

FRANÇAIS/DEUTSCH

5036964

CELTIC LEGENDS

UBI SOFT

Entertainment Software

TABLE DES MATIERES

LE LAI DE CELTIKA	5
INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT ET SAUVEGARDE	8
LES ICONES	9
Ecran Stratégique	9
Ecran Tactique	10
LES LIEUX MAGIQUES	14
Les Cromlechs	14
Les Châteaux	14
TRAITE DE MAGIE	16
Les Sorts	16
Les Rituels	19
PEUPLES DE CELTIKA	21
Les Sauvages	21
Les Troupes du DEMOG	22
Les Troupes d'ESKEL	23
ATLAS DES ILES DE ROCHEBRUME	25
Les Iles	25
Les Types de Terrains	25
MANUEL DU ROI- GUERRIER CUGEL	27
LES DIEUX DE CELTIKA	29
LEXIQUE	30

LE LAI DE CELTIKA

Je m'appelle Niphredil Célébrimbor et je suis Scalde depuis mon plus jeune âge. J'ai suivi le strict enseignement des scribes royaux et chanté les louanges de nombreux héros, qu'ils s'appellent Arthur, Lancelot, Robin ou Roland. Mais c'est un tout autre chant que j'entame pour vous nobles seigneurs et gentes dames. Car ce soir l'hydromel dont vous m'avez généreusement abreuvé tout au long de cette veillée, ouvre grandes les portes de ma mémoire, et de nouveau le fracas des boucliers et les cris de batailles hantent mon esprit. Oui ce soir, alors qu'au dehors souffle la bise et hurlent les loups, laissez-moi vous conter un lai depuis longtemps oublié par les hommes.

L'histoire d'un royaume béni des dieux, où tout n'était que paix et harmonie, où les fées et lutins partageaient la vie des marchands et paysans de la manière la plus naturelle qui soit. Ce monde où la licorne avait sa place aux côtés du dragon, ce monde où la magie n'était qu'une force naturelle comme le vent ou la pluie qui ce soir nous entourent. Ce monde dont le nom allume les yeux des enfants et enflamme l'esprit des vieillards. Ce monde c'est CELTIKA, dont nous portons chacun une parcelle, source de nos mythes. Alors cherchez au plus profond de vous même, au bout de vos rêves, et souvenez vous, quand le monde était plus jeune, plus fort, souvenez vous nobles seigneurs.

CELTICA est un royaume prospère, qui vit en paix depuis des générations depuis la « Guerre des Cimes » entre les Hommes-oiseaux et les Gobelins des montagnes qui y connurent la défaite.

Les peuples du royaume vivent en parfaite entente et seuls quelques monstres isolés viennent parfois troubler cette quiétude, fournissant aux scaldes l'occasion de chanter les exploits des héros. CELTIKA est gouvernée par un conseil réunissant les représentants des peuples, un pour chaque race, et les décisions du conseil sont respectées par tous car elles sont justes et bonnes. La terre est encore jeune et les arbres chargés de fruits, les rivières poissonneuses et les forêts retentissent des cris des chasseurs.

Grâce à cette prospérité et ce mélange de cultures, les connaissances atteignent des niveaux de perception inconnus jusque là. Chaque race apportant sa vision des choses, que les sages étudient, la magie devient une science précise. Des écoles sont fondées, et parmi ces écoles, celle de la capitale nommée « AVALLON » est la plus prestigieuse. Le Maître de cette école était le plus grand magicien du pays, mais depuis sa mort, un péril sans nom s'est abattu sur CELTIKA.

En effet, le grand Maître avait deux élèves pareillement doués, « ESKEL, le bleu » et « SOGROM l'écarlate ». Chacun des deux est empli de la même soif de connaissances mais leurs philosophies sont opposées. ESKEL ne voit dans la magie qu'un moyen de percevoir de nouveaux mystères et de soulager les peines.

SOGROM, lui, a pour seule ambition de dominer ses semblables, et de devenir l'égal des dieux.

Tant que le Maître était vivant, il pouvait contrôler ses deux élèves, mais maintenant la confrontation est inévitable. SOGROM s'est auto-proclamé DEMOG (magicien suprême) alors que ce titre n'est décerné que par décision du Conseil. Celui-ci a donc chargé ESKEL d'éliminer l'usurpateur et, pour mener à bien sa mission, lui a donné le poste de Grand Commandeur des Armées de CELTIKA. Mais le DEMOG s'est allié aux forces du mal et ce dernier est bien décidé à régner par tous les moyens.

Depuis des années les combats font rage dans tout le royaume, mais la victoire se décidera dans les îles de Rochebrume. Ces îles sont des sources de magie importantes et celui qui les contrôle, dispose de pouvoirs immenses. Le DEMOG a pris les devants et ESKEL se prépare. Une fois sur place chacun pourra téléporter ses troupes et même construire des forteresses s'il dispose de la puissance nécessaire.

Au soir du départ, ESKEL est seul avec les sept soldats de sa garde. Il a réuni dans son sac les ouvrages utiles qu'il a trouvés dans la bibliothèque de son regretté Maître : un manuel des ruses de guerres de CUGEL le roi-guerrier, un livre de sorts, et un atlas des îles de Rochebrume.

Il trace avec une poudre de sa composition un cercle sur les dalles de son laboratoire puis se met au centre, entouré de ses gardes. Il jette un dernier regard sur cette pièce si familière que pourtant il semble voir pour la première fois. Enfin il prononce l'incantation rituelle et disparaît avec ses gardes dans un nuage de fumée.

Les passants dans la rue entendent une détonation sèche, le bruit de l'air se referme sur le vide laissé par les corps téléportés. Au milieu d'une plaine sur une petite île de l'archipel de Rochebrume, ESKEL et son groupe réapparaissent.

L'ultime confrontation a commencé. Nobles seigneurs, écoutez, les étendards claquent au vent. Voyez l'éclat des lames au soleil. Sentez l'odeur âcre de la peur qui fait les héros. Au loin, on entend le roulement des tambours Gobelins et le cri lancinant des cornemuses Orques. Le DEMOG est là et bientôt il paiera pour son infamie. Il sera vaincu ou CELTIKA sera sienne. ESKEL chasse rapidement ses pensées noires, lorsqu'un de ses hommes lui désigne du doigt une troupe qui s'approche. S'agit-il des Gobelins ou des Sauvages ? Qu'importe !

Il va falloir se battre pour ce que vous avez de plus cher : le royaume de CELTIKA.

Une bataille qui à jamais restera une LEGENDE CELTIQUE.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT ET SAUVEGARDE

Instructions de Chargement

AMIGA 500 / 1000 / 2000 / 3000

- Insérez la disquette « 1 » dans le lecteur interne de votre AMIGA .
- Allumez votre ordinateur
- Si vous désirez commencer rapidement une partie et éviter la présentation, cliquez deux fois sur le bouton gauche de la souris .
- Lorsque l'icône disk 2 apparaît insérez la disquette 2
- Le menu principal apparaît, cliquez sur « start » pour commencer immédiatement une nouvelle partie .

Sauvegarde d'une Partie

Pour sauver une partie en cours, il suffit de disposer d'une disquette vierge formatée et de suivre les instructions suivantes :

- Revenez au menu principal (en cliquant sur l'icône « parchemin » sur l'écran stratégique).
- Une fois le menu principal affiché, retirez la disquette 2 du lecteur.
- Insérez votre disquette de sauvegarde (formatée) puis cliquez sur « save ».
- Quand le voyant du lecteur de disquette s'éteint, retirez la disquette sauvegarde et introduisez la disquette 2.
- Vous pouvez reprendre la partie en appuyant sur « start ».

Pour Charger une Partie Sauvée

- Revenez au menu principal.
- Insérez la disquette sauvegarde à la place de la disquette 2.
- Cliquez sur « load ».
- Quand le voyant du lecteur s'éteint, retirez votre disquette sauvegarde et insérez la disquette 2.
- Cliquez sur « start » pour commencer votre partie là où vous l'aviez sauvée.

ATTENTION :

On ne peut sauver qu'une partie par disquette de sauvegarde utilisée.

LES ICONES

Sur les différents écrans du jeu, vous trouverez des icônes vous permettant d'obtenir des informations ou de commander vos légions.

ATTENTION :

En cliquant sur le bouton gauche, vous sélectionnez une icône.
En cliquant sur le bouton droit, vous annulez un ordre.

Ecran Stratégique

* Paramètres

Cette icône vous permet d'accéder au menu principal, de changer les données de la partie (nombre de joueurs par exemple) ou bien de sauvegarder ou charger une partie .



* Passage à l'écran tactique

Cette icône vous permet de passer à l'écran tactique, même s'il n'y a pas d'ennemis sur votre hexagone. Ainsi, vous pourrez créer de nouvelles unités dans les hexagones châteaux et cromlechs ou organiser votre défense sur n'importe quel hexagone. Vous pourrez alors sur l'écran tactique placer vos troupes sur les hexagones de votre choix. Elles garderont ces positions jusqu'à ce qu'elles soient attaquées.



* Construction de châteaux

Vous ne pouvez utiliser cette icône que si vous possédez au moins 2000 points de magie. C'est en effet le prix à payer pour construire une forteresse. Cliquez sur l'hexagone de plaine où vous voulez construire puis cliquez sur cette icône, vous verrez alors surgir de terre la forteresse.



Attention : on ne peut construire un château que sur une plaine.

* Information

En cliquant sur une légion, puis en cliquant sur cette icône, vous pouvez passer en revue les unités composant cette légion. Ces unités apparaîtront en haut de la fenêtre principale, et vous pourrez voir leurs caractéristiques en pointant le curseur sur chacune. Les deux colonnes de chiffres indiquent la valeur actuelle et la valeur maximale possible d'une caractéristique.



* Mouvement

Cette icône vous permet de déplacer une troupe en lui indiquant le chemin à suivre. Il suffit de cliquer sur la légion à déplacer, puis de sélectionner l'icône déplacement (ou de cliquer deux fois sur la légion) et ensuite de cliquer sur l'hexagone où vous voulez déplacer la légion.



Attention : chaque terrain coûte 1 ou 2 points de mouvement (ces coûts sont doublés pour les légions comprenant un monstre lent). Chaque légion possède 6 points de mouvement. Une fois le curseur botte apparent, vous pouvez soit désigner l'hexagone destination soit cliquer sur la légion pour la réorganiser.

* Séparation

Cette icône vous permet de scinder en deux une légion. Sélectionnez d'abord la légion à diviser, ensuite cliquez sur l'icône séparation. Vous verrez alors clignoter les hexagones où vous pouvez envoyer une partie de la légion.

Indiquez l'hexagone de votre choix, apparaîtrons alors deux rangées de cases, celle du haut représente la partie de la légion qui reste sur place et celle du bas, la partie qui va se déplacer. Au départ la rangée du bas est vide, pour la remplir il suffit de cliquer sur une unité puis sur une case de la rangée du bas. En transférant toutes les unités sur la rangée du bas vous ne séparez pas la légion, vous la réorganisez (elle se déplace quand même).



Ecran Tactique

* Les caractéristiques

De chaque côté de l'écran tactique vous pouvez voir une colonne de 6 icônes auxquelles correspondent des chiffres. Ce sont les caractéristiques de l'unité sélectionnée.

* La dextérité

Cette caractéristique représente le pourcentage de chance qu'a l'unité de toucher une cible ou de réussir un sort. La dextérité de l'unité augmente en fonction de l'expérience acquise.



* La force

Lorsqu'une unité touche sa cible, elle inflige des dégâts qui dépendent directement de sa force. La force augmente en fonction de l'expérience acquise.



* Les actions

Chaque unité dispose d'une ou deux actions par tour de combat. « Action » signifie un déplacement d'un hexagone ou le lancement d'un sort, d'une téléportation, d'une incantation ou une transformation.



* L'expérience

Cette icône vous indique le nombre de victimes réalisées au combat. Chaque ennemi tué rapporte immédiatement un point d'expérience. Cette expérience permet automatiquement d'augmenter la dextérité, la force ou le niveau de magie de l'unité. Un ennemi mourant de maladie ne rapportera pas de point d'expérience, de même si l'unité tue un allié.



* Le niveau de magie

Pour pouvoir lancer des sorts il faut avoir au moins un niveau de magie. A chaque niveau correspond un sort. Il y en a quinze en tout. Il est possible d'augmenter ces niveaux de magie en gagnant de l'expérience ou en pénétrant sur un hexagone pentacle. Certains sorts font perdre momentanément une partie ou la totalité des niveaux de magie, vous empêchant ainsi de lancer les sorts correspondant.



* Les points de vie

Les points de vie mesurent la vitalité de l'unité, à zéro, l'unité est morte. Chaque unité récupère de ses blessures plus ou moins vite entre les combats (le climat de l'île où vous vous trouvez influence cette récupération).

On peut aussi récupérer des points de vie grâce à des sorts. La barre orange située au dessus du nom de l'unité, représente aussi ses points de vie.



Quitter l'Ecran Tactique

Vous pouvez revenir sur l'écran stratégique, uniquement s'il n'y a pas d'ennemis sur l'écran tactique. Une fois que vous avez effectué toutes les actions voulues sur l'écran tactique, cliquez sur cette icône pour revenir à la carte générale



Contrôle par l'Ordinateur

En cliquant sur cette icône, vous passez le contrôle, pour la durée du combat, à l'ordinateur. Celui-ci gèrera vos troupes jusqu'à ce que l'ennemi soit détruit. Vous pourrez ensuite reprendre le contrôle. En appuyant sur « esc » l'ordinateur vous redonne le contrôle à la fin du tour suivant.



