

BETRAYAL



Taken from Amiga-Manuals-Website

BETRAYAL



BETRAYAL
PLAYING THE GAME

03
33

Game characteristics described in the documentation may vary on some computers. Game
Copyright © 1990 Floppy Electronic Services Ltd. Documentation and Packaging Copyright ©
1990 MicroProse Software, Unit 1, Hampton Rd Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire
GL8 8DA. Tel: (0666) 504326 Fax: (0666) 504331 TLX: 43422MPS UK G.

This manual, documentation and accompanying floppy disks are copyrighted. The owner of
this product is entitled to use the product for his or her personal use only. No one may
transfer, copy, back-up, give or sell any part of the manual or the information on the disks, or
transmit in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or
otherwise without the prior permission of the publisher. Any person or persons reproducing
any part of this program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation
and shall be subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.

B

etragal

Gleisende Sonnenstrahlen tauchten durch die schwer beladenen Äste und ließen den dichten bunten Teppich von modernden Buchenblättern darunter in hellem Licht erglänzen. Hier und dort suchten junge Bäumchen die lebenspendenden Strahlen durch das dichte Unterholz hindurch zu erhaschen, während nur wenige Schritte weiter weg die vollen Ähren eines Weizenfeldes in der herbstlichen Sonne schwankten, ein einziges goldenes Meer, das sich bis unmittelbar an den Waldrand erstreckte.

Dort drüben ging es rege zu. Derbe Witze, mutwilliges Gelächter und das gleichmäßige, rhythmische Geräusch der blanken Sicheln, welche die Ähren klopften, durchbrachen die schweiße Stille. Es war Erntezzeit, und alle tugdlichen Männer, Frauen, ja selbst die Kinder, waren auf dem Feld.

Etwas weiter weg gingen mit Schwertern, Ketten und Streitkolben bewaffnete Wachen auf und ab. Die Hitze, die Langeweile und ihre angeborene Lethargie waren nicht unbedingt die beste Voraussetzung für die Sicherheit der fröhlichen Bauern, deren Schutz ihnen oblag.

Einer der senseschwingenden Schritter schrie einem der wettergebräunten, bärtigen Bauern, der mit entblößtem Oberkörper und triefender Stirn im Rhythmus zu den ermunternden Zurufen des Normannen mählte, zu:

"He, Godfrie... das ist ein Großer, den Du dort schwingst!"

Ein breites Grinsen ging über Godfries Gesicht, auf dem die Schweißperlen glänzten, als er antwortete:

"Größer als Deiner, und auch noch scharf dazu!"

Die laute Stimme des Vormanns rief darzwischen: "Was zählt ist nicht die Größe oder die Form, sondern wie man damit umgeht... macht vorwärts Leute, damit wir hier fertig werden, bevor die Nacht einbricht."

Alle grinsten belustigt vor sich hin und die Frauen, die hinter ihrem Mannsvolk eine Reihe bildeten, nicht unähnlich automatischen Maschinen, die von der Hitze der Sonne hypnotisiert waren, und den Weizen zu Garben bündelten, damit er an der Sonne trocknen könnte, warfen gar manche anzügliche Bemerkung darzwischen.



er grelle Ton eines Kuhhorns kam wie ein Blitz aus heiterem Himmel.

Frauen und Kinder ließen alles fallen und rannten verstört in Richtung Dorf. Die Männer griffen zu ihren Waffen und Schilden und stürmten auf den Wächter zu, der ins Horn gestoßen hatte.

Aus dem Schatten des Waldes stürzte unter Schreien und Fluchen eine Horde von Kämpfern. Ein Dutzend mochten es sein. Die meisten fuchtelten mit Äxten, die anderen schwangen Morgensterne. Im Vergleich dazu waren die Bauern nur leicht bewaffnet, aber sie wußten ihre Schwerter zu ihrem Vorteil zu nutzen. Nicht vergebens hatten sie unter Oswald, Earl Edgars Ritter, geübt. Sie waren auch besser gebaut, kräftiger und entschlossen, die Früchte ihrer Arbeit, die auf den Feldern rundum ausgebreitet lagen, bis aufs Blut zu verteidigen. Zusammen mit den Wachen waren sie in der Überzahl, und die Wirkung der Überraschung war bereits verblaht, so daß die Angreifer innerhalb weniger Minuten in das Dickicht des Waldes zurückgeschlagen werden konnten. Sie hinterließen einen Axtmann am Boden, tödlich verblendet und zitternd. In seiner Brust klaffte eine offene Wunde, purpurrot, und Blut schäumte in kleinen Bläschen aus seinem Mund.

Die Dorfbewohner hatten nur oberflächliche Schürfungen erlitten, ein paar Schnitte und Quetschungen von den darniedersausenden Keulen der Angreifer. Der Schild eines Bauern war in zwei Teile gesprungen, das Ergebnis eines verzweifelten Ansturms.

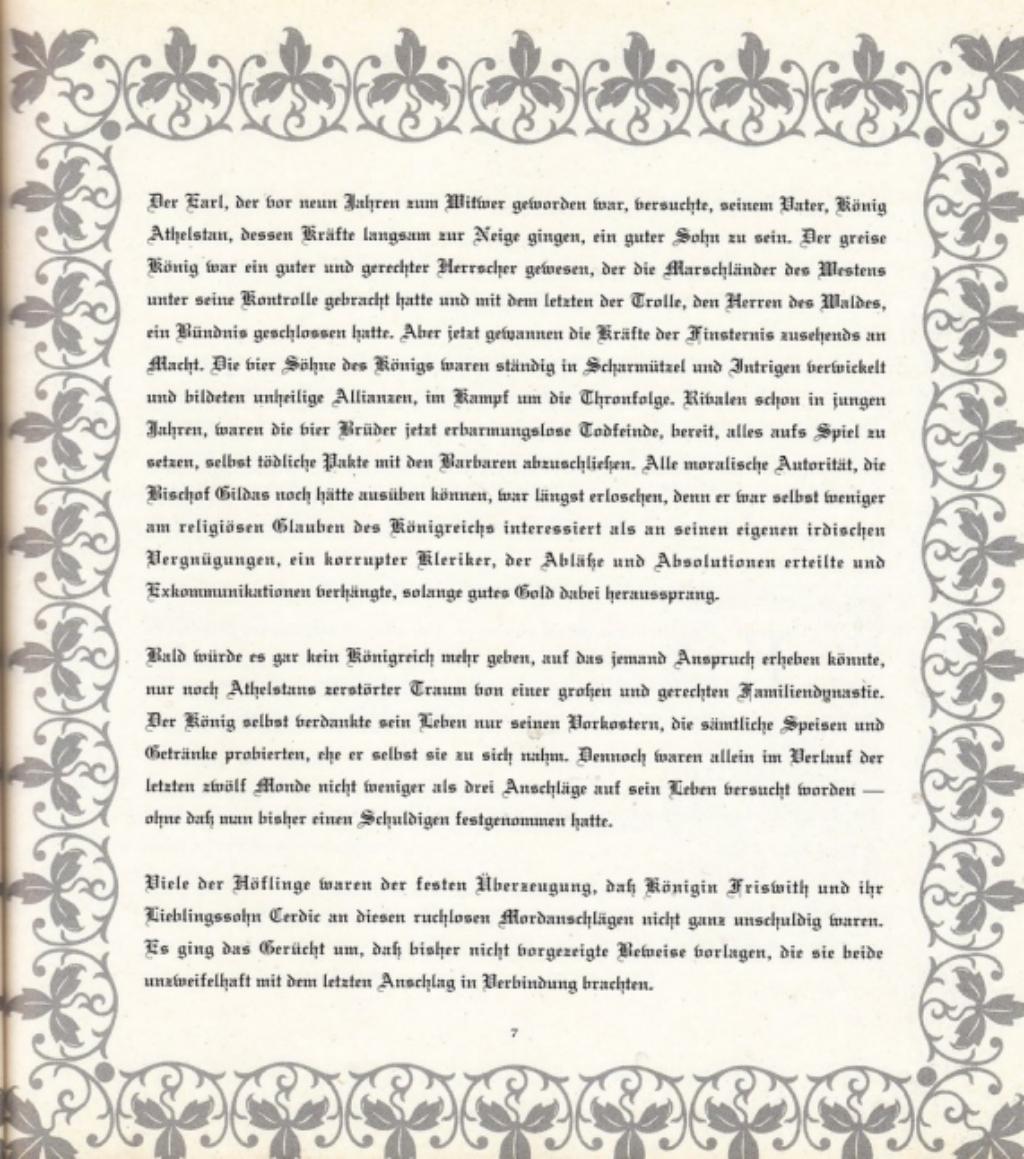
Für ein paar Wochen würden einige von ihnen steife Glieder haben und schmerzende Stellen, aber im Grunde genommen konnten sie von Glück reden. Der Überfall war schlecht geplant gewesen und noch schlechter ausgeführt. Der Versuch, die Bauern zu überraschen, war in Windeseile bereitstellt worden.



as Leben im Reich von König Athelstan dem Schläger war nicht leicht, schon gar nicht für die Bauern. Es herrschte ein ständiger Kriegszustand, und das führte zu erdrückend hohen Steuerabgaben.

Dennoch war es ein starkes Volk, das nach wie vor Zeit fand für Minne, Gelächter und für die Künste. Es waren geschickte Holzschnitzer und Steinmetzen. Den jungen Knaben gab man Messer in die Hand und wies sie an, Holz zu bearbeiten, noch bevor sie des Schreibens kundig waren. Die jungen Mädchen sah man spinnen und weben, nähern und sticken, wenn immer sie Muße fanden, sich im Kreise ihrer Mütter hinzusetzen.

Aber es gab niemals genug zu essen, man durfte; statt Zeit mit Jagen zu verbringen, mußten die tauglichen Männer ständig an Scharmützeln gegen die Feinde von Earl Edgar teilnehmen.



Der Earl, der vor neun Jahren zum Witwer geworden war, versuchte, seinem Vater, König Athelstan, dessen Kräfte langsam zur Neige gingen, ein guter Sohn zu sein. Der greise König war ein guter und gerechter Herrscher gewesen, der die Marschländer des Westens unter seine Kontrolle gebracht hatte und mit dem letzten der Trolle, den Herren des Waldes, ein Bündnis geschlossen hatte. Aber jetzt gewannen die Kräfte der Finsternis aussehends an Macht. Die vier Söhne des Königs waren ständig in Scharmützel und Intrigen verwickelt und bildeten unheilige Allianzen, im Kampf um die Thronfolge. Rivalen schon in jungen Jahren, waren die vier Brüder jetzt erbarmungslose Todfeinde, bereit, alles aufs Spiel zu setzen, selbst tödliche Pakte mit den Barbaren abzuschließen. Alle moralische Autorität, die Bischof Gildas noch hätte ausüben können, war längst erloschen, denn er war selbst weniger am religiösen Glauben des Königreichs interessiert als an seinen eigenen irdischen Vergnügungen, ein korrupter Kleriker, der Ablähe und Absolutionen erteilte und Exkommunikationen verhängte, solange gutes Gold dabei heraussprang.

Bald würde es gar kein Königreich mehr geben, auf das jemand Anspruch erheben könnte, nur noch Athelstans zerstörter Traum von einer großen und gerechten Familiendynastie. Der König selbst verdankte sein Leben nur seinen Vorkostern, die sämtliche Speisen und Getränke probierten, ehe er selbst sie zu sich nahm. Dennoch waren allein im Verlauf der letzten zwölf Monde nicht weniger als drei Anschläge auf sein Leben versucht worden — ohne daß man bisher einen Schuldigen festgenommen hatte.

Viele der Höflinge waren der festen Überzeugung, daß Königin Fristwith und ihr Lieblingssohn Cerdic an diesen ruchlosen Mordanschlägen nicht ganz unschuldig waren. Es ging das Gerücht um, daß bisher nicht vorgezeigte Beweise vorlagen, die sie beide unzweifelhaft mit dem letzten Anschlag in Verbindung brachten.

Indes war Earl Edgar, der jüngste Sohn des Königs, vollaus damit beschäftigt, seine Macht durch ausgedehnte Reisen durch Ländereien des ganzen Reiches zu festigen. Er sprach den Leuten guten Mut zu, überwachte die Ernte und regte die Handwerker dazu an, die Artikel herzustellen, für die die besten Preise geboten wurden.

Außerdem war er ein großer militärischer Strateg und ein geachteter Kämpfer. Noch keiner war je lebend aus einem Zweikampf mit Edgar herborgegangen, dem größten Schwertkämpfer der Westlichen Marschländer. Die dauernde Anstrengung und das viele Reisen begannen jedoch an seiner Kraft zu zehren, und an manchem Morgen wachte er müde auf, erschöpfter als er es sich selbst eingestehen wollte. Er würde sehr bald einen Schritt zur Macht erlangung unternehmen müssen, wenn er die Gelegenheit nicht für immer verpassen wollte.



s war gerade ein neues Faß schönen walisischen Starkbiers angestochen worden. Der Speisesaal des königlichen Palastes widerhallte von fröhlichen Stimmen. Auf der einen Seite am oberen Ende der festlich gedeckten Tafel bemühten sich ein Harfist und ein Minnesänger, das Gehälfte der Hunde zu überlönen, die in der Ecke um einen Knochen bulgten und dabei von ihren Besitzern angefeuert wurden.

Der greise König Athelstan aß langsam und wortlos, genoß das Mahl und blickte kaum von seinem Teller auf. Zu seiner Rechten waren zwei seiner Söhne in ein lebhaftes Gespräch vertieft.

"Ich sag Dir, Edgar, zu zweit könnten wir Erlas für immer ausschalten," sagte Cerdic.

"Ein Bündnis zwischen Deinen Truppen und meinen würde seinen Pöbel ausradieren. Dieser barbarische Hund hat uns in den letzten drei Jahren nur Ärger gemacht."

"Er hat zwei meiner Dörfer in Flammen aufgehen lassen und ein paar feine, kräftige Frauen gestohlen. Und was hat er mit Dir gemacht? Ist es das Gebaren eines freundlich gesinnten Nachbarn, eine Gruppe von Kundschaftern aus dem Hinterhalt zu überfallen, wie er das vor zwei Monaten getan hat? Mit einem solchen Kriegstreiber kann man nicht vernünftig reden. Da hilft nur Waffengewalt", sagte Cerdic mit Nachdruck, indem er seinen Steinkrug auf die Tischplatte setzte, damit ihn die Magd mit schäumendem Ale füllte.

Cerdic hatte etwas durchaus Überzeugendes, Gewinnendes. Er legt seinen Arm um Edgars Schulter.

"Sicher, wir haben unsere Meinungsverschiedenheiten, aber wenn es hart auf hart geht, würde ich Dir vertrauen, mich zu beschützen. Ich hoffe, Du würdest das gleiche von mir sagen."

Edgar stürzte mehrere Schluck Bier hinunter, setzte sein Trinkgefäß auf den Tisch und lachte seinem Bruder ins Gesicht.

"Cerdic, ich würde Dir nicht mal die Tageszeit abnehmen, wenn ich das Gefühl hätte, Du könntest es gegen mich benutzen. In diesem Fall scheint es jedoch, als ob wir tatsächlich ein gemeinsames Interesse hätten."

So ging das Gespräch eine gute Stunde lang zwischen beiden Brüdern hin und her, bis Edgar sich schließlich zum Gehen anschickte.

"Also es ist ausgemacht. In drei Tagen treffen wir uns bei Deersleap für einen gemeinsamen Angriff auf Erlas." Er legte eine kurze Pause ein, während seine grauen Augen das härtige Gesicht seines Bruders eingehend studierten.

"Aber eins sollst Du wissen, Cerdic", fügte er hinzu, "wenn Du hier ein doppeltes Spiel treibst, wird einer von uns sterben". Und mit etwas weicherer Stimme: "Ich meinerseits habe nicht vor, das Zeitliche bereits zu segnen. Ich bin viel zu jung und zu kräftig...", er grinste, "und Du eigentlich auch."

Cerdic lachte ebenfalls. "Du kennst mich doch, Bruder".

"Genau das", dachte Edgar bei sich, als er sein Schwert auseinander rückte, "ist das Problem. Ich kenne Dich nur zu gut."



E

dgars treuer Troll, Rollo, wartete draußen auf ihn und hatte seinen Schimmel Swiftfoot bereits gesattelt.

Als sie durch die Tore des königlichen Palastes hinausritten, gefolgt von Edgars Leibwächtern, berichtete der Earl seinem Troll von den Verhandlungen.

“Ich weiß, was Du denkst, Rollo, aber ich traue Eardic nicht weiter, als ich gegen den Wind spucken kann. Wenn er mich betrügt, kann uns das den Beweis liefern, den wir brauchen, um seine Stellung am Hof zu schwächen. Wenn er jedoch hält, was er verspricht, dann wird mir das ebenfalls zum Nutzen gereichen, Eralas loszuwerden, der mir schon lange ein Dorn im Auge ist.”

Der Troll war nicht zu überzeugen. “Dies ist ein gefährliches Spiel, Herr”, gab der zwölf Fuß große Waldriese zu bedenken. “Wenn Du einwilligst, werde ich Deinen Sohn Eldric und Osweg, seine Amme, zu ihrer Familie nach Blind Spring (Blinde Quelle) bringen. Das ist ein sicherer Ort.”

Die Abenddämmerung brach ein, als der Earl und sein Trupp an der nördlichen Grenze des Gebietes seines Bruders Godwin vorbeitraben, was ein ziemliches Risiko in sich barg, da Godwins Leute sie jederzeit überfallen und gefangennehmen konnten.

Der Angriff erfolgte tatsächlich, und es war ein barbarischer Hinterhalt. Sie fielen buchstäblich aus den Ästen der hohen Bäume, die den Wegrand säumten, unter wildem

Gehul, des Sieges gewih. Da sie auch in der Überzahl waren, brauchten die Barbaren nur etwas Disziplin, um Edgar und seine Gefolgsleute zu besiegen.

Edgars Leute bildeten schnell eine defensive Formation, während er selbst Swiftfoot die Sporen gab und im Galopp mit kühnen Schwerthieben über vier Barbaren hinwegsetzte.

Indes stürzte sich der Troll, dessen zähledriger Haut kein Hieb von Menschenhand etwas anhaben konnte, in den dicksten Knäuel der Angreifer, seinen Streitkolben schwingend. Aus der Entfernung schien er nur langsam vorwärtszukommen, aber diejenigen, die seinen Weg kreuzten, konnten ihren Enkeln nicht von der Begegnung berichten.

Blut floh in Mengen, das meiste aus den Adern der Barbaren. Fünf der Angreifer waren tot von ihren fliehenden Mitstreitern zurückgelassen worden. Edgar sprang aus seinem Sattel und rollte mit dem Fuß eine Leiche auf den Rücken, bemüht, den Toten zu identifizieren. Er fand, was er suchte, und seufzte.

“Erlas wird jeden Tag kühner, Rollo. Wenn ich je Zweifel an der Entscheidung gehabt hätte, den Mann anzugreifen, dann ist der jetzt aus der Welt geräumt.”

Sie begruben die Toten in einem flachen Grab und setzten dann ihren Weg im Licht einer Fackel fort. Drei Stunden Weg lag noch vor ihnen.

Bei seiner Ankunft zuhause sandte Edgar Boten in sechs der benachbarten Dörfer, um die Bauern zu den Waffen zu rufen. Er sah auf Swiftfoots Rücken, der Troll an seiner Seite, und blickte den letzten Boten nach, als sie in der Dunkelheit verschwanden.

"Nei Gott, wenn Erlas die einzige Bedrohung wäre, das wäre schon schlimm genug. Aber wir bekämpfen uns auch noch gegenseitig," sagte er verbittert.

"Dieses Reich ist am Verbluten. Wenn wir noch mehr Männer verlieren, wird keiner übrig bleiben, um die Felder zu ernten, zu jagen oder das zu verteidigen, was uns noch bleibt."



er Mangel an Truppen wog schwer in Edgars Überlegungen, als er am folgenden Morgen bei Abt Bede vorsprach, dem Schatzverwalter. Er war in Oslugs Dorf gerufen worden, wo Edgar auf seinem Weg in die Schlacht einen kurzen Halt eingelegt hatte, um mit seinem Sohn Elfric zu spielen.

Die Mutter seines Sohnes, Gørith, war im Kindbett gestorben. Der Kleine sah ihr jeden Tag ähnlicher, dachte Edgar, als er in die Hütte des Dorfältesten trat, in der Abt Bede übernachtet hatte.

Sie tauschten höfliche Worte der Begrüßung aus und gingen dann schnell zum Geschäftlichen über.

Der Abt kratzte sich nerös die Glatze. "Es ist ein schlechtes Jahr gewesen in den östlichen

Ländereien, Herr. Wir haben sieben Wagen weniger ungemahlenes Korn geerntet als im letzten Jahr.“

„Doch“, beeilte er sich hinzu zu fügen, „sind die Preise gestiegen, so dass, wenn Du es befiehlst, wir die Börger halten und dennoch die Abgaben für König und Bischof bezahlen können.“

Der Earl überlegte. „Sollen wir das Töpfereigewerbe ausbauen, Abt? Wir könnten Töpferwaren nach Norden bringen und sie dort gegen Salz eintauschen. Was meint Ihr?“

Der Abt nickte zustimmend. „Euer Vorschlag ist weise, Herr. Salz brauchen wir immer. Und mit dem Mangel an Arbeitskräften in den östlichen Gebieten, bräuchten wir dann keine zusätzlichen Leute für den Anbau von Korn.“

„Dann ist es ausgemacht“, sagte der Earl. „Treffst die notwendigen Vorbereitungen.“ Er legte eine Pause ein. „Was habt Ihr sonst für Neuigkeiten?“

Der Abt wurde verlegen. „Es tut mir leid, Herr, aber gestern traf hier ein Zug von Abgeordneten aus Euren Städten im Süden ein. Sie beklagten sich, dass kein Geld vorhanden sei, um ihre Heimstätten instandzuhalten, kein Futter für ihre Ochsen und nicht ausreichend Korn, um ihre Steuern zu zahlen ohne dabei selbst zu darben.“

„Sie drohen mit einem Aufstand, wenn Ihr Euch nicht bereit erklärt, in diesem Jahr auf die Steuern zu verzichten“, fügte der Abt hinzu, unruhig auf seinem Sessel hin und her rutschend.

Die Backenknochen des Earl versteiften sich jäh, und rote Flecken erschienen auf seinen Wangen. "Glauben die wirklich, ich würde sie um etwas bitten, wenn ich es nicht brauchte? Sendet die Bürgerwehr und verhängt das Kriegsrecht. So lasst ich mit mir nicht umspringen", schrie er.

Der Abt hielt seine Augen auf seine Bücher gesenkt und nickte still.

Ein Geräusch vor der Hütte veranlaßte den Earl, seinen Kopf zum Fenster zu drehen. Er erblickte eine Gruppe von Bauernkämpfern und sein so plötzlich entflampter Zorn besänftigte sich ebenso schnell.

Edgar erhob sich, um die Tür zu öffnen, hielt auf dem Weg inne und warf einen Blick über seine Schulter zurück auf den Abt und sagte: "Bede, diese Leute aus dem Süden. Gebraucht nicht mehr Gewalt als nötig. Ihr könnet Eure Steuern halbieren und den Rest aus meinem persönlichen Besitz nehmen."

Ein Lächeln umspielte seine Lippen, und mit glänzenden Augen schritt er hinaus, um die Kampftruppe auf die Begegnung mit den Streitkräften von Cerdic vorzubereiten. Am späteren Nachmittag waren sie auf der Landstraße, hinter sich ein Dorf, in dem nur Frauen, Kinder und alte Männer zurückblieben.





ie stürzten herein, heulend wie Wölfe. Vier Barbaren mit wildem Blick, begierig, alles zu zerstücken, zu zermalmen, aufzuschlitzen, was sich regte.

Die Tür schlug mit einem Knall gegen die Wand, so daß der Letzte der über die Schwelle trat, fluchte, weil sie gegen sein Lederwams stieß. Blut strömte aus seiner aufgeschlitzten Schulter und färbte den Boden im Schein des orangen Lichts seiner Fackel dunkel.

Tisch und Bank wurden umgeworfen. Gepöhltes Fleisch wurde von den Haken im Dachbalken gerissen, der Kessel wurde ins Feuer gekippt, so daß Asche und Rauch sich im Raum verbreiteten.

Der Kämpfer mit der aufgerissenen Schulter fand Oswy, die sich unter ihrer Ruhestätte aus Tierfellen versteckt hatte.

„Seht was wir hier haben“, gröhnte er.

Sie lag auf ihrer Seite, eingehüllt in einen langen, grob gewebten Umhang, die Knie bis zur Brust angezogen, Hände und Arme schützend um den Kopf gelegt. Die Kerle rissen sie von ihrem Lager hoch, aber Oswy gab keinen Laut von sich, noch setzte sie sich zur Wehr. Sie wollte die Suche nicht in die Länge ziehen.

"Bringt sie nicht um. Diese Frauen bringen gutes Geld als Sklaven", brüllte der Rothaarige, der sie gefunden hatte.

Er sah sich in dem leeren Raum um, sah den umgestoßenen Tisch und die Bank, die zersplitterten Vorratsköpfe und den Haufen Feuerholz in der Ecke. Von draußen ertönten Rufe, Geschrei und das Klirren von Metall gegen Metall — die alten Männer taten ihr Bestes. Im Innern war einen Moment lang alles still.

"Kommt, Leute, hier gibt es nichts mehr für uns", schrie er.

Elric verkroch sich noch tiefer hinter dem aufgeschichteten Holz in dem nun wieder dunklen Raum, er biss seine Zähne ganz fest zusammen, damit sie nicht klapperten.

Er war starr vor Schrecken. Ein Mann hätte Oswy verteidigen können, aber was wollte er, ein Junge von kaum neun Sommern, gegen Rohlinge wie diese ausrichten?

Der Überfall war ohne jede Warnung erfolgt, direkt nach Einbruch der Dunkelheit. Er nahm an, daß die Angreifer beobachtet hatten, wie die tauglichen Männer das Dorf verliehen und dann gewartet hatten, bis sie ihre Grenzeltat im Dunkeln verrichten konnten.

Und jetzt hatten sie seine gute Oswy mitgenommen, seine Amme, die sich vom Tag seiner Geburt und vom Tode seiner Mutter an um ihn gekümmert hatte. Möge Gott ihr beistehen.





ollo kam als erster zurück. Der zwölf Fuß hohe Riese konnte sich in einer Reihe leichtfüßig wie der Wind bewegen. Wenn man ihn fragte, woran er merke, daß etwas nicht in Ordnung sei, bekam man stets die gleiche Antwort: "Der Wind hat's mir zugeflüstert."

Seine weittragende Stimme erhob sich über das Geräusch des brennenden Strohdaches: "Master Elfric!"

Der Knabe wandte sich um und sah Rollo's wuchtige Gestalt aus dem rauchenden, von Flammen erhellten Halbdunkel auftauchen. Ehe er sich's versah, wurde er von einer hornigen, kralligen Hand und einem haarigen Arm hochgehoben.

"Sie haben Ostwy mitgenommen", schluchzte er, tränenüberstömt.

"Es ist alles gut, junger Master", beschwichtigte ihn der Troll, als er seinen Streitkolben fallenließ, damit er Elfric mit beiden Händen fassen und ihn auf Verletzungen untersuchen konnte.

"Wer war es?", fragte der Riese.

"Ein Mann mit einer Axtwunde im Schulterblatt... Rollo, Du mußt Ostwy für mich retten", heulte der Junge.

„Hast Du noch etwas gesehen?“, erkundigte sich der Troll, indem er den Knaben wieder auf den Boden absetzte, beruhigt, daß er unverletzt war.

Elfric dachte nach, versuchte, die kürzlichen Schrecknisse vor seinem inneren Auge ablaufen zu lassen. „Es war schrecklich, all das Geschrei... und Oswy. Sie war tapfer, Rollo, sie hat nicht geweint, sie hat keinen Ton von sich gegeben. Sie waren so grob zu ihr. Ach, da fällt mir was ein, ein Ritter war dabei, einer mit einem grünen Wimpel“, er war ganz aufgereggt, „das hatte ich ganz vergessen.“

Der Troll seufzte. „Das muß Earl Cedric gewesen sein. Der Hund wird teuer dafür zahlen.“

Rollo nahm Elfric wieder auf den Arm und trug ihn weg von den brennenden Hütten, an den reglosen Körpern und an den Trümmern vorbei, bis hin zum Brunnen.

Die zurückkehrende Kampftruppe ritt unter Führung einer Gestalt mit blondem Bart auf einem leuchtend weißen Schimmel, einen weißen Wimpel am Sattel, ritt in das Dorf ein, das sich in ein loderndes Flammenmeer verwandelt hatte. Earl Edgar, vierter Sohn von König Athelstan dem Schläger und Vater des bleichen, rauchgeschwärzten Knaben, überblickte die Szene der Verwüstung.

Er brachte seinen Schimmel neben dem Troll zum Stillstand, lehnte sich hinunter und schwang seinen Sohn zu sich in den Sattel. Er drückte ihn an sich und sah Rollo fragend ins Antlitz.

“Dies ist das Werk von Cerdic, Herr”, sagte der Troll.

Rund herum löste sich der Trupp auf. Man versuchte, Nachzügler zu finden und unter den Leichen nach Überlebenden zu suchen.

Kollo gab einen tiefen Seufzer von sich, als er seine riesige, mit Krallen besetzte Hand an sein linkes Ohr führte, um sich zu kratzen — ein untrügliches Zeichen seiner Verzerrung.

“Ich muß mit meinen Brüdern im Wald sprechen, Herr. Die Wilden, die das hier verübt haben, werden für ihren Verrat büßen müssen.” Ein dumpfes rotes Glühen zuckte in seinen Augen. Es mochte ein Reflex der Flammen gewesen sein, aber Elfric ließ ein kalter Schauer den Rücken hinab.

Die Trolls waren gutmütige Riesen mit sanftem Wesen. Selbst im Kampf waren sie nur schwer aus ihrer Ruhe zu bringen, und selbst die schwersten Hiebe hinterließen keinen Abdruck auf ihrer hornigen Haut. Doch wenn sie einmal in Zorn entbrannten, waren sie durch nichts aufzuhalten.



R

ollo ging lockeren, energischen Ganges durch die Gassen zwischen den niedergebrannten Hütten. Aus der Dunkelheit flüsterten die Laubbäume dem stillen Herrn des Waldes einen Gruß zu.

Egar wandte seine Aufmerksamkeit wieder dem Lischen und Knirschen des immer noch brennenden Dorfes zu.

"*Blieb auf Swiftfoot sitzen*", befahl er seinem Sohn, indem er selbst vom Rücken seines Hengstes sprang, um sich darum zu kümmern, daß die Flammen gelöscht, die Toten begraben und das verwüstete Dorf aufgeräumt wurde.

Unterdessen bahnte sich Rollo einen Weg tief hinein in das Herz des Waldes, um seine Brüder um sich zu versammeln.

Die Angreifer und ihre Gefangenen hatten sich eine Wegstunde weit weg in einer Eichtung auf der gegenüberliegenden Seite des Flusses Muddy Brook gelagert, um die Morgendämmerung zu erwarten.

So sicher waren sie sich ihrer Stärke, daß sie keine Wachposten aufstellten. Deshalb wurden sie von den Trolls überrumpelt, die aus allen Richtungen auf sie zustürzten, sich durch das dichte Unterholz drängten und dabei ihre Streitkolben unbarmherzig schwangen. Die, die ihre Schädel in Sicherheit bringen konnten, suchten das Weite.

Frauen und Kinder klammerten sich aneinander, manche weinten, aber die meisten waren vor Schreck gelähmt. Da ertönte Rollos Stimme aus der Dunkelheit.

"Fürchtet Euch nicht vor uns. Wir kommen von Lord Edgar, um Euch zu befreien."

Ostwig übernahm die Führung. Sie war gefaßt und sprach mit innerer Ruhe, so daß die übrigen Frauen ein Herz fästten und sich in Bewegung setzten.

"Wir müssen unsere Tränen sparen und weit weg von hier sein, bevor die Sonne aufgeht... bevor die Barbaren zurückkommen und uns wieder gefangennehmen", erklärte sie und legte einen Arm um ein Mädchen, dessen Gesicht verschmutzt und tränenerüberströmt war.

"Komm, Fanrid, jetzt bist Du sicher. Nimm meine Hand, und wir werden die anderen zurück in Sicherheit bringen."

Die Trolls hatten unterdessen ihre Opfer auf kennzeichnende Merkmale untersucht. Einer der Barbaren waren noch am Leben, obwohl er sich totstellte. Er heulte und winselte erbärmlich, als sie ihn entdeckten. Er sank auf seine Knie und flehte:

"Bitte, Ihr Herren des Waldes, schenkt mir mein unwürdiges Leben, und ich will Euch dienen. Gott ist mein Richter, ich war nichts als ein Wicht, ein Nichts. Es war Walthun, der uns anführte. Der Ritter von Lord Cerdic zwang mich zu kämpfen, mich einen friedlichen Mann, einen Feigling, einen Unwürdigen... habt Mitleid!"

E

s war eine lange Nacht gewesen an der Dunklen Quelle, als die ersten Sonnenstrahlen durch den Dunst der Morgendämmerung drangen und Edgar zusah, wie seine Männer die letzten zerstümmelten und blutigen Leichen in das tiefe Gemeinschaftsgrab am Waldrand warfen.

