkel überzeugend darstellt – auf Wunsch auch im Vollbild-Modus. Um sich in den zahlreichen Gassen und Höhlen nicht zu verlaufen, steht wieder eine vorzügliche Automap zur Verfügung, mit der Möglichkeit, selbst Einträge vorzunehmen. Auch die bewährte Tagebuchfunktion hat Attac aus STERNENSCHWEIF übernommen: Gespräche werden automatisch aufgezeichnet, so daß man die Informationen immer wieder abrufen kann. Das entschädigt ein bißchen für die langwierigen und sehr textlastigen Dialogsequenzen. Für die Kampfszenen

wird weiterhin auf den isometrischen Kampfbildschirm umgeschaltet, und Sie können strategisches Geschick beweisen, indem Sie Ihre Helden einzeln über das schachbrettartige Feld führen und sie dort nach Belieben zuschlagen, schießen und stechen lassen, wie es der Gegner verdient.

Auf der STERNENSCHWEIF-Heft-CD finden Sie einen spielbaren Appetithappen im Verzeichnis \DEMOS\RIVADEMO – machen Sie sich Ihr eigenes Bild!

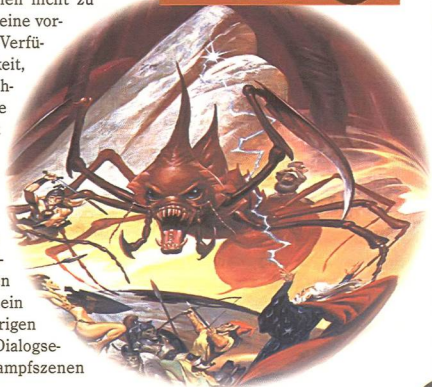
KURZINFO

System:

PC 486, 8 MB RAM, 60 MB freier FP-Platz, VGA, CD-ROM

Empfohlen:

Pentium, 16 MB RAM, SVGA Vesa, MS-kompatible Maus, Soundkarte





ERST DRUCKEN, DANN LESEN

Wie jede Bestseller Games enthält auch diese die vollständige Anleitung in gedruckter Form, und wer nur spielen möchte, braucht seinen Drucker nicht zu bemühen. Manche wollen freilich mehr, und für sie haben wir die Komplettlösung und die Originalhandbücher als Textdokumente auf der Heft-CD untergebracht.

Geschichtsschreibung

Angesichts der langen Vorgeschichte des Schwarzen Auges (s. Einleitung) ist es nicht verwunderlich, daß sich eine reiche Sagenwelt um das Thema Aventurien entwickelt hat. Jedem der beiden Computerspiele liegt eine dieser Sagen bei, abdrucken konnten wir sie allerdings nicht, ohne den Heftumfang zu sprengen. Damit trotzdem niemand auf die Geschichten verzichten muß, finden Sie die Originalhandbücher im Verzeichnis \HANDBUCH der jeweiligen Heft-CD. Die Dokumente liegen im Acrobat-Format vor, der zugehörige Viewer ist im Verzeichnis \ADOBE beider CDs zu finden. Installationshinweise erhalten Sie, wenn Sie in Hauptverzeichnis der CD BGSTART eingeben.

DSA1.PDF Handbuch der Schicksalsklinge; das „Tagebuch des Gerbod von Harben“ beginnt auf Seite 9.

DSA2.PDF Handbuch von Sternenschweif; das „Tagebuch der Iris“ beginnt auf Seite 13.

Hinweis

Nochmals: Die eigentliche Spielanleitung ist ohne Einschränkung im Heft abgedruckt! Die Dokumente auf der CD dienen nur der zusätzlichen Information.

Komplettlösung

Auch die Lösungshilfen sind als Online-Dokumente verfügbar, komplett formatiert, inklusive Titelblatt, Kopfzeilen und Seitenzählung. Sie finden Sie auf der jeweiligen Heft-CD im Verzeichnis \LOESUNG unter folgenden Dateinamen:

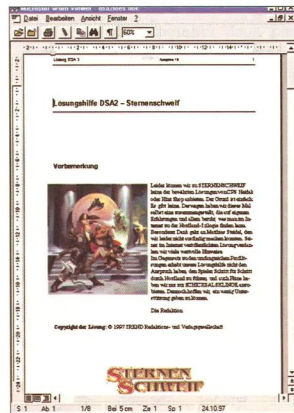
DSAILOES.DOC Schicksalsklinge-Komplettlösung von CPS Heidak

LEGENDE.DOC Legende zu den Lösungsplänen

PLAENE1-26.DOC Schicksalsklinge-Lösungspläne

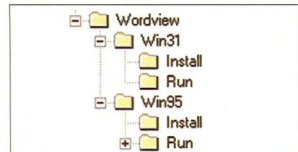
DSA2LOES.DOC Sternenschweif-Lösungshilfe

Alle Dokumente sind im Format Word für Windows 6.0/7.0 gespeichert und können mit diesem Programm oder dem kostenlosen Wordviewer gelesen und gedruckt werden.