Jeu rapide - Jeu lent

Par défaut, le jeu est fixé sur la vitesse lente. Dans ce type de jeu les animations des personnages sont nombreuses mais les combats sont plus longs. Vous pouvez à votre tour basculer du jeu lent au jeu rapide en cliquant sur cette icône.



Passer son Tour

Lorsque vous avez terminé toutes les actions que vous pouviez entreprendre, vous devez passer votre tour en cliquant sur cette icône. Lorsque vous êtes seul sur l'écran tactique, il est inutile de passer votre tour, vous pouvez effectuer autant d'actions que vous le voulez. De plus, le tour est passé automatiquement lorsque toutes les actions possibles ont été réalisées.



Les Touches Fonctions

Un certain nombre de touches fonctions peut être utilisé pour régler les paramètres du jeu uniquement lorsque vous êtes en mode tactique :

P : Met en pause le jeu. Rappuyez dessus pour relancer la partie.

Espace : Sélectionne automatiquement le dernier sort que vous avez lancé, il faut avoir le curseur sur un magicien qui peut lancer ce sort et cliquer deux fois tout en maintenant la barre d'espace enfoncée.

CTRL + DEL : Ces deux touches utilisables seulement en mode tactique vous permettent d'abandonner un combat qui tourne mal en détruisant entièrement votre légion. Ceci à l'avantage de faire gagner du temps quand l'issue fatale du combat est certaine.

CTRL + R : En appuyant sur ces deux touches vous abandonnez la partie et revenez à la carte générale sauf si vous êtes sur la première carte à un joueur auquel cas vous revenez au menu. Vous pouvez ainsi recommencer une partie mal engagée.

F1 : Cette touche a la même fonction que l'icône sablier. Elle active ou désactive le jeu rapide.

F2 : Cette touche vous permet de disposer automatiquement les unités présentes autour du pentacle, elle ne peut pas être utilisée en combat. Elle est surtout utile associée à la barre d'espace pour créer rapidement des légions du même type d'unité. La procédure dans ce cas est la suivante : En maintenant la barre d'espace et la touche F2 enfoncées simultanément et en cliquant deux fois sur un magicien capable d'incanter, vous créez un personnage identique à celui créé précédemment. En maintenant la touche F2, vous dégarez automatiquement le pentacle. Si vous n'avez plus assez de points de magie pour répéter l'opération, vous devez choisir une nouvelle race.

F3 : En appuyant sur cette touche, vous activez le mode « flash du personnage » qui vous permet de mieux situer l'unité que vous allez sélectionner. En effet, quand le mode « flash » est activé, l'unité qui se trouve sous votre curseur souris « flash » si elle a encore des points d'action à dépenser.

F4 : Cette touche vous permet de choisir le mode de cliquage sur l'écran tactique. Vous avez le choix entre deux modes : soit vous cliquez sur l'unité, soit vous pointez votre curseur sur l'hexagone.

F5 : Supprime les animations des unités durant les combats et permet ainsi d'avoir un jeu plus rapide.

F7 : Supprime les ambiances sonores des écrans tactiques tout en gardant les bruitsages.

LES LIEUX MAGIQUES

Dans le monde de « CELTIC LEGENDS » existe une force naturelle que tout le monde appelle « Magie ».

L'origine de cette force se situe au centre de la planète. Elle permet à ceux qui savent l'utiliser de disposer de pouvoirs dont certains sont terrifiants et d'autres merveilleux.

La magie jaillit comme une source en des endroits très précis. Il peut s'agir de sources naturelles appelées « Cromlechs », qui sont adorés par les Sauvages depuis des générations. Il peut aussi s'agir de sources artificielles fortifiées par l'homme et que l'on trouve dans les châteaux. Enfin, il existe une certaine quantité de magie dans l'atmosphère qui est utilisable par tous les Magiciens. Les Magiciens agissent comme des piles à magie, ils accumulent l'énergie et la restituent sous forme de sorts quand ils en ont besoin, de plus, ils peuvent en faire profiter leurs confrères si nécessaire.

Le contrôle d'un château est très important car cela permet d'accumuler plus vite l'énergie magique (mesurée en points de magie) et ainsi de lancer plus de sorts ou des sorts plus puissants. Au contact de l'énergie d'une source naturelle (Cromlech), un Magicien voit ses pouvoirs augmenter (il gagne deux niveaux de magie).

Les Cromlechs

Les lieux les plus riches en magie sont les « Cromlechs ». Mais ces sources naturelles sont considérées comme tabou par les Sauvages. Ceux-ci vénèrent la magie sans l'utiliser, depuis des générations, ils entretiennent les sanctuaires-pentacles. Ce contact prolongé avec la force magique a peu à peu engendré leur mutation. Ils ont perdu leur apparence humaine pour devenir soit des Kobolds soit de redoutables Minos.

Pour les Sauvages, la magie ne doit pas être utilisée. Ils attaqueront férocelement les Magiciens et leurs alliés.

Détail important, les « Cromlechs » sont les portes d'entrées des Sauvages dans les îles.

Les occuper permet d'éviter l'intrusion de légions fraîches. N'oubliez pas que les Cromlechs augmentent le niveau de magie de ceux qui s'y trouvent, (2 niveaux supplémentaires jusqu'au potentiel maximum) et fournissent 150 MP par tour.

Les Châteaux

Les châteaux ont deux fonctions, ce sont des ouvrages défensifs et en même temps des sources de magie supplémentaires. Comme lieu de défense, le château présente plusieurs avantages :

- Le propriétaire du château peut invoquer de nouvelles troupes en cours de combat.

- Le château et ses alentours immédiats sont protégés contre la magie venant de l'extérieur (l'attaquant ne peut pas utiliser de magie, il doit prendre le château en combat corps à corps).

- Les troupes à l'intérieur du château ont l'avantage du premier coup quand elles sont attaquées par des troupes venant de l'extérieur.

Le deuxième intérêt du château est qu'il fournit 50 points de magie par tour à son propriétaire. Toutefois, il ne faut pas oublier que la construction d'un château coûte 2000 points !!! Enfin les châteaux ne peuvent être construits que sur une plaine.

TRAITE DE MAGIE

Les Sorts

Pour ouvrir les boîtes d'icônes de sorts vous pouvez au choix cliquer deux fois sur un magicien (ayant au moins un niveau et des points de magie) ou cliquer une seule fois sur le magicien (votre curseur se transforme en botte). Déplacez le curseur vers le haut de l'écran et vous verrez apparaître les icônes de sorts. Pour sélectionner un sort cliquez sur l'icône correspondante. Vous pouvez annuler une sélection en cliquant sur le bouton droit.

* Boule de feu

Niveau : 1 Coût : 5 MP Direct

Ce sort est le b.a.ba du magicien. C'est le premier sort véritablement puissant que l'on confie aux étudiants en magie quand ils quittent l'école. Par son biais, il est possible de façonner une parcelle d'énergie magique en une boule de feu de la taille d'un pamplemousse. Celle-ci prend la direction désignée par le magicien, c'est un sort peu coûteux (5 pts) et il peut tuer un adversaire affaibli. Son seul inconvénient : il est stoppé par tout obstacle se trouvant sur sa trajectoire. De plus ce sort ne réussit pas à tous les coups, les chances de réussite dépendent de la dextérité du lanceur.



* Faiblesse

Niveau : 2 Coût : 5 MP Direct

Comme son nom l'indique, ce sort affaiblit la victime. Il diminue les dégâts qu'elle inflige en combat. Son utilité est équivalente à celle du sort de maladresse.



* Maladresse

Niveau : 3 Coût : 5 MP Direct

Ce sort est surtout utilisé par les magiciens facétieux pour rire aux dépens des aubergistes apportant des consommations, mais il peut avoir une certaine utilité en combat. En effet, toute créature victime de cet enchantement est saisie d'un tremblement irrésistible et voit sa dextérité diminuer et son habileté au combat grandement réduite. Ce qui peut lui être fatal. Comme pour la boule de feu, il faut une trajectoire libre du lanceur à la cible.



* Inexpérience

Niveau : 4 Coût : 50 MP Direct

Ce sort entraîne une amnésie de la cible, celle-ci oublie tout ce qu'elle a appris au cours des combats précédents. La victime perd ainsi une partie des bénéfices qu'elle peut retirer de son expérience récente (gains en force, dextérité et niveau de magie). Cette perte est permanente. Ce sort est particulièrement efficace contre les magiciens et les guerriers chevronnés.



* Oubli

Niveau : 5 Coût : 500 MP Direct

Ce sort est une version plus spécialisée et plus puissante du précédent. La victime oublie TOTALEMENT ses connaissances en magie et devient incapable de les utiliser pour toute la durée d'un combat. Si le lancer de ce sort est raté, la victime perd quand même un niveau de magie. C'est le cauchemar des magiciens qui tenteront de le lancer en premier sur leur adversaire s'ils en ont les moyens car le prix en est très élevé en MP.



* Virulence

Niveau : 6 Coût : 40 MP Indirect

Ce sort est une véritable horreur, la victime est atteinte d'une maladie foudroyante (mais non contagieuse), guérissable seulement par un sort de Soins. A chaque tour de combat, la victime perd 5 points de vie. Dès que l'on quitte l'écran tactique, ce décompte s'arrête pour ne reprendre que lorsque l'on y revient et ce jusqu'à ce que le malade soit soigné ou meurt.



* Contagion

Niveau : 7 Coût : 50 MP Indirect

Ce sort n'entraîne pas directement la mort, il est par contre très contagieux et transmissible par simple contact. Toute unité ennemie ou amie passant à côté du malade, est susceptible de contracter le virus. Celui-ci à l'inverse de la virulence n'est actif qu'en dehors des combats tactiques et ne s'arrête que lorsque la victime n'a plus qu'un point de vie faisant d'elle une proie facile. C'est un sort qui doit être manié avec précaution car il peut se retourner contre celui qui l'aura lancé. Là encore, un sort de Soins permet de guérir la créature infectée.



* Invisibilité

Niveau : 8 Coût : 60 MP Personnel

Ce sort est très efficace pour se soustraire quelques temps aux attaques de l'ennemi. En effet, la créature visée disparaît et ne peut plus être attaquée de quelque manière que ce soit. Elle ne peut plus agir non plus sur l'extérieur. Ce sort dure pendant 9 tours de combat, ensuite, la créature réapparaît au même endroit si sa légion n'a pas effectué un déplacement stratégique entre-temps et que l'hexagone n'est pas occupé par un allié. A noter qu'il n'est pas possible de rendre invisible une créature malade, isolée, transformée ou paralysée.



* Soins

Niveau : 9 Coût : 70 MP Indirect

Ce sort est très utile pour redonner des forces à des unités blessées ou malades. Si on le lance sur une créature en parfaite santé, celle-ci verra ses points de vie augmenter au delà de la normale pour la durée d'un combat. A noter qu'une créature ne peut pas se soigner elle-même. Ce sort guérit des virulences, contagions et autres poisons.



* Vampirisation

Niveau : 10 Coût : 80 MP Indirect

Très puissant contre un adversaire à sang chaud, ce sort permet au lanceur de pomper l'énergie vitale de la victime à son profit. En effet, les points de vie de la créature visée sont abaissés à 1 tandis que ceux du lanceur augmentent. Mais attention, lancé sur une créature à sang froid ou dépourvue de sang, ce sort produit un effet inverse, et alors malheur au magicien étourdi !

De plus une fois à 99 points de vie, une créature ne peut plus utiliser ce sort.



* Paralysie

Niveau : 11 Coût : 100 MP Direct

Ce sort de haut niveau paralyse entièrement la victime qui ne peut plus ni combattre ni lancer des sorts, ni se déplacer. Elle devient à la fois un obstacle à la progression de ses alliés et une proie facile pour ses ennemis. Il ne lui reste plus qu'à faire ses dernières prières



* Dépistage

Niveau : 12 Coût : 50 MP Indirect

Ce sort permet de savoir qui dans la légion est atteint d'une maladie contagieuse. Quand ce sort est lancé, les malades se signalent par une petite tête de mort qui s'élève au dessus d'eux. Ensuite à vous de choisir si vous voulez soigner ou envoyer chez l'ennemi les créatures touchées.



* Ire Divine

Niveau : 13 Coût : 150 MP Indirect

Très efficace pour se débarrasser d'un groupe d'ennemis rapidement, ce sort est assez coûteux et moins intéressant contre un adversaire unique. Il frappe tous les ennemis présents sur la carte tactique, leur enlevant 15 points de vie chacun.



* Foudre

Niveau : 14 Coût : 100 MP Indirect

Ce sort permet de frapper une créature à l'aide d'un coup de foudre qui lui inflige des dégâts considérables. Seuls les monstres les plus puissants peuvent espérer survivre à un coup de foudre mais le deuxième est toujours fatal.



* Feu Fatal

Niveau : 15 Coût : 400 MP Indirect

C'est le sort ultime. Il tue instantanément n'importe quel adversaire où qu'il se trouve. C'est aussi un sort extrêmement coûteux, à réserver aux ennemis les plus dangereux.



Les Rituels

* La téléportation

Niveau : 3 ou + Coût : 20 MP

Utilisable uniquement sur l'écran tactique, la téléportation permet de passer instantanément d'un point à un autre de l'écran. C'est un sort très utile pour échapper à un encerclement ou pour attaquer au corps à corps un adversaire éloigné.