Die Bäume hinter ihm rauschten voller Erwartung, ein Warnruf erscholl von einem Aussichtsposten auf der Lichtung her, als Edgar und sein Sohn eine müde Reihe von Frauen und Kindern aus dem Wald kommen sahen, gefolgt von Rollo und seinen beiden Brüdern Frado und Grado. Rollo schwenkte einen grünen Wimpel und hielt ein Seil, an dessen Ende ein hinkender Gefangener hing.

Die Brüder des Trolls trugen zwischen sich lange Stangen, von denen eine schnell zusammengebastelte Hängematte herunterbaumelte, die mit Beute aus dem Lager beim Fluss Muddy Brook gefüllt war.

Noch die Schätze, die man erbeutet hatte, waren vergessen, als die Kämpfer und ihre Gattinnen und Liebsten, die Mütter und ihre Söhne sich in die Arme fielen und sich unter Freudentränen herzten. Keiner war flinker als Elfric, der schnurstracks in Oswy's ausgebreitete Arme lief.

Später ließ sich Earl Edgar Rollo's Geschichte über einem dampfenden Hafekrei und bei einem Krug Mead ausführlich erzählen. Seine von Sorgenfalten gezeichnete Miene ließ

nichts von den Gedanken erkennen, die durch seinen Kopf gingen.

„Es besteht kein Zweifel, Lord Edgar, Cerdic hat Euer Vertrauen schändlich missbraucht. Dies waren seine Leute, verkleidet als Barbaren.“

Er legte eine Pause ein, aber Edgar gab keine Antwort. Stattdessen strich er mit seinem Daumen vorsichtig entlang der Schneide seines Schwertes und blickte mit seinen grauen Augen auf das glühend rote Herz des Feuers im Herd.

Der Troll hob wieder an: „Wir haben den Beweis, den grünen Wimpel von Cerdics Ritter, und den niederträchtigen Schuft dort drüber, der die Wahrheit sprechen oder sterben wird. Herr, ich meine, Euer Bruder sollte sich für diesen Verrat vor dem König verantworten müssen. Wir haben den Beweis, und wir sollten ihn überführen.“

Edgar starrte ins Leere und nickte Zustimmung.





ehn Tage später standen sich Earl Edgar und Earl Gerdie in der förmlichen aber zum Zerreihen gespannten Atmosphäre von König Athelstans Hof gegenüber.

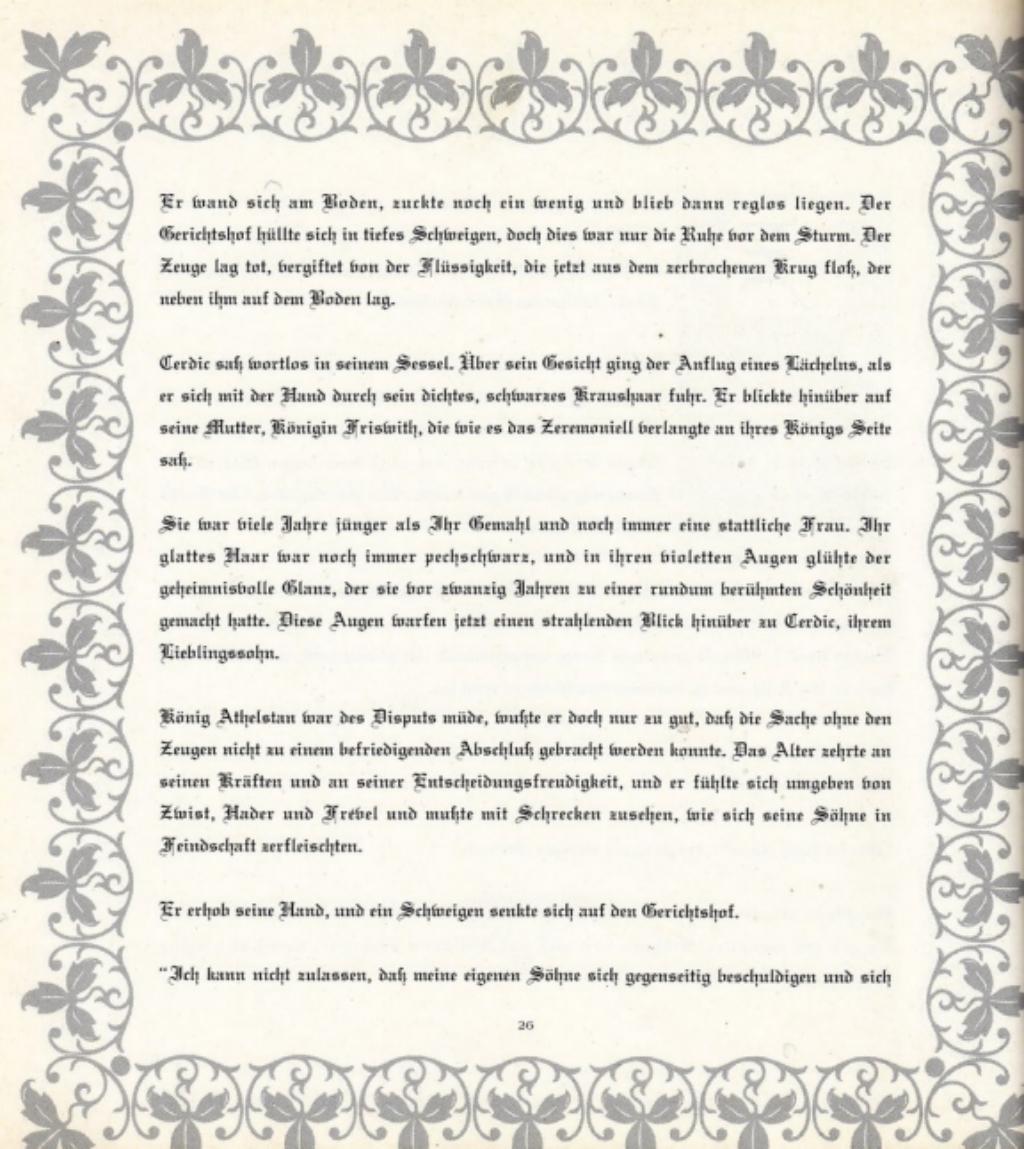
Die Beweise der Anklage waren vorgelegt worden, doch vorgetragen in der trockenen, verstaubten Stimme des Hauptanklägers hatten sie nicht sehr eindrücklich geklungen. Edgar war sich bewußt, daß alles vom Bekenntnis seines Kronzeugen abhängen würde, dem Gefangenen, den Rollo mitgebracht hatte.

Der erbärmliche Geselle wurde in die Mitte des Gerichtssaals gerissen, um von König Athelstan verhört zu werden. Seine Kehle war ausgetrocknet und vor Angst zugeschnürt. Nervös trank er Wasser aus einem Krug, den man neben ihm gestellt hatte, und wandte sich dann zu den Anwesenden, um seine Geschichte zu erzählen.

Der König lehnte sich nach vorne, wobei seine müden Augen unter seinen buschigen weißen Brauen herborlögten:

"Wie ist Dein Name?", fragte er mit strenger Stimme.

Der Mann öffnete seinen Mund, um zu sprechen, schluckte, und öffnete den Mund erneut. Er gab ein gequältes Stöhnen von sich und fiel dann vorüber, wobei sich seine Nagelspitzen in seine Kleider kralten.



Er wand sich am Boden, zuckte noch ein wenig und blieb dann reglos liegen. Der Gerichtshof hüllte sich in tiefes Schweigen, doch dies war nur die Ruhe vor dem Sturm. Der Zeuge lag tot, vergiftet von der Flüssigkeit, die jetzt aus dem zersbrochenen Krug floß, der neben ihm auf dem Boden lag.

Cerdic sah wortlos in seinem Sessel. Über sein Gesicht ging der Anflug eines Lächelns, als er sich mit der Hand durch sein dichtes, schwarzes Kraushaar fuhr. Er blickte hinüber auf seine Mutter, Königin Fristwith, die wie es das Zeremoniell verlangte an ihres Königs Seite saß.

Sie war viele Jahre jünger als Ihr Gemahl und noch immer eine stattliche Frau. Ihr glattes Haar war noch immer pechschwarz, und in ihren violetten Augen glühte der geheimnisvolle Glanz, der sie vor zwanzig Jahren zu einer rundum berühmten Schönheit gemacht hatte. Diese Augen warfen jetzt einen strahlenden Blick hinüber zu Cerdic, ihrem Lieblingssohn.

König Athelstan war des Disputs müde, wußte er doch nur zu gut, daß die Sache ohne den Zeugen nicht zu einem befriedigenden Abschluß gebracht werden konnte. Das Alter zehrte an seinen Kräften und an seiner Entscheidungsfreudigkeit, und er fühlte sich umgeben von Zwist, Hader und Frevel und mußte mit Schrecken zusehen, wie sich seine Söhne in Feindschaft zerfleischten.

Er erhob seine Hand, und ein Schweigen senkte sich auf den Gerichtshof.

“Ich kann nicht zulassen, daß meine eigenen Söhne sich gegenseitig beschuldigen und sich

gegeneinander verschwören. In dieser Sache bin ich außerstande, ein Urteil fällen, doch Ihr meine Söhne, Cerdic, Osric und Edgar, höret meine Worte", sagte er eindringlich und mit flammendem Auge.

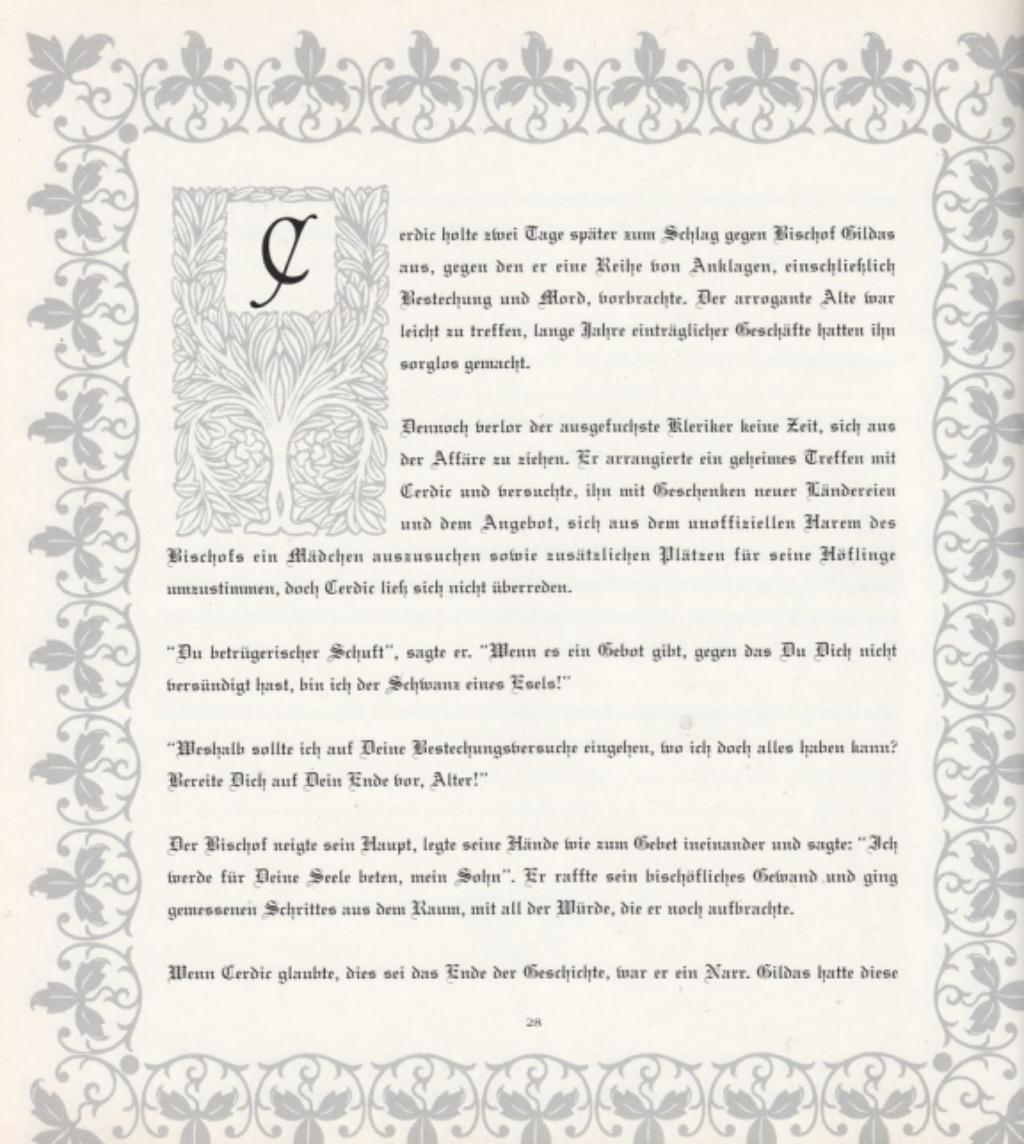
"Der nächste, der seinen Bruder ohne stichhaltigen Beweis anklagt, soll als der Schuldige behandelt werden."

"Kehret jetzt auf Eure Güter zurück, seht nach Euren Leuten und vertheidigt Eure Dörfer gegen die Barbaren, aber vergeudet niemals mehr meine Zeit mit solchen fruchtlosen Intrigen."

Sprach's, stand auf und verließ den Verhandlungssaal, gestützt von Königin Fristwith und gefolgt von seinem Leibwächter. Raum verhaltenes rohlockendes Freudengeschrei und verächtliche Bemerkungen ertönten aus den Reihen der Getreuen von Earl Cerdic, als die Prozession aus dem Blickfeld entschwand.

Mit schmalen Lippen und weiß vor Zorn verließ Edgar mit seinem Bruder Osric den Saal.





C

erdic holte zwei Tage später zum Schlag gegen Bischof Gildas aus, gegen den er eine Reihe von Anklagen, einschließlich Bestechung und Mord, vorbrachte. Der arrogante Alte war leicht zu treffen, lange Jahre einträglicher Geschäfte hatten ihn sorglos gemacht.

Dennoch verlor der ausgefuchste Kleriker keine Zeit, sich aus der Affäre zu ziehen. Er arrangierte ein geheimes Treffen mit Cerdic und versuchte, ihn mit Geschenken neuer Ländereien und dem Angebot, sich aus dem unoffiziellen Harem des Bischofs ein Mädchen auszusuchen sowie zusätzlichen Plätzen für seine Hälflinge umzustimmen, doch Cerdic ließ sich nicht überreden.

“Du betrügerischer Schuft”, sagte er. “Wenn es ein Gebot gibt, gegen das Du Dich nicht versündigt hast, bin ich der Schwanz eines Esels!”

“Weshalb sollte ich auf Deine Bestechungsversuche eingehen, wo ich doch alles haben kann? Bereite Dich auf Dein Ende vor, Alter!”

Der Bischof neigte sein Haupt, legte seine Hände wie zum Gebet ineinander und sagte: “Ich werde für Deine Seele beten, mein Sohn”. Er raffte sein bischöfliches Gewand und ging gemessenen Schrittes aus dem Raum, mit all der Würde, die er noch aufbrachte.

Wenn Cerdic glaubte, dies sei das Ende der Geschichte, war er ein Narr. Gildas hatte diese

vielen Jahren nicht überlebt und war zu Wohlstand gekommen, ohne daß er sich zu schützen wußte. Er verfügte über ein effizientes Netz von Spionen und über die besten Meuchelmörder in den Westlichen Marschländern. Kein Möchte-gern-König würde ihn so leicht loswerden.

Als Cerdic in den Gerichtshof kam, um seine Anklage vorzutragen, hatte Gildas den Spieß schon umgedreht. Zwei der Kronzeugen waren tot in ihren Betten gefunden worden, während der Earl selbst sich für Häresie verantworten mußte, Klagen, die der Bischof gegen ihn erhoben hatte.

Cerdic und der Bischof waren vom gleichen Holz geschnitten. Das zeigte sich auch an den Beweisen, die vorgelegt wurden. Die Urteilsfindung in den Westlichen Marschländern hing nicht so sehr davon ab, wer schuldig und wer unschuldig war, sondern vielmehr davon, wer den meisten Dreck warf und dafür sorgte, daß er hängenblieb. In diesem Fall sahen beide tief im Dreck und hatten sich Häresie zuschulden kommen lassen, aber das war nur eine ihrer unzähligen Sünden.

Gildas nahm sein bischöfliches Szepter in die Hand, um sein Urteil zu verkünden. Er wandte sich in feierlichem, salbungsvollem Ton an das Gericht: "Dies ist ein langes und schmerliches Gerichtsverfahren gewesen, und ich habe den Allmächtigen angefleht, mir einen Fingerzeig zu geben."

Er stieß einen lauten, theatralischen Seufzer aus, ehe er fortfuhr: "Ich werde weiterhin inbrünstig für Earl Cerdics Seele beten, denn er ist wahrhaft ein Sünder. Doch nach reiflicher Überlegung und viel widersprüchlichen Aussagen und Beweisen finde ich es nur

billig und recht, ihn nicht wegen Häresie zu verurteilen."

Somit war Cerdic ein freier Mann, und für den Moment hatte auch der Bischof die Herausforderung überstanden. Seine Tage als ein Mann Gottes waren zweifelsohne gezählt. Die Bevölkerung hatte den Glauben an ihn, der selbst längst seinen Glauben an den Allmächtigen aufgegeben hatte, verloren.

Als Gildas den Saal verließ, füllte eine laute Forderung den Raum: "Dieser Despot muss gehen. Gott glaubt an Wahrheit und Gerechtigkeit, aber Gildas glaubt nur an Macht." Der Mann wurde schnell verhaftet, aber seine Bemerkungen hatten in der Menge spontanen Applaus gefunden, der Stunden später noch in Gildas' Ohren klang.

Cerdic war auch in Schwierigkeiten, besonders am Königshof, wo die Anschuldigungen des Bischofs bezüglich der frevelhaften Verbindung zwischen Königin Fristwith und ihrem Sohn einer gründlichen Prüfung unterzogen wurden. Es sah aus, als sei Cerdic zu weit gegangen. Nie würde es einen besseren Zeitpunkt für seine Feinde geben, nach der Macht zu greifen.

Dieser Gedanke brachte die Brüder Edgar, Osric und Godwin zusammen. Raum fähig, ihre gegenseitigen Nahgefühle auch nur oberflächlich zu verbergen, hatten sie sich zu einem gemeinsamen Mahl am Fuß des Hügels Longbarrow zusammengefunden, einen Tagesritt weit vom königlichen Palast entfernt, an einer Stelle, an der ihre Güter eine gemeinsame Grenze bildeten.

Edgar beugte sich über den Tisch und stach sein Messer in ein dampfendes Stück

Lammkeule, während sich die anderen beiden ebenfalls Fleischstücke nahmen.

"Wenn wir Cerdic Zeit lassen, sich zu erholen, wird er uns alle einsacken", sagte Osric und spülte das Fleisch mit einem kräftigen Schluck Bier aus seinem ledernen Trunkbeutel hinunter.

Godwin nickte zustimmend. "Diese ganzen Barbaren-Überfälle auf unsere Güter sind kein Zufall", setzte er hinzu. "Ich habe Beweise für Kontakte zwischen Cerdic und zwei der Stammesführer hier in der Gegend. Sie planen weitere Angriffe."

Edgar, der jüngste und klügste unter den Freien, wischte sich den Mund mit seinem Handrücken ab und nahm einen Schluck Ale, während er kurz überlegte.

"Wir sind alle dieses ständigen Kleinkriegs gegeneinander überdrüssig," sagte er. "Wenn das so weitergeht, wird keiner von uns stark genug sein, um einem Angriff von außen standzuhalten. Wir müssen gemeinsame Sache machen, wenn wir nicht alles riskieren wollen."

"Gemeinsam könnten wir Cerdic vernichten und unsere teure Mutter vom Hof vertreiben lassen. Aber wir dürfen darob das eigentliche Problem nicht vergessen. Unser Vater ist nicht mehr Mann genug, um dieses Reich zu regieren."

Ein nerboses Zucken ging über sein Gesicht, als er hinzufügte: "Doch obwohl ich ihm keinen Dank schulde nach der Art und Weise, wie er Cerdics Gerichtsverhandlung führte, so will ich doch nicht, daß der Alte umgebracht wird."

“Wir sollten ihn ganz einfach in seinen Sommerpalast verbannen, ihn unter schwere Bewachung stellen und in seinem Namen die Regierung übernehmen. Er könnte den Thron weiterhin behalten, aber nur als unsere Marionette. Dann könnten wir uns um Gildas, diesen Hund, kümmern.”

Godwin und Osric tauschten einen Blick aus und sahen auf Edgar. Alle drei wussten, daß es hier eigentlich darum ging, welcher von ihnen als Regent die wirkliche Macht innehaben würde.

In einem Triumbirat würden sie sich alle unwillig die Macht teilen müssen. Aber wenigstens würde dies das Leben ihrer Untertanen erleichtern. Der mögliche Gewinn war hoch, und zwar für alle drei. Es gäbe eine Chance für eine Epoche des Friedens und des Wohlstands. Aber jeder war sicher, daß er bei der kleinsten Gelegenheit die Macht als Alleinherrscher ergreifen würde.

Das Königreich der Westlichen Marschländer sah weiteren unruhigen Zeiten entgegen. Alles deutete auf Verrat.

PLAYING THE GAME

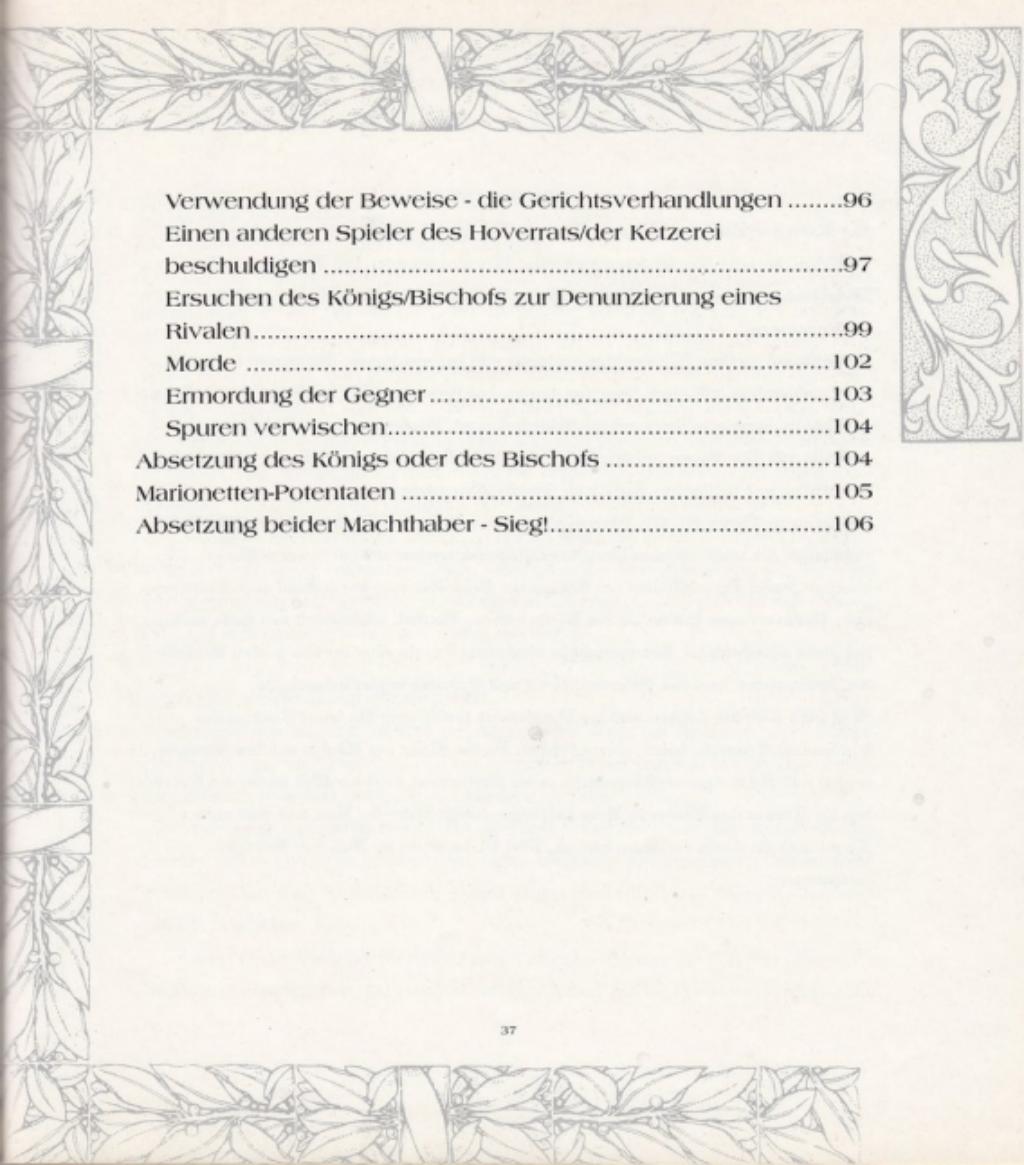


INHALT

BETRAYAL	38
ZIEL DES SPIELS	39
Die Höfe der Westlichen Marschländer	39
Ein komplexes Netz von Möglichkeiten.....	40
DIE SPIELOPTIONEN	41
Select Players (Spielerauswahl).....	42
Select Ranks (Rangauswahl).....	43
Auto Human Fight (Autom. Schlacht der menschl. Gegner	44
Auto Computer Fight (Autom. Computerschlacht).....	45
Auto Computer Fight (Autom. Computerschlacht).....	45
Computer Think Screen (Computer-Denk-Seite).....	45
Start Game (Spielstart)	45
SPIELSTEUERUNG.....	46
DIE FUNKTIONSTASTEN.....	47
DIE ZEITVERHÄLTNISSE IM SPIEL	48
STARTEN DES SPIELS	49
Die Mini-Karte	49
Die persönliche Rolle	51
Darstellung des königlichen und des bischöflichen Hofes	52
Stadt-Informationsseiten	52
DIE SPIELINTERNEN OPTIONEN	54
UMHERSTEUERN AUF DER KARTE	54
Die Hauptkarte	54

STÄDTE BESUCHEN UND VERWALTEN	56
Die Stadt-Symbole.....	56
Stadt-Informationen	58
Verwaltung der Städte – Optionen	58
Verwaltung der Städte – Umverteilung der persönlichen Streitkräfte	60
Verwaltung der Städte – Erntezeit	61
Die "Eine-in-Vier" Regel.....	62
Die Stadtgruppen	63
Der Erntebericht.....	63
Verwendung von Einnahmen	64
Erheben von Steuern.....	64
Weshalb Steuern	66
Verwaltung der Städte – Zusammensetzung der Bevölkerung	67
Tyrannie	70
Zölle	71
AUF BESUCH IN DEN STÄDTCEN DER RIVALEN	72
Entrichtung von Zöllen.....	73
Krieg führen.....	73
Kämpfe austragen	74
Kämpfe steuern.....	74
Schlachtanzeige.....	76
Der Schlachtballen.....	77
Schlacht-Taktiken	78
Schlachten verlieren	78

Flucht aus der Gefangenschaft	79
Freilassung von Gefangenen.....	80
✓ Schlachten gewinnen	80
Plündern von Städten	80
Entwicklung eingenommener Städte.....	81
BEGEGNUNGEN UNTERWEGS	81
Funde	81
Begegnungen.....	82
Begegnungen mit Barbaren.....	82
Begegnungen mit anderen Rittern.....	83
DIE POLITIK DES BETRUGS	85
Die Höfe	85
Betreten des Hofes	85
Spielsteuerung am Hof.....	86
Besetzung der Plätze am Hof.....	87
Steuerzahlungen präsentieren.....	87
Zeitliche Planung der Steuerzahlungen	88
Freimachen von Plätzen am Hof.....	89
Beweise	89
Beweismittel sammeln	90
Kauf von Beweisstücken	91
Anheuern von Spionen und Spionieren nach Beweisen	92
Buy or Spy? (Kaufen oder Spionieren).....	95
Beweise in den Händen halten.....	95
Vernichten von Beweismitteln.....	96



Verwendung der Beweise - die Gerichtsverhandlungen	96
Einen anderen Spieler des Hoverrats/der Ketzerei beschuldigen	97
Ersuchen des Königs/Bischofs zur Denunzierung eines Rivalen.....	99
Morde	102
Ermordung der Gegner	103
Spuren verwischen.....	104
Absetzung des Königs oder des Bischofs	104
Marionetten-Potentaten	105
Absetzung beider Machthaber - Sieg!.....	106

BETRAYAL!

Der Name des Spiels ist Betrayal (Verrat). Wer glaubt, die Welt sei fair und gehöre dem
Riedlichen, der wird hier den kürzeren ziehen. Wer überzeugt ist, daß Betrüger nie zu
Wohlstand gelangen und daß Ehrlichkeit eine Tugend sei, der wird hier seine Meinung
ändern müssen.

Deine Gegner werden Dich verraten und unter sich das gleiche tun. Sie werden betrügen,
lügen, schwindeln, plündern, töten und morden und versuchen, Dir die Schuld in die Schuhe
zu schieben, wenn man ihnen auf die Schliche kommt. Sie werden gegen Dich Intrigen
anzetteln und Dir Spione auf den Hals hetzen und alles unternehmen, um im militärischen,
finanziellen und politischen Bereich die Oberhand zu gewinnen.

Deine einzige Chance ist, alle Skrupel abzulegen, selbst wenn Dir dies schmerzliche Opfer
abberlangt. Du mußt um jeden Preis unendlich reich werden und militärische Macht
erreichen, damit Du am Palast des Königs für Deine Getreuen durch Kauf oder Bestechung
mehr Plätze erringen kannst als der König und der Bischof, die beide alt und müde sind, so
dass ihnen allmählich die Staatsgeschäfte entgleiten. Du, als einer der vier großen Kämpfer
des Königreiches, hast das Potential, Recht und Ordnung wieder herzustellen.

Man wird Dich der Betrerei und des Hochbetrags bezichtigen; Du wirst Rückschläge
erleiden und Triumphfeiern, aber erst wenn Du die Macht des Königs und des Bischofs
brichst und Deine eigenen Marionetten an die Spitze setzt, wird die Welt wieder ein Ort, in
dem die Frauen ihre Kinder in Ruhe aufziehen und die Väter ihr Brot und Bier ohne
Furcht und Argwohn verdienen können. Bist Du bereit, in die Welt von Betrayal
einzusteigen?

ZIEL DES SPIELS

Die Höfe der Westlichen Marschländer

Das Reich der Westlichen Marschländer wird von Krone und Kirche regiert. Diese doppelte Regierungsgewalt hat dazu geführt, daß sowohl der König als auch der Bischof einen eigenen Hof führen, jeder besetzt mit Höflingen, die von den Rittern des Landes, von denen Du einer bist, dort eingeführt werden. Die Höflinge sind mächtig, denn alle Staatsgeschäfte werden vom König und vom Bischof zur Abstimmung vorgelegt. Wenn einer der vier Ritter genügend Plätze für seine Anhänger gewinnen kann, daß sie an einem der beiden Höfe eine Mehrheit bilden, hat er die Möglichkeit, den König oder den Bischof abzusetzen und einen seiner Höflinge als Marionette an dessen Stelle zu setzen.

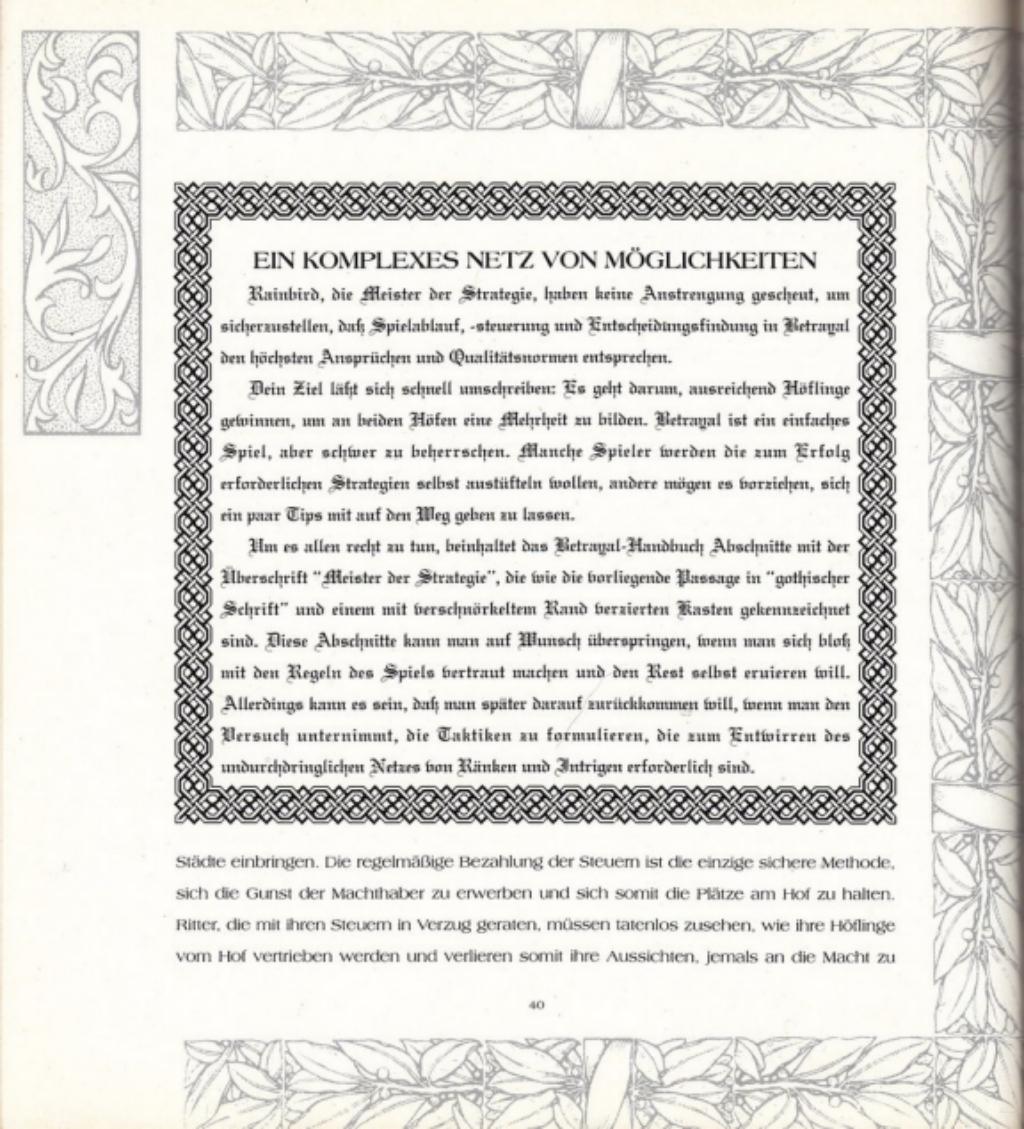
Wenn es einem Ritter gar gelingt, an beiden Höfen die Mehrheit zu erringen und so König und Bischof zu entmachten, dann vereinigt er auf sich eine Macht, wie sie noch niemals jemand in den Westlichen Marschländern innehatte. Er wird zum Obersten Führer, dem Lord High Protector — und zum Sieger des Spiels.