Der Word-Viewer

Mit Hilfe dieses Freeware-Programms von Microsoft können Sie Word-Dokumente auch ohne WinWord nutzen. Sie finden es im Verzeichnis \WORDVIEW auf beiden CD-ROMs, in einer 32-Bit-Version für Windows 95 oder NT und in einer 16-Bit-Version für Windows 3.1. Beide Versionen öffnen und drucken Word-Dateien ohne Verluste, sind kostenlos und verpflichten zu nichts – bearbeiten können Sie die Texte damit allerdings nicht. In beiden Fällen haben Sie die Wahl, den Viewer dauerhaft auf Ihrem System zu installieren oder direkt von der CD-ROM zu benutzen. Eine lauffähige Version finden Sie jeweils im Unterverzeichnis RUN. Dort brauchen Sie nur auf WORDVIEW.EXE doppelzuckeln und nach dem Programmstart mittels der Standard-Windowsmenüs die Datei zu öffnen.



Hier finden Sie die verschiedenen Versionen des Word-Viewers

Wollen Sie den Viewer auf der Festplatte installieren, gehen Sie folgendermaßen vor:

Win 95 oder NT: Wechseln Sie ins Unterverzeichnis WIN95\INSTALL, klicken Sie auf die Datei WD95VGER.EXE doppelt und folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms!

Windows 3.1: Kopieren Sie den Inhalt des Unterverzeichnisses WIN31\INSTALL in ein beliebiges, leeres Verzeichnis Ihrer Festplatte (z.B. C:\WORDVIEW) und starten Sie dort die Datei WV.EXE. Es handelt sich um ein selbstentpackendes Archiv, das



CHARAKTERSACHE

Wie wär's mit einem Haufen Geld, den Höchstwerten in allen Eigenschaften oder auch einer kleinen Geschlechtsumwandlung? Alles kein Problem mit dem Charakter-Editor.

Das Programm von Jens Menke manipuliert die Charaktereigenschaften in allen drei Teilen der Nordland-Trilogie. Sie finden es auf beiden Heft-CDs im Verzeichnis \DSAEDIT. Von dort müs-

sen Sie es auf Ihre Festplatte kopieren, entweder direkt ins jeweilige Spielverzeichnis oder an einen beliebigen Ort.

1. Ins Spielverzeichnis: Kopieren Sie in diesem Fall nur die Datei DSAEDIT.EXE.

2. In ein beliebiges Verzeichnis: Kopieren Sie alle Dateien und verändern Sie die Datei DSAEDIT.INI. Es handelt

sich um eine Textdatei, die mit jedem Editor bearbeitet werden kann. Öffnen Sie die mitgelieferte Beispieldatei, z.B. mit EDIT von MS DOS, und geben Sie die kompletten

Pfade der Spielverzeichnisse ein. Wenn Sie bei der Installation die Standardvorgaben übernommen haben, brauchen Sie nichts zu ändern.

Hinweis

Da DSAEDIT.INI von CD-ROM kommt, ist die Datei mit einem Schreibschutz versehen, der erst entfernt werden muß. Das funktioniert z.B. mit dem DOS-Befehl

```
attrib -r DSAEDIT.INI
```

Wenn alle Angaben stimmen, sehen Sie nach dem Aufruf von DSAEDIT.EXE ein Auswahlmü vor sich, aus dem sämtliche Spielstände und Charaktere ausgewählt und in allen Punkten manipuliert werden können.

Der Programmator Jens Menke stellt den Charakter-Editor unentgeltlich zur Verfügung. Er ist per E-Mail unter der Adresse menke@vossnet.de erreichbar.