Il y a deux types de téléportation. A un bas niveau de magie, la téléportation ne s'applique qu'au lanceur, à un haut niveau, on peut aussi téléporter des créatures alliées (l'icône téléportation, est alors de couleur rouge).

Il faut alors après avoir cliqué sur l'icône téléportation, désigner la créature à téléporter avant de désigner l'endroit où la téléporter. La téléportation est une science relativement nouvelle sur CELTIKA et certains magiciens ont rapporté que parfois lorsque l'on se téléporte en certains endroits isolés on est frappé par un mystérieux virus. Toutefois l'académie de magie d'Avallon n'a pas encore confirmé cette théorie.

Selon certains érudits (Eriabluag Cirederf en particulier) les cases isolées disposeraient de lois physiques très particulières.

* L'incantation

Niveau : 6 ou + Coût : Variable



L'incantation est un rituel magique très puissant qui vous permet d'appeler à votre aide des créatures alliées. Plus la créature appelée sera puissante plus le coût en magie sera important.

Pour incanter il faut se trouver sur l'écran tactique dans un hexagone adjacent à un pentacle (un pentacle est un hexagone contenant une étoile encerclée), cliquer sur le magicien puis sur l'icône incantation. Suivant le niveau du magicien et le nombre de points de magie à votre disposition, vous pourrez choisir la créature qui va apparaître sur le pentacle.

Attention : vous êtes limité à 8 créatures présentes sur l'écran tactique, tenter d'incanter une neuvième déclenche la colère des dieux, et alors gare à la foudre...

* La transformation

Niveau : 6 ou + Coût : Variable Indirect



La transformation est très utile pour surprendre un adversaire en transformant un simple soldat en Cyclope par exemple. La créature transformée prend les caractéristiques de la forme dont elle rêve. Cette transformation ne dure qu'un combat. Dès que l'on revient sur l'écran stratégique la créature reprend sa forme véritable.

C'est un sort très intéressant si vous êtes blessé, car le temps d'un combat, vous retrouvez votre vitalité. Par contre, vous ne gardez pas l'expérience acquise sous votre nouvelle forme. On peut retransformer un personnage déjà transformé.

PEUPLES DE CELTIKA

Les Sauvages

* Les Kobolds

Ils constituent la majorité de la population indigène. Humains à l'origine, les Kobolds ont muté au contact de la magie et au fil des générations pour devenir des êtres mi-hommes mi-bêtes.

Adorant la magie comme une divinité, ils lui ont élevé des sanctuaires appelés « Cromlechs » et considèrent que l'on ne peut utiliser la magie sans être souillés. Pour eux le mal est incarné par les magiciens et autres sorciers qui prétendent maîtriser les pouvoirs de leur déesse. Ils attaquent sans pitié toutes créatures associées aux magiciens.



* Les Wolfens

Loups importés à l'origine avec les ancêtres humains des Kobolds, les Wolfens ont ensuite muté eux aussi. Ils ont adopté la station debout et développé une forme rudimentaire d'intelligence. Par contre ils ont conservé leur force, leur endurance et leur instinct de chasse primitif. Ils sont d'une loyauté sans faille, envers leurs Maîtres-Kobolds. Ils constituent les troupes de choc des indigènes, possèdent le meilleur armement et même isolés peuvent être dangereux.



* Les Serpents

Ces énormes reptiles sont originaires de cette région. On ne les trouve que dans ces îles perdues, ce sont de véritables machines à tuer. Leur longueur est de 4 ou 5 m à l'âge adulte, et ils sont munis de crochets à venin de la taille d'une dague. Ces crochets vous injectent un poison qui vous tue en quelques rounds (seul un sort de Soins peut vous sauver). Enfin ils sont rapides comme l'éclair.



* Les Minos

Mutants parmi les mutants, les Minos sont les rejetons de Kobolds qui se sont trop exposés à la magie dans les sanctuaires.

Mi-hommes mi-taureaux, les Minos sont des êtres pacifiques et végétariens. Ils mesurent environ 3 mètres de haut pour un poids de 2500 kg. Bien que de nature placide, ils se mettent parfois en colère. Ils sont alors pratiquement impossibles à stopper sans l'aide de la magie. Leur seul point faible (en dehors de leurs connaissances limitées en physique moléculaire) réside dans leur vitesse qui est proportionnelle à leurs capacités intellectuelles.

Les Minos sont drogués pour le combat par les Kobolds qui leur font ingurgiter une herbe hallucinogène appelée « vachfol ».





Les Troupes du DEMOG

* Les Gobelins

Les Gobelins sont une race humanoïde, au faciès canin, mesurant environ 1 m 50 pour 50 kg. Dédiés depuis toujours au mal, ils sont faibles et couards mais très prolifiques et d'une méchanceté sans bornes. Ils constituent le gros des troupes démoniaques. Ce sont de piètres combattants mais leur nombre peut les rendre dangereux pour un adversaire isolé et sans magie.

* Les Orques

Cette race a été créée par le DEMOG pour contrer l'apparition des Ordres Chevaleresques qui décimaient les troupes de Gobelins. Les Orques sont de grands humanoïdes à la musculature impressionnante. Ce sont les soldats d'élite du DEMOG et ils ne connaissent pas la peur. Ils manquent toutefois un peu de discipline et ont la désagréable habitude de passer leurs nerfs sur les Gobelins qui sont sous leurs ordres.

* Les Sorciers

Apprentis-Demog, les Sorciers sont avides de connaissances et ne rêvent que d'une chose : prendre la place du DEMOG. Celui-ci étant parfaitement conscient de la situation s'est toujours arrangé pour se débarrasser des rivaux un peu trop doués en leur confiant des missions-suicides. Il n'en reste pas moins que les Sorciers sont potentiellement très dangereux car s'ils survivent à plusieurs combats, leur magie peut atteindre ou même dépasser en puissance celle du DEMOG.

* Les Trolls

Ces monstres ne pensent qu'à une chose, manger, et ils ne sont pas difficiles. Quand ils mettent la main sur un ennemi, ils commencent par l'attendrir à grands coups de massue, sans se soucier des coups que l'ennemi peut porter dans leur chair flasque. Une fois l'ennemi à point (c'est à dire mort) ils consomment sur place. C'est la seule tactique que leur petite cervelle ait pu développer mais elle ne manque pas d'efficacité.

* Les Squelettes

Il s'agit des restes des Apprentis-Demog qui ont raté les missions suicides dont nous parlions plus haut. Le DEMOG étant un grand sentimental (si! si!), il aime s'entourer des squelettes de ses plus fidèles élèves. Surtout que ceux-ci ont conservé des aptitudes au combat et à la magie.



De plus, leur fidélité sans faille et leur manque d'esprit critique vont droit au cœur du DEMOG. On raconte que certains squelettes se font passer pour de simples cadavres afin de mieux surprendre leurs adversaires.

* Les Dragons

Le souffle de ces monstres a réduit en cendres plus d'un Chevalier. D'une envergure de 6 m, leurs ailes leur permettent de parcourir rapidement de grandes distances.

C'est la promesse de leur livrer un butin en pièces d'or qui a permis au DEMOG de s'allier à ces cupides créatures.

Leur cuirasse épaisse alliée à leur force physique font d'eux de redoutables combattants qui connaissent rarement l'échec.

* Les Démon

Leur nom n'est que rarement prononcé par le DEMOG lui-même. Il est synonyme de peur et de désolation. L'invocation d'un tel être est très coûteuse en magie. Les Démon sont la quintessence même du mal. Dotés de pouvoirs et d'une force « démoniaque », ils ne connaissent pas la défaite. Ils n'obéissent au DEMOG que parce que leurs intérêts sont communs. Dès que le DEMOG tiendra la victoire, ils s'empresseront de demander leur part du butin (payable en âmes innocentes).

Les Troupes d'ESKEL

* Les Soldats

Il s'agit surtout de paysans enrôlés de force (pour leur bien) et pauvrement équipés. Leur moral est assez bas et se sont de piètres combattants.

Le seul avantage est leur faible coût d'invocation. Ils servent en général comme gardien de châteaux éloignés de la ligne de front et comme « garniture » autour des troupes plus aguerries. Toutefois il ne faut pas négliger le fait que ces hommes apprennent rapidement et que s'ils survivent à plusieurs combats ils peuvent devenir très puissants.

* Les Lords

La fine fleur de la chevalerie du royaume de CELTIKA s'est regroupée dans l'ordre des Lords. Ils constituent le fer de lance de l'armée celtique. Très bien équipés, les Lords sont protégés par des armures de plaques et utilisent la lourde épée bâtarde ainsi que l'écu. Ils dédaignent la magie, considérant que c'est une arme de lâche malgré le respect qu'ils doivent à ESKEL.



* Les Magiciens

Ces jeunes intellectuels se sont engagés dans la lutte par idéalisme. Fils de riches familles marchandes, leurs études dans les grandes écoles de magie les ont plus habitués à lutter contre la migraine que contre un Troil affamé. En combat ils sont néanmoins meilleurs que les soldats, grâce à leur équipement et leur fanatisme. Leur habitude pour les études fait qu'ils apprennent rapidement de nouveaux sorts s'ils survivent aux combats.



* Les Cyclopes

Le peuple Cyclope est de nature paisible et rares sont ceux qui sont assez fous pour troubler leur tranquillité. Sous une apparence bourrue, les Cyclopes sont des poètes et des jardiniers. Ils ont un grand sens des responsabilités et se sont engagés dans la lutte contre les forces du mal avec une grande énergie. Toutefois la rapidité n'est pas leur principale qualité.

Heureusement comme le dit le proverbe cyclope « une grosse baffe lente vaut mieux que deux petites rapides ».



* Les Anges

Ces hommes-oiseaux que la populace crédule de CELTIKA a pris pour des envoyés des dieux, habitent le plus souvent les hautes montagnes du pays où ils étudient les arcanes magiques en méditant. Toutefois, le roi de ce peuple a une dette envers ESKEL. Celui-ci l'a sauvé des griffes d'un dragon alors qu'il était à peine sorti du nid.

C'est en reconnaissance de cette dette que les Anges combattent aujourd'hui aux côtés des celtes.



* Les Hydres

Ces créatures vivent habituellement dans les marais où elles se nourrissent de plantes aquatiques. Les raisons de leur présence se trouvent dans une lutte aussi acharnée qu' ancestrale les opposant aux Dragons. En effet ceux-ci sont très friands des œufs d'Hydres et ont par le passé pillé de nombreuses couvées.



* Les Archanges

Le mystère le plus total plane sur l'origine de ces grands anges sans visage. Les hommes-oiseaux eux-mêmes prétendent ne rien savoir des Archanges. Les rumeurs les plus folles courent sur leur compte : envoyés des dieux, peuple oublié, demi-dieux voués à la destruction des Démon...

ESKEL est le seul sans doute à connaître la vérité. Toutefois, les Archanges sont dotés de pouvoirs effrayants et peuvent disposer d'un Démon ou d'un Dragon relativement facilement.



ATLAS DE ROCHEBRUME

Les Iles

L'archipel de « Rochebrume » est composé de 23 îles différentes, chacune possédant ses caractéristiques géographiques, climatiques et démographiques.

En effet, certaines sont d'un relief tourmenté et peuplées de hordes de Sauvages, d'autres sont composées de marais putrides et infestées d'armées du DEMOG. Une chose est certaine, le DEMOG a de l'avance sur vous et plus vous avancerez dans la conquête des îles plus les armées auxquelles vous serez confrontées seront puissantes et nombreuses.

Les Types de Terrains

* La plaine

C'est le terrain le plus répandu sur ces îles, de grandes étendues d'herbe ou de sable. La plaine n'apporte que peu d'avantages stratégiques, excepté de rares élévations de terrain où ici et là un arbre solitaire peut servir de couvert contre les sorts directs. Par contre c'est un terrain facile à traverser et idéal pour construire les châteaux.

* Les forêts

Les bois et forêts des îles de Rochebrume offrent de nombreux abris à ceux qui favorisent l'embuscade comme tactique de combat. Ces bosquets sont sillonnés de chemins qui permettent aux légions de les traverser sans être exagérément ralenties.

Les Magiciens devront faire attention aux trajectoires de leurs sorts directs sous peine de voir leurs boules de feu se perdre dans les ramures.

* Les collines

Ce type de terrain est surtout intéressant comme position défensive. Pour en tirer parti, une légion devra prendre soin de s'y installer avant l'arrivée de l'ennemi. En plaçant ses unités sur les nombreux monticules qui parsèment ces endroits, un fin stratège est assuré d'obtenir le premier coup dans les combats corps à corps (cf chapitre IX).

* Les marais

Ces cloaques pestilents ont été par le passé le cimetière de nombreuses légions. Ils offrent de bons avantages en combat pour les Magiciens. Le terrain est en général dégagé et les ennemis qui ne disposent pas de la téléportation sont souvent obligés d'emprunter des chemins tortueux pour atteindre leurs cibles. Cependant, ces mêmes chemins ont tendance à ralentir la progression d'une légion en mouvement stratégique.

* Les montagnes

Les montagnes de Rochebrume sont de formidables barrières, considérées comme très dangereuses. En effet, elles sont régulièrement balayées par des orages très violents. C'est pourquoi il est déconseillé aux légions d'y combattre à moins qu'elles ne soient dans une situation désespérée. Dans ce cas les orages peuvent s'avérer être également des alliés de la dernière chance. On a vu des légions entières décimées par la foudre au moment où elles allaient vaincre un ennemi bien inférieur en nombre.