Plätze für seine Höflinge erobern

In den Westlichen Marschländern ist die Währung der Macht der Reichtum. Jeder Bürger, angefangen vom armseligen Bauern bis hoch zum König und Bischof, ist darauf aus, Reichtümer zu erwerben, um seine Ambitionen zu erfüllen.

Die Quelle Deines Reichtums sind die Städte in Deinem Besitz. Sie produzieren das Getreide, das jeden Herbst geerntet wird. Durch sorgfältige Bewirtschaftung Deiner Städte und durch den Erwerb feindlicher Städte stellst Du sicher, daß Deine Ambitionen verwirklicht werden.

Sowohl der König als auch der Bischof erheben Steuern, die von den Rittern des Landes zu berappen sind. Du bezahlst diese Abgaben aus den Geldern, die Dir Deine



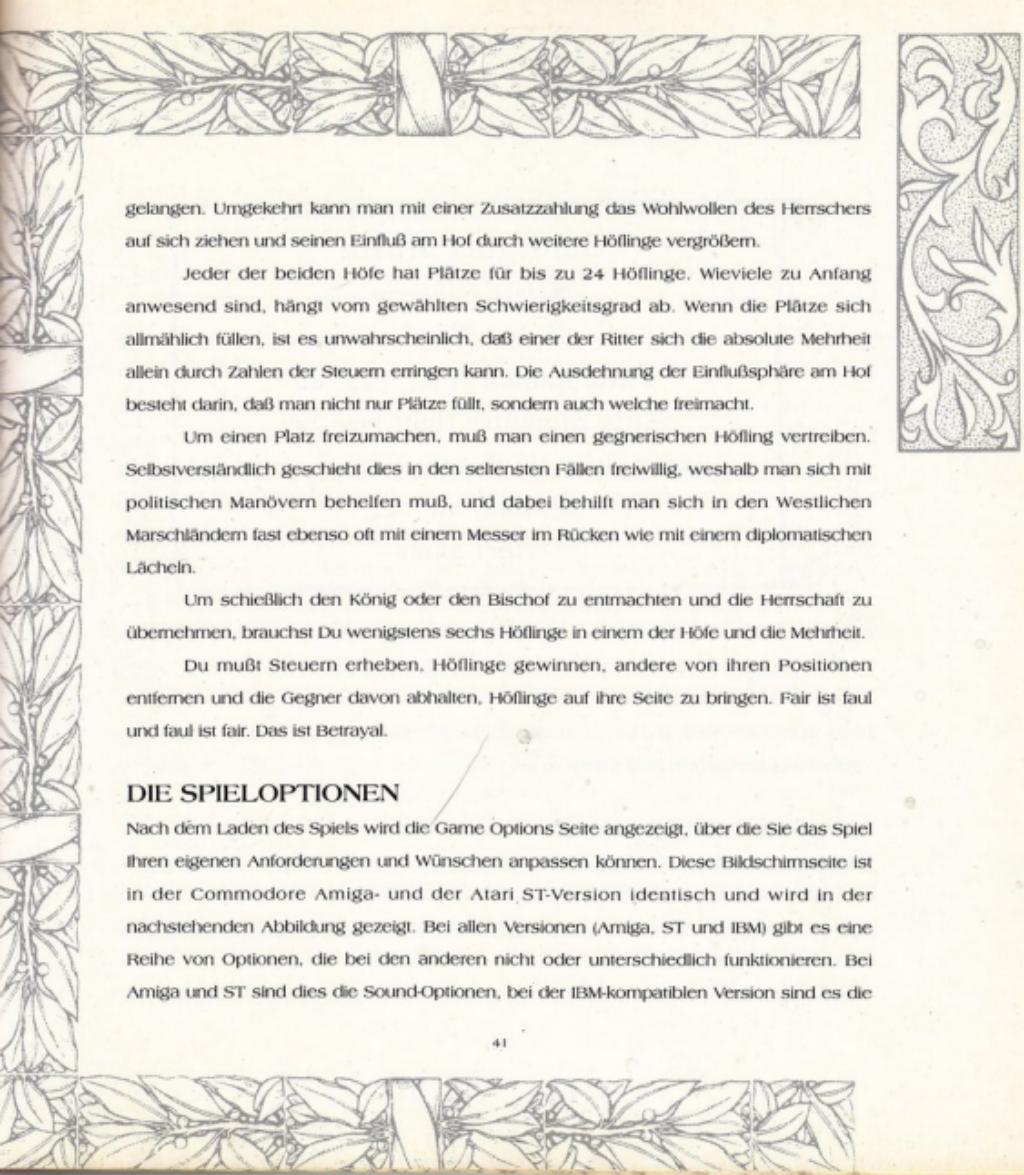
EIN KOMPLEXES NETZ VON MÖGLICHKEITEN

Rainbird, die Meister der Strategie, haben keine Anstrengung geschenkt, um sicherzustellen, daß Spielablauf, -steuerung und Entscheidungsfindung in Betrayal den höchsten Ansprüchen und Qualitätsnormen entsprechen.

Dein Ziel läßt sich schnell umschreiben: Es geht darum, ausreichend Höflinge gewinnen, um an beiden Höfen eine Mehrheit zu bilden. Betrayal ist ein einfaches Spiel, aber schwer zu beherrschen. Manche Spieler werden die zum Erfolg erforderlichen Strategien selbst austüfteln wollen, andere mögen es vorziehen, sich ein paar Tips mit auf den Weg geben zu lassen.

Um es allen recht zu tun, beinhaltet das Betrayal-Handbuch Abschnitte mit der Überschrift "Meister der Strategie", die wie die vorliegende Passage in "gothischer Schrift" und einem mit verschnörkeltem Rand verzierten Kasten gekennzeichnet sind. Diese Abschnitte kann man auf Wunsch überspringen, wenn man sich bloß mit den Regeln des Spiels vertraut machen und den Rest selbst erüieren will. Allerdings kann es sein, daß man später darauf zurückkommen will, wenn man den Versuch unternimmt, die Taktiken zu formulieren, die zum Entwirren des undurchdringlichen Netzes von Ränken und Intrigen erforderlich sind.

Städte einbringen. Die regelmäßige Bezahlung der Steuern ist die einzige sichere Methode, sich die Gunst der Machthaber zu erwerben und sich somit die Plätze am Hof zu halten. Ritter, die mit ihren Steuern in Verzug geraten, müssen tatenlos zuschauen, wie ihre Höflinge vom Hof vertrieben werden und verlieren somit ihre Aussichten, jemals an die Macht zu



gelangen. Umgekehrt kann man mit einer Zusatzzahlung das Wohlwollen des Herrschers auf sich ziehen und seinen Einfluß am Hof durch weitere Höflinge vergrößern.

Jeder der beiden Höfe hat Plätze für bis zu 24 Höflinge. Wieviele zu Anfang anwesend sind, hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Wenn die Plätze sich allmählich füllen, ist es unwahrscheinlich, daß einer der Ritter sich die absolute Mehrheit allein durch Zahlen der Steuern erringen kann. Die Ausdehnung der Einflußsphäre am Hof besteht darin, daß man nicht nur Plätze füllt, sondern auch welche freimacht.

Um einen Platz freizumachen, muß man einen gegnerischen Höfling vertreiben. Selbstverständlich geschieht dies in den seltensten Fällen freiwillig, weshalb man sich mit politischen Manövern behelfen muß, und dabei behilft man sich in den Westlichen Marschländern fast ebenso oft mit einem Messer im Rücken wie mit einem diplomatischen Lächeln.

Um schließlich den König oder den Bischof zu entmachten und die Herrschaft zu übernehmen, brauchst Du wenigstens sechs Höflinge in einem der Höfe und die Mehrheit.

Du mußt Steuern erheben, Höflinge gewinnen, andere von ihren Positionen entfernen und die Gegner davon abhalten, Höflinge auf ihre Seite zu bringen. Fair ist faul und faul ist fair. Das ist Betrayal.

DIE SPIELOPTIONEN

Nach dem Laden des Spiels wird die Game Options Seite angezeigt, über die Sie das Spiel Ihren eigenen Anforderungen und Wünschen anpassen können. Diese Bildschirmseite ist in der Commodore Amiga- und der Atari ST-Version identisch und wird in der nachstehenden Abbildung gezeigt. Bei allen Versionen (Amiga, ST und IBM) gibt es eine Reihe von Optionen, die bei den anderen nicht oder unterschiedlich funktionieren. Bei Amiga und ST sind dies die Sound-Optionen, bei der IBM-kompatiblen Version sind es die

Configure Menu

Select Players

Select Ranks

Auto human fight yes no

Auto computer fight yes no

computer think screen yes no

Sound on off

Start game

Optionen "Sound" und "Specify Save Drive". Eine Beschreibung der computerspezifischen Optionen finden Sie zusammen mit den Ladeanweisungen im Technischen Anhang.

Die einzelnen Optionen können der Reihe nach markiert werden, indem man den Joystick hoch- oder runterbewegt oder mit Hilfe der Cursortasten auf der Tastatur. Die allen Versionen gemeinsamen Optionen sind:

Select Players (Spielerauswahl)

Wenn 'Select Players' mit dem Hervorhebungsbalken markiert ist, bewirkt ein Druck auf den Feuerknopf, daß "Human or Computer" angezeigt wird und daß ein Pferd eines Ritters erscheint. Die Ritter werden anhand der Farbe des Zaumzeugs ihrer Pferde unterschieden: rot, gelb, weiß und blau.

Durch Bewegen des Joysticks nach rechts oder nach links wird entweder "Human"

oder "Computer" für den gezeigten Spieler gewählt. Zur Bestätigung Feuer drücken. Anschließend erscheint das Pferd des nächsten Spielers. Benutzen Sie diese Methode, um der Reihe nach alle vier Ritter als "human" oder "computer"-gesteuert zu definieren.

Select Ranks (Rangauswahl)

Die Ranghierarchie in Betrayal verfolgt zwei Ziele. Zum einen gibt sie Spielern unterschiedlicher Stärke die Gelegenheit, das Spiel auf einer Stufe zu beginnen, die ihnen angemessen ist. Zweitens funktioniert sie als eine Art "Regelsystem" für Spiele, die computergesteuerte Ritter involvieren. Die vier Ränge sind Ritter, Baron, Graf und Herzog. Jeder dieser Ränge ist verbunden mit dem in der Vergangenheit erreichten Erfolg und mit einem Ausmaß an Schwierigkeiten, die zu erwarten sind.

Im Range eines Ritters besitzt ein Spieler eine bescheidene Anzahl von Städten, einen gewissen Wohlstand und einige Höflinge. Von dieser Ebene aus ist ein schneller Erfolg kaum möglich. Als Herzog beginnt ein Spieler mit wesentlich größerem Reichtum, zahlreichen Städten und Höflingen und hat somit eine viel bessere Aussicht auf einen Sieg.

Die computergesteuerten Gegner, die mit Künstlicher Intelligenz ausgestattet sind, werden alles daran setzen, dem Herzog ins Handwerk zu pfuschen, auch wenn sie die gemeinsten Taktiken verwenden müssen. Herzöge, die meinen, ein leichter Sieg sei ihnen gewiß, werden böse Überraschungen erleben.

Dienjenigen, die im bescheidenen Ritterstand beginnen, haben mehr Zeit, ihre Strategien ohne die elektronisch gesteuerten Rivalen zu entwickeln. Wer sich diese Situation zunutze zu machen weiß, hat jede Chance, sich durch die Hierarchie emporzuarbeiten, auch wenn es von Stufe zu Stufe schwieriger wird.

Es kann die Situation eintreffen, in der ein aufsteigender Ritter mit einem im Abstieg begriffenen Herzog den Platz wechselt. Wenn dies passiert, ist es danach der Spieler, der

als Ritter begonnen hat, der sich mit den computergesteuerten Gegnern auseinandersetzen muß.

Es ist ganz Ihnen überlassen, mit welchem Rang Sie das Spiel beginnen wollen. Doch welchen Sie auch immer wählen, Betrayal ist so ausgelegt, daß Sie auf der Stufe landen, die Ihren Spielfähigkeiten und Entscheidungen optimal angepaßt ist.

Wenn "Select Ranks" markiert ist, drücken Sie Feuer, worauf die Frage "Rank Knight? Y N" erscheint, zusammen mit der Farbe des ersten Spielers. Dieser entscheidet nun, ob er als Ritter anfangen will.

Wenn er sich für den Ritterstand entscheidet, drückt er als Antwort YES (Y) und bestätigt mit dem Feuerknopf. Andernfalls wählt er NO.

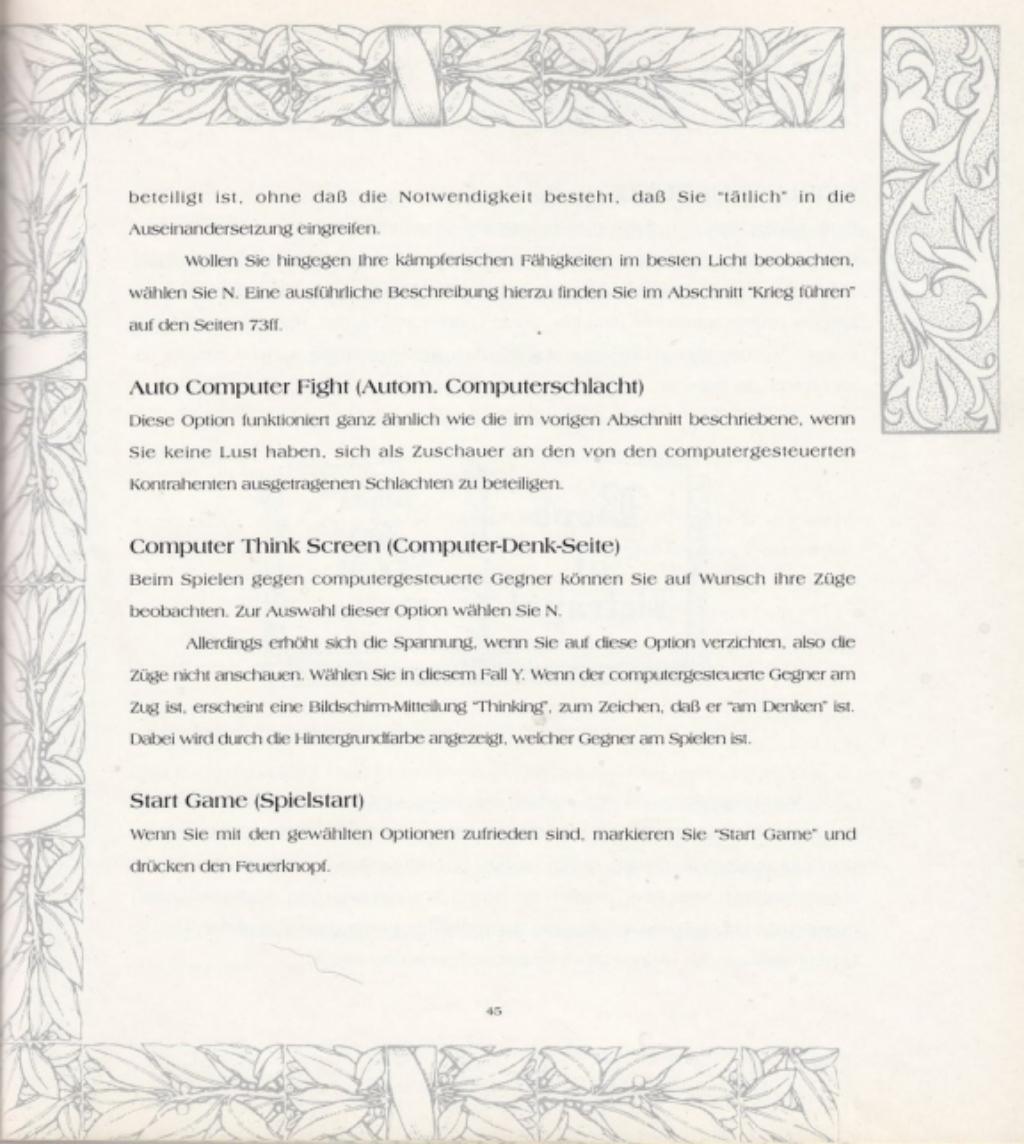
In diesem Fall wird "Rank Baron? Y N" angezeigt. Entscheidet sich der Spieler für den Stand des Barons, wählt er YES. Andernfalls macht er weiter, bis er die Rangstufe erreicht, mit der er ins Spiel einsteigen will.

Wenn der erste Spieler seine Rangstufe festgelegt hat, erscheint die Farbe des zweiten, der nun seine Entscheidung in der gleichen Weise trifft. Auch den computergesteuerten Gegnern sollten Ränge zugewiesen werden.

Wenn Sie Betrayal zum ersten Mal spielen, empfehlen wir Ihnen, als Ritter zu beginnen und in jedem Fall die Computergegner als Ritter zu definieren. Die Verweise im Handbuch behandeln alle Spieler als Ritter, doch wenn Sie irgendwann auf eine höhere Stufe befördert werden, ersetzen Sie diesen Begriff durch den entsprechenden neuen Rang.

Auto Human Fight (Autom. Schlacht der menschl. Gegner)

Wenn die Option "Auto Human Fight" hervorgehoben ist, bewegen Sie den Joystick oder benutzen die Cursortasten zur Markierung von Y oder N. Die Wahl von Y veranlaßt den Computer, die Resultate aller Schlachten zu berechnen, an denen ein menschlicher Spieler



beteiligt ist, ohne daß die Notwendigkeit besteht, daß Sie "täglich" in die Auseinandersetzung eingreifen.

Wollen Sie hingegen Ihre kämpferischen Fähigkeiten im besten Licht beobachten, wählen Sie N. Eine ausführliche Beschreibung hierzu finden Sie im Abschnitt "Krieg führen" auf den Seiten 73ff.

Auto Computer Fight (Autom. Computerschlacht)

Diese Option funktioniert ganz ähnlich wie die im vorigen Abschnitt beschriebene, wenn Sie keine Lust haben, sich als Zuschauer an den von den computergesteuerten Kontrahenten ausgetragenen Schlachten zu beteiligen.

Computer Think Screen (Computer-Denk-Seite)

Beim Spielen gegen computergesteuerte Gegner können Sie auf Wunsch ihre Züge beobachten. Zur Auswahl dieser Option wählen Sie N.

Allerdings erhöht sich die Spannung, wenn Sie auf diese Option verzichten, also die Züge nicht anschauen. Wählen Sie in diesem Fall Y. Wenn der computergesteuerte Gegner am Zug ist, erscheint eine Bildschirm-Mitteilung "Thinking", zum Zeichen, daß er "am Denken" ist. Dabei wird durch die Hintergrundfarbe angezeigt, welcher Gegner am Spielen ist.

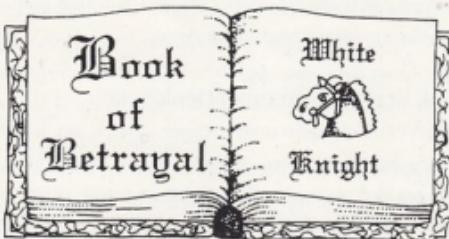
Start Game (Spielstart)

Wenn Sie mit den gewählten Optionen zufrieden sind, markieren Sie "Start Game" und drücken den Feuerknopf.



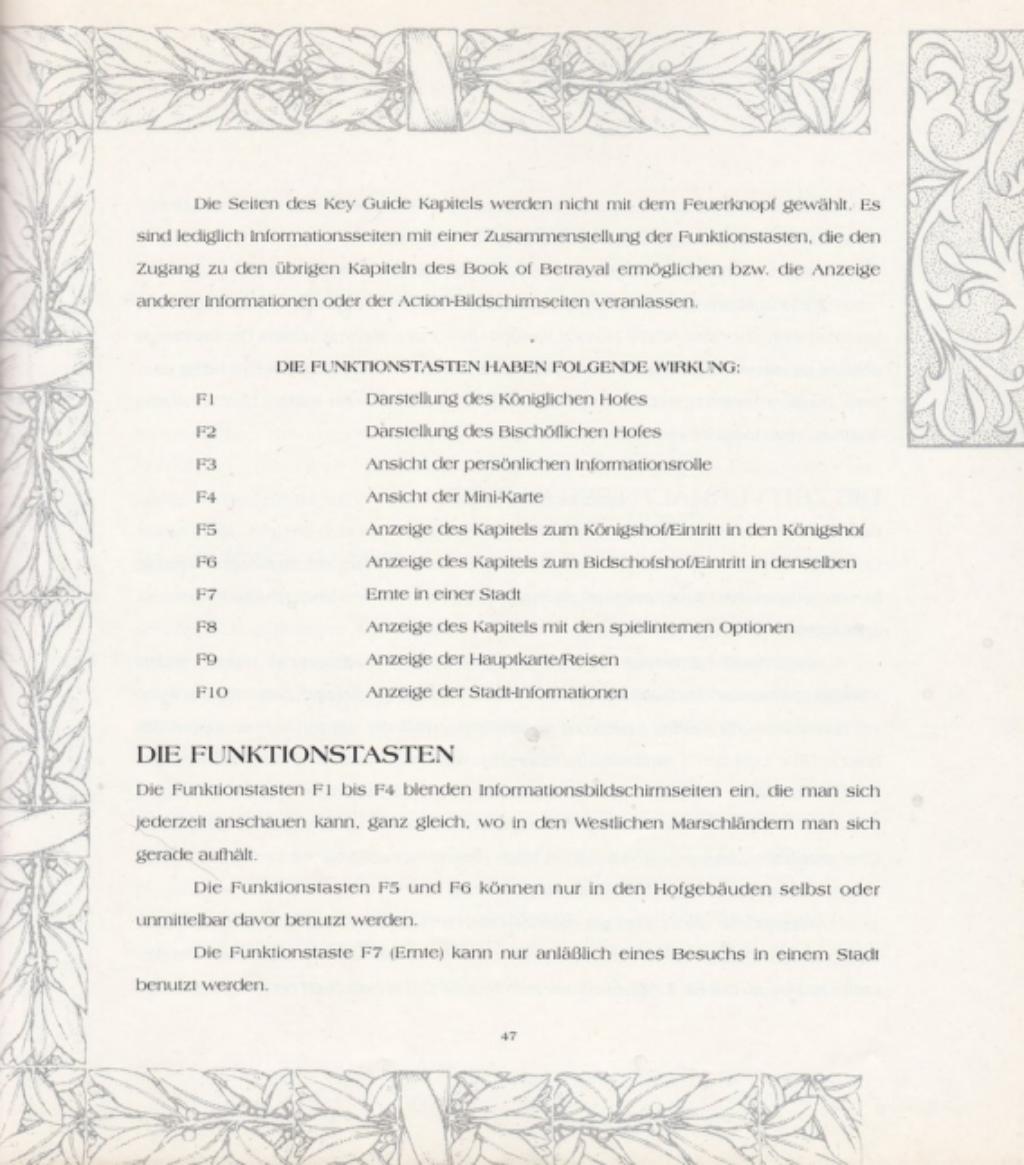
SPIELSTEUERUNG

Betrayal zeichnet sich durch eine einzigartige Steuerungsmethode aus: Das Book of Betrayal, welches in mehrere Kapitel aufgeteilt ist, von denen jedes erst gelesen werden soll, wenn sich der Spieler in einer bestimmten Situation befindet. Jeder Spielzug eines Spielers beginnt immer mit dem Key Guide Chapter, einem Text, der in jeder Situation gelesen werden kann. Die Farbe des Pferdezaums signalisiert, welcher Spieler als nächster an der Reihe ist.



Man kann die Seiten des Buches anschauen und benutzen, indem man den Joystick nach links/rechts bewegt bzw. die Cursortasten verwendet. Dadurch wird die Ecke der Seite aufgestellt, die Sie sehen wollen. Um die Option zu wählen, die auf der aufgeschlagenen Seite steht, drücken Sie Feuer. Zum Vorwärts- oder Rückwärtsblättern benutzen Sie ebenfalls den Joystick oder die Rechts-/Links-Cursortasten. Zunächst wird die Ecke umgeben, ein weiterer Druck schlägt die betreffende Seite auf.





Die Seiten des Key Guide Kapitels werden nicht mit dem Feuerknopf gewählt. Es sind lediglich Informationsseiten mit einer Zusammenstellung der Funktionstasten, die den Zugang zu den übrigen Kapiteln des Book of Betrayal ermöglichen bzw. die Anzeige anderer Informationen oder der Action-Bildschirmseiten veranlassen.

DIE FUNKTIONSTASTEN HABEN FOLGENDE WIRKUNG:

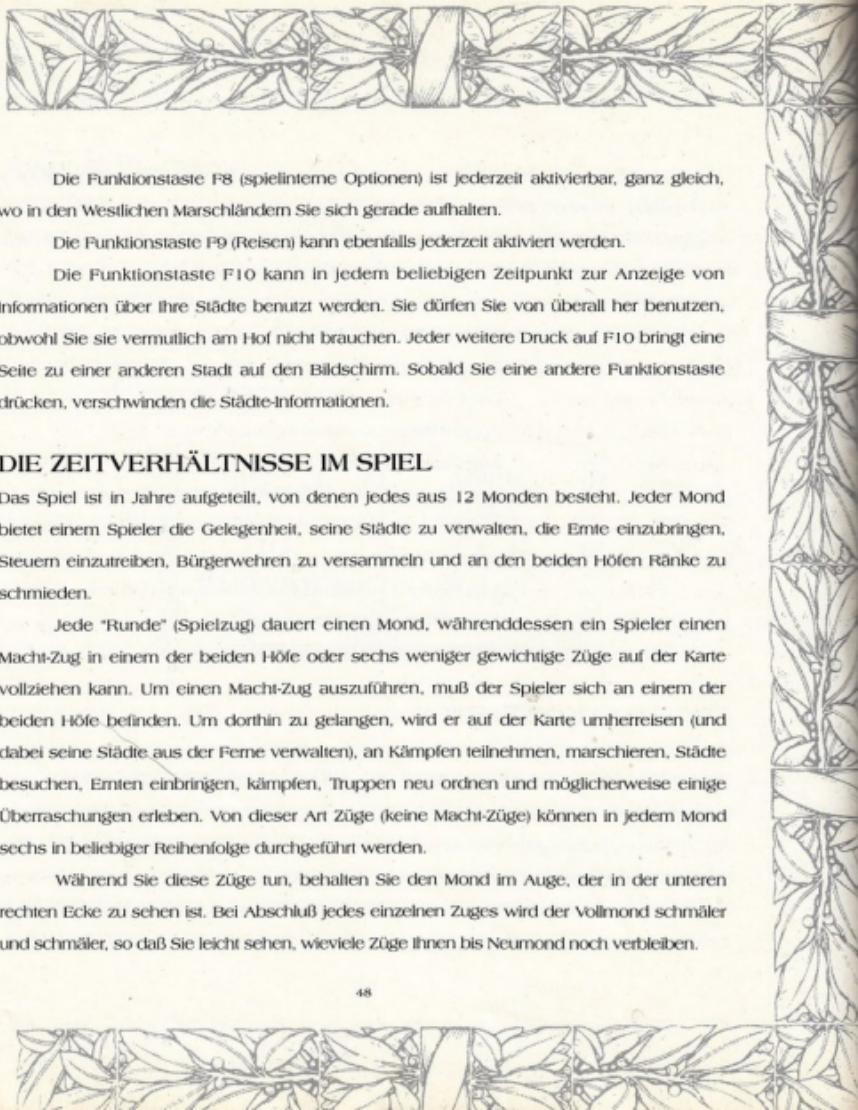
- | | |
|-----|--|
| F1 | Darstellung des Königlichen Hofes |
| F2 | Darstellung des Bischoflichen Hofes |
| F3 | Ansicht der persönlichen Informationsrolle |
| F4 | Ansicht der Mini-Karte |
| F5 | Anzeige des Kapitels zum Königshof/Eintritt in den Königshof |
| F6 | Anzeige des Kapitels zum Bischofshof/Eintritt in denselben |
| F7 | Ernte in einer Stadt |
| F8 | Anzeige des Kapitels mit den spielinternen Optionen |
| F9 | Anzeige der Hauptkarte/Reisen |
| F10 | Anzeige der Stadt-Informationen |

DIE FUNKTIONSTASTEN

Die Funktionstasten F1 bis F4 blenden Informationsbildschirmseiten ein, die man sich jederzeit anschauen kann, ganz gleich, wo in den Westlichen Marschländern man sich gerade aufhält.

Die Funktionstasten F5 und F6 können nur in den Hofgebäuden selbst oder unmittelbar davor benutzt werden.

Die Funktionstaste F7 (Ernte) kann nur anlässlich eines Besuchs in einem Stadt benutzt werden.



Die Funktionstaste F8 (spielinterne Optionen) ist jederzeit aktivierbar, ganz gleich, wo in den Westlichen Marschländem Sie sich gerade aufhalten.

Die Funktionstaste F9 (Reisen) kann ebenfalls jederzeit aktiviert werden.

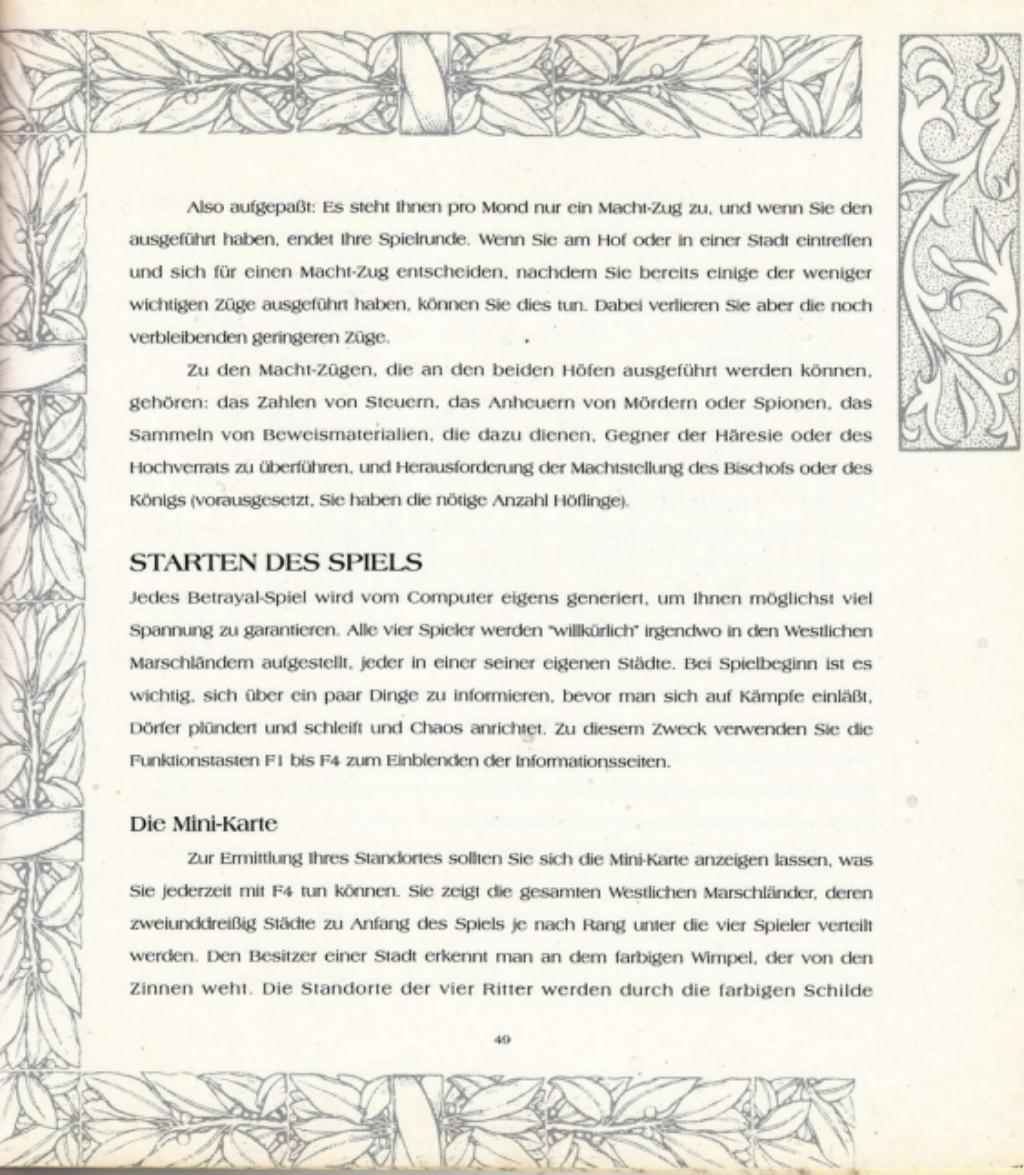
Die Funktionstaste F10 kann in jedem beliebigen Zeitpunkt zur Anzeige von Informationen über Ihre Städte benutzt werden. Sie dürfen Sie von überall her benutzen, obwohl Sie sie vermutlich am Hof nicht brauchen. Jeder weitere Druck auf F10 bringt eine Seite zu einer anderen Stadt auf den Bildschirm. Sobald Sie eine andere Funktionstaste drücken, verschwinden die Städte-Informationen.