Auto	
SUBTITEL	0
STUFE	1
GELD	2529
GROSSE	130
LE	40/40
HE	16/4
MP	12/12
CH	10/10
FF	12/13
GE	10/10
KN	13/13
KV	4/4
HA	6/6
BR	4/4
OZ	7/7
TR	5/5
NC	4/4
UZ	5/5

WITFENLOS	4	BEWAHREN	-5	ALCHEMIE	2
WIDERFAHREN	4	BEIENEN	-2	ALLE SPRACHE	2
SCHWELLEN	0	FELLSCHEN	2	GRABMÄHLE	-2
ARTE	0	GRASSEHUSSEN	-4	GESCHICHTEN	-3
ZWEIHÄNDER	1	LÜGEN	-2	GUTTER-MILCH	0
SCHUSSWUNDE	2	MENSCHENKENNEN	2	MALCHINSKI	2
WURFHAFFEN	2	SCHÄTZEN	6	LESEN	1
				MAGIERUNDE	1
				SPRACHEN	-2
AKROBATIK	-2	FAHRTSUCHE:	0		
MEITERN	-2	FESSELN	2	ABRICHTEN	-3
KÖRPERBEH.	2	ORIENTIERUNG:	0	FAHRZEUGE	0
REIFEN	-2	FANGANGW.	3	FALSCHSPIEL	0
SCHLIECHEN	-1	TIERWUNDE	-3	HEILEN GIFT	2
SCHUTZMAN	-3	VILDRISLEBEN:	0	HEILEN KRANK	3
SELBSTTIL	-4			HEILEN WUNDE	-1
TANZEN	-4			MISCHLIEGEN	0
VERSTECKEN	-5			SCHLIESSEN	5
ZIEHEN	-4			TASCHENHÜTER	0
				GEFÄHRSINN:	3
				SINNESCCHARF:	5

Wert ändern Character alle eilen * F für alle agiewerte

ACTION FEELING

SV 243 MAGNUM 6

Joystick oder Maus? Das ist hier die Frage. Analog-Joystick mit 6 Feuer Tasten. Software um den Joystick als Maus einzusetzen. Drei Rundumsicht-Kontrolle. Für Linke- und Rechtshänder geeignet. Inkl. Windows 95-Treiber.

unverbindl. Preisemp. **DM 69,95**

SV 280-1/3 RACING WHEEL

Auf der Rennbahn live dabei – und doch Zuhause!

Das V3 Racing Wheel für PCs ist ein analog/digitales Lenkrad mit 300° Rotationswinkel, programmierbarer Lenkspktion, 14 Feuer Tasten mit Tastenbelegungsfunktion, individueller Dauerfeuer und 60 Sekunden Speicherfunktion. Als Tisch- oder Sitzgerät und wahlweise über Fußpedal bequem bedienbar. Höhe und Neigung verstellbar.

unverbindl. Preisemp. **DM 149,-**

SV 214 PC SABRE PRO

Fliegen muß nicht teuer sein!

Analog-Joystick mit 4 Feuer Tasten, Rundumsicht-Kontrolle (Coolie-Hat), Dauerfeuer, extra langem Kabel und komfortabler Gummieinlage am Griff. Für Links- und Rechtshänder geeignet.

unverbindl. Preisemp. **DM 49,95**

SV 234 PC POWERPAD PRO

Es ist das Analog- und Digital-Pad für den PC. Sechs-Feuertasten, Dauerfeuer, Schubkontrolle und Zentrierautomatik für den Mini-Joystick. Inkl. Windows 95-Treiber.

unverbindl. Preisemp. **DM 49,95**

SV 244 3D CYCLONE

Hier ist alles programmierbar! Analog-Joystick mit 17 programmierbaren Feuer Tasten, Rundumsicht-Kontrolle (Coolie-Hat). Kein Speicherverlust durch Ausschalten. 3D Funktion durch Anschluß an Game-Port und Tastatur-Port.

Inkl. Windows 95 Treiber
unverbindl. Preisemp. **DM 99,95**

Interact of Europe - Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import - Expo
Kreuzberg 2 - D - 27404 Wenzla
Tel. (0 42 87) 12 51-13. Fax (0 42 87) 12 51-14
Vertrieb nur über den Fachhandel



Nutzen auch Sie das CD Info Probe-Abo!

3 Ausgaben von CD Info

12/97 Dezember 1997

CD INFO

inkl. "Aber Hallo!" für die Familie

Weihnachtseinkaufs-Ratgeber für Kinder-Software und Heim-Druckereien

Als Vollversionen auf der Hefti-CD!