MANUEL DU ROI-GUERRIER CUGEL

Ce manuel a été retranscrit par Isucho le pieu, à partir des mémoires du célèbre guerrier qui fonda le royaume de CELTIKA. Il est composé d'une suite de conseils tactiques et stratégiques, mis à jour régulièrement par les meilleurs généraux du moment.

* Si vous finissez un mouvement à portée de l'ennemi, préparez votre défense en reconnaissant le terrain tactique et en plaçant vos troupes de manière à recevoir l'ennemi dans la meilleure position possible. Vos troupes disciplinées ne changeront pas de position tant que vous ne leur en donnerez pas l'ordre. Une bonne tactique est de placer des gros bras sur les cases d'arrivée de l'ennemi, ils feront un comité d'accueil très convenable.

* Quand un combat est commencé, il se poursuit jusqu'à l'élimination totale d'une des deux légions ennemies. Il n'y a qu'une seule exception à cette règle : un magicien sur une case pentacle qui incante, sortira de l'écran tactique avec ses troupes. La légion sera téléportée à un hexagone stratégique de distance, saine et sauve. (Il faut que le magicien soit sur une case pentacle et non pas à côté comme dans une incantation normale, de plus il doit avoir le niveau et les points de magie nécessaires pour créer au moins un soldat). Il faut bien sur avoir un hexagone stratégique inoccupé aux alentours immédiats.

* Lorsque vous inspectez une légion (par le biais de l'icône "?"), faites bien attention à l'ordre dans lequel se trouvent les unités. En effet les quatre premières en partant de la gauche seront au premier rang. Quand vous attaquez une légion ennemie, placez vos unités en mettant à l'avant les plus puissantes au corps à corps et à l'arrière les lanceurs de sorts. Vous pouvez modifier l'ordre des troupes en utilisant l'icône séparation pour votre dernier mouvement.

* Ne négligez pas les créatures qui paraissent faibles au départ. En effet elles ont le plus fort potentiel et apprennent le plus vite. Alors, protégez les et soignez les, si elles ont un peu d'expérience, elles vous seront utiles.

* Economisez la magie. C'est la source de la victoire. Surtout évitez de dépenser tous vos points de magie si votre DEMOG est susceptible d'être attaqué dans ce tour.

* Les Sauvages peuvent être un bon moyen d'acquérir vos légions avant de vous attaquer aux troupes du DEMOG. Mais attention : les Minos et Serpents ne sont pas des adversaires à sous-estimer.

* Le château est un lieu très sûr, où vous êtes à l'abri d'une attaque surprise par téléportation. En dehors, vous êtes vulnérable à la magie de l'adversaire, ne l'oubliez pas.

* La construction d'un château est une entreprise très coûteuse. Choisissez bien l'endroit car le château peu verrouiller un point de passage de l'ennemi.

* Au départ, la boule de feu peut sembler plus utile que les sorts de maladie ou de faiblesse, mais c'est une fausse impression. Certaines créatures sont bien plus sensibles à la perte de leur dextérité que de leur vitalité. (Un magicien à 1 point de vie peut toujours vous lancer une boule de feu, à 1 point de dextérité il n'a qu'une chance sur cent de vous toucher, pensez-y).

LES DIEUX DE CELTIKA

CELTIKA est un monde où les dieux interviennent parfois dans les affaires des simples mortels, et souvent dans celles concernant le sort d'un royaume.

Dans le conflit qui oppose ESKEL à SOGROM, les dieux ont décidé d'observer et d'être activement neutre. En effet, il existe certaines règles fondamentales que même les plus puissants magiciens ne peuvent transgresser sous peine d'encourir la colère divine.

Les deux règles principales sont :

On ne peut incanter en dehors d'un certain périmètre autour d'un pentacle et une fois que l'on a 8 unités dans une certaine surface on ne peut en créer de supplémentaires.

Jusqu'à présent aucun sage n'a pu expliquer les raisons de ces restrictions. Pourtant, celui qui tente de les transgresser, non seulement n'obtiendra aucun résultat mais en plus déclenchera une pluie d'éclairs frappant au hasard le terrain autour de lui.

Toutefois il semblerait que dans leur désir de ne pas trop s'investir dans cette affaire, les dieux aient doté chacun des deux chefs d'une immunité aux éclairs divins. Par contre toutes autres créatures touchées périront instantanément.

LEXIQUE

Les termes suivants sont utilisés dans la notice de Celtic Legends :

ATTAQUANT : Il s'agit de la légion qui vient de bouger juste avant le combat, le défenseur étant la légion qui occupait la case avant ce mouvement.

ECRAN STRATEGIQUE : C'est le premier écran que vous voyez apparaître après avoir quitté le menu principal. Cet écran est composé en haut à gauche d'une carte générale de l'île, en haut à droite d'une fenêtre stratégique représentant une partie du terrain. En bas se trouve une série d'icônes permettant d'agir ou de s'informer.

ECRAN TACTIQUE : On y accède en cliquant sur l'icône « loupe » de l'Ecran Stratégique. Cet écran est presque entièrement constitué d'une fenêtre principale représentant le terrain. Cette fenêtre est flanquée des deux côtés d'icônes et de chiffres qui indiquent les caractéristiques des créatures présentes. En dessous se trouvent quatre icônes.

HEXAGONE : Un hexagone est une case à 6 côtés dont la taille varie en fonction de la position sur l'Ecran Stratégique ou Tactique.

* Sur l'Ecran Stratégique les hexagones servent à mesurer le déplacement des légions. Chaque hexagone représente un type de terrain différent parmi les huit possibles : Mer, Plaine, Forêt, Marais, Colline, Montagne, Château et Pentacle.

* Sur l'Ecran Tactique, les hexagones servent à mesurer le déplacement des unités. Certains obstacles bloquent les sorts et/ou les mouvements des unités. De plus sur certains hexagones le défenseur reçoit l'avantage du premier coup en combat corps à corps.

INITIATIVE : Quand deux créatures se battent au corps à corps, c'est en général celle qui attaque (qui rentre sur l'hexagone) qui frappe en premier. On dit qu'elle a l'initiative. Cette règle est inversée quand le défenseur est positionné sur un monticule, dans un fossé ou à l'entrée d'un château.

LEGION : Une légion est un ensemble de 1 à 8 unités. Elle est représentée par un petit personnage sur les cartes stratégiques et générales. La capacité de mouvement d'une légion dépend du plus lent de ses membres (Par exemple une légion composée d'un seul Archange et une légion composée d'un Archange et de deux Anges auront le même potentiel de déplacement).

POINTS DE MAGIE : Les points de magie (PM) permettent de mesurer la puissance magique qui est à la disposition des joueurs, ainsi que le coût relatif des sorts et des incantations. Chaque belligérant reçoit 100 PM par tour. Un château rapporte 50 PM par tour.

POINTS DE VIE : Chaque créature possède un certain nombre de points de vie (PdV), qui représente sa vitalité. Lorsque ces points sont à 0 la créature est morte. Chaque fois qu'une créature en touche une autre en combat elle enlève à sa victime un nombre de points de vie dépendant de sa force.

SORT DIRECT : Lorsqu'un sort est qualifié de direct, cela signifie que pour toucher sa cible, il doit suivre une trajectoire directe qui doit être dégagée de tout obstacle (arbre, rocher, rempart, etc).

TOUR : On entend par tour, le temps pendant lequel un joueur manipule ses armées, et s'informe sur la situation. Un joueur termine son tour quand il passe le contrôle au joueur suivant en cliquant sur l'icône tour (OK).

UNITE : Une unité est une créature de n'importe quelle race. Dans une légion, il y a de 1 à 8 unités.



DEUTSCH

INHALTSANGABE

DIE SAGE VON CELTIKA	35
LADANWEISUNGEN	38
DIE IKONEN	39
Strategischer Bildschirm	39
Taktischer Bildschirm	40
DIE MAGISCHEN ORTE	44
Die Cromlechs	44
Die Schlösser	44
DIE MAGISCHE ABHANDLUNG	46
Die Zaubersprüche	46
Die Rituale	49
DIE VÖLKER VON CELTIKA	51
Die Wilden	51
Die Truppen des DEMOG	52
Die Truppen von ESKEL	53
DER ATLAS DER INSELN VON ROCHEBRUME	55
Die Inseln	55
Die Verschiedenen Geländearten	55
DAS HANDBUCH DES KRIEGERISCHEN KÖNIGS CUGEL	57
DIE GÖTTER VON CELTIKA	59
WORTSCHATZ	60

DIE SAGE VON CELTIKA

Mein Name ist Niphrédil Célébrimbor und ich bin Scalde seit meiner frühesten Kindheit. Mir wurde eine strenge Ausbildung der königlichen Schriftgelehrten zu Teil und ich sang Loblieder auf viele Helden, ob sie nun Arthur, Lancelot, Robin oder Roland heißen. Aber jetzt möchte ich Sie mit einem ganz anderen Lied bekannt machen, edle Herren und hübsche Damen. Denn heute Abend öffnet sich mir Dank des Honigwassers, mit dem Sie mich großzügiger Weise während dieser Nachtwache getränkt haben, die Pforten meines Gedächtnisses, und von neuem ist mein Geist vom Krachen der Schilder und vom Schreien der Kämpfe umringt. Ja, heute Abend, während draußen der Nordwind weht und die Wölfe heulen, lassen Sie mich ihnen ein Gedicht erzählen welches seit langer Zeit von den Menschen vergessen ist.

Die Geschichte eines von den Göttern gesegneten Königreiches, wo nur Harmonie und Frieden herrschten; wo die Feen und Kobolde das Leben der Händler und Bauern auf die natürlichste Art und Weise teilten. Diese Welt, in der das Einhorn seinen Platz neben dem des Drachens hatte, diese Welt wo die Magie eine natürliche Kraft war, so wie der Wind oder der Regen die uns heute Abend umgeben, diese Welt, deren Name die Augen erstrahlen läßt und den Geist der Alten entflammt: diese Welt ist CELTIKA, von der jeder einen Teil in sich trägt, die Quelle unserer Mythen. Suchen Sie ganz tief in ihren Innern, am Ende ihrer Träume, und erinnern Sie sich der Zeit wo die Welt jünger und stärker war, edle Herren:

CELTICA ist ein blühendes Königreich, das seit Generationen in Frieden lebt, d.h. seit dem « Krieg der Gipfel » zwischen den Vogelmenschen und den Kobolden der Berge, welche dort eine Niederlage erfahren haben.

Die Völker des Königreiches leben in bester Harmonie und nur einige vereinzelte Monster stören manchmal diese Ruhe, was den Scalden die Möglichkeit gibt, die Helden taten ihrer Kämpfer zu besingen. CELTIKA wird von einem Rat regiert, der aus einem Vertreter jeder Rasse besteht, und dessen Entscheidungen von jedem respektiert werden, denn sie sind gerecht und gut. Die Erde ist noch jung und die Bäume tragen viele Früchte, in den Flüssen gibt es viele Fische und aus den Wäldern erschallen die Schreie der jungen Jäger.

Aufgrund dieses Reichtums und der Vermischung der Kulturen, erreicht das Wissen ein bis dahin nicht gekanntes Niveau der Wahrnehmung. Jede Rasse bringt seine Sichtweise der Dinge mit und die Weisen kombinieren ihre Sichtweisen, die Magie wird zu einer exakten Wissenschaft. Schulen werden gegründet und unter ihnen die wohl bekannteste ist die der Hauptstadt: «Avallon». Der Meister dieser Schule ist der größte Zauberer des Landes, oder eher war der größte, denn er ist vor kurzem gestorben und mit seinem Tod ist eine Gefahr ohne Namen über Celtika heringebrochen.

In der Tat hat der große Meister zwei Schüler, gleichermaßen begabt, unterrichtet, «Eskel der Blaue» und «Sogrom der Scharlachrote». Alle beide sind von dem gleichen Wissensdurst erfüllt, aber ihre Philosophien sind entgegengesetzt: Eskel sieht in der Magie ein Mittel, neue Geheimnisse zu entdecken und die Leiden zu lindern, Sogroms einziges Streben wiederum ist es, Seinesgleichen zu beherrschen und den Göttern gleich zu werden.

Solange der Meister am Leben war, konnte er seine beiden Schüler zurückhalten, aber von nun an wird eine Konfrontation unvermeidbar sein. Sogrom hat sich selber zum Demog (oberster Zauberer) ernannt, obwohl dieser Titel nur durch eine Entscheidung des Rates verliehen werden kann. Dieser hat Eskel beauftragt, den unrechtmäßigen Besitzer des Titels zu beseitigen. Aus diesem Grunde wurde Eskel zum «Grand Commandeur» (Oberster Befehlshaber) der Armee von CELTIKA ernannt. In dieser Zeit hat sich der DEMOG mit den bösen Mächten verbündet und er ist entschlossen, mit allen Mitteln zu regieren.

Seit Jahren toben die Kämpfe im Königreich. Doch der Sieg wird sich auf den Inseln von Rochebrume entscheiden. Diese Inseln sind wichtige Quellen der Magie und derjenige der sie kontrolliert verfügt über eine große Macht. Der DEMOG ist im Vorsprung, doch ESKEL ist ihm auf den Fersen. Dort angekommen kann jeder seine Truppen herbeizaubern und sogar Festungen bauen lassen, wenn sie über die notwendige Kraft verfügen.