DIE ZEITVERHÄLTNISSE IM SPIEL

Das Spiel ist in Jahre aufgeteilt, von denen jedes aus 12 Monden besteht. Jeder Mond bietet einem Spieler die Gelegenheit, seine Städte zu verwalten, die Ernte einzubringen, Steuern einzutreiben, Bürgerwehren zu versammeln und an den beiden Höfen Ränke zu schmieden.

Jede "Runde" (Spielzug) dauert einen Mond, währenddessen ein Spieler einen Macht-Zug in einem der beiden Höfe oder sechs weniger gewichtige Züge auf der Karte vollziehen kann. Um einen Macht-Zug auszuführen, muß der Spieler sich an einem der beiden Höfe befinden. Um dorthin zu gelangen, wird er auf der Karte umherreisen (und dabei seine Städte aus der Ferne verwalten), an Kämpfen teilnehmen, marschieren, Städte besuchen, Ernten einbringen, kämpfen, Truppen neu ordnen und möglicherweise einige Überraschungen erleben. Von dieser Art Züge (keine Macht-Züge) können in jedem Mond sechs in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden.

Während Sie diese Züge tun, behalten Sie den Mond im Auge, der in der unteren rechten Ecke zu sehen ist. Bei Abschluß jedes einzelnen Zuges wird der Vollmond schmäler und schmäler, so daß Sie leicht sehen, wieviele Züge Ihnen bis Neumond noch verbleiben.



Also aufgepaßt: Es steht Ihnen pro Mond nur ein Macht-Zug zu, und wenn Sie den ausgeführt haben, endet Ihre Spielrunde. Wenn Sie am Hof oder in einer Stadt eintreffen und sich für einen Macht-Zug entscheiden, nachdem Sie bereits einige der weniger wichtigen Züge ausgeführt haben, können Sie dies tun. Dabei verlieren Sie aber die noch verbleibenden geringeren Züge.

Zu den Macht-Zügen, die an den beiden Höfen ausgeführt werden können, gehören: das Zahlen von Steuern, das Anheuern von Mörfern oder Spionen, das Sammeln von Beweismaterialien, die dazu dienen, Gegner der Häresie oder des Hochverrats zu überführen, und Herausforderung der Machtstellung des Bischofs oder des Königs (vorausgesetzt, Sie haben die nötige Anzahl Höflinge).

STARTEN DES SPIELS

Jedes Betrayal-Spiel wird vom Computer eigens generiert, um Ihnen möglichst viel Spannung zu garantieren. Alle vier Spieler werden "willkürlich" irgendwo in den Westlichen Marschländern aufgestellt, jeder in einer seiner eigenen Städte. Bei Spielbeginn ist es wichtig, sich über ein paar Dinge zu informieren, bevor man sich auf Kämpfe einläßt, Dörfer plündert und schleift und Chaos anrichtet. Zu diesem Zweck verwenden Sie die Funktionstasten F1 bis F4 zum Einblenden der Informationsseiten.

Die Mini-Karte

Zur Ermittlung Ihres Standortes sollten Sie sich die Mini-Karte anzeigen lassen, was Sie jederzeit mit F4 tun können. Sie zeigt die gesamten Westlichen Marschländer, deren zweiunddreißig Städte zu Anfang des Spiels je nach Rang unter die vier Spieler verteilt werden. Den Besitzer einer Stadt erkennt man an dem farbigen Wimpel, der von den Zinnen weht. Die Standorte der vier Ritter werden durch die farbigen Schilde

gekennzeichnet, die jeweils in der vom betreffenden Ritter zuletzt besuchten Stadt stehen. In der Mitte der Westlichen Marschländer befinden sich die Höle des Königs und des Bischofs. Die Mini-Karte sollte man sich jeweils zusammen mit der Karte anschauen, die im Softwarepaket enthalten ist. Sie zeigt die Namen aller Städte, jedoch keine der von Spiel zu Spiel unterschiedlichen Informationen (also z.B. Besitzer von Städten oder Ausgangspositionen).

Die Karte enthält Waldungen, Flüsse, Felsen und freie Flächen, bei denen man in der Regel davon ausgehen kann, daß sie von Wegen und Straßen durchzogen sind, die Dörfer untereinander verbinden. Doch ließen die kartographischen Techniken der damaligen Zeit zu wünschen übrig, weshalb diese Verkehrsverbindungen nicht eingezeichnet sind. So ist die Mini-Karte eine keineswegs detaillierte oder verlässliche Darstellung und zeigt nur ungefähr die Anordnung der Städte in Relation zueinander. Es bleibt also Ihnen überlassen, die besten Verbindungswege zwischen den Städten ausfindig zu machen. Die Hauptkarte, die Sie sich mit F9 anzeigen lassen können, vermittelt eine detaillierte Ansicht von den Pfaden, auf denen Sie sich bewegen. Für eine ausführlichere Beschreibung verweisen wir auf den Abschnitt "Steuerung auf der Karte".

Entlang der Grenzen der Westlichen Marschländer liegen die Regionen, die als Badlands bezeichnet werden. Die Wege in diesen Gebieten sind nicht kartographisch erfaßt, sie gleichen eher Labyrinthen, und ein Ritter, der sich hierher verirrt, braucht möglicherweise mehrere Monde, um herauszufinden.

Daher sollte man sich hüten, die Grenzen zu überschreiten.

Die persönliche Rolle

Mit F3 können Sie sich jederzeit die persönliche Rolle anzeigen lassen.



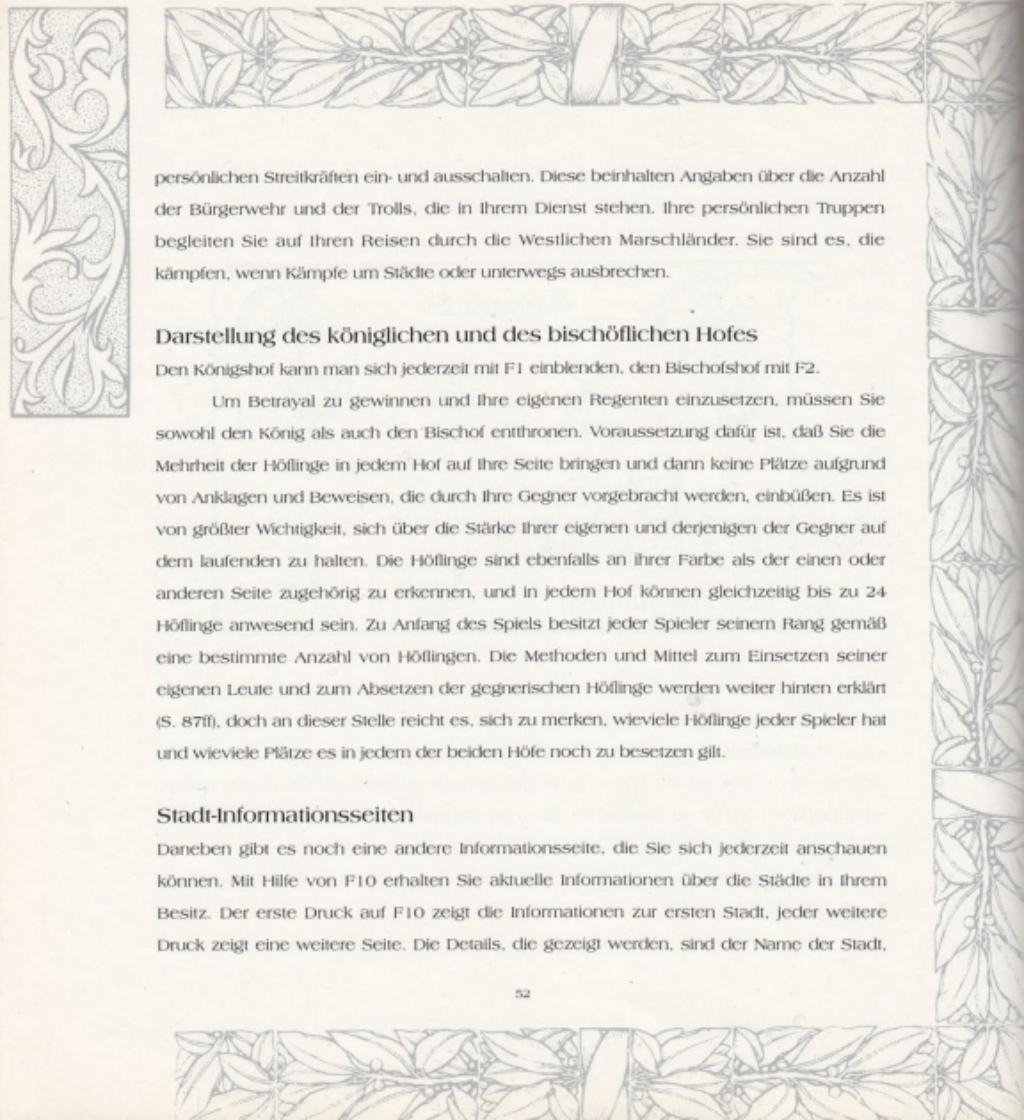
Vermittelt lebenswichtige, aktuellste Informationen über die Anzahl der Städte in Ihrem Besitz sowie über die Anzahl der Handwerker, Bauern, Bürgerwehr und Trolls.

Außerdem dokumentiert die Rolle Ihren persönlichen Reichtum, mögliche Beweismittel gegen Rivalen und eine Angabe über die Steuern, die Sie in den Städten erhoben haben und die auf Zahlung an einem der beiden Höfe warten.

Unter der Rolle sind die zwölf Monde, die ein Jahr Spielzeit ausmachen.

Eingehendere Erklärungen zu den Angaben in der persönlichen Rolle finden Sie im ganzen Handbuch verstreut.

Von innerhalb der persönlichen Rolle können Sie mit F3 Informationen zu Ihren



persönlichen Streitkräften ein- und ausschalten. Diese beinhalten Angaben über die Anzahl der Bürgerwehr und der Trolls, die in Ihrem Dienst stehen. Ihre persönlichen Truppen begleiten Sie auf Ihren Reisen durch die Westlichen Marschländer. Sie sind es, die kämpfen, wenn Kämpfe um Städte oder unterwegs ausbrechen.

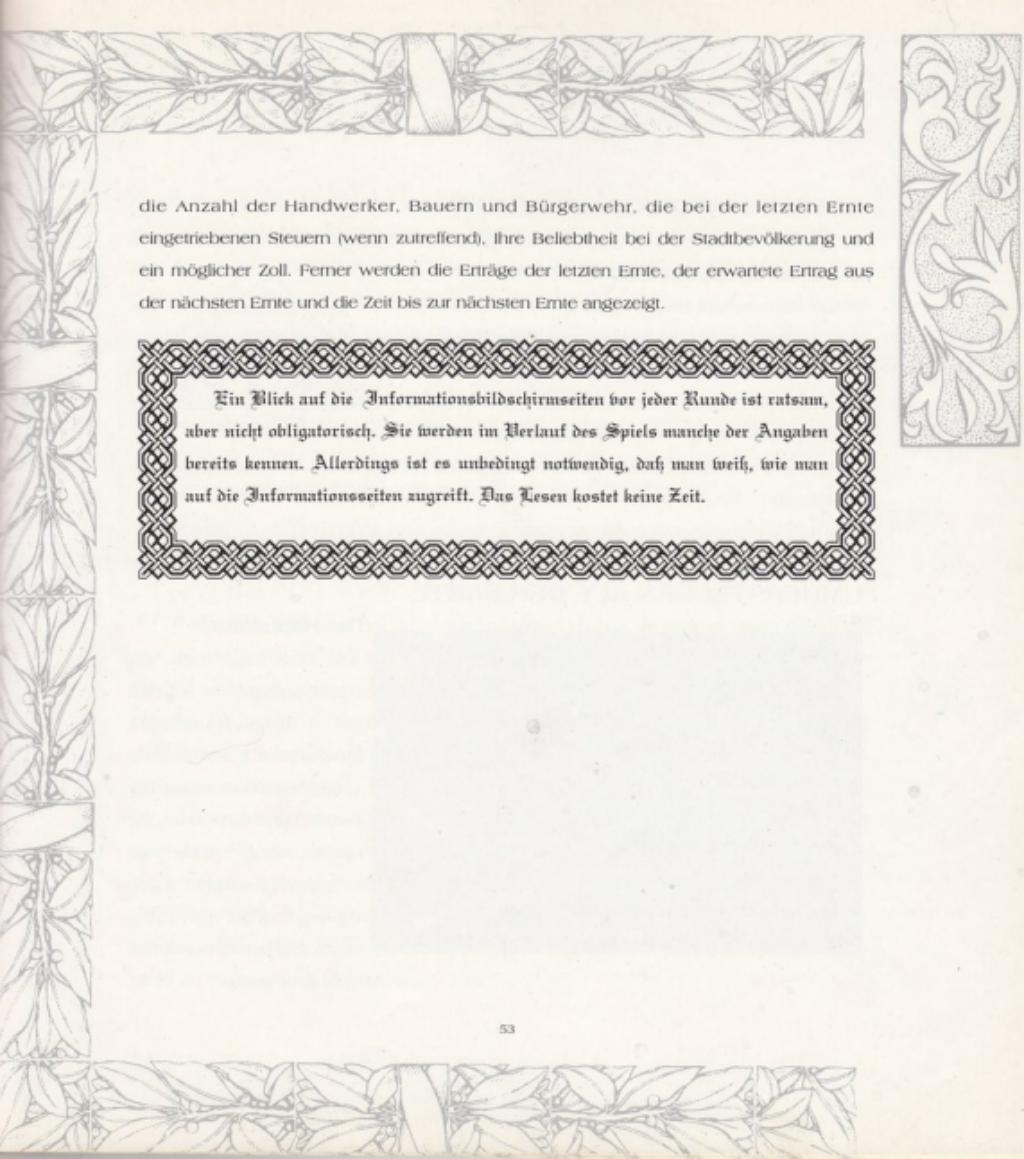
Darstellung des königlichen und des bischöflichen Hofes

Den Königshof kann man sich jederzeit mit F1 einblenden, den Bischofshof mit F2.

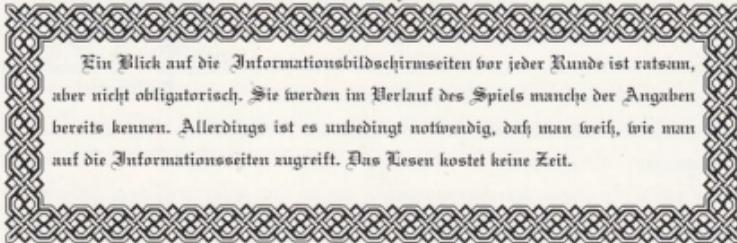
Um Betrayal zu gewinnen und Ihre eigenen Regenten einzusetzen, müssen Sie sowohl den König als auch den Bischof entthronen. Voraussetzung dafür ist, daß Sie die Mehrheit der Höflinge in jedem Hof auf Ihre Seite bringen und dann keine Plätze aufgrund von Anklagen und Beweisen, die durch Ihre Gegner vorgebracht werden, einbüßen. Es ist von größter Wichtigkeit, sich über die Stärke Ihrer eigenen und derjenigen der Gegner auf dem laufenden zu halten. Die Höflinge sind ebenfalls an ihrer Farbe als der einen oder anderen Seite zugehörig zu erkennen, und in jedem Hof können gleichzeitig bis zu 24 Höflinge anwesend sein. Zu Anfang des Spiels besitzt jeder Spieler seinem Rang gemäß eine bestimmte Anzahl von Höflingen. Die Methoden und Mittel zum Einsetzen seiner eigenen Leute und zum Absetzen der gegnerischen Höflinge werden weiter hinten erklärt (S. 87ff), doch an dieser Stelle reicht es, sich zu merken, wieviele Höflinge jeder Spieler hat und wieviele Plätze es in jedem der beiden Höfe noch zu besetzen gilt.

Stadt-Informationsseiten

Daneben gibt es noch eine andere Informationsseite, die Sie sich jederzeit anschauen können. Mit Hilfe von F10 erhalten Sie aktuelle Informationen über die Städte in Ihrem Besitz. Der erste Druck auf F10 zeigt die Informationen zur ersten Stadt, jeder weitere Druck zeigt eine weitere Seite. Die Details, die gezeigt werden, sind der Name der Stadt,



die Anzahl der Handwerker, Bauern und Bürgerwehr, die bei der letzten Ernte eingetriebenen Steuern (wenn zutreffend), Ihre Beliebtheit bei der Stadtbevölkerung und ein möglicher Zoll. Ferner werden die Erträge der letzten Ernte, der erwartete Ertrag aus der nächsten Ernte und die Zeit bis zur nächsten Ernte angezeigt.



Ein Blick auf die Informationsbildschirmseiten vor jeder Runde ist ratsam, aber nicht obligatorisch. Sie werden im Verlauf des Spiels manche der Angaben bereits kennen. Allerdings ist es unbedingt notwendig, daß man weiß, wie man auf die Informationsseiten zugreift. Das Lesen kostet keine Zeit.

DIE SPIELINTERNS OPTIONEN

Mit der Funktionstaste F8 können Sie sich jederzeit das Kapitel "In-Game Option" aus dem Book of Betrayal anzeigen lassen.

Dieses Kapitel erlaubt Ihnen den Zugriff auf eine Vielfalt von Funktionen, mit deren Hilfe Sie die Optionen, die Sie zu Anfang des Spiels eingestellt haben, neu konfigurieren, Spiele laden und sichern, die "Übungsschlacht" starten und das Spiel neu beginnen können.

Die Seiten des Buches werden in der gleichen Weise umgeblättert und aufgeschlagen wie unter "Spielsteuerung" weiter vom beschrieben.

Die Funktionen jeder Option werden im Technischen Anhang ausführlich beschrieben.

UMHERSTEUERN AUF DER KARTE



Die Hauptkarte

Alle Züge, die nicht als Macht-Züge gelten, werden auf der Hauptkarte ausgeführt. Dies ist eine vergrößerte Darstellung der Mini-Karte. Wenn man Sie mit F9 aufruft, zentriert sie sich um Ihren Ritter, egal, wo er gerade ist. Am Anfang des Spiels befindet er sich in einer Ihrer Städte.

Wie alle Karten, hat auch diese eine Legende.

Das Hofgebäude ist aus Stein und befindet sich in der Mitte der Karte.



Die Wege und Straßen sind die freien Flächen zwischen Felsen und Bäumen und können sich in einer von acht Richtungen erstrecken.

Städte bestehen aus einer Reihe von Merkmalen, die im Abschnitt zu den Städte-Symbolen auf Seite 56ff ausführlich beschrieben werden.

Man kann sich auf der Karte in acht möglichen Richtungen bewegen, so lange dort ein Pfad verläuft. Die Bewegungen erfolgen mit Hilfe des Joysticks oder der betreffenden Cursortasten. Jede Bewegung zählt als ein weiteres Mondsegment. Sofern Sie sich nicht gerade in einer Stadt aufhalten, können Sie sich durch Druck auf die "Hilfe"-Taste einen Kompaß einblenden, der die Richtungen anzeigt, die Sie einschlagen können.

Während Sie sich auf der Karte umherbewegen, können Sie jederzeit einer Gruppe von Barbaren begegnen, die auf Ihre Schätze und Männer aus sind, möglicherweise finden Sie Münzen am Wegrand oder Beweise der schändlichen Taten Ihrer Gegner (oder ihrer eigenen Intrigen). Vielleicht stoßen Sie sogar — absichtlich oder versehentlich — auf einen rivalisierenden Ritter, so daß Sie die Chance haben, seine Männer zu schlachten und ihn gefangen zu nehmen.

Der eigentliche Zweck Ihrer Reisen durch die Westlichen Marschländer besteht darin, Ihren eigenen Städten Besuche abzustatten, um ihre Geschäfte in Ordnung zu bringen, und in fremden Städten vorbeizuschauen, um sie vielleicht auf Ihre Seite zu bringen.

P.S. Das animierte Pferd kann ausgeschaltet werden, wenn man den Spielablauf beschleunigen will. Zu diesem Zweck drückt man die Taste "H" einmal. Erneutes Drücken der gleichen Taste schaltet die Animation wieder ein.

STÄDTE BESUCHEN UND VERWALTEN

Die Mini-Karte zeigt ungefähr die Position Ihrer Städte am Anfang des Spiels. Vergessen Sie jedoch nicht, daß diese Karte nur ein grobes Bild von den Westlichen Marschländern gibt. Das Ermitteln der besten Wege zwischen den Städten ist zunächst eine Sache der Intuition und von Versuch und Irrtum.

Bei Ihrer Ankunft in einer Stadt prüfen Sie zuerst die Farbe der Wimpel, die von den Zinnen flattern. Wenn es Ihre eigene Farbe ist, sind Sie der Herr der Stadt, andernfalls ist Vorsicht geboten! Wie man sich bei Besuchen in fremden Städten verhält, wird im nächsten Abschnitt beschrieben.

Die Stadt-Symbole

Die Einkünfte Ihrer Städte stammen aus dem Anbau von Getreide und aus dem Töpfergewerbe. Auf der Karte ist jede Stadt durch eine Reihe von Symbolen markiert:
Handwerkerhütten



Die Handwerker der Stadt stellen eine Reihe von Produkten her, hauptsächlich Töpferwaren, die man nach Möglichkeit gewinnbringend verkauft. Die Erträge aus diesem Gewerbe werden zur Erntezeit bekannt.

Bauernhütten



Die Bauern bewirtschaften die Felder rund um die Stadt. Sie bauen Getreide an, das geerntet wird und, wenn man Glück hat, einen Gewinn einbringt.

Bürgerwehr



Die bewaffneten Truppen der Westlichen Marschländer bestehen zum größten Teil aus Bürgerwehren. Die meisten Städte setzen auch die Bürgerwehr ein, um ihre Bauern gegen Überraschungsangriffe zu schützen. Jeder Ritter hat unter seinen Streitkräften auch Leute der Bürgerwehr. Diese bedeuten eine finanzielle Belastung für die Städte, die für ihren Unterhalt aufkommen müssen. Es ist jedoch eine unvermeidliche Ausgabe, um plündernde Ritter von den Städten fernzuhalten.

Trolls

Die Trolls sind die sanftmütigen Riesen der Westlichen Marschländer, die mit der Bürgerwehr zusammen die Verteidigung der Städte übernehmen und sich an kriegerischen Auseinandersetzungen beteiligen. Sie zeichnen sich durch enorme kämpferische Fähigkeiten und durch treue Ergebenheit gegenüber ihrem Herrn aus.



Die Wimpel



Die Wimpel markieren die Zugehörigkeit einer Stadt und lassen außerdem auf die Popularität des herrschenden Ritters bei der Stadtbevölkerung schließen.

Wenn drei Wimpel in aufrechter Position flattern, ist die Stadtbevölkerung glücklich, wenn zwei geradeaus flattern, sind sie zufrieden. Wenn nur einer geradeaus fliegt, sind sie unzufrieden, und wenn gar keiner sichtbar ist, steht ein Aufstand bevor. Die Beliebtheit eines Ritters in seinen Städten hängt von seinem Verhalten gegenüber der Bevölkerung ab.

Es wird Zeiten geben, in denen der Ritter einer Stadt mehr Steuern abverlangen

muß als sie sich leisten kann oder in denen er gute Handwerksleute als Soldaten einziehen muß. Oder er kann dies auch aus reiner Willkür tun. Dies wird seinem Ansehen schaden, es sei denn, er unternimmt etwas, damit ihn die Leute fürchten. Zu diesem Zweck gibt es in der Stadt einen Zwingert, in den die aufrührerischen Bauern gesteckt werden, um ein Exempel zu statuieren.



Stadt-Informationen

Drücken Sie die Feuertaste, um bei der Ankunft in einer Stadt die folgenden Informationen einzublenden: Name, Anzahl der Handwerker, Bauern und gegenwärtig geltender Zolltarif. Die Wege, die aus der Stadt herausführen, sind aus dem Kompaß ersichtlich. Emeutes Drücken der Feuertaste blendet die Anzeige wieder aus.

Verwaltung der Städte — Optionen

Sie haben dann die Auswahl zwischen vier möglichen Optionen: Passage durch die Stadt, Neuverteilung der Bürgerwehr, Neuverteilung der Trolls oder Einbringen der Emte vor der Neuorganisation der Stadt. Wählen Sie die Option, die Ihnen angemessen scheint, und drücken Sie Feuer.

Wenn Sie einfach durch die Stadt ziehen wollen bewegen Sie den Joystick/die Cursor tasten in der Richtung, in der Sie die Stadt wieder verlassen wollen.

Welche Städte man wann besuchen sollte

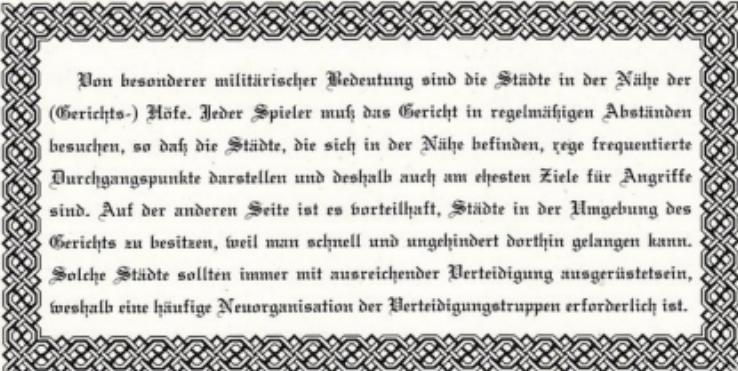
Jede Stadt der Westlichen Marschländer hat ihre eigenen, unverwechselbaren Parameter, von denen die wirtschaftliche Produktion abhängt und die ihrerseits eine ganz bestimmte Art der Verwaltung und Pflege bedingen, wenn maximale Erträge erzielt werden sollen.

Manche Städte erzeugen ständig hervorragende Ernten, wenn man es versteht, ihr volles Potential auszuschöpfen, andere erfordern eine laufende Neuorganisation, um aus den relativ unfruchtbaren Feldern mittlere Erträge zu erwirtschaften.

Ganz gleich, wieviele Städte Sie gleichzeitig unter Ihrer Kontrolle haben, Sie werden entscheiden müssen, welchen Sie Ihre wertvolle Zeit widmen wollen. Diese Entscheidungen hängen im wesentlichen von den vergangenen und den möglichen künftigen Gewinnen ab, aber unter Umständen spielen auch geografische Faktoren eine Rolle. So werden Sie z.B. die Länge der Reise mitberücksichtigen, aber auch ihre Bedeutung in strategischer Hinsicht.

Angenommen, Sie benötigen zwei Monde, um eine abgelegene Stadt zu erreichen, dann müssen Sie schon sicher sein, daß die Einkünfte zur Ertrateit einen solchen Aufwand rechtfertigen.

Manche Städte spielen wegen ihrer geografischen Lage eine wichtigere strategische Rolle als andere. Städte, die umgeben von anderen, befreundeten Städten liegen, sind weniger empfindlich gegenüber Angriffen als solche, die mitten im Feindesland oder am Rand Ihrer Territorien liegen, weil mögliche Feinde zuerst mehrere andere Städte passieren oder einnehmen müssen.

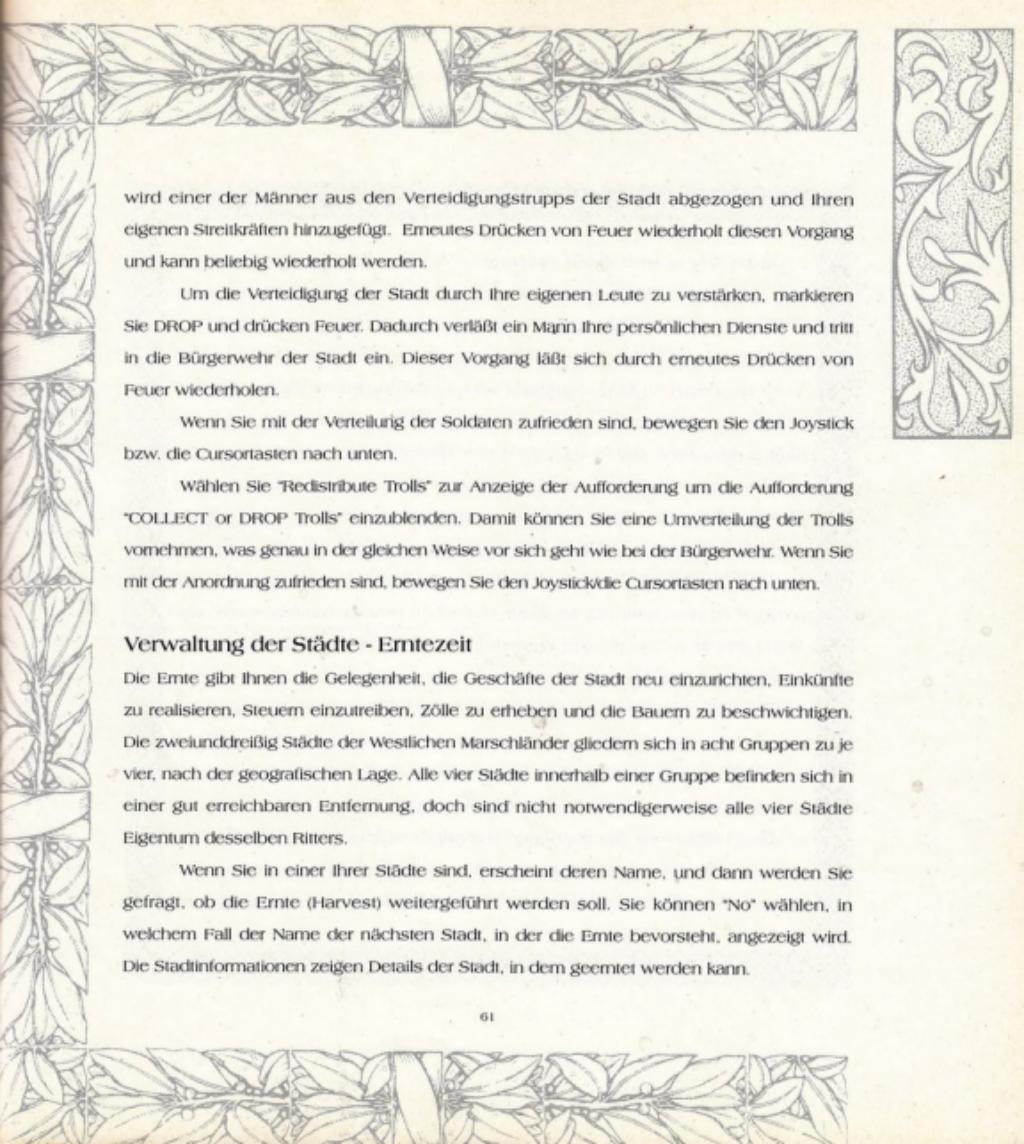


Von besonderer militärischer Bedeutung sind die Städte in der Nähe der (Gerichts-) Höfe. Jeder Spieler muß das Gericht in regelmäßigen Abständen besuchen, so daß die Städte, die sich in der Nähe befinden, gelegentlich frequentierte Durchgangspunkte darstellen und deshalb auch am ehesten Ziele für Angriffe sind. Auf der anderen Seite ist es vorteilhaft, Städte in der Umgebung des Gerichts zu besitzen, weil man schnell und ungehindert dorthin gelangen kann. Solche Städte sollten immer mit ausreichender Verteidigung ausgerüstet sein, weshalb eine häufige Neuorganisation der Verteidigungsgruppen erforderlich ist.

Verwaltung der Städte — Umverteilung der persönlichen Streitkräfte
Ihre persönlichen Streitkräfte sind die Quelle ihrer militärischen Macht. Sie reisen mit Ihnen zusammen durch die westlichen Marschländer, kämpfen in den Schlachten und nehmen feindliche Städte ein. Sie können auch zur Verteidigung Ihrer Städte eingesetzt werden. Es mag Zeiten geben, in denen Sie Ihre persönlichen Streitkräfte kurzfristig verstärken wollen, zum Beispiel um eine wichtige Schlacht zu schlagen oder um mehr Verteidiger in eine exponierte Stadt zu bringen. Diese Umverteilung von Bürgerwehr und Trolls ist bei jedem Besuch in einer Stadt möglich und wird durch die Option "Redistribute Militia/Trolls" vereinfacht.