Highlights der Hefti-CD-ROM

11 VOLLVERSIONEN
Image Pals 1.2
Dark Universe
ISHAR 3
SF-Kalender/Blitzmarker/Eropuzz 1.0/
Erotikpuzzle/2 Sprachtrainer (E/F)/Momer
KIDS-SOFTWARE
Shareware- und Demospiele

nur **DM 35,-**



Aber Hallo! 50 TOP-Games-Vollversionen
z.B. Dime City, Whales Voyage I+II, Formula One Grand Prix, Mad News, Prototype, Ishar Trilogie, Der Produzent, Dark Universe, Der Cloul, uvm.

oder 2 Ausgaben **DM 10,-**



- Ja, ich möchte ihr spezielles Probe-Abo nutzen und **drei** Ausgaben **CD INFO** und die TOP-Spielesammlung "Aber Hallo!" zum Sonderpreis von nur **DM 35,-** beziehen.
- Ja, ich möchte ihr Probe-Abo nutzen und **zwei** Ausgaben **CD INFO** um nur **DM 10,-** beziehen.

Ich bezahle
 bar (Banknote od. Scheck)
 per Nachnahme (zzgl. DM 9,-)

Lieferanschrift

Vorname _____
 Name _____
 Straße _____
 PLZ/Ort _____
 Datum _____
 Unterschrift _____

Mit meiner Unterschrift bestätige ich desweiteren, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen beim CDA Verlag widerrufen zu können.



bitte ausreichend frankieren

Absolut kein Risiko

Sollten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überzeugt sein und keinen weiteren Bezug wünschen, so teilen Sie uns dies bitte bis spätestens 14 Tage nach Erhalt der 3. Lieferung schriftlich mit - ein Fax genügt auch. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres Abo mit 11 Ausgaben pro Jahr umgewandelt. Dieses Jahres-Abo kostet nur DM 89,-. Jedes Abo verlängert sich um weitere 11 Ausgaben, wenn nicht spätestens 2 Monate vor Ablauf eine schriftliche Kündigung erfolgt.

An den
CDA Verlag
Hintereck 20
D-77796 Mühlentbach
Fax: 07832/979886

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



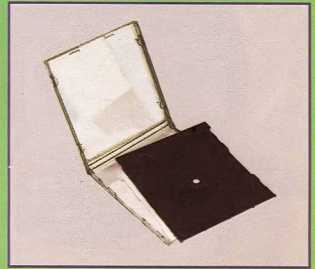
Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- ◆ Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- ◆ Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- ◆ Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- ◆ Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



Rückseite

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen –

Bestellschein auf **Seite 145**

PREMIUM

Bestseller Games 18



BESTSELLER GAMES 18 • DAS SCHWARZE AUGE • SCHICKSALSKLÄNGE

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 6–8.

Systemanforderungen

- 386DX33 mit 4 MB RAM
- 10 MB FP-Platz
- VGA-Grafikkarte
- Maus
- Eine Soundkarte für die Soundeffekte ist empfehlenswert.
- MS DOS 5.0 oder Windows 95

Der Programmstarter

- Sie gelangen in den Starter, indem Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
- an der Eingabeaufforderung **BGINSTAL** eingeben.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweis text darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

CD-Inhalt

Vollversion: DSA 1 – Schicksalsklänge
Spielbare Demos: Alblion, Jagged Alliance, Stonekeep
Shareware: Packprogramme
Freeware: Adobe Acrobat Viewer, Microsoft Word Viewer

Bestseller Games 18

BESTSELLER GAMES 18 • DAS SCHWARZE AUGE • SCHICKSALSKLÄNGE

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



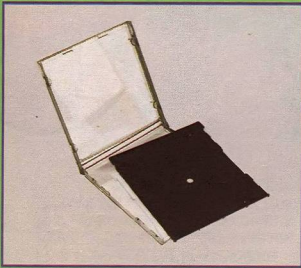
Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- ◆ Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- ◆ Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- ◆ Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- ◆ Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



Rückseite

Sie können die passenden Boxen
gleich mitbestellen –
Bestellschein auf **Seite 145**

REIN

Bestseller
Games 18



BESTSELLER GAMES 18 · DAS SCHWARZE AUGE · STERNENSCHWEIF

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 6–8.

Systemanforderungen

- 386/DX33 mit 4 MB RAM
- 30 MB FP-Platz
- VGA-Grafikkarte
- Maus
- Eine Soundkarte für die Soundeffekte ist empfehlenswert.
- MS DOS 5.0 oder Windows 95

Der Programmstarter

- ① Sie gelangen in den Starter, indem Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
- ② an der Eingabeaufforderung **BGINSTAL** eingeben.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweis text darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

CD-Inhalt

Vollversion: DSA 2 Sternenschweif
Spielbare Demos: Das Schwarze Auge 3 – Schatten über Riva
Shareware: Packprogramme
Vollversion: T-Online-Decoder
Freeware: Adobe Acrobat Viewer, Microsoft Word Viewer

Bestseller
Games 18

BESTSELLER GAMES 18 · DAS SCHWARZE AUGE · STERNENSCHWEIF

DIE GIPFELSTÜRMER SIND WIEDER DA!