Am Abend vor dem Aufbruch, ist Eskel mit den sieben Soldaten seiner Wache alleine. Er hat in seinem Sack die nötigen Werke dabei, die er in der Bibliothek seines bedauernswerten Meisters gefunden hat: ein Leerbuch mit den Kriegslisten von

CUGEL dem kriegerischen König, ein Buch über Hexerei und ein Atlas der Inseln von Rochebrume. Er zeichnet mit einem Puder eigener Herstellung einen Kreis auf die Dielen seines Laboratoriums, dann stellt er sich in die Mitte des Kreises, umringt von seiner Wache. Nachdem er einen letzten Blick in das ihm so vertraute Zimmer geworfen hat, welches er jedoch zum ersten Mal zu sehen scheint. Schließlich spricht er den rituellen Zauberspruch und verschwindet mit seiner Wache in einer Rauchwolke.

Vorübergehende hören eine dumpfe Detonation: das Dröhnen der Luft, die sich um die Leere legt, welche von den weggezauberten Körpern zurückgelassen wurde. In der Mitte einer Fläche, auf einer Insel des Rochebrume Archipels erscheinen ESKEL und seine Truppe. Die unausweichliche Konfrontation hat begonnen, edle Herren, lauschen Sie den Fahren, die im Wind raseln, sehen Sie den Schimmer der Klingen in der Sonne, atmen Sie den beissenden Duft der Angst, die die Helden hervorbringt. Von weitem hört man das Grommeln der Trommler der Gobelins und die quälenden Schreie der Dudelsäcke der Orques. Der Demog ist da, doch bald wird er für seine Schandtät bezahlen. Er wird besiegt sein, oder CELTIKA wird ihm gehören. ESKEL verwirft schnell seine schwarzen Gedanken, als einer seiner Männer ihm mit dem Finger eine sich nähernde Truppe zeigt. Handelt es sich um Koboide oder um Wilde? Egal! Man wird kämpfen müssen für das teuerste was sie haben: das Königreich von CELTIKA, welches für immer eine keltische Legende bleiben wird.

LADEANWEISUNGEN UND INSTRUKTIONEN ZUM ABSPEICHERN EINES SPIELS

Ladeanweisungen

Amiga 500/1000/2000/3000

- Legen Sie die Diskette « 1 » in das interne Laufwerk Ihres Rechners ein.
- Nehmen Sie Ihren Rechner in Betrieb.
- Falls Sie eine Partie schnell beginnen möchten, drücken Sie zwei Mal auf den linken Mausknopf um die Präsentationssequenz zu umgehen.
- Sobald das Ikon Disc 2 am Bildschirm erscheint, legen Sie auf Diskette 2 in das Laufwerk ein.
- Sobald das Hauptmenü am Bildschirm erscheint, klicken Sie auf « Start », um sofort mit einer neuen Partie zu beginnen.

Instruktionen Zum Abspeichern Eines Spiels

Um ein laufendes Spiel abzuspeichern, benötigen Sie nur eine unbeschriebene und formatierte Diskette und müssen folgende Instruktionen berücksichtigen:

- Schalten Sie zum Hauptmenü zurück, indem Sie auf das Ikon « Schrittle » auf dem Bildschirm Strategie klicken.
- Sobald das Hauptmenü am Bildschirm erscheint, nehmen Sie die Diskette 2 aus dem Laufwerk heraus.
- Legen Sie Ihre unbeschriebene und formatierte Diskette in das Laufwerk ein und klicken auf « Save ».
- Sobald die LED-Anzeige Ihres Diskettenlaufwerks erlischt, nehmen Sie die Kopie aus dem Laufwerk heraus und legen erneut Diskette 2 in das Laufwerk ein.
- Sie können mit Ihrem Spiel fortfahren, indem Sie auf « Start » klicken.

Laden eines abgespeicherten Spiels:

- Schalten Sie zum Hauptmenü zurück.
 - Legen Sie die Kopie anstatt der Diskette 2 in das Laufwerk Ihres Rechners ein.
 - Klicken Sie auf « Load ».
 - Sobald die LED-Anzeige Ihres Diskettenlaufwerks erlischt, nehmen Sie die Arbeitskopie aus dem Laufwerk heraus und legen die Diskette 2 ein.
 - Klicken Sie auf « Start », um mit dem Spiel an der Stelle zu beginnen, wo Sie es zuvor abgespeichert haben.
- Vorsicht: Man kann nur ein Spiel pro Diskette abspeichern.

DIE IKONEN

Auf den verschiedenen Bildschirmen des Spiels finden Sie Ikonen, die es ihnen ermöglichen, Informationen zu erhalten oder ihre Truppen zu befehlen.

ACHTUNG !

Wenn Sie auf den linken Knopf drücken, wählen Sie damit eine Ikone; mit dem rechten Knopf können Sie einen Befehl wieder rückgängig machen.

Strategischer Bildschirm

* Parameter

Diese Ikone erlaubt es ihnen zum Hauptmenü zurückzukehren und die Gegebenheiten einer Partie zu ändern (Die Anzahl der Spieler Z.B.) oder eine Partie zur Seite zu legen oder sie wieder aufzunehmen.



* Übergang zum taktischen Bildschirm

Diese Ikone erlaubt es ihnen zum taktischen Bildschirm zu wechseln, selbst wenn sich keine Feinde auf ihrem Sechseck befinden. Diese Ikone hilft ihnen außerdem neue Einheiten in den Schrecken « Schloß » und « Cromlechs » zu kreieren. Weiterhin können Sie mit dieser Ikone ihre Verteidigung in allen Sechsecken organisieren. Sie können also ihre Truppen in die Felder ihrer Wahl stellen. Sie behalten diesen Standort bis Sie angegriffen werden.



* Errichtung eines Schlosses

Diese Ikone können Sie nur benutzen, wenn Sie mindestens 2000 magische Punkte besitzen. Dies ist der Preis um eine Festung zu bauen. Drücken Sie dafür auf das Sechseck an der Stelle wo Sie bauen möchten, und dann Sie werden dann die Festung aus dem Boden aufsteigen sehen.

Achtung! Man kann ein Schloß nur in flachem Gebiet bauen.



* Informationen

Wenn Sie auf eine Legion tippen und dann auf diese Ikone, können Sie die Einheiten passieren lassen, aus denen sich diese Legion zusammensetzt. Diese Einheiten erscheinen oben im Hauptfenster und Sie können deren Merkmale sehen, indem Sie den Pfeil auf jede Einheit aufsetzen. Die zwei Zahlenreihen geben den aktuellen und den maximalen Wert der Eigenschaften an.



* Bewegung

Diese Ikone erlaubt es ihnen, eine Truppe fortzubewegen indem Sie ihr den gewünschten Weg anzeigen. Dazu reicht es, auf die Truppe zu drücken, dann auf die Ikone « Fortbewegung » (oder zwei Mal auf die Legion zu drücken), und schließlich auf das Sechseck wohin Sie ihre Truppe fortbewegen möchten.

Achtung! Jedes Gebiet kostet 1 bis 2 Bewegungspunkte (diese Kosten werden verdoppelt bei Truppen, die ein langsames Lebewesen beinhalten). Jede Legion besitzt 6 Bewegungspunkte. Wenn der Pfeil « Stiefel » erscheint, können Sie entweder das Sechseck « Richtung » bezeichnen oder auf die Legion drücken, um sie wieder zu organisieren.



* Trennung

Diese Ikone erlaubt es ihnen, eine Legion in zwei Hälften zu teilen. Dazu wählen Sie zunächst die gewünschte Legion aus, dann drücken Sie auf die Ikone Trennung. Die Sechsecke wohin Sie eine Hälfte der Legion schicken können, werden aufblinken.

Bezeichnen Sie das Sechseck ihrer Wahl. Es erscheint nun zwei Reihen mit Feldern, die obere zeigt die Hälfte der Legion, die am gleichen Ort bleibt, die untere Reihe leer, um sie zu füllen brauchen Sie nur auf eine Einheit zu drücken, dann auf ein Feld der unteren Reihe. Wenn Sie alle Einheiten auf die untere Reihe setzen gibt es keine Trennung, es ist eher eine Art Wiederherstellung (die Legion kann sich trotzdem fortbewegen).



Taktischer Bildschirm

* Die Merkmale

Auf jeder Seite des taktischen Bildschirm können Sie eine Reihe von 6 Ikonen sehen, welche mit bestimmten Zahlen übereinstimmen. Das sind die Merkmale von der ausgewählten Einheit.

* Die Fingerfertigkeit

Dieses Merkmal stellt den Anteil der Chance dar, den die Einheit hat ein Ziel zu erreichen oder eine Hexerei zu verüben. Die Fingerfertigkeit einer Einheit steigt mit den erworbenen Kenntnissen.



* Die Kraft

Wenn eine Einheit ihr Ziel erreicht, richtet Sie einen Schaden an, der direkt von ihrer Kraft abhängt. Auch dort steigt die Kraft mit den erworbenen Kenntnissen.



* Die Handlungen

Jede Einheit verfügt über 1 oder 2 Handlungen pro Kampf. Unter « Handlung » versteht man die Fortbewegung eines Sechsecks oder das Verüben einer Hexerei, einen Ferntransport, einen Zauberspruch oder eine Verwandlung.



* Die Erfahrung

Diese Ikone zeigt ihnen die angefallenen Opfer eines Kampfes an. Jeder getötete Feind bringt einen Erfahrungspunkt ein. Diese Erfahrung erhöht automatisch die Fingerfertigkeit, die Kraft oder das Magieniveau der Einheit. Ein aufgrund einer Krankheit gestorbener Feind bringt keinen Erfahrungspunkt ein, des gleichen ein getöteter Verbündeter.



* Das Magieniveau

Um eine Zauberei zu verüben, muß man mindestens ein Magieniveau haben. Jedes Magieniveau entspricht einer Zauberei (es gibt insgesamt 15). Es ist möglich dieses Magieniveau zu erhöhen indem man Erfahrung sammelt oder indem man in einen sich in einem Sechseck befindlichen fünfzackigen Stern eindringt. Durch einige Zaubereien kann man auch sofort einen Teil oder auch das ganze Magieniveau verlieren, diese Zaubereien hindern Sie somit, ähnliche zu zaubern.



* Die Lebenspunkte

Die Lebenspunkte geben die Lebendigkeit einer Einheit an. Bei Null angelangt ist die Einheit tot. Jede Einheit erholt sich schneller oder langsamer zwischen den Kämpfen; man kann auch Lebenspunkte gewinnen durch Zaubereien. Der orangefarbene Stab über dem Namen der Einheit zeigt die Lebenspunkte der Einheit an.



Verlassen des Taktischen Bildschirm

Sie können nur auf den strategischen Bildschirm zurückkehren, wenn keine Feinde mehr auf dem taktischen Bildschirm sind. Wenn Sie alle gewünschten Handlungen auf dem taktischen Bildschirm beendet haben, tippen Sie auf diese Ikone, um zur allgemeinen Karte zurückzukehren.



Kontrolle durch den Computer

Wenn Sie auf diese Ikone drücken, geben Sie die Kontrolle an den Computer während der ganzen Dauer des Kampfes ab. Dieser wird ihre Truppen dirigieren, bis der Feind zerstört ist. Danach können Sie wieder die Kontrolle übernehmen. Wenn Sie auf « esc » drücken, gibt ihnen der Computer die Kontrolle des Spiels am Ende der nächsten Runde zurück.



Schnelles Spiel - Langsames Spiel

Diese Spiel ist auf langsame Geschwindigkeit eingestellt. Bei dieser Art von Spielen sind die Bewegungen der Personen sehr zahlreich, aber die Kämpfe sind länger. Sie können jedoch vom langsamen zum schnellen Spiel wechseln, indem Sie auf diese Ikone drücken.



Seine Reihe weitergeben

Wenn Sie alle Handlungen, die Sie unternehmen konnten, beendet haben, müssen Sie ihre Reihe weitergeben, indem Sie auf diese Ikone drücken. Außerdem ist automatisch der nächste Spieler an der Reihe, wenn alle möglichen Aktionen verwirklicht worden sind: Wenn Sie alleine auf dem taktischen Bildschirm sind, ist es unnötig, ihre Reihe weiterzugeben: Sie können so viele Handlungen ausüben, wie Sie wollen.



Die Funktionstasten

Einige Funktionstasten erlauben es ihnen die gegebenen Möglichkeiten des Spiels zu regeln:

P : Unterbricht das Spiel (Pause). Tippen Sie wieder auf diese Taste, um das Spiel fortzufahren.

LEERTASTE : Sie wählt automatisch den letzten von ihnen gezauberten Zauberspruch aus; der Pfeil muß auf einem Zauberer ruhen der diesen Zauberspruch ausführen kann und drücken Sie zwei Mal, wobei die Leertaste ebenfalls gedrückt sein muß.

CTRL + DEL : Mit dieser Taste können Sie einen ausgewählten Kampf verlassen; ihre Legion wird vollständig zerstört. Dies hat den Vorteil, Zeit zu gewinnen, wenn der Ausgang des Kampfes fraglich ist.

CTRL + R : Wenn Sie diese beiden Tasten drücken, verlassen Sie die Partie und kehren zur allgemeinen Karte zurück, außer wenn Sie auf der ersten Karte sind. Sie können somit eine schlechte Partie wieder neu beginnen.

F1 : Dieser Taste hat die gleiche Funktion wie die Taste Sanduhr. Sie aktiviert oder beendet ein Spiel.

F2 : Diese Taste, die nicht während des Kampfes benutzt werden kann, ermöglicht, die anwesenden Einheiten direkt um das Pentakel zu stellen. Sie ist vor allem im Zusammenhang mit der Leertaste nützlich, um schnell neue Einheiten gleichen Typs herzustellen. Der Vorgang ist der folgende:

Sie drücken gleichzeitig die Leertaste und F2 und drücken zwei Mal der vorherigen Person identischen Kreier. Die Taste F2 festhaltend setzen Sie automatisch das Cromlechs frei. Wenn Sie nicht mehr genug Magiepunkte haben um diese Operation zu wiederholen, müssen Sie eine neue Rasse wählen.