Danach werden Sie gefragt: "COLLECT or DROP Militia?".

Die Zahl, die auf dieses Prompt folgt, zeigt die Anzahl der Bürgerwehrsoldaten, die momentan in der Stadt stationiert sind. Wenn Sie einige davon zur Verstärkung Ihres eigenen Trupps mitnehmen wollen, markieren Sie COLLECT und drücken Feuer. Dadurch



wird einer der Männer aus den Verteidigungstruppen der Stadt abgezogen und ihren eigenen Streitkräften hinzugefügt. Emeutes Drücken von Feuer wiederholt diesen Vorgang und kann beliebig wiederholt werden.

Um die Verteidigung der Stadt durch Ihre eigenen Leute zu verstärken, markieren Sie DROP und drücken Feuer. Dadurch verläßt ein Marin Ihre persönlichen Dienste und tritt in die Bürgerwehr der Stadt ein. Dieser Vorgang läßt sich durch erneutes Drücken von Feuer wiederholen.

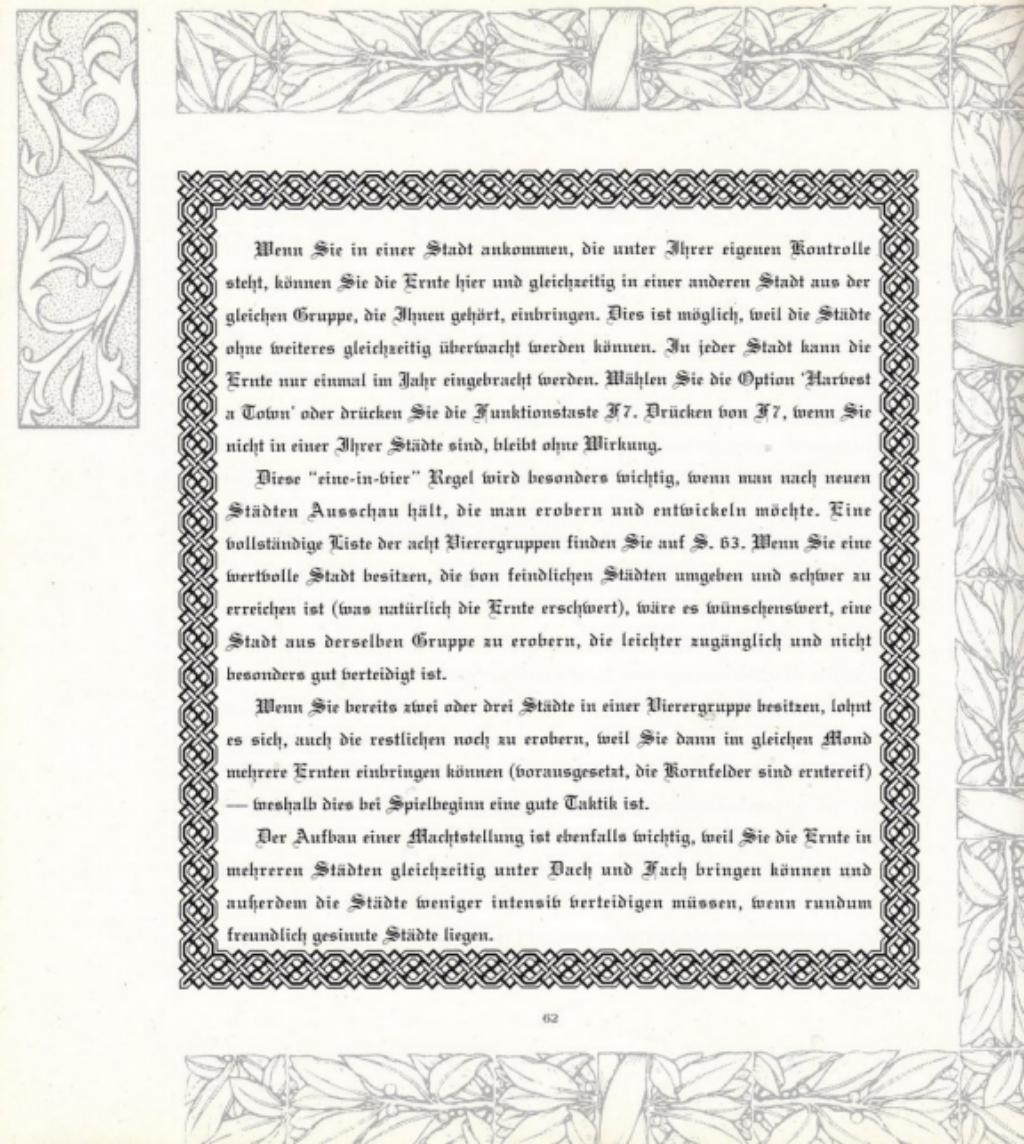
Wenn Sie mit der Verteilung der Soldaten zufrieden sind, bewegen Sie den Joystick bzw. die Cursor-tasten nach unten.

Wählen Sie "Redistribute Trolls" zur Anzeige der Aufforderung um die Aufforderung "COLLECT or DROP Trolls" einzublenden. Damit können Sie eine Umverteilung der Trolls vornehmen, was genau in der gleichen Weise vor sich geht wie bei der Bürgerwehr. Wenn Sie mit der Anordnung zufrieden sind, bewegen Sie den Joystick/die Cursor-tasten nach unten.

Verwaltung der Städte - Erntezeit

Die Erste gibt Ihnen die Gelegenheit, die Geschäfte der Stadt neu einzurichten, Einkünfte zu realisieren, Steuern einzutreiben, Zölle zu erheben und die Bauern zu beschwichtigen. Die zweihunddreißig Städte der Westlichen Marschländer gliedern sich in acht Gruppen zu je vier, nach der geografischen Lage. Alle vier Städte innerhalb einer Gruppe befinden sich in einer gut erreichbaren Entfernung, doch sind nicht notwendigerweise alle vier Städte Eigentum desselben Ritters.

Wenn Sie in einer Ihrer Städte sind, erscheint deren Name, und dann werden Sie gefragt, ob die Ernte (Harvest) weitergeführt werden soll. Sie können "No" wählen, in welchem Fall der Name der nächsten Stadt, in der die Ernte bevorsteht, angezeigt wird. Die Stadtinformationen zeigen Details der Stadt, in dem geerntet werden kann.



Wenn Sie in einer Stadt ankommen, die unter Ihrer eigenen Kontrolle steht, können Sie die Ernte hier und gleichzeitig in einer anderen Stadt aus der gleichen Gruppe, die Ihnen gehört, einbringen. Dies ist möglich, weil die Städte ohne weiteres gleichzeitig überwacht werden können. In jeder Stadt kann die Ernte nur einmal im Jahr eingebracht werden. Wählen Sie die Option 'Harvest a Town' oder drücken Sie die Funktionstaste F7. Drücken von F7, wenn Sie nicht in einer Ihrer Städte sind, bleibt ohne Wirkung.

Diese "eine-in-bier" Regel wird besonders wichtig, wenn man nach neuen Städten Ausschau hält, die man erobern und entwickeln möchte. Eine vollständige Liste der acht Vierergruppen finden Sie auf S. 63. Wenn Sie eine wertvolle Stadt besitzen, die von feindlichen Städten umgeben und schwer zu erreichen ist (was natürlich die Ernte erschwert), wäre es wünschenswert, eine Stadt aus derselben Gruppe zu erobern, die leichter zugänglich und nicht besonders gut verteidigt ist.

Wenn Sie bereits zwei oder drei Städte in einer Vierergruppe besitzen, lohnt es sich, auch die restlichen noch zu erobern, weil Sie dann im gleichen Mond mehrere Ernten einbringen können (vorausgesetzt, die Kornfelder sind erntereif) — weshalb dies bei Spielbeginn eine gute Taktik ist.

Der Aufbau einer Machtstellung ist ebenfalls wichtig, weil Sie die Ernte in mehreren Städten gleichzeitig unter Dach und Fach bringen können und außerdem die Städte weniger intensiv verteidigen müssen, wenn rundum freundlich gesinnte Städte liegen.

Die Stadtgruppen

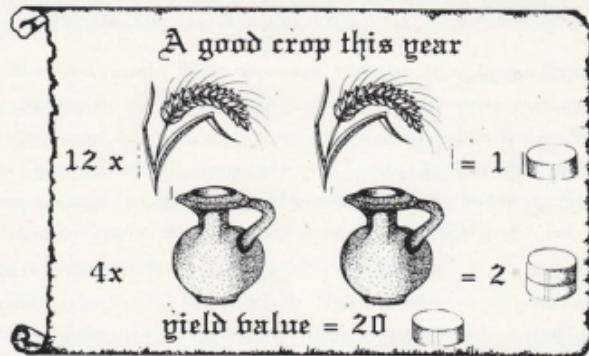
The Town Groups

Fishponds	Dead Valley	Bearbridge	WindyHollow
Deersleap	East Hawkesley	Oakdale	Fox Valley
Combedale	Shining Fields	Brambleton	Hartshill
Blindsight	Briarwold	Burning Thatch	Barrow Hill
Swansdown	Fordham	Condale	Stock Common
Little Minton	Great Hampton	Millgreen	Muddy Brook
Gildendale	Lower Hampton	Sandrush	West Falls
Haresfoot	Upper Hampton	Bearley	Ravenwood

Der Erntebericht

Wenn Sie eine Stadt für die Ernte gewählt haben und "Yes" drücken, erscheint die Rolle mit dem Erntebericht. Hier ein Muster der Art von Informationen, die angezeigt werden:

Die beiden Güter, die "geerntet" werden, sind Weizen und Töpferrwaren. Der Erntebericht zeigt die Menge und den Wert der "produzierten" Güter sowie den Gesamtertrag der Ernte (in Münzen). Die Werte ändern sich im Verlauf des Spiels mit Angebot und Nachfrage. Schlaue Ritter behalten die Preise im Auge und stellen von Feldwirtschaft auf Töpferei um (und umgekehrt), je nachdem, wo die besten Profite herauspringen. Weitere Einzelheiten über die "Neuordnung" in den Städten erfahren Sie im nächsten Abschnitt.

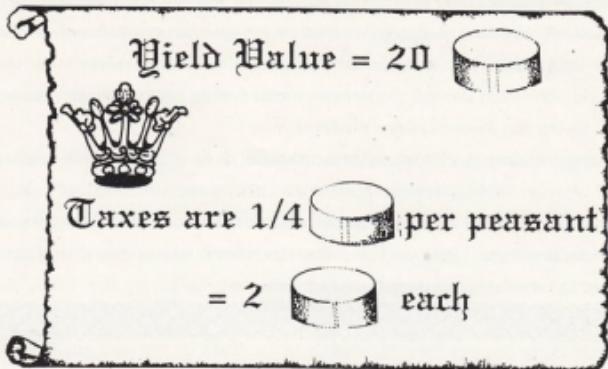


Verwendung der Einnahmen

Die Einnahmen aus der Ernte gehören Ihnen und fließen in Ihre persönliche Kasse. Dennoch ist es üblich, einen Teil der Einkünfte in Form von Steuern dem König oder Bischof abzugeben und einen weiteren Teil für die Pflege und den Unterhalt der Stadt zu investieren. Der Beitrag, den Sie zur Verfügung haben, wird unter "Yield Value" gezeigt.

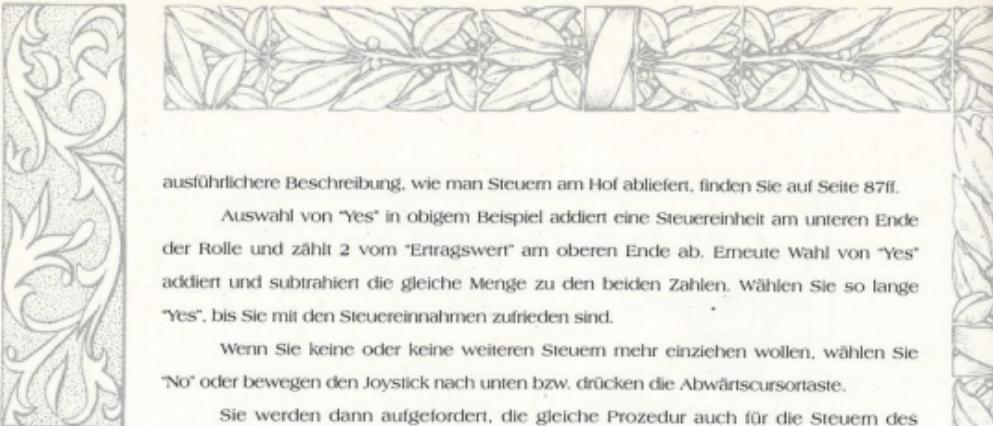
Erheben von Steuern

Durch Abwärtsbewegen des Joysticks/der Cursortasten holen Sie sich den nächsten Abschnitt des Erteberichts auf den Bildschirm. Um bei dem oben erwähnten Beispiel zu bleiben: wenn wir sechs Bauern und zwei Handwerker hätten, würde es heißen:



Diese Anzeige fordert Sie auf, als Zahlung an den Königlichen Hof Steuern auf den
 Emteeinkünften (20 Münzen) zu erheben. Das Kronensymbol signalisiert, daß Sie für die
 Königliche Kasse Geld eintreiben. Wenn eine Zuweisung an die Steuerkasse
 vorgenommen wurde, bleiben die Gelder dafür reserviert und können nicht anderweitig
 verteilt werden.

Der Steuerfuß je Bauer wird gezeigt (in unserem Beispiel ist dies 1/4 einer Münze
 pro Bauer). In dieser Stadt leben acht Bauern, so daß sich ein Gesamtsteuerwert von 2
 Münzen ergibt. Dies sind Einheiten, die Sie für König und Bischof eintreiben. Eine
 eingetriebene Steuereinheit gestaltet einem Ihrer Höflinge, seine Stelle am Hof zu behalten.
 Wenn es Ihnen gelingt, mehr Steuereinheiten einzutreiben, als Sie momentan Höflinge am
 Hof haben, erhöht dies Ihre Chancen, zusätzliche Höflinge einsetzen zu können. Eine



ausführlichere Beschreibung, wie man Steuern am Hof abliefer, finden Sie auf Seite 87ff.

Auswahl von "Yes" in obigem Beispiel addiert eine Steuereinheit am unteren Ende der Rolle und zählt 2 vom "Ertragswert" am oberen Ende ab. Erneute Wahl von "Yes" addiert und subtrahiert die gleiche Menge zu den beiden Zahlen. Wählen Sie so lange "Yes", bis Sie mit den Steuereinnahmen zufrieden sind.

Wenn Sie keine oder keine weiteren Steuern mehr einziehen wollen, wählen Sie "No" oder bewegen den Joystick nach unten bzw. drücken die Abwärtscursoraste.

Sie werden dann aufgefordert, die gleiche Prozedur auch für die Steuern des Bischofs durchzuführen. Dabei wird die Krone durch einen Stab ersetzt, damit kein Zweifel aufkommt, für wessen Kasse die Steuern bestimmt sind.

Weshalb Steuern?

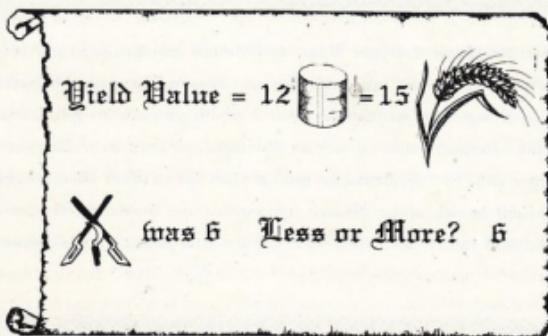
Steuern sind wichtig, weil man sich dadurch Höflinge halten kann und somit seinen Einflussbereich und seine Macht am Hof ausdehnt, um schließlich den König oder den Bischof zu entmachten. Jede Steuereinheit, die am Hof abgegeben wird, garantiert einem bereits installierten Höfling den Platz für ein weiteres Jahr. Mit zusätzlichen Steuerzahlungen können Sie sich möglicherweise weitere Höflinge am Hof einkaufen, vorausgesetzt, es sind noch Stellen frei und der König oder der Bischof erteilen eine Genehmigung. Auf der anderen Seite können zu hohe Steuern die Bauern verärgern und Aufstände provozieren.

In Städten, die sich im Aufstand befinden, können Sie keine Steuern einziehen, wohl aber die Ernte einbringen (und dadurch versuchen, die Situation zu bessern).

Wenn Sie den gewählten Betrag der bischöflichen Steuern eingetrieben haben (das kann auch nichts sein), wählen Sie "No" und bewegen den Joystick nach unten (bzw. drücken die Abwärts-Cursortaste). Anschließend werden Sie aufgefordert, die Geschäfte der Stadt neu zu ordnen oder zu verwalten.

Verwaltung der Städte — Zusammensetzung der Bevölkerung Maintain Population (Zusammensetzung beibehalten)?

Auf die Frage "Maintain Population?" können Sie mit "Yes" antworten, wenn Sie die Verhältnisse in bezug auf die Anzahl der Handwerker, Bauern, Bürgerwehr und Trolls so belassen wollen, wie sie vor der Emte waren. (vorausgesetzt, die Emteeinkünfte erlauben dies). Eine katastrophale Emte kann Sie dazu zwingen, die Bevölkerung neu zu ordnen, um die Zahl der Bauern zu senken. In jedem Fall wird ein weiser Herrscher die Gelegenheit wahrnehmen, die Organisation zu ändern, wenn dies besser scheint, als die

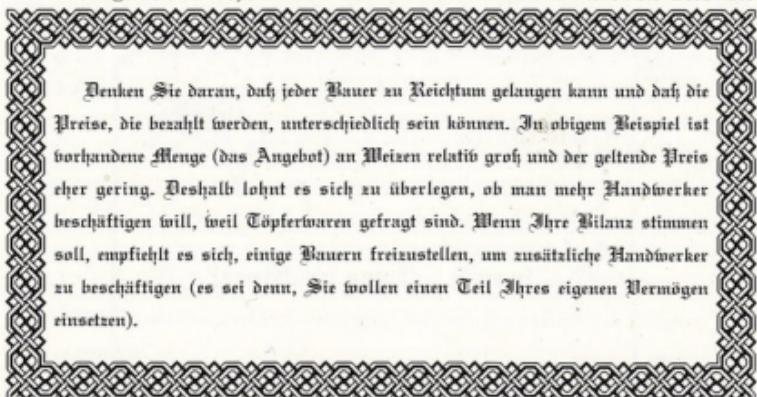




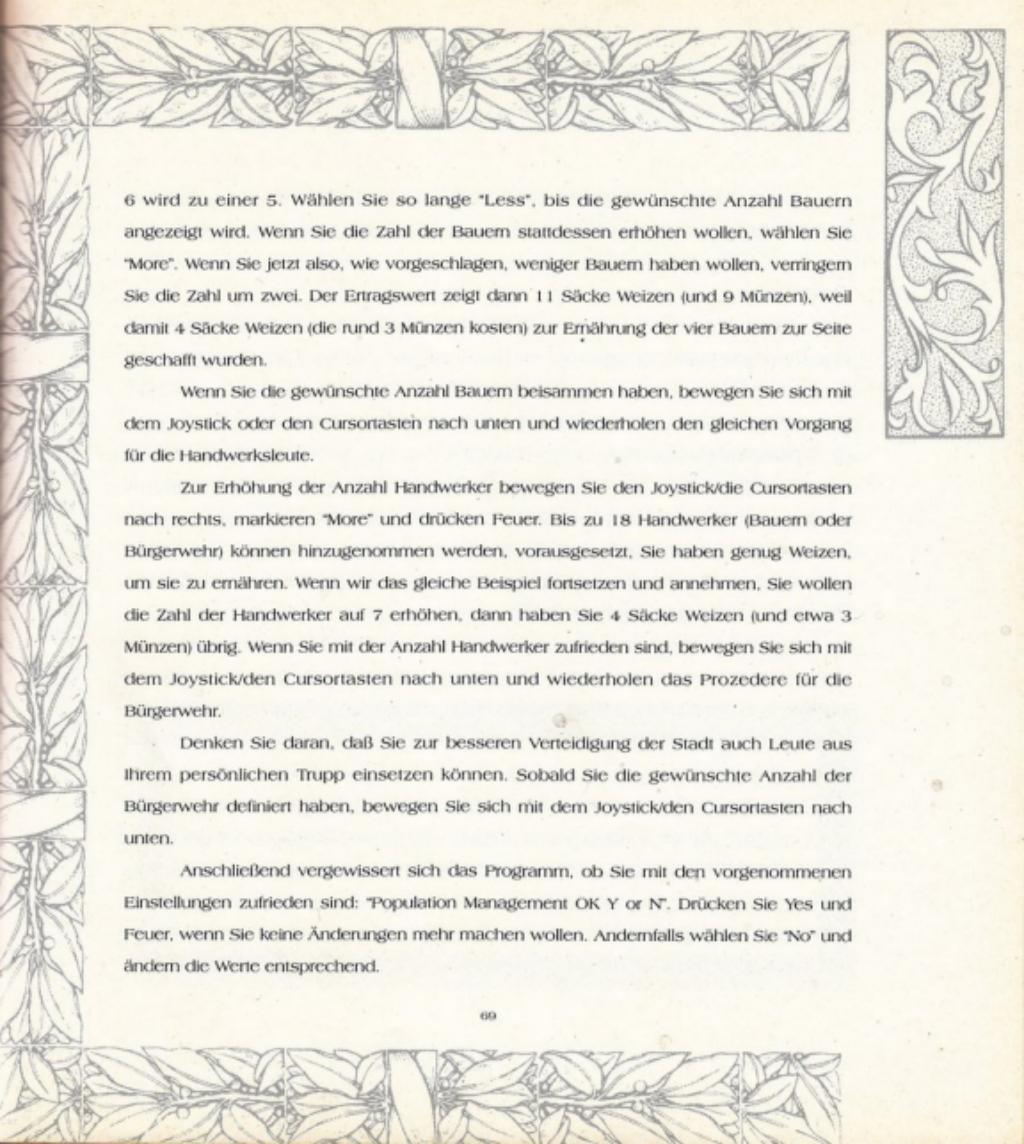
Zusammensetzung beizubehalten. wählen Sie daher "No". Im Anschluß an das vorhin verwendete Beispiel, bei dem für König und Bischof je 2 Steuereinheiten erhoben wurden (Steueraufwand insgesamt: 8 Münzen) erscheint jetzt diese Anzeige:

Auf Wunsch können Sie die Anzahl der Bauern in der Stadt von 6 auf eine andere Zahl ändern. Jeder Bauer, Handwerker und jedes Mitglied der Bürgerwehr in der Stadt benötigt einen Sack Weizen als Nahrung für das nächste Jahr. Die 12 Münzen, die nach Erhebung der Steuern übrig bleiben, reichen aus für 15 Säcke Weizen (d.h. 1 Münze reicht für 1 1/4 Sack Weizen). Sie haben also genug Weizen, um 15 Bauern ein Jahr lang am Leben zu halten. Wenn Ihnen dies angezeigt erscheint, können Sie auch mehr Geld für Weizen auslegen, doch müßten Sie zu diesem Zweck auf Ihr eigenes Vermögen zurückgreifen. Der Preis für Weizen variiert im Verlauf des Jahres. In Zeiten wirtschaftlicher Blüte ist der Preis eher niedrig, in Zeiten der Not steigen die Preise.

Bewegen Sie den Joystick/die Cursortasten nach rechts und wählen Sie "Less". Die



Denken Sie daran, daß jeder Bauer zu Reichtum gelangen kann und daß die Preise, die bezahlt werden, unterschiedlich sein können. Im obigen Beispiel ist vorhandene Menge (das Angebot) an Weizen relativ groß und der geltende Preis eher gering. Deshalb lohnt es sich zu überlegen, ob man mehr Handwerker beschäftigen will, weil Töpferwaren gefragt sind. Wenn Ihre Bilanz stimmen soll, empfiehlt es sich, einige Bauern freizustellen, um zusätzliche Handwerker zu beschäftigen (es sei denn, Sie wollen einen Teil Ihres eigenen Vermögen einsetzen).



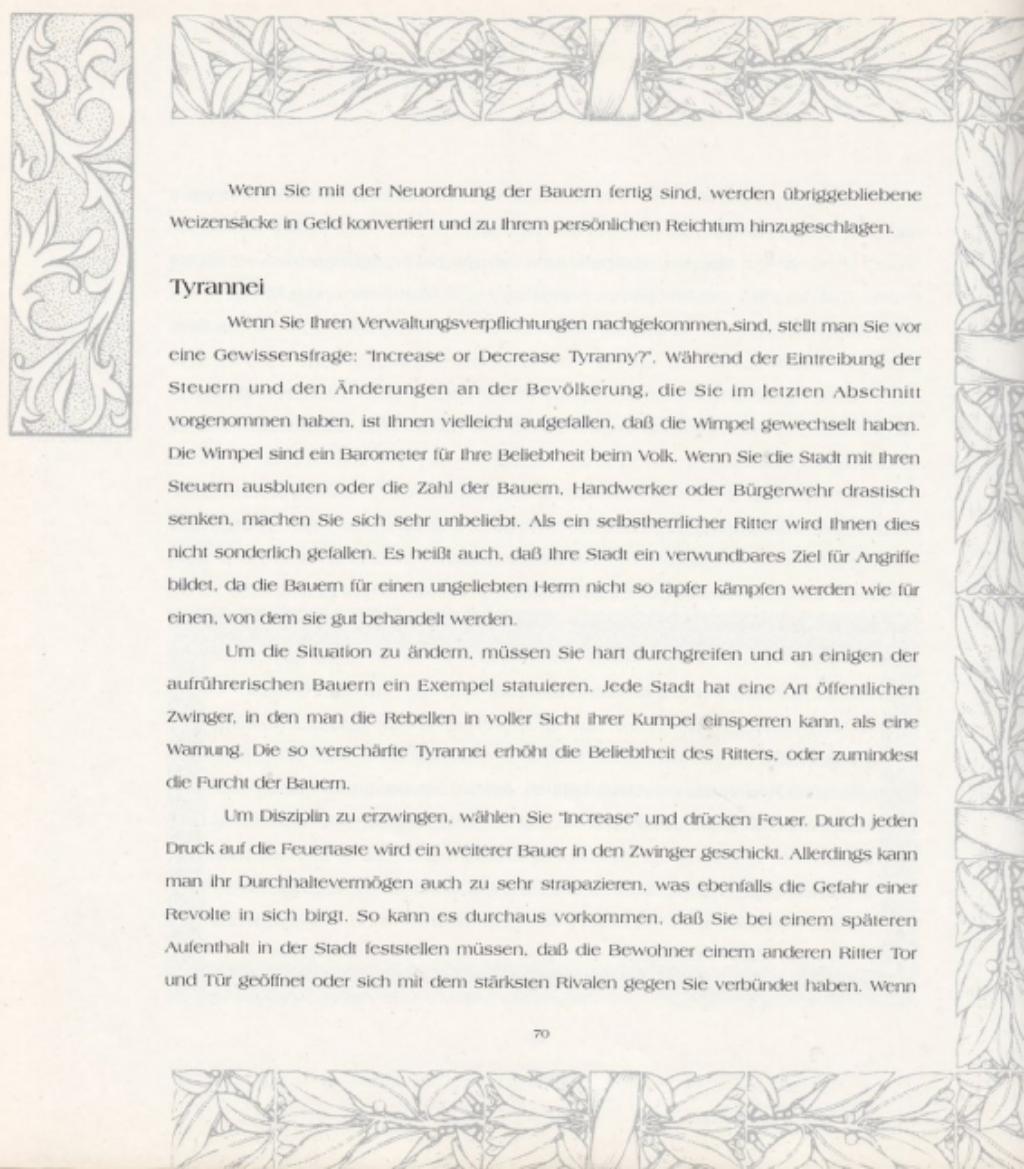
6 wird zu einer 5. Wählen Sie so lange "Less", bis die gewünschte Anzahl Bauern angezeigt wird. Wenn Sie die Zahl der Bauern stattdessen erhöhen wollen, wählen Sie "More". Wenn Sie jetzt also, wie vorgeschlagen, weniger Bauern haben wollen, verringern Sie die Zahl um zwei. Der Ertragswert zeigt dann 11 Säcke Weizen (und 9 Münzen), weil damit 4 Säcke Weizen (die rund 3 Münzen kosten) zur Ernährung der vier Bauern zur Seite geschafft wurden.

Wenn Sie die gewünschte Anzahl Bauern beisammen haben, bewegen Sie sich mit dem Joystick oder den Cursortasten nach unten und wiederholen den gleichen Vorgang für die Handwerksleute.

Zur Erhöhung der Anzahl Handwerker bewegen Sie den Joystick/die Cursor-tasten nach rechts, markieren "More" und drücken Feuer. Bis zu 18 Handwerker (Bauern oder Bürgerwehr) können hinzugenommen werden, vorausgesetzt, Sie haben genug Weizen, um sie zu ernähren. Wenn wir das gleiche Beispiel fortsetzen und annehmen, Sie wollen die Zahl der Handwerker auf 7 erhöhen, dann haben Sie 4 Säcke Weizen (und etwa 3 Münzen) übrig. Wenn Sie mit der Anzahl Handwerker zufrieden sind, bewegen Sie sich mit dem Joystick/den Cursor-tasten nach unten und wiederholen das Prozedere für die Bürgerwehr.

Denken Sie daran, daß Sie zur besseren Verteidigung der Stadt auch Leute aus Ihrem persönlichen Trupp einsetzen können. Sobald Sie die gewünschte Anzahl der Bürgerwehr definiert haben, bewegen Sie sich mit dem Joystick/den Cursor-tasten nach unten.

Anschließend vergewissert sich das Programm, ob Sie mit den vorgenommenen Einstellungen zufrieden sind: "Population Management OK Y or N". Drücken Sie Yes und Feuer, wenn Sie keine Änderungen mehr machen wollen. Andernfalls wählen Sie "No" und ändern die Werte entsprechend.



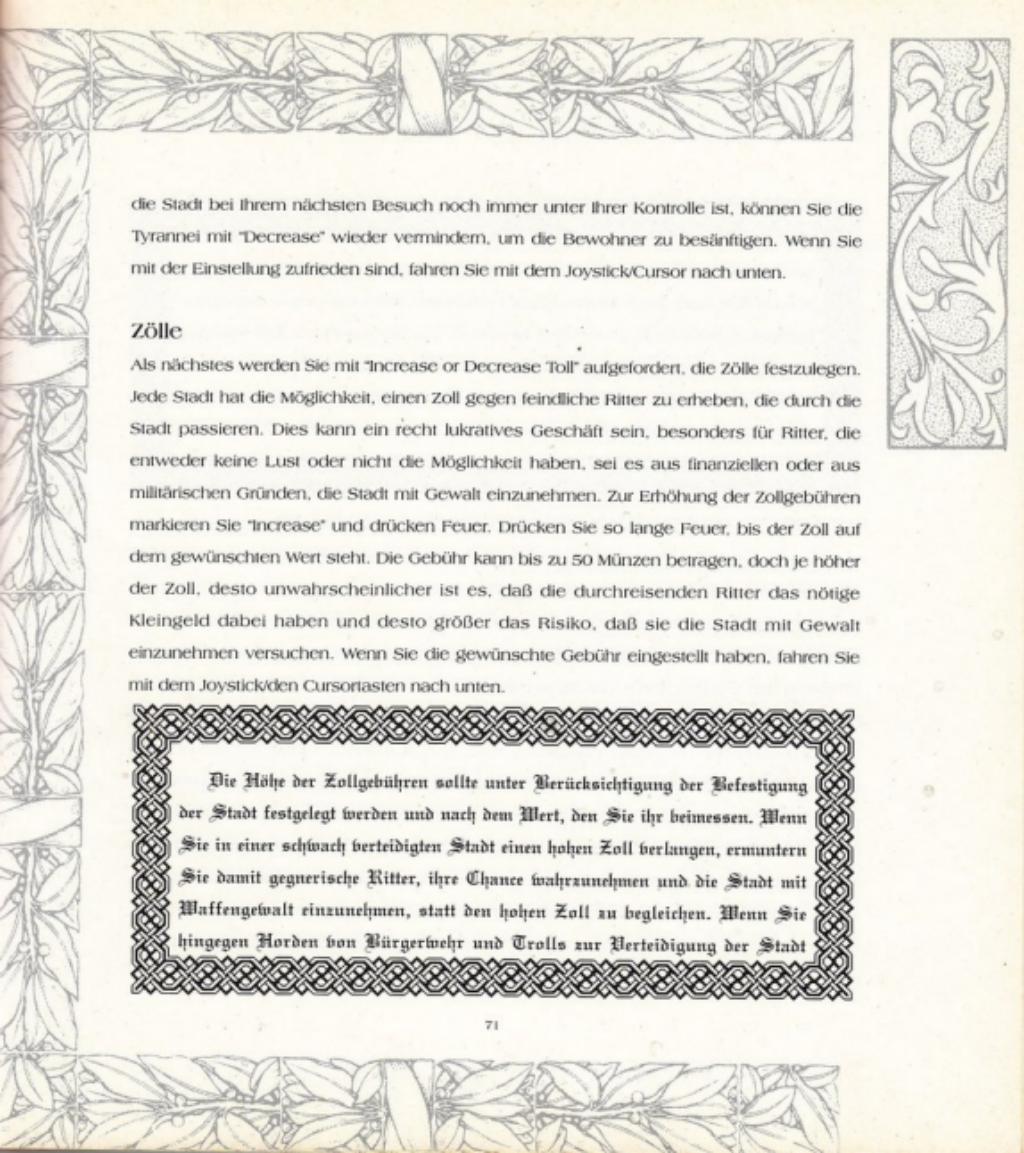
Wenn Sie mit der Neuordnung der Bauern fertig sind, werden übriggebliebene Weizensäcke in Geld konvertiert und zu Ihrem persönlichen Reichtum hinzugeschlagen.