Deutschland im Goldrausch!

Das GOLD-GEWINNSPIEL

Erleben Sie Ihren eigenen Goldrausch mit TopWare - und gewinnen Sie! Die Teilnahmekarten erhalten Sie im Handel oder gegen einen ausreichenden frankierten, an Sie adressierten Rückumschlag bei der **TopWare CD-Service AG** in 68229 Mannheim Markircher Str. 25.

1. Preis: 500g Gold am Stück (ein echter Goldbarren)

2. Preis: 1 Woche »Gold-schürfen« in Kanada

3. Preis: 1 Wochenende im »goldenen« Prag

... und weitere tolle Preise

»Was TopWare hier an gesammelten Spitzentiteln anbietet, sucht seinesgleichen. Für rund 80 Mark sind Sie auf Monate versorgt.«
Redaktion GameStar

»Nie war sie so wertvoll wie heute: Die zweite Auflage der GOLD GAMES brilliert mit einem unschlagbaren Preis-/Leistungsverhältnis.«
Redaktion PC Player

»Wow, verdammt viel Spiel für's Geld. Diese geballte Ladung Spiele-Hits sprengt alles bisherige.«
Redaktion PC Action



JEDES GOLDPACK NUR

49,95 DM

UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG DES HERSTELLERS



- Z**
- VIRTUA FIGHTER™
 - BAPHOMETS FLUCH
 - TOONSTRUCK
 - PANZER GENERAL
 - KING'S QUEST 7
 - BLEIFUSS
 - HIND
 - SCHATTEN ÜBER RIVA
 - WAR WIND
 - STAR GENERAL
 - AGE OF RIFLES
 - EARTHSIEGE 2
 - TILT!
 - SOLAR CRUSADE
 - BERMUDA SYNDROME
 - CHAOS CONTROL
 - ORION BURGER
 - KNIGHT'S CHASE
 - APACHE LONGBOW
 - AIR POWER
 - ACTION SOCCER
 - A4 NETWORKS
 - INTERNATIONAL TENNIS OPEN
- ... zwei Dutzend Top-Spiele auf 22 CD-ROMs.



Das offizielle Buch zu GOLD GAMES 2 aus dem Sybex Verlag erhalten Sie für DM 19,95.

- AUTODESK® 3D-STUDIO® RELEASE 4
- MICROGRAFX® WINDOWS DRAW® 5.0
- MICROGRAFX® PHOTO MAGIC® 4.0A
- MICROGRAFX® INSTANT 3D® 1.2
- MICROGRAFX® ABC MEDIA MANAGER® 7.0
- MICROGRAFX® ABC QUICKSILVER®
- SYMANTEC® NORTON CRASHGUARD 2.0
- BORLAND® INTRABUILDER®
- MICROSOFT® WINDOWS® 95 TRAINING
- MICROSOFT® WORD FÜR WINDOWS® 95 TRAINING
- MICROSOFT® EXCEL FÜR WINDOWS® 95 TRAINING
- MICROSOFT® ACCESS FÜR WINDOWS® 95 TRAINING
- MICROSOFT® POWERPOINT FÜR WINDOWS® 95 TRAINING
- ADAC SPEZIAL AUTO '97 1997
- WEB-TRANSLATOR 1.1
- MITSUBISHI MOTORS HOTELFÜHRER 1997
- CA-COMPETE 4.2
- CA-TEXTOR 6.0

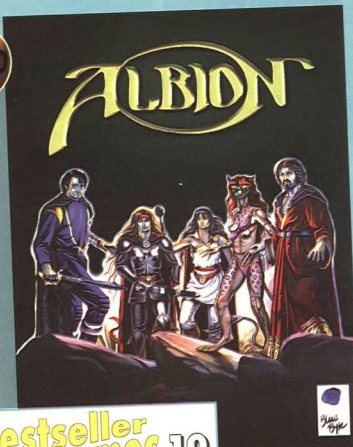
„KÖSTLICH KOCHEN SO GELINGT'S“ MAGGI KOCHSTUDIO 2.0
AVK-ANTIVIRENKIT 6.06
LOGOX FÜR WINDOWS 1.4
BILDARCHIV
CRYPTO-MAIL
DER VOKABULATOR 1.6A
... insgesamt 36 Anwendungen auf 14 CD-ROMs.

GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare.