F3 : Wenn Sie diese Taste drücken aktivieren Sie den Modus, « Aufblinken einer Person », der es ihnen ermöglicht, die gewählte Einheit leichter zu erkennen. Das heißt diese Einheit blinkt auf, sofern Sie noch Aktionspunkte besitzt.

F4 : Mit dieser Taste wählen Sie die Art des Drückens: entweder Sie drücken auf die Einheit, oder Sie richten den Pfeil/Maus auf das Sechseck.

F5 : Mit dieser Taste können Sie die Bewegung/Lebhaftigkeit der Einheiten während des Kampfes unterbinden, was ihnen ein schnelleres Spiel erlaubt.

F7 : Diese Taste ermöglicht die allgemeine Geräuschkulisse zu unterbinden, behält jedoch die speziellen Geräusche bei.

DIE MAGISCHEN ORTE

In der Welt von « CELTIC LEGENDS » existiert eine natürliche Kraft, die jeder « Magie » nennt. Der Ursprung dieser Kraft kommt aus dem Zentrum des Planeten. Sie erlaubt es demjenigen, der weiß sie zu benutzen, über schreckliche oder wunderbare Kräfte zu verfügen.

Die Magie sprudelt an ganz bestimmten Orten als Quelle hervor. Dabei kann es sich um natürliche Quellen handeln, die man 'Cromlechs' nennt und welche seit Generationen von den Wilden verehrt werden. Es kann sich aber auch um künstliche Quellen handeln, geschaffen durch den Menschen, die man auf Schloßern findet. Schließlich existiert eine bestimmte Menge an Magie in der Atmosphäre, und die von jedem Zauberer benutzt werden kann. Die Zauberer verhalten sich wie ein Haufen voll Magie, sie häufen Magie an und geben sie in Form von Zaubersprüchen wieder zurück, wenn sie sie brauchen; außerdem können sie ihre Kollegen davon ebenfalls profitieren lassen, falls es nötig ist.

Die Kontrolle eines Schlosses ist sehr wichtig, denn sie erlaubt ein schnelles Anhäufen von magischer Energie (gemessen in Magiepunkten). Somit können zahlreichere und wirkungsvollere Zaubersprüche geworfen werden. Außerdem steigen die Fähigkeiten eines Zauberers beim Kontakt mit reiner Energie der Natürlichen Quelle (Cromlechs) an. Er gewinnt zwei Magieniveaus.

Die Cromlechs

Die Orte, die meiste Magie enthalten, sind die Cromlechs. Das Problem ist, daß diese Orte für die Wilden als unantastbar gelten. Diese verehren die Magie ohne sie zu gebrauchen, und seit Generationen unterhalten sie diese Heiligtümer, d. h. die Cromlechs. Dieser lange Kontakt mit der magischen Kraft hat sie nach und nach verändert, sie haben ihre menschliche Gestalt verloren, um entweder zu Kobolden oder zu furchterregenden Minos zu werden.

Nach Meinung der Wilden, darf die Magie nicht benutzt werden. Sie werden die Zauberer und ihre Verbündeten grausam angreifen. Schließlich, und das ist wichtig, die Cromlechs sind die Eingangsporten der Wilden zu den Inseln, diese zu besetzen ermöglicht es, das Eindringen frischer Truppen zu verhindern. Und vergessen Sie nicht, daß die Cromlechs das Magieniveau derjenigen anheben, die sich dort befinden (um zwei Niveaus zusätzlich bis zum höchsten) und daß sie 150 Magiepunkte pro Runde einbringen.

Die Schlösser

Die Schlösser haben zwei Funktionen, sie sind Verteidigungen und gleichzeitig die Quellen zusätzlicher Magie. Als Verteidigungsort besitzt das Schloß mehrere Vorteile :

- Der Besitzer des Schlosses kann während des Kampfes neue Truppen hinzurufen.

- Das Schloß und seine Umgebung sind gegen die von außen kommende Magie geschützt (was bedeutet, daß die Angreifer keine Magie gebrauchen können, sie müssen das Schloß im Kampf Mann gegen Mann einnehmen).

- Die Truppen im Innern des Schlosses haben den Vorteil des ersten Schusses, wenn sie von den von außen kommenden Truppen angegriffen werden.

Der zweite Vorteil des Schlosses ist, daß es seinem Besitzer pro Runde 50 Punkte zukommen läßt, indessen darf aber nicht vergessen werden, daß der Bau eines Schlosses 2000 Punkte kostet!!! Schließlich dürfen die Schlösser nur auf flachen Ebenen erbaut werden.

DIE MAGISCHE ABHANDLUNG

Die Zaubersprüche

Dieser Zauberei ermöglicht es zu wissen, wer in der Legion von einer ansteckenden Krankheit befallen ist. Wenn dieser Zauberspruch geworfen ist, machen sich die Kranken durch einen kleinen Totenkopf, der über ihnen aufsteigt, bemerkbar. Dann ist es an ihnen, ob Sie sie heilen oder zum Feind schicken.

* Feuerkugel

Niveau: 1 Kosten: 5 MP Direkt

Diese Zauberformel ist das Einmaleins des Zaubersers, es ist die erste wirklich wirksame Zauberei, die man einem Studenten in Magie anvertraut, wenn er die Schule verlassen hat. Mit seiner Hilfe ist es möglich, einen Teil magischer Energie in eine Feuerkugel der Größe einer Pampelmuse umzuformen, die dann den gewünschten Weg des Zaubersers nimmt. Dieser Zauberspruch, der einen schwachen Gegner töten kann, kostet nicht viel (5 Punkte). Der einzige Nachteil ist, daß er durch jedes Hindernis auf seinem Weg gestoppt wird. Außerdem gelingt dieser Zauberspruch nicht bei jedem Versuch, der Erfolg hängt von der Fingerfertigkeit des Werfers ab.



* Schwäche

Niveau: 2 Kosten: 5 MP Direkt

Wie ihr Name schon sagt, schwächt diese Zauberformel ihre Opfer, dadurch richtet dieses weniger Schaden im Kampf an. Seine Nützlichkeit ist gleichzusetzen mit der Zauberformel « Ungeschicklichkeit » und, angewendet in hohen Dosen, kann sie sogar den Tod von schon schwachen Kreaturen provozieren.



* Ungeschicklichkeit

Niveau: 3 Kosten: 5 MP Direkt

Diese Zauberformel wird vor allen Dingen von scherzhaften Zaubern auf Kosten der Gastwirte, die die Speisen bringen, benutzt. Aber sie kann auch ihre Nützlichkeit im Kampf haben. In der Tat, jedes Opfer dieser Zauberei ist überrascht von einem nicht zu unterdrückenden Zittern und sieht seine Geschicklichkeit abnehmen, dadurch wird seine Wendigkeit im Kampf sehr verringert, welches für ihn sehr verhängnisvoll sein kann. Wie auch für die Feuerkugel, braucht man eine freie Zielbahn. Schließlich gibt es einige Zeugen, die behaupten gesehen zu haben, wie Monster, getroffen von mehreren solcher Zauberformeln, zusammenbrachen. Sie wurden Opfer eines Herzanfalles.



* Unerfahrenheit

Niveau: 4 Kosten: 50 MP Direkt

Diese Zauberformel provoziert einen Gedächtnisverlust bei seinem Opfer: Dieses vergißt alles, was es während der vorhergehenden Kämpfe gelernt hat. Das Opfer verliert so einen Teil des Nutzens, den es aus dem letzten Kampf ziehen könnte (z. B. Kraftvorteil; Geschicklichkeit; Magieniveau). Dieser Verlust ist unwiderrbringlich. Diese Zauberformel ist besonders nützlich bei erfahrenen Zaubern und Kämpfern.



* Vergessen

Niveau: 5 Kosten: 500 MP Direkt

Diese Zauberformel ist eine speziellere und wirkungsvollere als die vorher beschriebene. Das Opfer vergißt vollständig seine magischen Kenntnisse und wird unfähig, sie zu gebrauchen, während des ganzen Kampfes hindurch. Wenn diese Zauberei nicht ganz gelungen ist, verliert das Opfer trotzdem einige Punkte an Magie. Das ist der Alptraum der Zauberer, die doch hoffen, diese Formel als erste auf ihre Gegner anzuwenden, wenn sie die Mittel dazu haben, denn sie ist teuer.



* Krankheit

Niveau: 6 Kosten: 40 MP Indirekt

Diese Zauberformel ist ein wirklicher Horror, das Opfer ist getroffen von einer vernichtenden, aber nicht ansteckenden Krankheit, heilbar nur durch eine heilende Zauberformel. Bei jeder Kampfrunde verliert das Opfer 5 Lebenspunkte oder mehr, abhängig von den Klimaverhältnissen. Diese Krankheit wirkt nur auf dem taktischen Bildschirm.



* Ansteckende Krankheit

Niveau: 7 Kosten: 50 MP Indirekt

Diese Zauberformel ist das ansteckende Pendant zur Zauberformel « Ansteckung ». Wenn sie auch nicht direkt den Tod zur Folge hat, so ist die doch ansteckend und übertragbar bei dem kleinsten Kontakt. Jede feindliche oder befreundete Einheit, die an dem Erkrankten vorübergeht, ist gefährdet, den Virus zu bekommen. Dieser, im Gegensatz zur Ansteckung nur aktiv außerhalb der taktischen Kämpfe und hört auf, wenn das Opfer nur noch einen Lebenspunkt hat, womit es zu einer leichten Beute wird.

Diese Zauberformel ist mit Vorsicht zu genießen, denn sie kann sich gegen denjenigen richten, der sie gesagt hat. Auch hier kann der Zauberspruch « Sorge; Pflege » die angesteckte Kreatur heilen.



* Unsichtbarkeit

Niveau : 8 Kosten : 60 MP persönlich

Diese Zauberformel ist sehr nützlich, um sich einige Zeit den feindlichen Attacken zu entziehen. Inder Tat, die anvisierte Kreatur verschwindet und kann nicht mehr angegriffen werden (welcher Art auch immer); der Nachteil ist, daß die Kreatur selbst auch nicht mehr handeln kann. Dieser Zauberspruch dauert 9 Kampfunden lang an, danach erscheint, die Kreatur wieder am gleichen Ort, wenn ihre Truppe in der Zwischenzeit keine strategische Verlagerung ausgeführt hat und wenn das Sechseck nicht von einem Verbündeten besetzt ist. Es ist zu beachten, daß keine kranke (abgeschieden, verändert oder gelähmt) Kreatur unsichtbar gemacht werden kann.



* Heilmittel

Niveau : 9 Kosten : 70 MP Indirekt

Dieser Zauberformel ist sehr nützlich, um verletzten oder kranken Einheiten die Kraft wiederzugeben. Wenn man diese Zauberformel auf eine gesunde Kreatur anwendet, steigen deren Lebenspunkte über das normale Niveau hinaus während der Dauer eines Kampfes an. Es ist zu beachten, daß eine Kreatur sich nicht selber heilen kann. Dieser Zauberspruch heilt die ansteckenden Krankheiten und andere Gifte.



* Blutsauger

Niveau : 10 Kosten : 80 MP Indirekt

Sehr wirkungsvoll, gegenüber einem Gegner mit heißem Blut, erlaubt es diese Zauberformel dem Hexenden die lebenswichtige Energie seines Opfers auf sich zu übertragen. In der Tat wird dem Opfer ein Lebenspunkt abgezogen, während der Lebenspunkte des Hexenden ansteigen. Aber aufgepaß ! Wenn man diese Zauberformel bei einer Kreatur kalten Blutes oder ohne Blut anwendet, hat sie genau die gegenteilige Wirkung, und dann Gnade dem leichtsinnigen Zauberer. Außerdem kann eine Kreatur, die schon 99 Lebenspunkte erreicht hat, diesen Zauberspruch nicht verwenden.



* Lähmung

Niveau : 11 Kosten : 100 MP Direkt

Diese Zauberei von hohem Niveau lähmt vollständig sein Opfer, welches dann weder kämpfen noch zaubern kann, noch sich fortbewegen. Es wird einerseits zum Hindernis für seine Verbündeten und andererseits eine leichte Beute für seine Feinde. Es bleibt ihm nichts anderes übrig, als seine letzten Gebete zu sprechen.



* Diagnose

Niveau : 12 Kosten : 50 MP Indirekt

Dieser Zauberei ermöglicht es zu wissen, wer in der Legion von einer ansteckenden Krankheit befallen ist. Wenn dieser Zauberspruch geworfen ist, machen sich die Kranken durch einen kleinen Totenkopf, der über ihnen aufsteigt, bemerkbar. Dann ist es an ihnen, ob Sie sie heilen oder zum Feind schicken.



* Göttliche Wut

Niveau : 13 Kosten : 150 MP Indirekt

Sehr nützlich, um sich schnell von einer Gruppe von Feinden zu entledigen. Dieser Zauberei ist recht teuer und weniger interessant einem einzelnen Feind gegenüber. Er schlägt alle auf der taktischen Karte anwesenden Feinde, jedem 15 Lebenspunkte wegnehmend.



* Blitz

Niveau : 14 Kosten : 100 MP Indirekt

Dieser Zauber erlaubt es, eine Kreatur mit einem Blitz zu schlagen, der bei ihr grossen Schaden anrichtet. Nur die stärksten Monster können hoffen einen solchen Blitzschlag zu überleben, aber der zweite ist immer tödlich.