Tyrannei

Wenn Sie Ihren Verwaltungsverpflichtungen nachgekommen sind, stellt man Sie vor eine Gewissensfrage: "Increase or Decrease Tyranny?". Während der Eintreibung der Steuern und den Änderungen an der Bevölkerung, die Sie im letzten Abschnitt vorgenommen haben, ist Ihnen vielleicht aufgefallen, daß die Wimpel gewechselt haben. Die Wimpel sind ein Barometer für Ihre Beliebtheit beim Volk. Wenn Sie die Stadt mit Ihren Steuern ausbluten oder die Zahl der Bauern, Handwerker oder Bürgerwehr drastisch senken, machen Sie sich sehr unbeliebt. Als ein selbsttherrlicher Ritter wird Ihnen dies nicht sonderlich gefallen. Es heißt auch, daß Ihre Stadt ein verwundbares Ziel für Angriffe bildet, da die Bauern für einen ungeliebten Herm nicht so tapfer kämpfen werden wie für einen, von dem sie gut behandelt werden.

Um die Situation zu ändern, müssen Sie hart durchgreifen und an einigen der aufrührerischen Bauern ein Exempel statuieren. Jede Stadt hat eine Art öffentlichen Zwinger, in den man die Rebellen in voller Sicht ihrer Kumpel einsperren kann, als eine Warnung. Die so verschärfte Tyrannei erhöht die Beliebtheit des Ritters, oder zumindest die Furcht der Bauern.

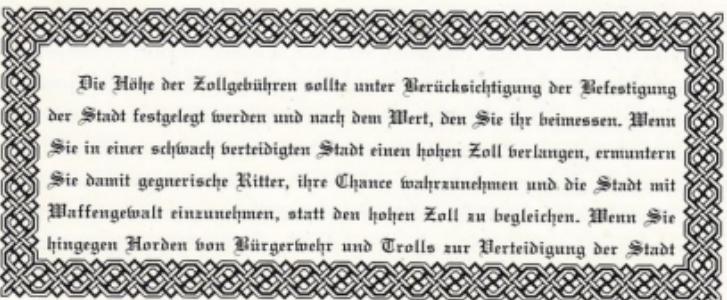
Um Disziplin zu erzwingen, wählen Sie "Increase" und drücken Feuer. Durch jeden Druck auf die Feuertaste wird ein weiterer Bauer in den Zwinger geschickt. Allerdings kann man ihr Durchhaltevermögen auch zu sehr strapazieren, was ebenfalls die Gefahr einer Revolte in sich birgt. So kann es durchaus vorkommen, daß Sie bei einem späteren Aufenthalt in der Stadt feststellen müssen, daß die Bewohner einem anderen Ritter Tor und Tür geöffnet oder sich mit dem stärksten Rivalen gegen Sie verbündet haben, wenn



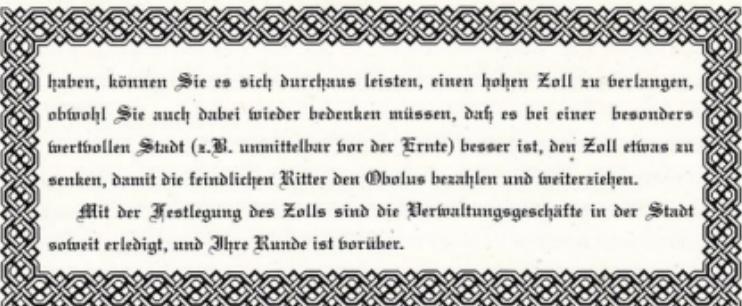
die Stadt bei ihrem nächsten Besuch noch immer unter Ihrer Kontrolle ist, können Sie die Tyrannie mit "Decrease" wieder vermindern, um die Bewohner zu besänftigen. Wenn Sie mit der Einstellung zufrieden sind, fahren Sie mit dem Joystick/Cursor nach unten.

Zölle

Als nächstes werden Sie mit "Increase or Decrease Toll" aufgefordert, die Zölle festzulegen. Jede Stadt hat die Möglichkeit, einen Zoll gegen feindliche Ritter zu erheben, die durch die Stadt passieren. Dies kann ein recht lukratives Geschäft sein, besonders für Ritter, die entweder keine Lust oder nicht die Möglichkeit haben, sei es aus finanziellen oder aus militärischen Gründen, die Stadt mit Gewalt einzunehmen. Zur Erhöhung der Zollgebühren markieren Sie "Increase" und drücken Feuer. Drücken Sie so lange Feuer, bis der Zoll auf dem gewünschten Wert steht. Die Gebühr kann bis zu 50 Münzen betragen, doch je höher der Zoll, desto unwahrscheinlicher ist es, daß die durchreisenden Ritter das nötige Kleingeld dabei haben und desto größer das Risiko, daß sie die Stadt mit Gewalt einzunehmen versuchen. Wenn Sie die gewünschte Gebühr eingestellt haben, fahren Sie mit dem Joystick/den Cursortasten nach unten.



Die Höhe der Zollgebühren sollte unter Berücksichtigung der Befestigung der Stadt festgelegt werden und nach dem Wert, den Sie ihr beimessen. Wenn Sie in einer schwach verteidigten Stadt einen hohen Zoll verlangen, ermuntern Sie damit gegnerische Ritter, ihre Chance wahrzunehmen und die Stadt mit Waffengewalt einzunehmen, statt den hohen Zoll zu begleichen. Wenn Sie hingegen Horden von Bürgerwehr und Trolls zur Verteidigung der Stadt



AUF BESUCH IN DEN STÄDTCHE DER RIVALEN

Auf Ihren Reisen durch die Westlichen Marschländer werden Sie gelegentlich Städte passieren, die einem Ihrer Rivalen gehören. Wenn die Stadt ohne Verteidiger ist oder von einem vorherigen Besucher ausgeplündert wurde, kann es durchaus sein, daß sie Ihnen ohne Gegenwehr in die Hände fällt – vorausgesetzt, Sie haben bei Ihren persönlichen Truppen die Soldaten, um die Stadt einzunehmen. In diesem Fall haben Sie die Möglichkeit, die Stadt zu plündern (vgl. den Abschnitt zum Plündern weiter unten). Auf Wunsch können Sie die Stadt jedoch auch entwickeln (vgl. den Abschnitt zur "Entwicklung von Städten" weiter unten). Manche Städte sind zu Beginn des Spiels möglicherweise leer (und deshalb unverteidigt) und können deshalb mühelos eingenommen werden. Doch wenn Sie sie nicht entwickeln und eine Bürgerwehr zu ihrem Schutz zurücklassen, dann werden Sie sie in Bälde an den nächsten, der des Weges kommt, verlieren.

Wenn eine Stadt bei Ihrer Ankunft verteidigt wird, können Sie sie mit Gewalt einzunehmen versuchen, friedlich hindurch reiten oder die Zollgebühr bezahlen, die man verlangt.



Entrichtung von Zöllen

Wenn der herrschende Ritter einen Zoll erhoben hat, werden Sie die Gelegenheit haben, ihn zu zahlen. Übermäßig hohe Zölle lassen Ihnen unter Umständen keine andere Wahl, als Krieg zu führen (falls Sie eine Ausrede brauchen!). Wenn kein Zoll fällig ist, werden Sie beim Betreten der Stadt eines Rivalen mit dieser Frage empfangen: "WAR or PEACE". Die Auswahl von "Peace" ermöglicht Ihnen den freien Durchgang durch die Stadt. Andernfalls, wenn ein Zoll zu zahlen ist, erscheint "WAR or TOLL", zusammen mit der Zollgebühr, die zu entrichten ist. Wenn Sie "Toll" wählen, wird der entsprechende Betrag von Ihrem persönlichen Besitz in Abzug gebracht, und man gewährt Ihnen das Durchgangsrecht.

Krieg führen

Wenn Sie sich entschließen oder aus finanziellen Gründen gezwungen werden, kriegerisch gegen eine Stadt vorzugehen, wählen Sie diese Option und drücken Feuer. Wenn Sie auf der anfänglichen Spieloptionen-Seite "Auto Human Fights" eingestellt haben, berechnet der Computer den Ausgang der Schlacht anhand der Stärkenverhältnisse der beiden Parteien automatisch. Es gibt zwei mögliche Resultate: Sieg oder Niederlage. Im ersten Fall ziehen Sie als neuer Besitzer der Stadt ein, im zweiten werden Sie zum Gefangenen. (Nach einer computerisierten Schlacht, aus der Sie als Sieger hervorgehen, sollten Sie prüfen, wieviele Ihrer eigenen Truppen überlebt haben. Wenn Sie eine Niederlage eingesteckt haben, erübrigt sich dies, weil Sie vermutlich alle verloren haben.)

Wenn Sie sich am Anfang entschieden haben, die Schlachten selbst auszufechten, geht jetzt der Kampf los. Natürlich kann ein Krieg auch beginnen, wenn Sie eine Ihrer eigenen Städte verteidigen müssen oder wenn Sie in einen Hinterhalt durch Barbaren oder rivalisierende Ritter geraten.

Dies geschieht während den Spielzügen der anderen Spieler (Computer oder

menschliche).

Auf dem Bildschirm erscheint eine Meldung, die besagt, wer welche ihrer Städte angreift oder ob ein anderer Ritter oder Barbaren Ihre persönlichen Streittruppen angreifen.

Sie sollten die Feuertaste drücken, um diese Meldung zu bestätigen und sich auf den Kampf vorzubereiten. Schlachten werden immer in der gleichen Weise ausgetragen, unabhängig vom Anlaß.

Kämpfe austragen

Schlachten um Städte werden zwischen den persönlichen Streitkräften des angreifenden Ritters und der Bürgerwehr und den Trolls der angegriffenen Stadt ausgefochten. Wenn Krieg erklärt wird und ein menschlicher Spieler entweder eine Stadt angreift oder verteidigt (oder wenn beide Gegner menschlicher Natur sind), erscheint eine Meldung, die anzeigt, wer wen angreift. So lautet die Meldung zum Beispiel "Red attacking Blue town". Wenn die unten abgebildete Schlachitanzeige erscheint, werden die beiden Kampfparteien gezeigt, wobei die angreifenden Streitkräfte von links her über den Bildschirm marschieren und die Verteidiger von rechts.

Kämpfe steuern

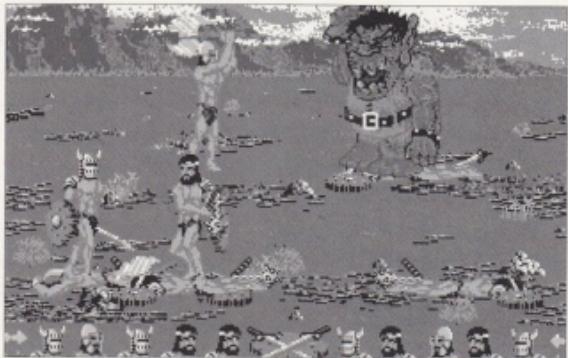
Die Methode der Steuerung während eines Kampfes unterscheidet sich von anderen Phasen des Spiels.

Der angreifende Spieler (d.h. derjenige, der die Entscheidung für einen Angriff getroffen hat) muß den Haupt-Joystick (d.h. den, der normalerweise für die Spielsteuerung verwendet wird) benutzen oder die folgenden Tasten, welche die Joystick-Funktionen simulieren:

Nach oben	Q
Nach unten	A
Nach links	X
Nach rechts	C
Feuer	D

Der verteidigende Spieler (d.h. der Besitzer der angegriffenen Stadt oder das Opfer des Hinterhalts, der von einem anderen Ritter oder von Barbaren gelegt wurde) muß den Zweit-Joystick (d.h. den Joystick, der normalerweise nicht für die Steuerung eingesetzt wird) oder die folgenden Tasten zur Simulation der Joystick-Funktionen benutzen:

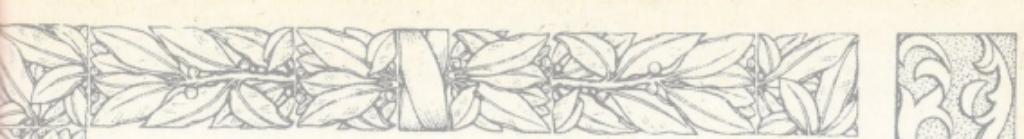
Nach oben	7	Nach unten	4
Nach links	2	Nach rechts	3
Feuer	6		



Schlachtanzeige

Die Bildschirmfläche ist in zwei Bereiche unterteilt: im oberen Teil spielen sich die Kampfszenen ab, im unteren erkennen Sie den Schlacht-Balken. Die Kampfszene kann bis zu vier Kämpfer aus der Bürgerwehr oder aus der Reihe der Trolls gleichzeitig zeigen (jeweils zwei von jeder Seite). Die Kämpfer werden durch eine Vielfalt von Joystick und/oder Tastaturbewegungen gesteuert, deren Funktionen im Anschluß erklärt werden. Für die Kampfhandlungen werden Ihre eigenen und die feindlichen Bürgerwehrgruppen in drei Kategorien unterteilt, je nach den Waffen, die sie tragen. Sie können mit Äxten, Schwertern oder Morgensternen bewaffnet sein. Jede Waffe entfaltet im Kampf ihre eigenen Merkmale, und die Träger der verschiedenen Waffen sind an ihrer Kopftracht zu erkennen.

Joystick-Bewegungen	Axt-Kämpfer	Schwerkämpfer	Morgenstern Kopf
Feuer	Angriff	Stich/Hieb	
Links	Schritt zurück	-	
Rechts	Schritt nach vorn	-	
Hoch	-	Schild hoch	Schild hoch
Nach unten	-	Schild gesenkt	Schild gesenkt
Hoch & Feuer		Hoher Schwung	Hoher Schwung
Rechts & Feuer		Mittlerer Schwung	Mittlerer Schwung
Unten & Feuer		Niedriger Schwung	Niedriger Schwung



In der Schlacht sind Axtkämpfer wirksamer als Männer mit Morgenstern, die wiederum den Schwertkämpfern überlegen sind.

Kämpfe können auch zusammen mit oder gegen die Trolls geführt werden. Die Joystick/Tastatur-Bewegungen sind ähnlich wie diejenigen für die Axtkämpfer. Trolls sind mit Keulen ausgestattet, mit denen sie zum Schwung ausholen, wenn man den Feuerknopf drückt.

Loslassen des Feuerknopfs lässt die Keule sausen. Trolls können mehr Schläge aushalten als die Bürgerwehr und sind stärker im Angriff als diese.

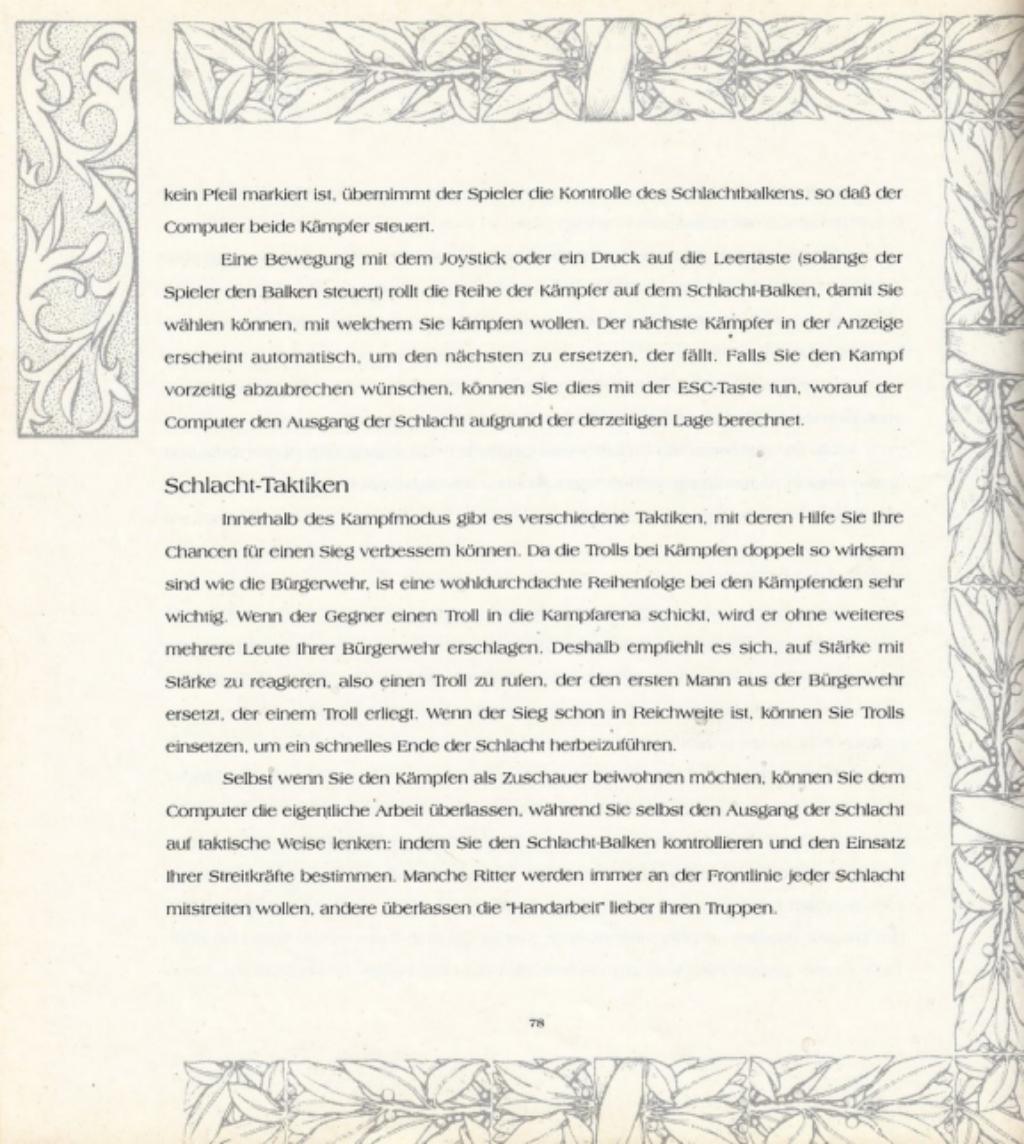
N.B. Die gezeigten Joystick-Bewegungen gelten für angreifende Bürgerwehr und Trolls. Bei der Verteidigung sind die umgekehrten Joystick-Bewegungen zu verwenden (d.h. links wird rechts und rechts wird links).



Der Schlacht-Balken

Der Schlacht-Balken zeigt die Bürgerwehr und die Trolls, die darauf warten, im Kampf-Display zu erscheinen, die Reihenfolge, in der sie ankommen, und welche Seite die Schlacht gewinnt. Die Position des Schildes signalisiert, wer am Gewinnen ist. Er bewegt sich während des Kampfes auf die führende Seite. Wenn der Schild in eine extreme Position geht, ist der Kampf zu Ende.

Die Pfeile an den Enden des Schlacht-Balkens zeigen, welchen Kämpfer der Spieler gerade steuert; der andere wird vom Computer übernommen. Wenn der obere Pfeil markiert ist, heißt dies, daß der menschliche Spieler den oberen Kämpfer kontrolliert, wenn der untere Pfeil markiert ist, kontrolliert er den unteren. Zum Hin- und Herschalten zwischen den Kämpfern muß der angreifende Spieler die Shift-Taste auf der linken Seite der Tastatur drücken und der verteidigende Spieler die Shift-Taste rechts. Wenn die Shift-Taste einmal gedrückt ist, wird der nächste Pfeil auf dem Balken hervorgehoben. Wenn



kein Pfeil markiert ist, übernimmt der Spieler die Kontrolle des Schlachtbalkens, so daß der Computer beide Kämpfer steuert.

Eine Bewegung mit dem Joystick oder ein Druck auf die Leertaste (solange der Spieler den Balken steuert) rollt die Reihe der Kämpfer auf dem Schlacht-Balken, damit Sie wählen können, mit welchem Sie kämpfen wollen. Der nächste Kämpfer in der Anzeige erscheint automatisch, um den nächsten zu ersetzen, der fällt. Falls Sie den Kampf vorzeitig abzubrechen wünschen, können Sie dies mit der ESC-Taste tun, worauf der Computer den Ausgang der Schlacht aufgrund der derzeitigen Lage berechnet.

Schlacht-Taktiken

Innerhalb des Kampfmodus gibt es verschiedene Taktiken, mit deren Hilfe Sie Ihre Chancen für einen Sieg verbessern können. Da die Trolls bei Kämpfen doppelt so wirksam sind wie die Bürgerwehr, ist eine wohlgedachte Reihenfolge bei den Kämpfenden sehr wichtig. Wenn der Gegner einen Troll in die Kampfarena schickt, wird er ohne weiteres mehrere Leute Ihrer Bürgerwehr erschlagen. Deshalb empfiehlt es sich, auf Stärke mit Stärke zu reagieren, also einen Troll zu rufen, der den ersten Mann aus der Bürgerwehr ersetzt, der einem Troll erlegen. Wenn der Sieg schon in Reichweite ist, können Sie Trolls einsetzen, um ein schnelles Ende der Schlacht herbeizuführen.

Selbst wenn Sie den Kämpfen als Zuschauer beiwohnen möchten, können Sie dem Computer die eigentliche Arbeit überlassen, während Sie selbst den Ausgang der Schlacht auf taktische Weise lenken: indem Sie den Schlacht-Balken kontrollieren und den Einsatz Ihrer Streitkräfte bestimmen. Manche Ritter werden immer an der Frontlinie jeder Schlacht mitsstreiten wollen, andere überlassen die "Handarbeit" lieber ihren Truppen.

Schlachten verlieren

Wenn Sie eine Niederlage einstecken, werden Sie und Ihre Gefolgsleute als Gefangene der Stadtbevölkerung abgeführt. Damit ist Ihr Spielzug zu Ende.

Flucht aus der Gefangenschaft

Es gibt zwei Methoden, den Klauen der Gefängnisträger zu entkommen. Zu Anfang des auf Ihre Gefangennahme folgenden Zuges schalten Sie auf die Hauptkarte (F9) und drücken Feuer. Dadurch bietet man Ihnen "Prisoner Options Y N" an. Es kann durchaus sein, daß jemand aus taktischen Erwägungen für ein paar Spielzüge als Gefangener festsetzen will, zum Beispiel, um gewisse Entscheidungen hinauszuzögern oder um abzuwarten, bis ein paar Rivalen sich gegenseitig umbringen. Wenn Sie sich zu einem Gefangenendasein entschließen, wählen Sie "No" und drücken Feuer. Wenn Sie eine Freilassung vorziehen, wählen Sie "Yes" und drücken Feuer.

Man gibt Ihnen dann die Möglichkeit, ein Lösegeld zu zahlen, wenn ein solches festgelegt wurde, in welchem Fall die Höhe angezeigt wird. Wenn Sie sich für die Zahlung des Lösegeldes entscheiden, wird dieser Betrag von Ihrem persönlichen Besitz abgezogen und geht in den Besitz des Ritters über, dessen Gefolgsleute Sie gefangengenommen haben. Sie sind dann ein freier Mann und können die Stadt ungehindert verlassen.

Eine weitere Möglichkeit ist ein Fluchtversuch. Ob dieser gelingt oder nicht, wird vom Computer nach Zufallsprinzip berechnet. Wenn es Ihnen gelingt, können Sie die Stadt verlassen, wenn nicht, bleiben Sie ein Gefangener und Ihre Spielrunde ist vorbei.

Freilassung von Gefangenen

Wenn ein Spieler Ihr Gefangener geworden ist, bekommen Sie die Gelegenheit zur Besichtigung der "Gaoler's Options Y N" (Optionen des Kerkermasters), vorausgesetzt, Sie befinden sich nicht am Hof. Schalten Sie auf die Hauptkarte (P9) und drücken Sie Feuer, um die Meldung in Empfang zu nehmen. Wenn Sie "Yes" wählen, können Sie den Gefangenen entweder sofort freisetzen, ein Lösegeld für ihn verlangen, ihn an das Gericht übergeben oder ihn in die Badlands verbannen. Wenn Sie sich für ein Lösegeld entscheiden, drücken Sie den Feuerknopf, bis der gewünschte Betrag angezeigt wird, und fahren dann den Joystick/die Cursortasten nach unten.

Schlachten gewinnen

Wenn Sie in einer Schlacht siegreich sind, geht die Stadt in Ihren Besitz über.

Plündern von Städten

Sie können die Stadt behalten, um sie als eine ihrer eigenen zu entwickeln, oder Sie können die Gelegenheit am Schopf packen und die Stadt mit "Ransack Town Y N" plündern ("Yes" markieren). Die Plünderung einer Stadt bedeutet, daß Sie alle Vermögenswerte vernichten, ohne daß Sie daraus selbst einen finanziellen Gewinn hätten. Die Stadt ist in Ihrem Besitz und wird Ihre Farbe auf den Wimpeln tragen, aber sie wird keine Bauern haben, die ihr Land bestellen und keine Bürgerwehr, die ihre Befestigungen verteidigt. Die Plünderungsoption ist günstig, wenn Sie nur begrenztes persönliches Vermögen haben, um in die Stadt zu investieren oder wenn Sie ganz einfach Ihre Rivalen davon abhalten wollen, einen Vorteil daraus zu ziehen. Die Stadt wird in einem solchen Fall sehr anfällig gegen Attacken der Feinde, die sie im Handumdrehen einnehmen aber erst im folgenden Jahr entwickeln können.

Entwicklung eingenommener Städte

Wenn Sie eine Stadt mit wertvollen umliegenden Ländereien, Bauern oder Bürgerwehr eingenommen haben, ist es vermutlich in Ihrem Interesse, sie zu behalten und weiterzuentwickeln. Wenn eine Ernte in Aussicht ist, wollen Sie diese vielleicht sofort unter Dach und Fach bringen. Ganz gleich, welche Überlegungen Sie dazu führen, sich für die Entwicklung der Stadt zu entscheiden, antworten Sie auf die Frage nach der Plünderung mit "No".

Sie erhalten dann die drei Optionen, die normalerweise eingeblendet werden, wenn Sie eine ihrer eigenen Städte besuchen, namentlich: "Pass through/Rearrange Personal Forces/Harvest Town". Vgl. die frühere Beschreibung zu "Besuchen eigener Städte".

BEGEGNUNGEN UNTERWEGS

Während Sie unterwegs sind, stoßen Sie möglicherweise auf herumstreunende Rudel von Barbaren, die es auf Ihre Beute und auf Ihre Truppen abgesehen haben, oder Sie finden Geld oder Beweise der schändlichen Taten Ihrer Gegner (oder ihrer eigenen). Vielleicht treffen Sie gar mit einem Rivalen zusammen (versehentlich oder absichtlich), was Ihnen die Gelegenheit gibt, seine Männer umzubringen und ihn gefangen zu setzen.

Funde

Unterwegs kann jederzeit eine Meldung erscheinen, zum Beispiel, die Mitteilung, daß Sie Geld gefunden haben, das automatisch Ihrem persönlichen Besitz einverleibt wird, oder daß Sie weiteres Beweismaterial zur Aufnahme in Ihre Indizienammlung (in der persönlichen Rolle) gefunden haben.

Wenn Sie Geld finden, wird der Betrag in Münzen angezeigt und kann dann mit der Feuertaste akzeptiert werden.



Wenn Sie Indizien finden, liefert die Farbe der Beweisrollen einen Hinweis darauf, wen die Beweise überführen. Um die Beweise zu akzeptieren, drücken Sie Feuer. Falls Sie bereits sechs Beweisrollen in den Händen halten, kann es vorkommen, daß Sie wegen Platzmangels keine weiteren mitnehmen können. In einem solchen Fall muß der Beweis liegen gelassen werden. Für eine ausführlichere Beschreibung, wie und wann man Indizien verwenden kann, verweisen wir auf den Abschnitt "Beweise" auf Seite 89ff.

Begegnungen

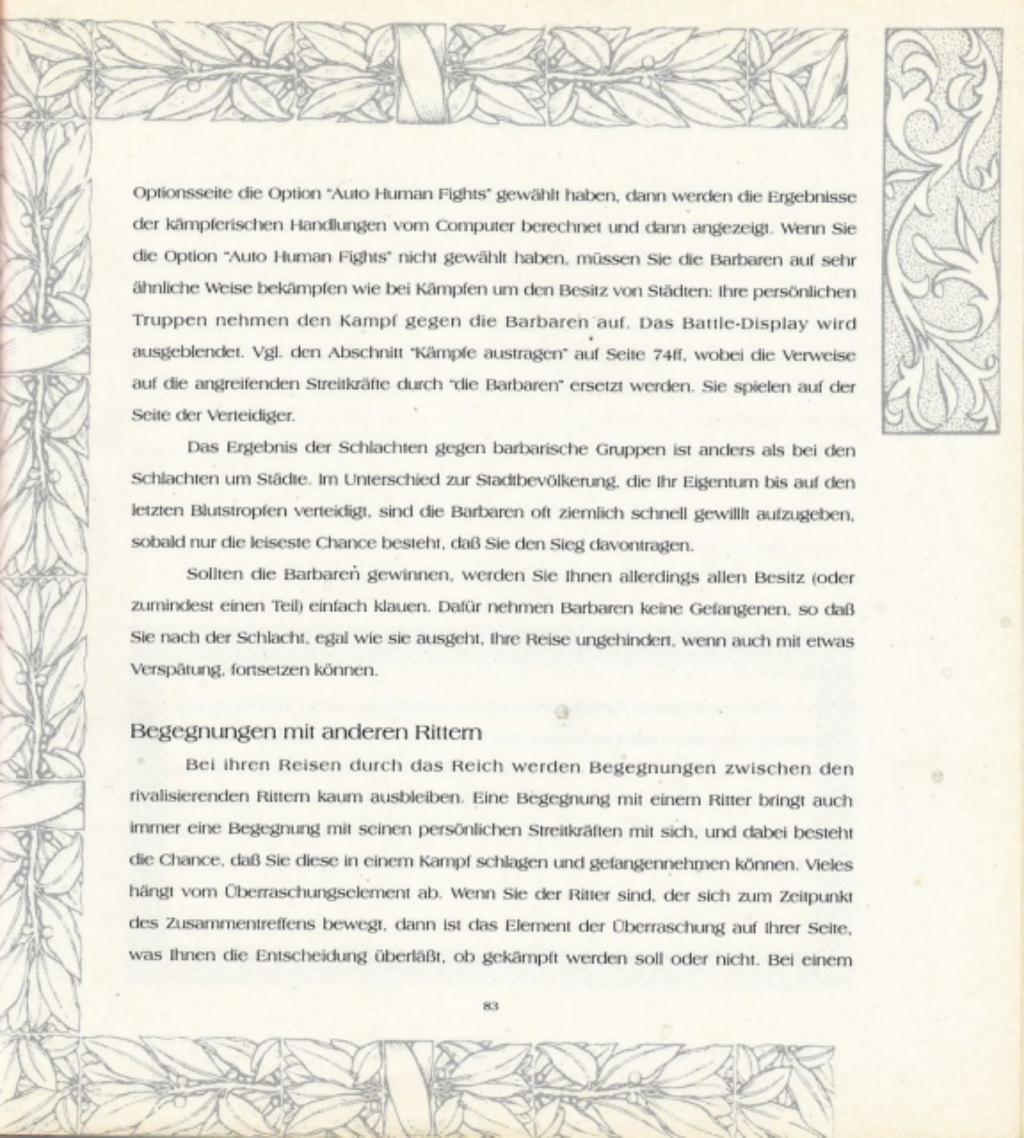
Auf ihren Reisen durch die westlichen Marschländer begegnen Sie möglicherweise auch einer der vielen Gruppen nomadisierender Barbaren, desperate Gesetzlose, die nicht davor zurückschrecken, Ihre Leute umzubringen, wenn Sie auf diese Weise an Ihr Geld herankommen.

Begegnungen mit Barbaren

Diese Männer müssen Sie nicht unbedingt bekämpfen. Manche werden Ihnen nahelegen, Ihnen ein Bestechungsangebot zu machen. Bei einer Begegnung mit einer solchen Gruppe von Barbaren erscheint eine Meldung, die anzeigt, wieviele Männer die Barbaren zählen, und daneben die Optionen für "Fight/Bribe" (Kampf/Bestechung). Wenn Sie sich für Bestechung entschließen, wählen Sie "Bribe" und drücken dann so lange Feuer, bis der gewünschte Geldbetrag angezeigt wird. Wenn die Barbaren auf die Bestechung einsteigen, wird der Betrag von Ihrem persönlichen Reichtum abgezogen, und Sie können Ihre Reise ungestört forsetzen. Wenn die Bestechung hoch genug ist, entscheiden sich die Barbaren vielleicht, sich ihren persönlichen Truppen anzuschließen.