Vorschau auf die nächsten Ausgaben

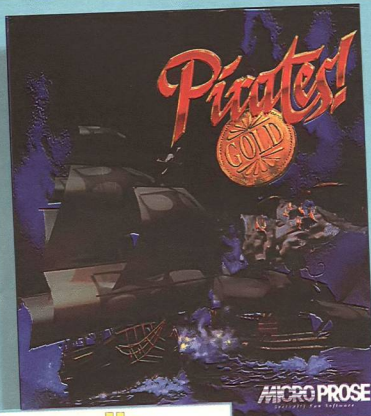
Erscheint Januar '98

DEMO



Bestseller Games 19

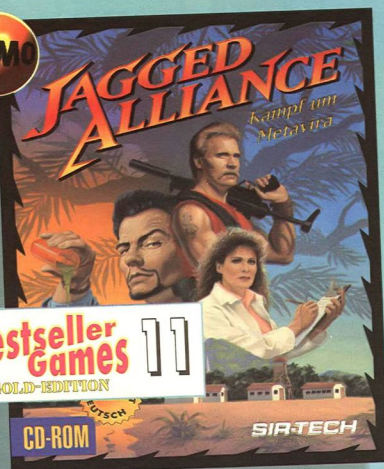
Erscheint März '98



Bestseller Games 20

Erscheint Januar '98

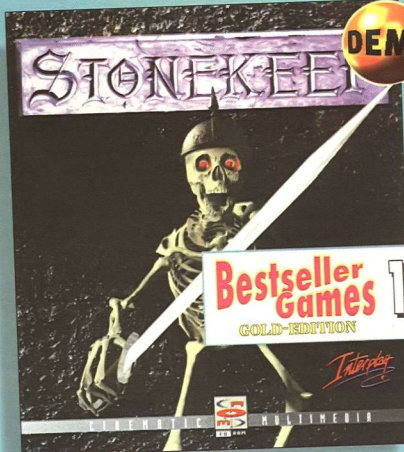
DEMO



Bestseller Games 11

Erscheint Februar '98

DEMO



Bestseller Games 12

Für alle Titel, die mit dem Demo-Logo gekennzeichnet sind, finden Sie spielbare Vorschau-Versionen auf der ersten Heft-CD dieser Ausgabe. Wir übernehmen diese Demos direkt von den Herstellern und können weder eine Funktionsgarantie geben noch Support leisten.

Die Demo-Versionen vermitteln nur einen ersten Eindruck – die **BESTSELLER GAMES** enthalten wie gewohnt **Vollversionen** ohne jede Einschränkung.

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games 18“ und der darin enthaltenen CD-ROMs berechtigt sind, die Programme

DAS SCHWARZE AUGE I UND II SCHICKSALKLINGE/STERNENSCHWEIF

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

SCHICKSALKLINGE/STERNENSCHWEIF sind kommerzielle Lizenzprodukte der Firma *Topware CD-Service AG*, lizenziert an Trend Redaktions- und Verlagsges. mbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- 1 Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Topware CD-Service** ist die Nutzung der auf den CD-ROMs aufgezeichneten Computerprogramme und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Topware CD-Service** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- 2 Umfang der Benutzung:** Diese Computerprogramme sind urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- 3 Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß eine der CD-ROMs einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- 4 Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **SCHICKSALKLINGE/STERNENSCHWEIF** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungscheines ein.

Abgesandt am: .. **19**

Unterschrift



REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe je eine Lizenzversion der Programme **SCHICKSALKLINGE/STERNENSCHWEIF** mit dem Kauf der Zeitschrift „Bestseller Games 18“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer:	<input type="checkbox"/> 386	<input type="checkbox"/> 486	<input type="checkbox"/> Pentium	
Speicher:	<input type="checkbox"/> 4 MB	<input type="checkbox"/> 8 MB	<input type="checkbox"/> 16 MB (oder mehr)	
Betriebssystem:	<input type="checkbox"/> DOS	<input type="checkbox"/> Win 3.1	<input type="checkbox"/> Win 95	<input type="checkbox"/> OS/2
Peripherie:	<input type="checkbox"/> Soundkarte	<input type="checkbox"/> Modem	<input type="checkbox"/> Joystick/Gamepad	

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ja nein

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Bitte senden Sie diesen Registrierungschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Bestseller Games 18

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

VIRTUAL i-glasses!™

Das revolutionäre 3D-HeadSet

Head Tracker
(nur im PC-Kit enthalten)

2 Vollfarbige
Flüssigkristall-Displays

Lautstärke-Regler...

auspacken,
einschalten,
loslegen:
plug & play

Videomute™
3D-Regler
Simuliert u.a. bei TV/
Video die 3D-Darstellung

räumliches Fernsehen,
Video, CDi, Computer-
oder Videospiele
zum MEGA-PREIS!