* Tödliches Feuer

Niveau : 15 Kosten : 400 MP Indirekt

Dies ist die letzte Zauberformel, sie tötet sofort jeden Gegner, wo immer er sich auch befindet. Dies ist eine sehr teure Zauberformel, die man nur für die schlimmsten Feinde reservieren sollte.



Die Rituale

* Die Ferntransportation

Niveau : 3 + Kosten : 20 MP

Nur auf dem taktischen Bildschirm zu benutzen, erlaubt es die Ferntransportation von einem Punkt zum anderen zu wechseln. Dies ist eine sehr nützliche Zauberei, um einem Umzingeln zu entkommen oder um einen entfernten Gegner Mann gegen Mann anzugreifen. Es gibt zwei Arten von Ferntransportationen: auf einem niedrigen Niveau der Magie läßt sich die Ferntransportation nur auf die eigene Person anwenden, auf einem höheren kann man auch verbündete Kreaturen



transportieren lassen. Man muß also, nachdem man auf die Ikone « Ferntransportation » gedrückt hat, die zu transportierende Kreatur anzeigen, erst danach wird der gewünschte Ort angegeben. Es ist eine relativ neue Wissenschaft in CELTIKA und einige Zauberer haben berichtet, daß, wenn man sich zu endlegenden Orten bimen läßt, man von einem mysteriösen Virus befallen wird. Die Magiecademie von Avalon hat jedoch diese Beobachtung noch nicht bestätigt. Laut einiger Gelehrter (besonders Eriablugg Ciederf) sollen die abgelegten Felder sehr eigentümliche Gesetze haben.

* Die Zauberspruch



Niveau : 6 + Kosten : Variable

Der Zauberspruch ist ein sehr wichtiges Zauberritual, das es ihnen ermöglicht, befreundete Kreaturen zu ihrer Hilfe zu rufen. Je stärker die angerufene Kreatur ist, um so mehr muß man dafür bezahlen. Um einen Zauberspruch zu sagen, muß man sich auf dem taktischen Bildschirm in einem dem Pentakel angrenzenden Feld befinden (ein Pentakel ist ein Feld mit einem 5-zackigen Stern). Drücken Sie auf den Zauberer, dann auf die Ikone Zauberspruch, je nach dem Niveau des Zauberers und der Anzahl der ihnen zur Verfügung stehenden Zauberpunkte, können Sie die Kreatur wählen, die auf dem Pentakel erscheinen wird. Achtung! Sie sind beschränkt auf höchstens 8 auf dem taktischen Bildschirm gezeigten Kreaturen. Der Versuch, eine neunte Kreatur einzuführen, hat die Wut der Götter zur Folge, und dann Vorsicht vor dem Donner!

* Die Verwandlung



Niveau : 6 + Kosten : Indirekt

Die Verwandlung ist sehr nützlich, um einen Gegner zu verwunden, indem man einen einfachen Soldaten in einen Zyklopen verwandelt. Die verwandelte Kreatur nimmt die Form des gewünschten Lebewesens an. Diese Verwandlung dauert nur einen Kampf lang; sobald man auf den strategischen Bildschirm zurückkehrt, nimmt die Kreatur wieder ihre alte Form an. Dies ist eine sehr interessante Zauberei, wenn Sie verletzt sind, denn in der Zeit eines Kampfes gewinnen Sie ihre Kraft zurück.

Im Gegenteil dazu verlieren Sie ihre vorher gewonnene Erfahrung nach der Transformation. Man kann eine schon transformierte Kreatur noch mal transformieren (ihr Erscheinen verändern).

DIE VÖLKER VON CELTIKA

Die Wilden

* Die Koboide

Sie stellen den größten Teil der einheimischen Bevölkerung dar. Ursprünglich menschlich, haben die Koboide sich durch den Kontakt mit der Magie und im Laufe der Generationen verändert, um schließlich halb Mensch, halb Tier Geschöpfe zu werden. Da sie die Magie wie eine Gottheit verehren, haben sie ihr Heiligtum, die sogenannten Pentakel, entfernt, und behaupten, daß man die Magie nicht benutzen kann ohne beschützt zu werden. Für sie wird das Böse durch die Zauberer und andere Hexer verkörpert, die behaupten, die Kraft ihrer Magie zu beherrschen. Sie greifen ohne Gnade jede mit den Zaubernern verbundene Kreatur an.



* Die Wolfens

Die Wolfens stammen ursprünglich von den menschlichen Vorfahren der Koboide ab, aber auch sie haben sich verändert. Sie haben den aufrechten Gang angenommen und eine einfache Form der Intelligenz entwickelt. Im Gegenzug haben Sie ihre Kraft bewahrt, ihre Ausdauer und ihren Instinkt der primitiven Jagd. Sie sind von einer unterwürfigen Ehrlichkeit ihren Kobolden-Herren gegenüber. Sie bilden die harten Truppen der Eingeborenen, sie besitzen die besten Waffen und können sehr gefährlich sein, selbst alleine.



* Die Schlangen

Diese großen Reptilien stammen aus diesem Gebiet. Man findet sie nur auf den verlorenen Inseln und das ist gut so, daß diese Tiere wirklich Tötungsmaschinen sind. Ihre Länge reicht von 4-5 m im Erwachsenenalter, und sie sind mit Giftzähnen der Länge eines Dolches ausgerüstet. Mit Hilfe ihrer Giftzähne spritzen sie ihnen ein Gift ein, das ihnen nach wenigen Runden den Tod bringen wird (nur eine Zuberei « Pflege » kann Sie retten). Außerdem, als wenn das noch nicht reichte, sind die Schlangen schnell wie der Blitz.



* Die Minos

Entstelte unter den Entstellten, sind die Minos die Nachkommen der Werwölfe, die sich zu sehr der Magie in den Heiligtümern ausgesetzt haben. Halb Mensch, halb Stier, sind die Minos friedliche und pflanzenfressende Lebewesen. Sie sind ungefähr 3m hoch bei einem Gewicht von 2500kg. Obwohl von einer ruhigen Natur, geraten sie doch manchmal in Wut; dann sind sie praktisch nur mit Hilfe der Magie zu stoppen. Ihr einziger schwacher Punkt (außer ihren beschränkten Kenntnissen in der molekularen Physik) besteht aus ihrer Geschwindigkeit, die im Verhältnis zu ihren intellektuellen Fähigkeiten steht.





Den Minos wird von den Kobolden für die Kämpfe eine Droge gegeben, dabei handelt es sich um eine Wahnvorstellungen erzeugende Pflanze, die sich « Vachfol » nennt.

Die Truppen des DEMOG

* Die Gobelins

Die Gobelins sind eine menschenähnliche Rasse, mit hundeartigen Gesichtszügen, sie sind ungefähr 1m50 groß bei einem Gewicht von 50kg. Seit jeher widmen sie sich dem Bösen, sie sind schwach und feige, aber sehr fruchtbar und von einer grenzenlosen Bosheit. Sie bilden den größten Teil der dämonischen Truppen. Es sind erbärmliche Kämpfer, aber ihre Anzahl macht sie gegenüber einem einzelnen Gegner ohne Magie sehr gefährlich.



* Die Orkes

Diese Rasse wurde von dem DEMOG geschaffen, um dem Auftauchen von ritterlichen Orden entgegenzutreten, die die Truppen der Gobelins zerstörten. Die Killerwale sind große Lebewesen mit eindrucksvoller Muskulatur. Sie sind Elitesoldaten des DEMOG und sie kennen keine Angst. Es fehlt ihnen jedoch etwas Disziplin und sie haben die unangenehme Angewohnheit, ihre Wut an den Gobelins auszulassen, die unter ihren Befehlen stehen.



* Die Hexer

Lehrlinge des DEMOG, sind die Hexer begierig nach Wissen und träumen nur von einer Sache: den Platz des DEMOG einzunehmen. Dieser, der sich dessen voll bewußt ist, wußte sich schon immer zu arrangieren, um zu begabte Rivalen loszuwerden: er vertraut ihnen selbstmörderische Aufträge an. Aber trotzdem sind die Hexer sehr gefährlich. Denn wenn sie mehrere Male die Kämpfe überleben, kann ihre Magie die Größe der Magie des Demog erreichen oder sie sogar übertreffen.



* Die Trolle

Diese Monster, die nur ans Essen denken, sind von einfacher Natur. Wenn sie Hand an einen Feind anlegen, beginnen sie, ihn mit harten Knüppelschlägen weich zu machen, ohne sich um die Schläge des Gegners in ihre schlaffen Körper zu kümmern. Ist der Feind einmal am Boden (d.h. tot) fressen sie ihn auf der Stelle. Das ist die einzige Taktik, die ihr Spatzenhirn erfunden hat, aber sie ist trotzdem wirkungsvoll.



* Die Skelette

Dabei handelt es sich um die Reste der Lehrlinge, die die selbstmörderischen Aufträge, von denen wir etwas weiter oben sprachen, nicht bestanden haben. Da der DEMOG ein sensibles Lebewesen ist, mag er es, sich mit den Skeletten seiner treuesten Schüler zu umgeben. Vor allen Dingen, daß diese die Fähigkeit zum Kampf und zur Magie bewahrt haben. Schließlich hat der DEMOG sie wegen ihrer grenzenlosen Treue und wegen ihres unkritischen Geistes in sein Herz geschlossen. Man erzählt, daß sich einige Skelette als normal Sterbliche ausgeben, um leichter ihre Gegner zu überrumpeln.



* Die Drachen

Der Atem dieser Monster hat mehr als einen Ritter zu Staub werden lassen. Bei einer Spannweite von 6m erlauben es die Flügel der Drachen selbst lange Strecken schnell zurückzulegen. Mit dem Versprechen, ihnen ein Stück Gold als Belohnung zu geben, konnte sich der Demog mit diesen gierigen Kreaturen verbünden. Ihr dicker Brustpanzer und ihre Muskelkraft machen aus ihnen fürchterliche Kämpfer, die selten eine Niederlage erfahren.



* Die Dämonen

Der Demog spricht nur selten von ihnen, denn ihr Name steht für Angst und Vernichtung. Das Anrufen eines solchen Lebewesen kostet sehr viel. Die Dämonen sind die Quintessenz des Bösen. Ausgestattet mit Macht und « dämonischer » Kraft kennen sie keine Niederlage. Sie gehorchen nur dem DEMOG, sie die gleichen Interessen haben. Sobald der DEMOG den Sieg inne hat, zögern sie nicht ihren Teil der Beute zu fordern (zahlbar in Form von unschuldigen Seelen).



Die Truppen von ESKEL

* Die Soldaten

Dabei handelt es sich eigentlich um Bauern, mit Gewalt eingezogen und spärlich ausgerüstet. Ihre Moral ist gering und sie sind nur erbärmliche Kämpfer, ihr einziger Vorteil ist ihre niedrige Bezahlung. Meistens sind sie als Wächter der Schlösser weit von der Front entfernt eingesetzt, oder als « Garnitur » bei kriegserfahrenen Truppen. Aber dennoch darf nicht vergessen werden, daß diese Männer schnell lernen und da sie, wenn sie mehrere Kämpfe überleben, sehr stark werden können.



* Die Lords

Die Elite der Ritterschaft des Königreiches CELTIKA hat sich in dem Lordsorden zusammengefunden. Sie bilden die Lanze der celtischen Armee. Sie sind sehr gut ausgerüstet, beschützt durch einen eisernen Anzug. Sie gebrauchen ein schweres Schwert nebst einem Brustschild. Sie verschmähen die Magie, betrachten sie als Waffe der Schwachen.



* Die Zauberer

Diese jungen Gelehrten haben sich für den Kampf aus Idealismus entschieden. Söhne aus reichen Kaufmannsfamilien, sind sie durch ihr Studium der Magie eher daran gewöhnt gegen die Migräne, als gegen einen hungrigen Troll zu kämpfen. Während des Kampfes sind sie jedoch besser als die Soldaten, aufgrund ihrer Ausrüstung und ihres Fanatismus. Die Gewohnheit des Studiums läßt sie schnell neue Zaubersprüche lernen, wenn sie im Kampf überleben.



* Die Zyklopen

Das Volk der Zyklopen ist von einer friedliebenden Natur und selten ist derjenige, der verrückt genug ist, ihre Ruhe zu stören. Hinter einer schroffen Erscheinung verstecken sich Dichter und Gärtner. Sie haben einen großen Gerechtigkeitssinn und haben sich im Kampf gegen das Böse mit viel Energie engagiert. Dennoch ist die Schnelligkeit nicht eine ihrer Stärken, aber wie sagt schon das zyklopische Sprichwort: « eine langsame Ohrfeige ist besser als zwei schnelle kleine ».



* Die Engel

Diese Vogelmenschen, die der leichtgläubige Pöbel von CELTIKA für von Gott gesandte Wesen hielt, wohnen meistens im Hochgebirge des Landes, wo sie die magischen Geheimnisse studieren und meditieren. Jedoch steht der König dieses Volkes in der Schuld von ESKEL, da dieser ihn aus den Krallen eines Drachen gerettet hat, der doch gerade erst aus seinem Nest gekrochen war. Aus Anerkennung dieser Tat kämpfen die « Engel » heute gemeinsam mit den Elten.



* Die Hydren

Diese Kreaturen leben gewöhnlich im Sumpfgebiet, wo sie sich von Wasserpflanzen ernähren. Sie sind eingeschworene Feinde der Drachen, denn jene sind sehr versessen auf ihre Eier und haben in der Vergangenheit schon mehrere Nester geplündert.