Wenn die Bestechung nicht angenommen wird, bzw. wenn Sie das Geld nicht haben, müssen Sie die Option "Fight" wählen, worauf die Schlacht beginnt. Wenn Sie in der





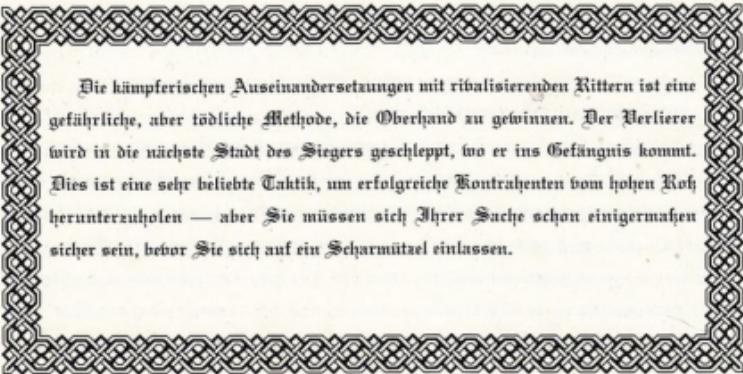
Optionsseite die Option "Auto Human Fights" gewählt haben, dann werden die Ergebnisse der kämpferischen Handlungen vom Computer berechnet und dann angezeigt. Wenn Sie die Option "Auto Human Fights" nicht gewählt haben, müssen Sie die Barbaren auf sehr ähnliche Weise bekämpfen wie bei Kämpfen um den Besitz von Städten: Ihre persönlichen Truppen nehmen den Kampf gegen die Barbaren auf. Das Battle-Display wird ausgeblendet. Vgl. den Abschnitt "Kämpfe austragen" auf Seite 74ff, wobei die Verweise auf die angreifenden Streitkräfte durch "die Barbaren" ersetzt werden. Sie spielen auf der Seite der Verteidiger.

Das Ergebnis der Schlachten gegen barbarische Gruppen ist anders als bei den Schlachten um Städte. Im Unterschied zur Stadtbevölkerung, die Ihr Eigentum bis auf den letzten Blutstropfen verteidigt, sind die Barbaren oft ziemlich schnell gewillt aufzugeben, sobald nur die leiseste Chance besteht, daß Sie den Sieg davontragen.

Sollten die Barbaren gewinnen, werden Sie ihnen allerdings allen Besitz (oder zumindest einen Teil) einfach klauen. Dafür nehmen Barbaren keine Gefangenen, so daß Sie nach der Schlacht, egal wie sie ausgeht, Ihre Reise ungehindert, wenn auch mit etwas Verspätung, forsetzen können.

Begegnungen mit anderen Rittern

Bei Ihren Reisen durch das Reich werden Begegnungen zwischen den rivalisierenden Rittern kaum ausbleiben. Eine Begegnung mit einem Ritter bringt auch immer eine Begegnung mit seinen persönlichen Streitkräften mit sich, und dabei besteht die Chance, daß Sie diese in einem Kampf schlagen und gefangennehmen können. Vieles hängt vom Überraschungselement ab: wenn Sie der Ritter sind, der sich zum Zeitpunkt des Zusammentreffens bewegt, dann ist das Element der Überraschung auf Ihrer Seite, was Ihnen die Entscheidung überläßt, ob gekämpft werden soll oder nicht. Bei einem



solchen Zusammentreffen mit einem anderen Ritter erscheint eine Anzeige, die besagt, wer Ihr Rivale ist, zusammen mit der Frage "Battle Y N". Wenn Sie "No" wählen, können Sie einem Konflikt aus dem Wege gehen, indem Sie sich ungesehen an ihm vorbeischleichen (er erfährt dann gar nichts von dieser "Begegnung") und einfach weiterreisen. Wenn Sie mit ihm einen Kampf ausfechten wollen, wählen Sie "Yes". Dabei erscheinen Informationen über den Kampf. Ihre persönlichen Truppen werden dann die seinen über das Schlachtdisplay in ein Gefecht verstricken. Bitte vergleichen Sie hierzu den Abschnitt "Schlachten kämpfen" weiter vorn.

Die kämpferischen Auseinandersetzungen mit rivalisierenden Rittern ist eine gefährliche, aber tödliche Methode, die Oberhand zu gewinnen. Der Verlierer wird in die nächste Stadt des Siegers geschleppt, wo er ins Gefängnis kommt. Dies ist eine sehr beliebte Taktik, um erfolgreiche Kontrahenten vom hohen Roß herunterzuholen — aber Sie müssen sich Ihrer Sache schon einigermaßen sicher sein, bevor Sie sich auf ein Scharnützel einlassen.

DIE POLITIK DES BETRUGS

Die Höfe

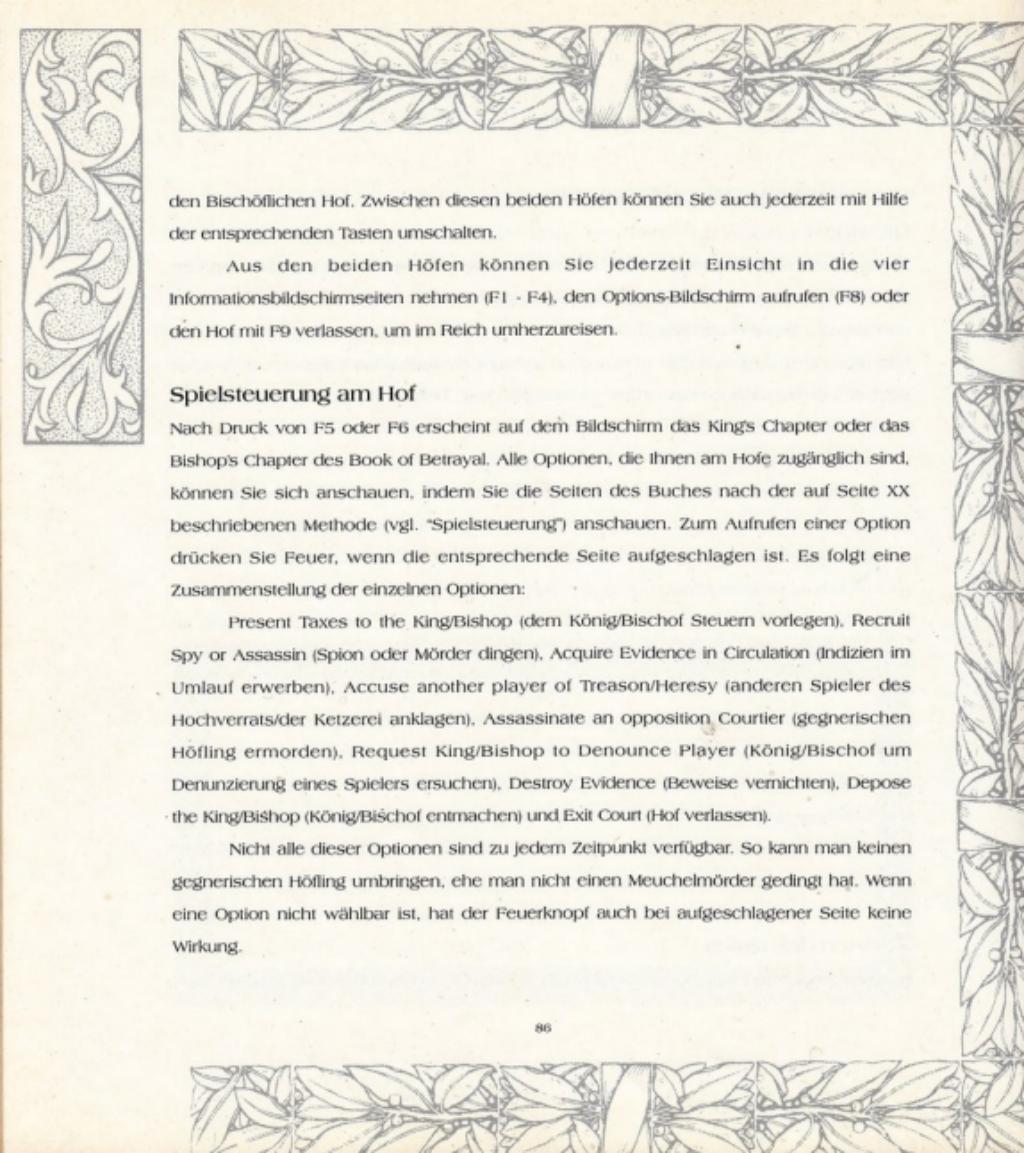
Der Kern aller Macht in Betrayal liegt im Gerichtshof des Königs und des Bischofs. Inmitten der Westlichen Marschländer gelegen, ist der Hof der richtige Ort für jeden, der reich ist und geneigt, die schändlichsten Taten zu begehen. Weder der König noch der Bischof sind faire Männer. Sie regieren über ein Land, in dem nur die Korruption Erfolg hat, und nichts führt so unweigerlich zu Korruption wie Macht. Diese beiden Herrscher verkörpern die Macht, und es ist diese Macht, die Sie versuchen, an sich zu reißen.

Die Strategien, die Pläne und Absichten, die Sie aushecken, um den Untergang der Machthaber herbeizuführen, sind zum Scheitern verurteilt, wenn Sie am Hof ohne die notwendigen Reichtümer oder den Willen, die Sache bis zum bitteren Ende auszufechten, am Hof ankommen. Die kluge Verwaltung Ihrer Städte, ein bisschen Glück bei Ihren Reisen und wirksame Gegenmaßnahmen gegen die Bestrebungen Ihrer Rivalen werden Ihnen gute Dienste leisten, wenn es darauf ankommt, sie im Kampf um politische Machtausbauern auszutricksen.

Beide Höfe haben Platz für 24 Höflinge, und es ist an Ihnen, mit Zahlungen, Bestechungsgeldern, Meuchelmorden und durch Einschmeicheln möglichst viele Plätze für Ihre Leute zu ergattern. Jeder Hof kann nicht mehr als 24 Höflinge aufnehmen, und die vier Ritter halten sich ein unsicheres Machtgleichgewicht. Der König und der Bischof wissen, wie schwierig es für einen einzelnen Ritter ist, eine Mehrheit zu gewinnen — und sie haben jedes Interesse, daß sich daran nichts ändert. Je näher Sie Ihrem Ziel sind, je eher Sie Ihre Machtstellung in Frage stellen können, desto schwieriger wird es, Fortschritte zu machen.

Betreten des Hofes

Bei Ihrer Ankunft vor dem Gerichtshof treten Sie mit F5 in den Königlichen und mit F6 in



den Bischöflichen Hof. Zwischen diesen beiden Höfen können Sie auch jederzeit mit Hilfe der entsprechenden Tasten umschalten.

Aus den beiden Höfen können Sie jederzeit Einsicht in die vier Informationsbildschirmseiten nehmen (F1 - F4), den Options-Bildschirm aufrufen (F8) oder den Hof mit P9 verlassen, um im Reich umherzureisen.

Spielsteuerung am Hof

Nach Druck von F5 oder F6 erscheint auf dem Bildschirm das King's Chapter oder das Bishop's Chapter des Book of Betrayal. Alle Optionen, die Ihnen am Hof zugänglich sind, können Sie sich anschauen, indem Sie die Seiten des Buches nach der auf Seite XX beschriebenen Methode (vgl. "Spielsteuerung") anschauen. Zum Aufrufen einer Option drücken Sie Feuer, wenn die entsprechende Seite aufgeschlagen ist. Es folgt eine Zusammenstellung der einzelnen Optionen:

Present Taxes to the King/Bishop (dem König/Bischof Steuern vorlegen), Recruit Spy or Assassin (Spion oder Mörder dingen), Acquire Evidence in Circulation (Indizien im Umlauf erwerben), Accuse another player of Treason/Heresy (anderen Spieler des Hochverrats/der Ketzerel anklagen), Assassinate an opposition Courtier (gegnerischen Höfling ermorden), Request King/Bishop to Denounce Player (König/Bischof um Denunzierung eines Spielers ersuchen), Destroy Evidence (Beweise vernichten), Depose the King/Bishop (König/Bischof entmachen) und Exit Court (Hof verlassen).

Nicht alle dieser Optionen sind zu jedem Zeitpunkt verfügbar. So kann man keinen gegnerischen Höfling umbringen, ehe man nicht einen Meuchelmörder gedingt hat. Wenn eine Option nicht wählbar ist, hat der Feuerknopf auch bei aufgeschlagener Seite keine Wirkung.

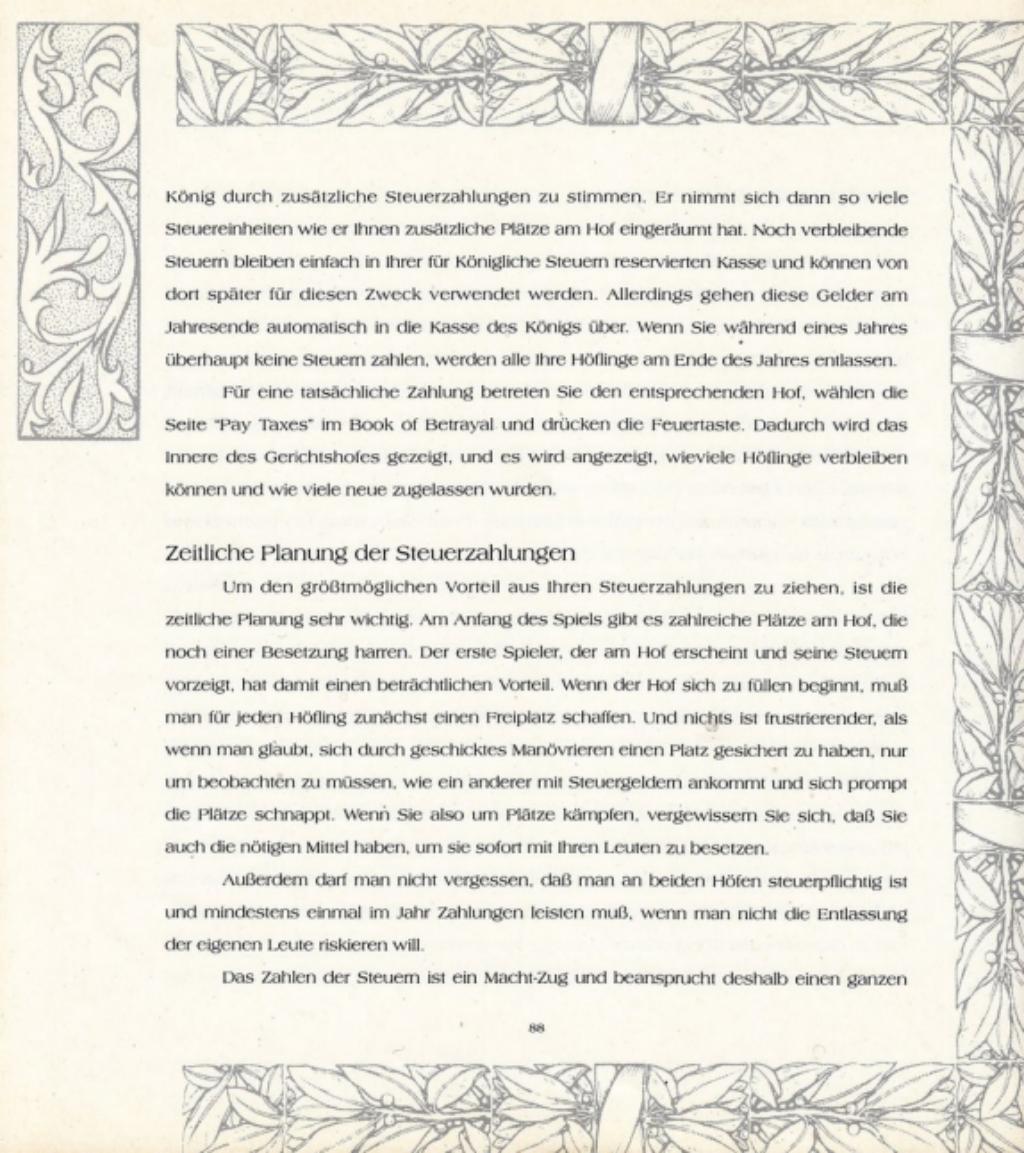
Besetzung der Plätze am Hofe

Dem König und dem Bischof Steuerzahlungen präsentieren

Die einzige Möglichkeit, um noch nicht besetzte Stellen im Hof mit ihren eigenen Höflingen zu besetzen, besteht darin, dem König und dem Bischof Steuern zu entrichten. Dies ist auch die einzige Methode, um sicherzustellen, daß die bereits dort installierten Höflinge auch weiterhin ihre Sitze behalten. Die Steuern werden zur Zeit der Ernte aus den Städten geholt. Zu diesem Zeitpunkt werden die Gelder für die Steuern beiseite gelegt und für den König oder den Bischof reserviert. Über Steuern, die für einen dieser beiden Machthaber zugewiesen wurden, kann nicht mehr anderweitig verfügt werden. Die Methoden und Taktiken für die Zahlung sind für beide Höfe gleich. Zur Illustration wird im folgenden die Situation am Königshof beschrieben. Doch, wie gesagt, am bischöflichen Hof geht es identisch zu, nur daß dort die Bezeichnung "König" durch "Bischof" zu ersetzen ist.

Die Steuereinheiten, die eingetrieben worden sind, werden am unteren Rand der persönlichen Rolle angezeigt. Sie befinden sich unter dem Zwang, eine Steuereinheit für jeden Höfling einzutreiben, der sich in ihrem Namen am Hof aufhält. Wenn Sie weniger Steuereinheiten haben als Höflinge, wird der König anlässlich Ihres Besuches die entsprechende Anzahl Höflinge verabschieden. Oder einfacher ausgedrückt: für jede abgelieferte Steuereinheit kann einer ihrer Höflinge seinen Sitz am Hof behalten.

Der Hinzugewinn weiterer Höflinge ist nicht so einfach. Für jede zusätzliche Steuereinheit kann der König nach seinem Ermessen entscheiden, ob er Ihnen einen weiteren Platz einräumen will (falls noch welche frei sind). Angenommen, Sie hatten 4 Höflinge am Königshof, bevor Sie 10 Steuereinheiten in die königliche Kasse abgeliefert haben, dann kann der König entscheiden, wieviele zusätzliche Höflinge (zwischen 1 und 6) er Ihnen zugestehen will. Je mehr Höflinge Sie bereits haben, desto weniger gnädig ist der



König durch zusätzliche Steuerzahlungen zu stimmen. Er nimmt sich dann so viele Steuereinheiten wie er Ihnen zusätzliche Plätze am Hof eingeräumt hat. Noch verbleibende Steuern bleiben einfach in ihrer für Königliche Steuern reservierten Kasse und können von dort später für diesen Zweck verwendet werden. Allerdings gehen diese Gelder am Jahresende automatisch in die Kasse des Königs über. Wenn Sie während eines Jahres überhaupt keine Steuern zahlen, werden alle Ihre Höflinge am Ende des Jahres entlassen.

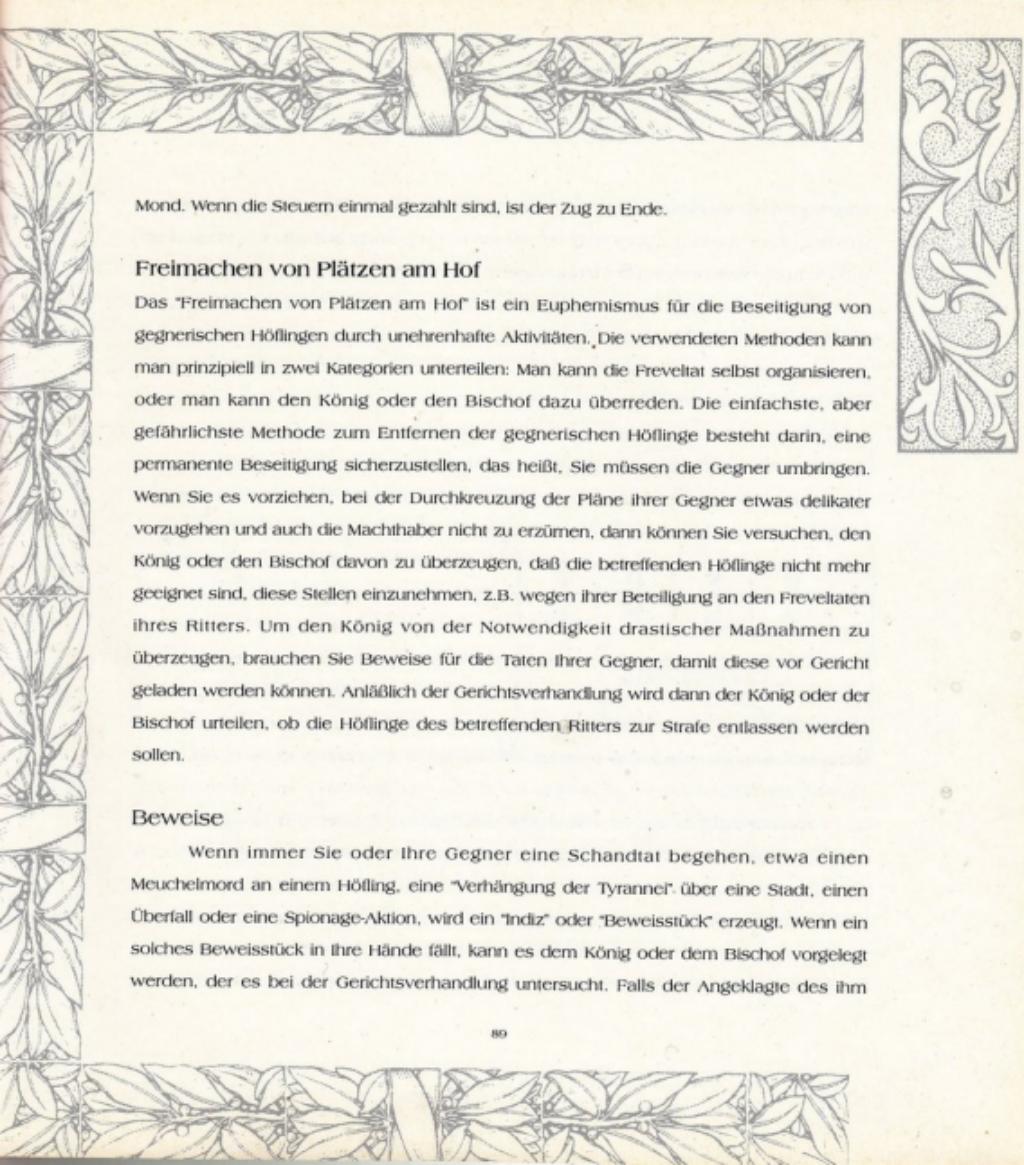
Für eine tatsächliche Zahlung betreten Sie den entsprechenden Hof, wählen die Seite "Pay Taxes" im Book of Betrayal und drücken die Feuertaste. Dadurch wird das Innere des Gerichtshofes gezeigt, und es wird angezeigt, wieviele Höflinge verbleiben können und wie viele neue zugelassen wurden.

Zeitliche Planung der Steuerzahlungen

Um den größtmöglichen Vorteil aus Ihren Steuerzahlungen zu ziehen, ist die zeitliche Planung sehr wichtig. Am Anfang des Spiels gibt es zahlreiche Plätze am Hof, die noch einer Besetzung harren. Der erste Spieler, der am Hof erscheint und seine Steuern vorzeigt, hat damit einen beträchtlichen Vorteil. Wenn der Hof sich zu füllen beginnt, muß man für jeden Höfling zunächst einen Freiplatz schaffen. Und nichts ist frustrierender, als wenn man glaubt, sich durch geschicktes Manövrieren einen Platz gesichert zu haben, nur um beobachten zu müssen, wie ein anderer mit Steuergeldern ankommt und sich prompt die Plätze schnappt. Wenn Sie also um Plätze kämpfen, vergewissern Sie sich, daß Sie auch die nötigen Mittel haben, um sie sofort mit Ihren Leuten zu besetzen.

Außerdem darf man nicht vergessen, daß man an beiden Höfen steuerpflichtig ist und mindestens einmal im Jahr Zahlungen leisten muß, wenn man nicht die Entlassung der eigenen Leute riskieren will.

Das Zahlen der Steuern ist ein Macht-Zug und beansprucht deshalb einen ganzen



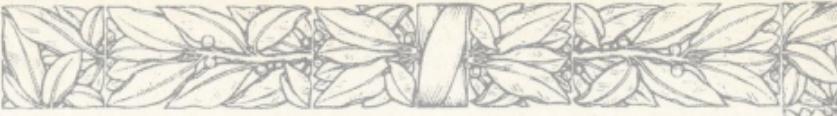
Mond. Wenn die Steuern einmal gezahlt sind, ist der Zug zu Ende.

Freimachen von Plätzen am Hof

Das "Freimachen von Plätzen am Hof" ist ein Euphemismus für die Beseitigung von gegnerischen Höflingen durch unehrenhafte Aktivitäten. Die verwendeten Methoden kann man prinzipiell in zwei Kategorien unterteilen: Man kann die Frevelatari selbst organisieren, oder man kann den König oder den Bischof dazu überreden. Die einfachste, aber gefährlichste Methode zum Entfernen der gegnerischen Höflinge besteht darin, eine permanente Beseitigung sicherzustellen, das heißt, Sie müssen die Gegner umbringen. Wenn Sie es vorziehen, bei der Durchkreuzung der Pläne ihrer Gegner etwas delikater vorzugehen und auch die Machthaber nicht zu erzürnen, dann können Sie versuchen, den König oder den Bischof davon zu überzeugen, daß die betreffenden Höflinge nicht mehr geeignet sind, diese Stellen einzunehmen, z.B. wegen ihrer Beteiligung an den Frevelatarien ihres Ritters. Um den König von der Notwendigkeit drastischer Maßnahmen zu überzeugen, brauchen Sie Beweise für die Taten Ihrer Gegner, damit diese vor Gericht geladen werden können. Anlässlich der Gerichtsverhandlung wird dann der König oder der Bischof urteilen, ob die Höflinge des betreffenden Ritters zur Strafe entlassen werden sollen.

Beweise

Wenn immer Sie oder Ihre Gegner eine Schandtat begehen, etwa einen Meuchelmord an einem Höfling, eine "Verhängung der Tyrannei" über eine Stadt, einen Überfall oder eine Spionage-Aktion, wird ein "Indiz" oder "Beweisstück" erzeugt. Wenn ein solches Beweisstück in Ihre Hände fällt, kann es dem König oder dem Bischof vorgelegt werden, der es bei der Gerichtsverhandlung untersucht. Falls der Angeklagte des ihm



vorgeworfenen Vergehens überführt wird, können seine Höflinge vom Hof vertrieben werden. Geben Sie sich jedoch nicht der Illusion hin, daß König oder Bischof Höflinge aus Gründen der Gerechtigkeit vom Hof entlassen. Keineswegs. Sie brauchen lediglich eine Ausrede, um ihre eigene Macht zu schützen, und diese Gerichtsurteile helfen ihnen, daß die Höflinge sie fürchten.

Beweismittel sammeln

Beweismittel können auf unterschiedliche Weise zusammengetragen werden. In der korrupten, verlogenen Welt der Gerichtshöfe treiben sich zahlreiche Charaktere mit fragwürdiger Moral herum, die nur zu gern bereit sind, gegen entsprechendes Entgelt Beweise oder Informationen ans Tageslicht zu fördern. Falls Ihnen Beweise von schlimmen Taten vorliegen, sind sie immer bereit, die Ritter wissen zu lassen, daß sie die Beweise in Händen halten. Solche in "Umlauf" befindlichen Beweise können sich die Ritter dann käuflich erwerben.

Die Ritter können jedoch auch ihre Höflinge dazu anhalten, am Hofe nach derartigen Informationen Ausschau zu halten. Spionage ist ein riskantes Gewerbe für einen Höfling und kann Sie, wenn er erwischt wird, ebenfalls mit hineinverwickeln. Allerdings hat diese Methode den Vorteil, daß sie nicht ständig für Beweise zahlen müssen, die andere für Sie entdecken.

Daneben gibt es noch eine dritte Methode, Beweise zu finden, und zwar unterwegs auf Ihren Reisen durch die Marschländer. Genaueres hierzu finden Sie unter "Funde" auf S. 81ff.

Zum Erwerb von Beweisstücken durch Kauf oder durch Spionage müssen Sie sich an einem der Höfe aufhalten. Die Höfe des Königs und des Bischofs führen ihre Verhandlungen getrennt voneinander, doch die Beweise, die an einem Gericht vorgelegt

werden, sind auch am anderen zulässig. Das Verfahren zum Erwerb von Beweisen ist in beiden Höfen identisch.

Kauf von Beweisstücken

Betreten Sie einen der Höfe (mit F5 oder F6), um sich das King's oder das Bishop's Chapter im Book of Betrayal anzuschauen. Zum Kauf von Beweisen wählen Sie die Seite "Acquiring Evidence in Circulation" (Feuer drücken, wenn die Seite aufgeschlagen ist). Darauf erscheint eine Darstellung des Gerichtsaals, zusammen mit einer Meldung. Beweise werden oft "en gros" angeboten, wenn ein Individuum mehrere Indizien aufs Mal an den Mann bringen will. Hier ein Beispiel einer solchen Mitteilung:

Die Farbe der Rollen zeigt an, welcher Spieler durch die Beweisstücke belastet wird. Jedes Stück kostet fünf Münzen, die Sie aus Ihrem persönlichen Vermögen berappen müssen. Wenn Sie das erste Bündel der Beweise kaufen wollen, das feilgehalten wird, drücken Sie "YES", indem Sie "Y" markieren und Feuer drücken. Falls Sie das Paket nicht kaufen wollen, wählen Sie stattdessen "NO".

Wenn Sie ein erstes Indizienbündel ausschlagen, erhalten Sie wahrscheinlich ein weiteres Verkaufsangebot von einem anderen Intriganten; der erste wird sich jedoch im gleichen Spielzug nicht mehr blicken lassen, weil er Angst hat, bei seinen dunklen Geschäften erwischt zu werden.

In einem einzigen Spielzug können jedoch mehrere Pakete von mehreren Geschäftsleuten angeboten werden. In den meisten Fällen werden Sie nach Beweismitteln

gegen einen ganz bestimmten Rivalen Ausschau halten und Beweise, die sich gegen andere richten, als nicht relevant ablehnen, immer in der Hoffnung, daß man Ihnen schon noch das Gesuchte anbieten wird. Sie können bis zu acht Beweismittel kaufen, vorausgesetzt, Sie haben das nötige Kleingeld. Kein Spieler kann mehr als acht Beweise gleichzeitig in den Händen haben.

Wenn man Ihnen schließlich Beweise anbietet, auf die Sie scharf sind, wählen Sie "Yes", worauf der entsprechende Betrag von Ihrer persönlichen Rolle abgezogen wird. Irgendwann werden die Quellen erschöpft sein, das heißt, es sind keine weiteren Beweise mehr "im Umlauf". Damit geht Ihr Spielzug zu Ende. Auf Wunsch können Sie ihn jedoch auch früher beenden, indem Sie den Joystick/Cursor nach unten fahren.

N.B. Wenn Sie bereits Leute gedingt haben, um nach Beweisen zu spionieren (mit der Seite "Acquire Evidence in Circulation" aus dem Book of Betrayal), erscheint diese Anfrage:

Markieren Sie "Pay" und drücken Sie Feuer, um die Gelegenheit zu erhalten, das erste Bündel von Beweisen zu kaufen, das verfügbar ist. Für Informationen zur Spionage lesen Sie bitte den folgenden Abschnitt über "Anheuern von Spionen und Spionieren nach Beweisen".



Anheuern von Spionen und Spionieren nach Beweisen

Damit Sie sich Beweise beschaffen können, müssen Sie zuerst Spione anheuern. Geeignete Leute finden Sie unter Ihren eigenen Höflingen, weshalb die Anzahl der Spione

nicht höher sein kann als die ihrer Höflinge. Um einen von ihnen zum Spion zu machen, treten Sie in einen der beiden Höfe ein und wählen die Seite "Recruit Spy or Assassin", worauf Sie den Gerichtssaal erblicken, zusammen mit dieser Frage:

Markieren Sie "Spy". Drücken von Feuer erhöht die Anzahl der Spione von 0 auf 1. Jeder weitere Druck erhöht die Zahl jeweils um eins, bis alle Höflinge zu Spionen gemacht sind. Das Anheuern von Spionen kostet Geld, weil die Höflinge, die sich als Spione betätigen, ein erhebliches Risiko eingehen, für das sie entschädigt werden wollen. Jeder angeheuerte Spion kostet fünf Münzen, wobei das Geld aus ihrem persönlichen Vermögen entnommen wird.

Das Heuern mehrerer Spione hat den Vorteil, daß die Spione im Team arbeiten können, so daß Ihren Unternehmungen mehr Aussicht auf Erfolg beschieden ist, je mehr Spione für Sie tätig sind. Wenn Sie die notwendige Anzahl beisammen haben, bewegen Sie sich mit dem Joystick/den Cursortasten nach unten. Damit geht Ihr Spielzug zu Ende.

Zum Einsatz Ihrer Spione in einem Versuch, in einem späteren Spielzug Beweise zu erbringen, wählen Sie "Acquire Evidence in Circulation" aus den Kings oder den Bishop's Kapiteln im Book of Betrayal. Dabei sehen Sie den Gerichtssaal vor sich und eine Mitteilung. Ihre Spione können immer ganze Bündel von Indizien sammeln,

Spy or Assassin?