180.000 Pixel
je Display

HiFi-Stereo-Kopfhörer

- Freie Sicht zu beiden Seiten
Ermöglicht Orientierung nach außen
- Auch für Brillenträger geeignet

TECHNISCHE FEATURES der i-glasses!

OPTIK

- Störungsfreie Bildwiedergabe
- Sichtfeld: 30° für jedes Auge
- Fester Brennpunkt bei 28 cm, um Überanstrengungen der Augen zu vermeiden
- Justierung des individuellen Augenabstandes nicht notwendig
- 100% Stereo-Überlappung
- i-glasses! können über jeder Brille getragen werden

AUDIO

- Stereo RCA-Stecker 1 Volt
- Frequenzbereich 12 Hz – 20 kHz
- Hervorragende Audio-Wiedergabe in 3D

MECHANIK

- Ergonomisches Design für maximalen Komfort
- Gewicht nur ca. 240 g (inkl. Head Tracker)
- Steck-Visier

BILDWIEDERGABE

- 2 Color-LCD-Monitore 0,7"
- Auflösung: 180.000 Pixel je Display
- Eingang: 1 Video-Kanal
- Video Mute

3D-LEISTUNG

- Echtes stereoskopisches 3D-Sehen
- Field sequential, ohne Flimmern

VIDEO-ANSCHLUSSBOX (nur bei Video-Version)

- Video: Cinch-Buchse (RCA-Eingang)
- Audio: Cinch-Buchse (Stereo-RCA-Eingang)

COMPUTER-ANSCHLUSSBOX (nur bei PC-Version)

- Auch für TV/Video/Audio geeignet!
- Video: Cinch-Buchse (RCA-Eingang)
- Audio: Cinch-Buchse (Stereo-RCA-Eingang)
- VGA: Interface-Eingang und Pass-through-Ausgang
- Betrieb bei 60 oder 70 Hz
- Field und Line sequentiell 3D-Formate
- Abtast-Rate: 250 Hz

i-glasses! Video-Version

Zum Anschluss an TV, Video, CDi-Player oder Spielekonsolen etc.

Stellen Sie sich vor: ein ganzes Kino nur für Sie allein! Ob im Bett, auf der Couch oder unter freiem Himmel – mit den i-glasses! bringen Sie das Bild auf eine „Riesenleinwand“ direkt vor Ihre Augen und genießen völlig ungestört Ihr ganz privates Programm. Erleben Sie Ihren Lieblingsfilm oder packende Sport-Ereignisse mit völlig anderen Augen in 2D oder in 3D – atemberaubend realistisch und „zum Greifen nahe“!

Kristallklarer Stereo-Sound in HiFi-Qualität sorgt dafür, daß Sie auch bei Musik-Videos voll auf Ihre Kosten kommen.

statt DM
1598,-

Komplettkit (Video-Version)
Bestell-Nr. PE-910
nur unglaubliche

348⁸⁰
DM
us 2791 / sFR 303,30

*) ehemaliger Ladenverkaufspreis

i-glasses! PC/Video-Version

Zum Anschluss an Computer (IBM-PC) sowie für TV, Video, CDi-Player oder Spielekonsolen etc.

Die PC-Version ist identisch mit der Video-Version, besitzt jedoch zusätzlich noch ein VGA-Interface sowie einen 3D-Headtracker. Damit navigieren Sie mit einfachen Kopfbewegungen (Neigen, Drehen, Rollen) Ihre PC-Programme bzw. -Spiele in allen 3 Richtungen. Eine Vielzahl von PC-Spielen unterstützt bereits die i-glasses! Einfach einstecken und loslegen; eine zusätzliche PC-Interfacekarte ist nicht erforderlich.

statt DM
1899,-

Komplettkit (PC-Version)
Bestell-Nr. PE-911
nur unglaubliche

498⁸⁰
DM
us 3991 / sFR 433,70

*) ehemaliger Ladenverkaufspreis

Das unglaubliche Mega-Angebot aus dem

KONKURS

eines namhaften deutschen Unternehmens

originalverpackt,
fabrikneu, komplett deutsche Version

Hinweis: Da es sich um Konkurrenzware handelt, gewähren wir eine Übernahmegarantie von 4 Wochen. Viele Einzel- bzw. Ersatzteile wie z.B. Computer-Upgrade-Kits, Headtracking-System, einzelne Displays und Kabel werden auch weiterhin bei uns verfügbar sein, da wir den Komplettbestand übernommen haben.