* Die Erzengel

Das größte Geheimnis ist das über die Herkunft dieser großen Engel ohne Gesichter. Selbst die Vogelmenschen (Engel) behaupten, nichts über die Erzengel zu wissen. Die merkwürdigsten Geschichten hängen ihnen an: von Gott gesandt, vergessenes Volk, Halbgötter die der Zerstörung der Dämonen gewidmet sind... ESKEL ist ohne Zweifel der einzige, der die Wahrheit kennt, aber eines ist sicher: sie sind ausgerüstet mit einer fürchterlichen Kraft und können über einen Drachen oder einen Dämonen auf einfache Weise verfügen.



DER ATLAS VON ROCHEBRUME

Die Inseln

Das Archipel von Rochebrume besteht aus 23 verschiedenen Inseln, jede besitzt ihre eigenen geografischen, klimatischen und bevölkerungsstatistischen Eigenschaften. Einige haben ein ungleichmäßiges Relief, andere bestehen aus fauligen Sümpfe und werden von der Armee des DEMOG unsicher gemacht. Eines ist jedoch sicher: der DEMOG hat eine Vorsprung ihnen gegenüber, und je mehr Sie in ihrer Eroberung der Inseln vorankommen, desto stärker und zahlreicher werden die Armeen sein mit denen Sie konfrontiert werden.

Die verschiedenen Gelände

* Die Ebenen

Sie stellen den größten Teil der Inseln dar, weitläufige Rasen- und Sandflächen. Sie bergen nur wenige strategische Vorteile, wie z. B. einige Erhebungen oder hier und da ein Baum, welche als ein Schutz gegen direkte Zaubereien dienen können. Im Gegenteil dazu ist es ein leicht zu überquerendes Terrain und ideal zur Konstruktion der Schlösser.

* Die Wälder

Die Wälder der Inseln von Rochebrume bieten zahlreiche Unterschlüpf für diejenigen, die den Hinterhalt als Form des Kampfes bevorzugen. Diese Forste sind von Wegen durchquert, die es den Legionen erlauben ohne Verlangsamung voranzukommen. Die Zaubereien achten, sonst bleiben ihre Feuerkugeln im Geist hängen.

* Die Hügel

Diese Art von Terrain ist vor allen Dingen zur Verteidigung interessant. Um davon zu profitieren, muß eine Legion darauf achten, sich vor Ankunft der Feinde dort zu installieren. Indem man die Einheiten auf den kleinen zahlreichen Hügeln, die das Gelände bedecken, verteilt, kann der erste Schlag im Kampf Mann gegen Mann als erfolgreich angesehen werden (s. Kapitel IX). Im Gegenteil dazu wirken die Ausläufer Hügel eher verlangsamt auf die Legionen.

* Die Sümpfe

Diese verpesteten Kloaken waren früher die Friedhöfe zahlreicher Legionen. Sie bieten gute Vorteile für den Zauberer im Kampf, das Gelände ist im allgemeinen frei und die Feinde, die nicht des Bienen beherrschen, sind oft gezwungen, verschlungene Wege zu nehmen, um ihr Ziel zu erreichen. Das bedeutet, daß diese Wege oft eine verlangsamende Wirkung auf die strategische Fortbewegung einer Legion haben.

* Die Gebirge

Die Gebirge von Rochebrume sind ausgezeichnete Hindernisse, die als sehr gefährlich gelten. In der Tat werden sie oft von schweren Unwettern heimgesucht. Deshalb wird den Legionen abgeraten, dort zu kämpfen; es sei denn sie sind in einer ausweglosen Situation. In diesem Fall können sich die Unwetter sogar als letzte Rettung erweisen: man hat ganze vom Blitz getroffene Legionen umstürzen sehen, die doch gerade dabei waren, einen zahlenmäßig kleineren Feind zu besiegen.

DAS HANDBUCH DES KRIEGERISCHEN KÖNIGS CUGEL

Dieses Handbuch wurde wieder neu geschrieben von Isucho dem Gottesfürchtigen, nach den Memoiren des berühmten Kriegers, der das Königreich CELTIKA gründete. Das Buch besteht aus einer Folge von taktischen und strategischen Ratschlägen, die regelmäßig von den besten Generälen erneuert werden.

* Wenn Sie eine Handlung gegen ihren Feind beenden, bereiten Sie ihre Verteidigung vor, versuchen Sie das taktische Gebiet wiederzuerkennen und setzen Sie ihre Truppen so, daß Sie den Feind in der für Sie günstigsten Position empfangen können. Die disziplinierten Truppen werden ihre Position nicht wechseln bis Sie ihnen dazu den Befehl geben. Eine gute Taktik ist, starke Männer in die erste Reihe zu stellen. Sie bilden somit eine nicht zu überbietenden angemessenen Empfang.

* Wenn ein Kampf begonnen hat, dauert er bis zur endgültigen Auslöschung einer der beiden feindlichen Truppen an. Es gibt nur eine Ausnahme von der Regel: ein Zauberer auf einem Pentakel (Fünfeck), der am zaubern ist, verläßt den taktischen Bildschirm mit den Truppen. Die Legion wird auf ein weitestmögliches Sechseck gebitt, wo sie in Sicherheit ist. (Der Zauberer muß auf dem Pentakel stehen und nicht, daneben, wie das sonst der Fall ist). Außerdem muß er das Niveau und die nötigen Magiepunkte haben, um mindestens eine Soldaten herzustellen. Man muß natürlich ein unbesetztes strategisches Sechseck in der näheren Umgebung haben.

* Wenn Sie eine Legion inspeizieren achten Sie besonders auf die Ordnung in den Einheiten. Denn die ersten vier Einheiten so, daß die stärksten dicht gedrängt vorne stehen, während sich in den hinteren Reihen die Zauberspruchwerfer befinden. Sie können die Truppenordnung ändern, indem Sie die Ikone « Trennung » bei ihrer letzten Bewegung benützen.

* Vernachlässigen Sie nicht die Kreaturen, die am Anfang am schwächsten erscheinen. In der Tat sind es jene Kreaturen, die die meisten Möglichkeiten haben und am schnellsten lernen. Deshalb beschützen Sie sie, denn wenn sie etwas Erfahrung haben, werden sie ihnen sehr nützlich sein.

* Sparen Sie an Magie, sie ist die Quelle des Sieges. Vermeiden Sie vor allem ihre ganzen Punkte dann auszugeben, wenn der DEMOG leicht angreifbar erscheint.

* Die Wilden können ein sehr gutes Mittel zur Abhärtung ihrer Legionen sein. Aber Vorsicht bei den Minos und den Schlangendiese Gegner sind nicht zu unterschätzen.

* Das Schloss ist ein sehr sicherer Ort, wo Sie Schutz finden bei überraschenden Angriffen mittels dem Vorgang des Bimen. Außerhalb dessen sind Sie durch die Magie des Gegners verwundbar, vergessen Sie das nicht.

* Das Bauen eines Schlosses ist ein sehr kostspieliges Unternehmen. Wählen Sie sorgfältig den Standpunkt aus, denn ein Schloß kann einen Durchgangsweg des Feinds versperren.

* Am Anfang erscheint die Feuerkugel wirkungsvoller als die Zaubersprüche der Ungeschicktheit und Schwäche, aber dies ist eine Täuschung. Denn einige Kreaturen reagieren wesentlich empfindlicher beim Verlust ihrer Geschicklichkeit als bei dem des Leben. (ein Zauberer mit 1 Lebenspunkt kann auf Sie immer noch eine Feuerkugel schleudern, mit nur 1 Geschicklichkeitspunkt aber hat er eine Chance zu hundert, Sie zu treffen). Denken Sie daran.

DIE GÖTTER VON CELTIKA

CELTIKA ist eine Welt, wo sich die Götter manchmal in die Angelegenheiten der einfachen Sterblichen einmischen, und oft in jene, die das Schicksal des Königreiches betreffen.

Bei dem Konflikt von ESKEL und SOGROM haben die Götter entschieden, nur zu beobachten und neutral zu bleiben. In der Tat gibt es einige Regeln die selbst der mächtigste Zauberer nicht untergraben kann ohne die Wut der Götter auf sich ziehen.

Die zwei wichtigsten Regeln sind die folgenden :

Man kann nicht außerhalb eines bestimmten Cromlechs um das Fünfeck (Pentakel) herum zaubern.

Wenn man einmal 8 Einheiten in einer Fläche erreicht hat, kann man keine neuen herstellen.

Bis jetzt konnte keiner der Weisen die Gründe für diese Bestimmungen erklären. Aber eines ist sicher : derjenige, der versucht sie zu umgehen, erreicht nicht nur kein Ergebnis, sondern provoziert einen Regen von Blitzen gegenüber gegeben haben. Im Gegenteil dazu wird jede andere Kreatur bei der Berührung mit dem Regen sterben.

WORTSCHATZ

Die folgenden Begriffe werden in dieser Notiz verwendet:

ANGREIFER: Dabei handelt es sich um die Truppe, die sich kurz vor dem Kampf fortbewegt, während der Verteidiger die Truppe ist, die vor dieser Bewegung im Feld steht.

STRATEGISCHER BILDSCHIRM: Das ist der erste Bildschirm den Sie sehen, nachdem Sie das Hauptmenü verlassen haben. Er besteht oben links aus einer Karte der Insel, oben rechts aus einem strategischen Fenster, welches ein Teil des Geländes zeigt. Unten finden Sie Ikonen, die es ermöglichen zu handeln oder sich zu informieren.

TAKTISCHER BILDSCHIRM: Man erreicht diesen Bildschirm indem man auf die Ikone Lupe des strategischen Bildschirms drückt; dieser Bildschirm besteht fast ausschließlich aus einem Fenster, welches das Gebiet zeigt. Auf jeder Seite des Fensters finden sich Ikonen und Zahlen, die die Merkmale der Lebewesen angeben. Darunter befinden sich vier Ikonen.

SECHSECK: Ein Sechseck ist ein Feld mit 6 Seiten, dessen Größe davon abhängt, ob man sich auf dem taktischen oder dem strategischen Bildschirm befindet.

* Auf dem strategischen Bildschirm nützen die Sechsecke, die Fortbewegung der Legionen zu messen. Jedes Sechseck repräsentiert ein anderes Gelände zwischen den 8 möglichen:
Meer, Ebene, Wald, Sumpf, Hügel Gebirge, Schloß und Cromlech.

* Auf dem taktischen Bildschirm nützen die Sechsecke, die Fortbewegung der Einheiten zu messen. Einige Hindernisse blockieren die Zaubereien und/oder die Bewegungen der Einheiten. Außerdem erhält der Verteidiger auf einigen Sechsecken den Vorteil als erster zu schlagen.

INITIATIVE: Wenn zwei Kreaturen Mann gegen Mann kämpfen, schlägt im allgemeinen die, die angreift als erste (die in das Sechseck tritt); man sagt, sie hat die Initiative. Diese Regel ist gegenteilig, wenn der Verteidiger auf einem Hügel, in einem Graben oder am Eingang eines Schlosses sich befindet.

TRUPPE: Eine Truppe besteht aus 1 bis 8 Einheiten, sie wird durch eine kleine Person auf den strategischen und allgemeinen Karten dargestellt. Die Bewegungsfähigkeit einer Truppe hängt vom langsamsten der Truppe ab (eine Truppe bestehend aus einem einzigen Erzengel und eine Truppe bestehend aus einem Erzengel und zwei Engeln haben also die gleiche Kraft sich fortzubewegen).

MAGISCHE PUNKTE: Die magischen Punkte (MP) erlauben es, die magische Kraft zu messen, die dem Spieler zur Verfügung steht, sowie die relativen Kosten der Hexereien und der Zaubersprüche. Jede feindliche Partei erhält 100 MP pro Spielrunde. Ein Schloß bringt 50 MP pro Runde ein.

LEBENSPUNKTE: Jedes Lebewesen besitzt eine gewisse Anzahl von Lebenspunkten, die seine Lebenskraft angeben. Wenn diese Punkte bei 0 angelangt sind, ist das Lebewesen tot. Jedesmal wenn ein Lebewesen ein anderes im Kampf berührt, nimmt es seinem Opfer eine Anzahl von Lebenspunkten weg, die von seiner Kraft abhängen.

DIREKTE HEXEREI: Bei der direkten Hexerei muß die Hexerei einer direkten Wurfbahn folgen, um ihr Ziel zu erreichen. Diese Wurfbahn muß frei von jeglichen Hindernissen sein (Baum, Felsen, Schutzwall usw.).

SPIELREIHE: Unter Spielreihe versteht man die Zeit in der ein Spieler seine Armeen aufstellt und sich über die Situation informiert. Der Spieler ist nicht mehr an der Reihe, wenn er die Kontrolle an den folgenden Spieler abgibt. Dazu drückt er auf die Ikone « Spielreihe ».

EINHEIT: In einer Legion gibt es 1 bis 8 Einheiten.

CRÉDITS

Program
Concept and Graphics
Music
UBI STUDIO

UBI Marketing Team
and Joe...

Frédéric Gaulbaire
Pierre Fallard
Rodéric Mège
Gérard, Serge, Christian,
Michel, Bruno, Ronan,
Rodéric and Cécile

NOTES

NOTES

CREDITS

Program

Back-up and Graphics

Music

ON STUDIO

OTM Marketing Team
and Joe...

Product: Mailbox

Theme: Fall

Editor: Miki

Music: Miki, Christine

Miki, Miki, Miki

Producer and Editor