PEARL 24-Stunden-Bestellannahme:

PEARL-Straße 1
79426 Buggingen

0180/555 82

Fax: 07631/360-444

http://www.pearl.de

Die vorgenannten Preise verstehen sich zzgl. Porto + Verpackung.
Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung.



Tel: 0660-5214

Fax: 02274-73715

Tel: 061-333 11 40

Fax: 061-333 12 22

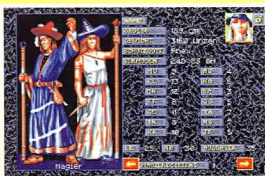
Das Schwarze Auge

SCHICKSALSKLINGE STERNENSCHWEIF

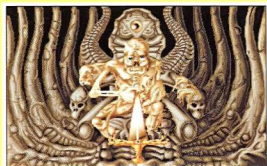


DIE SCHICKSALSKLINGE

Im Nordwesten Aventuriens bedrohen die räuberischen Orks die menschlichen Siedlungen. Tausende dieser schwarzbezelten Krieger sammeln sich in der Steppe Orklands, um Thorwal zu überrennen. Nur ein legendäres verschollenes Zyklopendschwert kann die Orks noch aufhalten und die Menschheit retten. Gehen Sie mit Ihrer siebenköpfigen Abenteurertruppe auf die gefährliche Suche nach der **Schicksalsklänge!**



- Aufteilbare Heldengruppe
- Wählbarer Schwierigkeitsgrad
- Über 50 erlernbare Fertigkeiten
- Über 160 verschiedene Waffen, Rüstungen etc.
- Dutzende animierter Monster
- Riesige Spielwelt mit über 50 Städten



STERNENSCHWEIF

Die Orks schienen für lange Zeit außer Gefecht gesetzt – doch dann droht der Stadt Lowangen wieder neue, tödliche Gefahr. Auch in diesem (unabhängig



spielbaren) zweiten Teil bedrohen die Schwarzpelze die alten Völker. Wird es Ihnen gelingen, die zerstrittenen Zwerge und Elfen zu versöhnen und den sagenumwobenen Salamanderstein zu beschaffen? Und welche Rolle spielt **Sternenschweif**, die Axt des Diebesgottes Phex?

- Fließende 3D-Grafik in Städten und Dungeons
- Über 150 voll animierte Monster und Gegner
- Über 350 verschiedene Waffen und Ausrüstungsgegenstände
- Tagebuch mit Stichwortverzeichnis
- Kompl. Maussteuerung
- Automap-Funktion

Zwei lizenzierte Originalvollversionen
Zwei Rollenspielklassiker
Zwei Heft-CDs
Ein Preis

Klassiker im Doppelpack: Teil 1 und 2 der legendären Nordland-Trilogie von ATTIC, basierend auf dem erfolgreichsten deutschen Rollenspiel: „Das schwarze Auge“. Vielfach ausgezeichnet mit nationalen und internationalen Preisen als **Bestes Spiel des Jahres!** ★ Erleben Sie eine gigantische Fantasiewelt voll unglaublicher Gestalten und Abenteuer – ein Muß für jeden Rollenspiel-Fan! **SCHICKSALSKLINGE** und **STERNENSCHWEIF** können unabhängig und ohne Vorkenntnisse gespielt werden, Sie können aber auch eine bewährte Heldentruppe vom einen ins andere Spiel übernehmen.

Auf zu neuen Heldentaten – Aventurien erwartet Dich!

- Originalversionen von ATTIC, lizenziert von Topware
- Vollständige, gedruckte Anleitungen **inklusive der Übersichtskarten**
- **CPS-Komplettlösung** für DSA 1, Lösungshilfe für DSA 2
- Patch und Spielstandseditor auf den CD-ROMs



So urteilt die Fachpresse

Die Schicksalsklänge:
 „Ein Mega-Rollenspiel aus deutschen Landen – ein internationaler Höhepunkt des Genres!“ (PC Joker: 90%, HIT!)
 „...perfekte Umsetzung eines Rollenspiels...“ (ASM: ASM-HIT!)

Sternenschweif:
 „Ein weiterer Meilenstein der deutschen Rollenspielgeschichte!“ (PC Joker 12/94: 90%, HIT!)
 „Spiel des Monats“ (PC Professionell 11/94)
 „Waaaahnsinn!“ (ASM 8/94, ASM-HIT!)

Systemanforderungen:
 PC 386DX, 4 MB RAM, 38 MB Festplattenplatz, VGA, Maus, MS-DOS ab 5.0, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte empfohlen.