□

□

Pay or Spy

da jeder einzelne mehr als nur einen Beweis halten kann. Ein Beispiel der Art Meldung, die eingeblendet wird, ist:

Dabei ist an der Farbe der Rollen zu erkennen, welcher Spieler durch die Beweise belastet wird. Wählen Sie "Spy" durch Markieren und Drücken von Feuer, worauf eine weitere Anfrage erscheint:

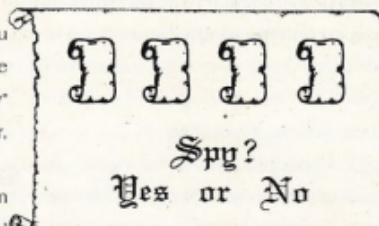
Wenn Sie Ihr Spionage-Team veranlassen wollen, das erste Bündel

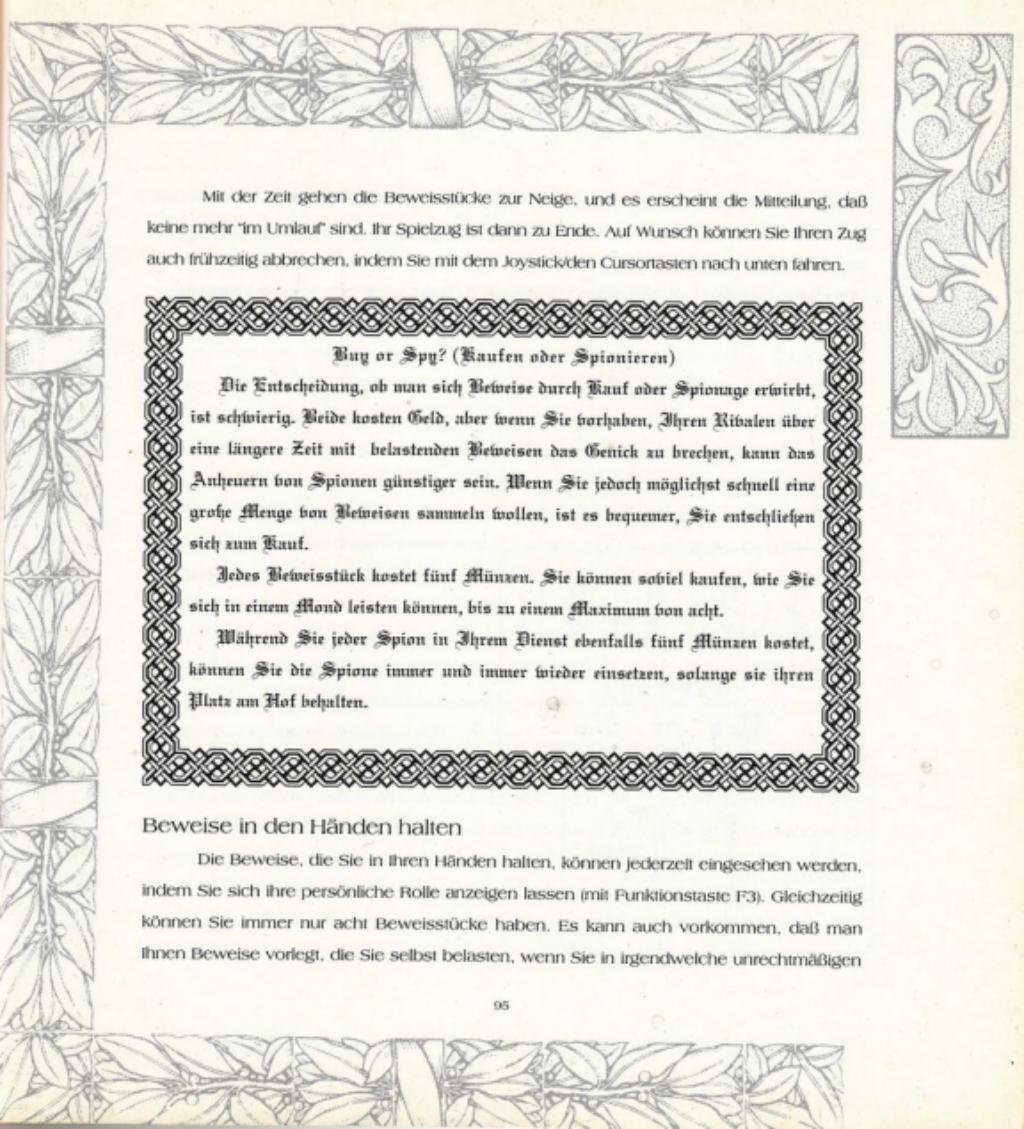
Beweise "In Umlauf" zu finden, wählen Sie "Yes", indem Sie "Y" markieren und Feuer drücken. Wenn Sie andere Pläne haben, wählen Sie "Nein".

Wenn Sie die Gelegenheit zum Ausspionieren des ersten Beweisbündels ausschlagen, werden Sie vermutlich einem anderen nachjagen, das in Besitz einer anderen Person ist. Im gleichen Spielzug können Sie jedoch Ihre Meinung nicht ändern und wieder dem ersten nachjagen.

In den meisten Fällen werden Sie anach Beweismitteln Ausschau halten, die eine ganz bestimmte Person belasten, so daß Sie Beweise, die sich gegen andere richten, als nicht relevant ablehnen, immer in der Hoffnung, daß man Ihnen schon noch das Gesuchte anbieten wird."

Wenn man Ihnen schließlich Beweise vorlegt, die Ihren Plänen entsprechen, wählen Sie "Yes", worauf Ihre Spione diese Beweise in ihren Besitz zu bringen versuchen. Nicht jeder Spionageversuch ist erfolgreich; es kann durchaus vorkommen, daß eine Meldung erscheint, daß diese Sache schiefgelaufen sei. Im andern Fall erhalten Sie die Botschaft, daß die Mission erfolgreich abgeschlossen wurde, womit die Beweisstücke in Ihrer Hand sind.





Mit der Zeit gehen die Beweissstücke zur Neige, und es erscheint die Mitteilung, daß keine mehr "im Umlauf" sind. Ihr Spielzug ist dann zu Ende. Auf Wunsch können Sie Ihren Zug auch frühzeitig abbrechen, indem Sie mit dem Joystick/den Cursortasten nach unten fahren.

Buy or Spy? (Kaufen oder Spionieren)

Die Entscheidung, ob man sich Beweise durch Kauf oder Spionage erwirkt, ist schwierig. Beide kosten Geld, aber wenn Sie vorhaben, Ihren Rivalen über eine längere Zeit mit belastenden Beweisen das Genick zu brechen, kann das Anheuern von Spionen günstiger sein. Wenn Sie jedoch möglichst schnell eine große Menge von Beweisen sammeln wollen, ist es bequemer, Sie entschließen sich zum Kauf.

Jedes Beweissstück kostet fünf Münzen. Sie können sowiel kaufen, wie Sie sich in einem Monat leisten können, bis zu einem Maximum von acht.

Während Sie jeder Spion in Ihrem Dienst ebenfalls fünf Münzen kostet, können Sie die Spione immer und immer wieder einsetzen, solange sie ihren Platz am Hof behalten.

Beweise in den Händen halten

Die Beweise, die Sie in Ihren Händen halten, können jederzeit eingesehen werden, indem Sie sich Ihre persönliche Rolle anzeigen lassen (mit Funktionstaste F3). Gleichzeitig können Sie immer nur acht Beweissstücke haben. Es kann auch vorkommen, daß man Ihnen Beweise vorlegt, die Sie selbst belasten, wenn Sie in irgendwelche unrechtmäßigen

Dinge verwickelt waren. Die Beschaffung von Beweismitteln (entweder durch Kauf oder Spionage), die Sie selbst belasten, kann oft lohnend sein, weil sie auf diese Weise nicht in die Hände der Rivalen fallen können. Allerdings wird sich Ihre persönliche Rolle sehr schnell mit Beweisen für Ihre eigenen Freveltaten füllen, wenn Sie so böse sind, wie es erforderlich ist, um Betrayal zu gewinnen.

Vernichten von Beweismitteln

Zum Vernichten eines in Ihrem Besitz befindlichen Beweises wählen Sie ganz einfach die entsprechende Seite ("Destroy Evidence") aus dem King's oder Bishop's Kapitel des Book of Betrayal, worauf diese Frage eingeblendet wird:

Sie haben die Möglichkeit, das erste Paket von Beweisen zu vernichten, das Sie in den Händen halten. Wenn dies nicht Ihre Absicht ist, wählen Sie "No", worauf das zweite Paket angezeigt wird. Wählen Sie wiederholt "No", bis die Beweise, die Sie vernichten wollen, angezeigt werden. Dann markieren Sie "Yes".

Die Vernichtung eines Beweisstückes kostet je eine Münze. Wenn Sie die Beweise zerstört haben, die Sie nicht mehr benötigen, geht Ihr Spielzug zu Ende. Auf Wunsch können Sie ihn auch vorzeitig abbrechen, indem Sie den Joystick/Cursor nach unten bewegen.

Verwendung der Beweise — die Gerichtsverhandlungen

Die Beweise werden anlässlich der Gerichtsverhandlungen in den Höfen des Königs oder des Bischofs vorgelegt. Obwohl diese beiden Höfe getrennte Verhandlungen führen,

können gesammelte Beweise an beiden Höfen vorgelegt werden. Beweise, die einmal benutzt wurden, sind "erschöpft" und können nicht ein zweites Mal zur Belastung des Angeklagten eingesetzt werden.

Es gibt zwei Formen von Gerichtsverfahren. Die eine ist eine "private" Anklage, die ein Spieler gegen einen Rivalen führt. Bei der anderen ersucht ein Spieler den König oder den Bischof, den anderen zu "denunzieren", wobei der König oder Bischof als Kläger fungieren. In beiden Formen haben alle vier Spieler die Möglichkeit, Beweise gegen den Angeklagten vorzubringen. In den "privaten" Anklageverfahren können Gegenbeweise präsentiert werden. Die elementaren Prozeduren sind an beiden Gerichtshöfen identisch.

Das Ziel beider Gerichtsverfahren ist es, den König oder Bischof davon zu überzeugen, daß der Angeklagte aufgrund seiner Freveltaten eine Gefahr für Staat oder Kirche darstellt und daher des Hochverrats (am Königlichen Hof) oder der Ketzerei (am Bischöflichen Hof) schuldig ist. Wenn der Angeklagte schuldig gesprochen wird, führt dies zu Entlassungen der Höflinge.

Einen anderen Spieler des Hochverrats/der Ketzerei beschuldigen

Um eine "private" Anklage zu machen, mit der Sie einen Rivalen des Hochverrats oder der Ketzerei bezeichnen wollen, betreten Sie den Hof, an dem die Verhandlung stattfinden soll, und wählen die Seite "Accuse another player of Treason/Heresy" aus dem Book of Betrayal.

Dies blendet den Gerichtssaal ein und führt zur Anzeige dieser Frage:

Die Farbe des Zaumzeugs zeigt, welcher

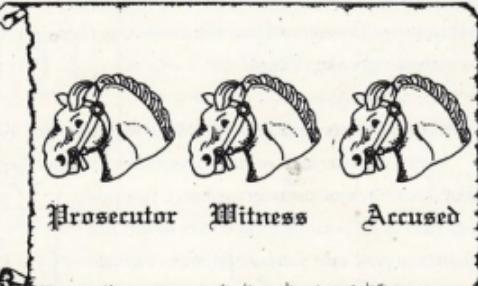


Spieler als erster in den Zeugenstand gerufen werden kann. Wenn dies nicht derjenige ist, den Sie anklagen wollen, wählen Sie "No", um die Farbe des nächsten anzuzeigen. Wählen Sie so lange "No", bis die Farbe des gewünschten Rivalen angezeigt wird. Dann wählen Sie "Yes".

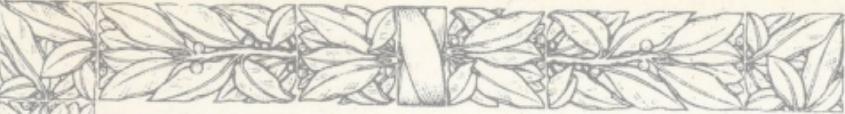
Nun erscheint ein Bildschirm, der alle vier Spieler informiert, daß die Verhandlung am Gerichtsthof nächstens eröffnet wird. Diese Mitteilung kann Sie auch irgendwo unterwegs erreichen, wenn z.B. ein computergesteuerter Gegner einen Rivalen des Hochverrats oder der Ketzerei bezichtigt. Ritter müssen nicht in eigener Person am Hof erscheinen, aber sie müssen Anweisungen darüber geben, was für Beweise sie vorzulegen gedenken (wenn überhaupt).

Wenn die Verhandlung einmal in Gang gekommen ist, erscheint eine Bildschirmanzeige dieser Art:

Die Farbe des Zaubzeugs läßt erkennen, welcher Spieler der Staatsanwalt ist und welcher der Angeklagte. Die Farbe des Zeugen zeigt an, welcher Spieler als erster eine Aussage macht. Der Zeuge hat damit kurzfristig die Kontrolle über das Spiel, obwohl dies eigentlich der Spielzug des Klägers ist.



Es ist wichtig, daß jeder Spieler weiß, wieviele Beweise er gegen jeden der Angeklagten vorbringen kann. Bewegen Sie den Joystick/Cursor nach links oder nach rechts, um die Person zu wählen (d.h. den Angeklagten oder den Kläger), gegen die Sie



etwas vorlegen wollen. Eine Bewegung nach links wählt den Kläger, eine Bewegung nach rechts den Angeklagten. Zum Vorlegen von Beweisen drücken Sie den Feuerknopf. Sie können so viele Beweisstücke gegen einen Spieler vorlegen, wie Sie besitzen, aber Sie müssen nicht. Wenn der Zeuge alle Beweise vorgelegt hat, die er vorzulegen gedenkt, bewegt er den Joystick/Cursor nach unten.

Dabei ändert sich die Farbe des Zeugen, so daß der nächste Spieler an der Reihe ist, seine Beweise in der gleichen Manier vorzulegen. Sowohl der Kläger als auch der Angeklagte können als Zeugen auftreten, und wenn alle vier Spieler ihre Aussagen gemacht haben, fällt der König oder der Bischof ein Urteil.

“Private” Anklagen können auf drei verschiedene Arten ausgehen. Der Angeklagte wird schuldig gesprochen, der Kläger wird schuldig gesprochen oder der König/Bischof kann kein Urteil fällen.

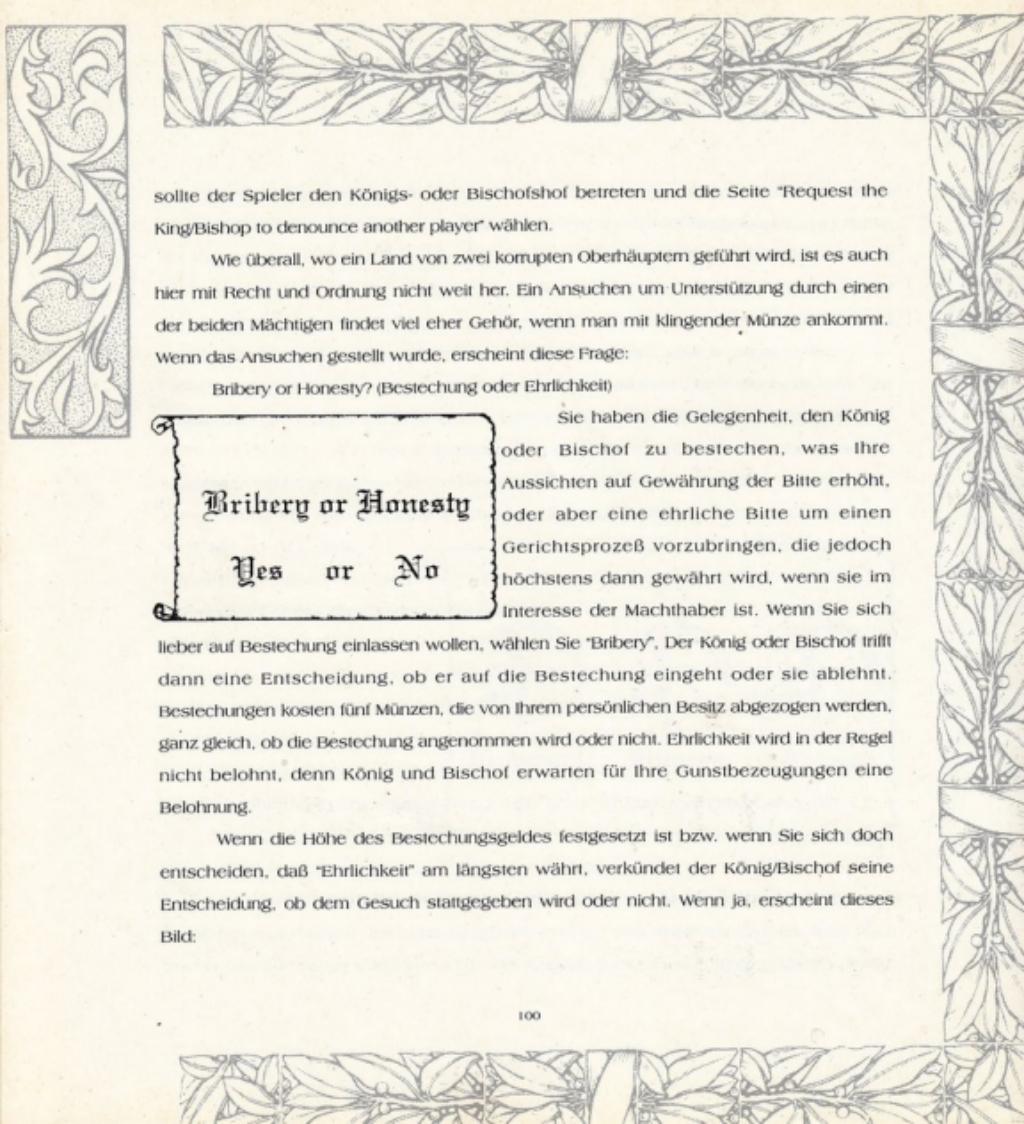
Beim Abwägen der Aussagen und Beweise berücksichtigen König und Bischof alles, was gegen den Kläger und den Angeklagten vorgebracht wird. Der Spieler, der am schwersten belastet wird, wird schuldig gesprochen. Wenn gegen beide die gleiche Menge von Beweismaterial vorliegt, ist kein Urteil möglich.

Die verhängte Strafe ist die Hinrichtung der Höflinge, die der schuldigen Partei angehören. Wieviele davon betroffen sind, hängt davon ab, wie schwerwiegend die Beweise waren.

Die Gerichtsverhandlung geht mit dem Urteilsspruch und der Hinrichtung der Höflinge zu Ende.

Ersuchen des Königs/Bischofs zur Denunzierung eines Rivalen

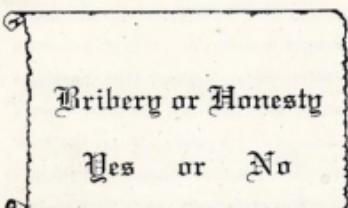
Bei der zweiten Form des Gerichtsverfahrens führt ein “Staats-“ oder “Kirchen-“ Anwalt die Klage gegen einen Beschuldigten. Um für ein solches Verfahren anzusuchen,



sollte der Spieler den Königs- oder Bischofshof betreten und die Seite "Request the King/Bishop to denounce another player" wählen.

Wie überall, wo ein Land von zwei korrupten Oberhäuptern geführt wird, ist es auch hier mit Recht und Ordnung nicht weit her. Ein Ansuchen um Unterstützung durch einen der beiden Mächtigen findet viel eher Gehör, wenn man mit klingender Münze ankommt. Wenn das Ansuchen gestellt wurde, erscheint diese Frage:

Bribery or Honesty? (Bestechung oder Ehrlichkeit)



Sie haben die Gelegenheit, den König oder Bischof zu bestechen, was Ihre Aussichten auf Gewährung der Bitte erhöht, oder aber eine ehrliche Bitte um einen Gerichtsprozeß vorzubringen, die jedoch höchstens dann gewährt wird, wenn sie im Interesse der Machthaber ist. Wenn Sie sich

lieber auf Bestechung einlassen wollen, wählen Sie "Bribery". Der König oder Bischof trifft dann eine Entscheidung, ob er auf die Bestechung eingeht oder sie ablehnt. Bestechungen kosten fünf Münzen, die von Ihrem persönlichen Besitz abgezogen werden, ganz gleich, ob die Bestechung angenommen wird oder nicht. Ehrlichkeit wird in der Regel nicht belohnt, denn König und Bischof erwarten für Ihre Gunstbezeugungen eine Belohnung.

Wenn die Höhe des Bestechungsgeldes festgesetzt ist bzw. wenn Sie sich doch entscheiden, daß "Ehrlichkeit" am längsten währt, verkündet der König/Bischof seine Entscheidung, ob dem Gesuch stattgegeben wird oder nicht. Wenn ja, erscheint dieses Bild:

Verwenden Sie diese Bildschirmseite zur Auswahl des Spielers, der in der im vorigen Abschnitt beschriebenen Art beschuldigt werden soll. Wenn der Betreffende gewählt ist, fahren Sie den Joystick/Cursor nach unten.

Es ergeht eine Mitteilung an alle Spieler, daß die Gerichtsverhandlung angesetzt ist, gefolgt von dieser Anzeige: Present Evidence?



Fallen jenseits von Gut und Böse sind! Ansonsten wird gleich verfahren wie in "privaten" Prozessen.

Wenn alle vier Spieler ihre Aussagen gemacht haben (obwohl der Angeklagte wohl kaum gegen sich selbst aussagen wird), fällt der König oder der Bischof das Urteil.

"Private" or "State"?

Die Entscheidung, welche Art von Gerichtsverfahren man wählt, ist



Die Krone oder der Bischofsstab unter dem "Kläger" zeigen, wer die Anklage führt. Der Angeklagte wird gezeigt, zusammen mit dem ersten Zeugen, der aufgerufen wird, seine Aussage zu machen. In "staatlichen" oder "kirchlichen" Prozessen kann nur der Angeklagte beschuldigt werden, da die Kläger in diesen

schwierig. Am einfachsten ist es, eine Denunzierung durch einen Machthaber zu erlangen, den ehrlichen Weg einzuschlagen und die gegnerischen Höflinge mit geringstmöglichen Aufwand für sich selbst beiseitezuschaffen. Diese Route ist jedoch auch die am wenigsten erfolgversprechende. König oder Bischof zu einem Gerichtsverfahren zu veranlassen, ist leichter, wenn man mit Bestechung nachhilft. Dies erzeugt jedoch Beweismaterial gegen Sie selbst und garantiert noch keineswegs eine zustimmende Antwort von Seiten des Machthabers. Immerhin haben Sie hier noch den zusätzlichen Vorteil, daß der Angeklagte in der Gerichtsverhandlung nicht plötzlich in den Zeugenstand tritt und Sie zum Angeklagten macht.

Morde

Die schnellste und todsichere Methode, die Anzahl der Höflinge der anderen Parteien nachhaltig zu verringern, ist Mord. Mordanschläge sind jedoch mit nicht unerheblichen Risiken verbunden, da sie unweigerlich auch Beweismaterial gegen Sie liefern. Um einen gegnerischen Höfling ermorden zu können, müssen Sie erst einen ihrer eigenen Höflinge zu der verruchten Tat anstiften.

Zum Anheuern eines Mörders wählen Sie die Seite "Recruit Spy or Assassin" aus dem King's oder dem Bishop's Kapitel des Book of

Spy or Assassin?

□

□

Betrayal. Dies blendet die folgende Frage ein:

Markieren Sie "Assassin". Drücken von Feuer erhöht die Anzahl der Angeheuerten von 0 auf 1. Längereres Festhalten der Feuertaste erhöht die Zahl weiter - doch höchstens bis zur Zahl der am Hof installierten Höflinge. Die Dienste von Mördem kosten Geld, denn die Höflinge gehen ein ziemliches Risiko ein, das Sie sich bezahlen lassen. Jeder angeheuerte Mörder kostet fünf Münzen, und dieses Geld wird aus Ihrem persönlichen Vermögen entnommen.

Jeder geheuerte Mörder kann einen gegnerischen Höfling umbringen, und pro Mond kann jeweils ein Mord verübt werden. Wenn Sie die Anzahl der Mörder beisammen haben, die Sie brauchen, bewegen Sie den Joystick/Cursor nach unten und beenden damit Ihren Spielzug. Auf Wunsch können Sie ihn auch schon früher beenden.

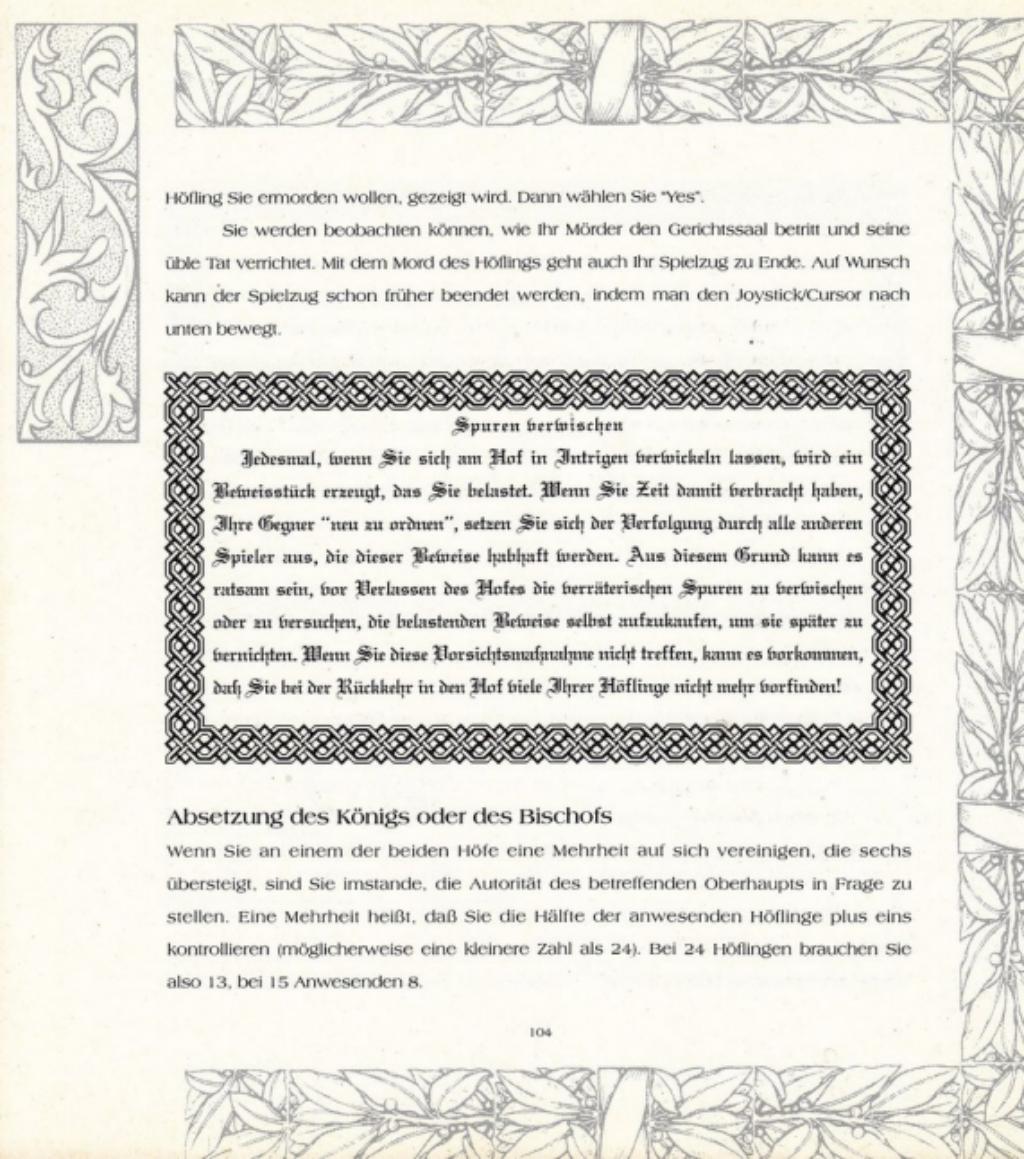
Ermordung der Gegner

Wenn Sie einen Mörder gedingt haben, können Sie ihn ausschicken, um einen beliebigen gegnerischen Höfling umzubringen. Betreten Sie zunächst den Hof des Königs oder des Bischofs (mit der Taste F5 oder F6) und schlagen Sie die Seite "Assassinate Opposition Courtier" aus dem Book of Betrayal auf.

Sie sehen den Hof vor sich, zusammen mit der folgenden Frage:

Die Farbe des Pferdezaums zeigt den ersten Rivalen, dessen Höfling ermordert werden kann. Wenn Sie dies tun wollen, wählen Sie "Yes", ansonsten "No", um sich den nächsten anzeigen zu lassen. Wählen Sie so lange "No", bis die Farbe des Spielers, dessen





Höfling Sie ermorden wollen, gezeigt wird. Dann wählen Sie "Yes".

Sie werden beobachten können, wie ihr Mörder den Gerichtssaal betritt und seine üble Tat verrichtet. Mit dem Mord des Höflings geht auch ihr Spielzug zu Ende. Auf Wunsch kann der Spielzug schon früher beendet werden, indem man den Joystick/Cursor nach unten bewegt.

Spuren verwischen

Jedesmal, wenn Sie sich am Hof in Intrigen verwickeln lassen, wird ein Beweisstück erzeugt, das Sie belastet. Wenn Sie Zeit damit verbracht haben, Ihre Gegner "neu zu ordnen", setzen Sie sich der Verfolgung durch alle anderen Spieler aus, die dieser Beweise habhaft werden. Aus diesem Grund kann es ratsam sein, vor Verlassen des Hofes die verräterischen Spuren zu verwischen oder zu versuchen, die belastenden Beweise selbst aufzukaufen, um sie später zu vernichten. Wenn Sie diese Vorsichtsmaßnahme nicht treffen, kann es vorkommen, daß Sie bei der Rückkehr in den Hof viele Ihrer Höflinge nicht mehr vorfinden!

Absetzung des Königs oder des Bischofs

Wenn Sie an einem der beiden Höfe eine Mehrheit auf sich vereinigen, die sechs übersteigt, sind Sie imstande, die Autorität des betreffenden Oberhauptes in Frage zu stellen. Eine Mehrheit heißt, daß Sie die Hälfte der anwesenden Höflinge plus eins kontrollieren (möglicherweise eine kleinere Zahl als 24). Bei 24 Höflingen brauchen Sie also 13, bei 15 Anwesenden 8.



Sie müssen den König oder den Bischof nicht unbedingt sofort entmachten, sobald Sie die Mehrheit am Hof haben. Möglicherweise ist es in Ihrem Interesse, mehr als nur eine knappe Mehrheit zu erringen, denn Sie müssen darauf gefaßt sein, daß die übrigen Spieler auf Ihr Blut aus sein werden, wenn Sie Ihren Marionettenkönig einsetzen. Denken Sie daran, daß auch Ihre Marionette wieder durch jemand anderen ersetzt werden kann, wenn ein Rivale die Oberhand gewinnt. Glauben Sie also nicht, Sie seien gegen alles gefeit, wenn Sie Ihren Mann auf dem Thron haben. Im Gegenteil; der Kampf wird nur härter werden!

Wenn Sie eine Mehrheit haben und der Meinung sind, daß die Zeit gekommen sei, einen Marionettenkönig oder -bischof zu installieren, gehen Sie an den Hof und wählen Sie die Seite "Depose King/Bishop" aus dem Book of Betrayal, indem Sie Feuer drücken, wenn diese Seite aufgeschlagen ist.

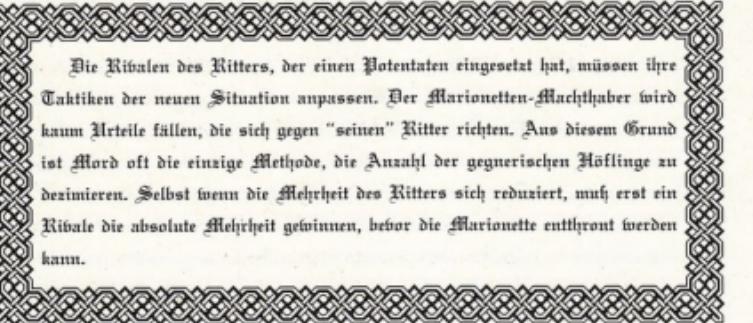
Solange Sie keine Mehrheit am Hof besitzen, hat das Aufschlagen dieser Seite keine Wirkung.

Wenn Sie eine Mehrheit haben und versuchen, den König oder Bischof zu entmachen, findet ein Gerichtsprozeß statt. Dadurch erhalten alle Spieler die Gelegenheit, sich ihrem Versuch der Machtübernahme zu widersetzen. Die Gerichtsverhandlung verläuft nach den Vorschriften, die eine Denunziation oder einen "Staats"-Prozeß definieren (d.h. der König/Bischof übernimmt die Rolle der Anklage).

Wenn Sie am Schluß der Verhandlung nach wie vor eine Mehrheit am Hof haben, die sechs übersteigt, können Sie Ihren Marionetten-Regenten einsetzen. Der Thron gehört dann Ihnen, und ein Banner mit Ihrer Farbe wird auf dem Hofgebäude errichtet, zum Zeichen der Machtübernahme.

Marionetten-Potentaten

Die Marionetten-Potentaten werden dem Ritter den Vorzug geben, der sie auf den Thron



gesetzt hat und werden alles daran setzen, daß seine Partei die Mehrheit am Hof beibehält.

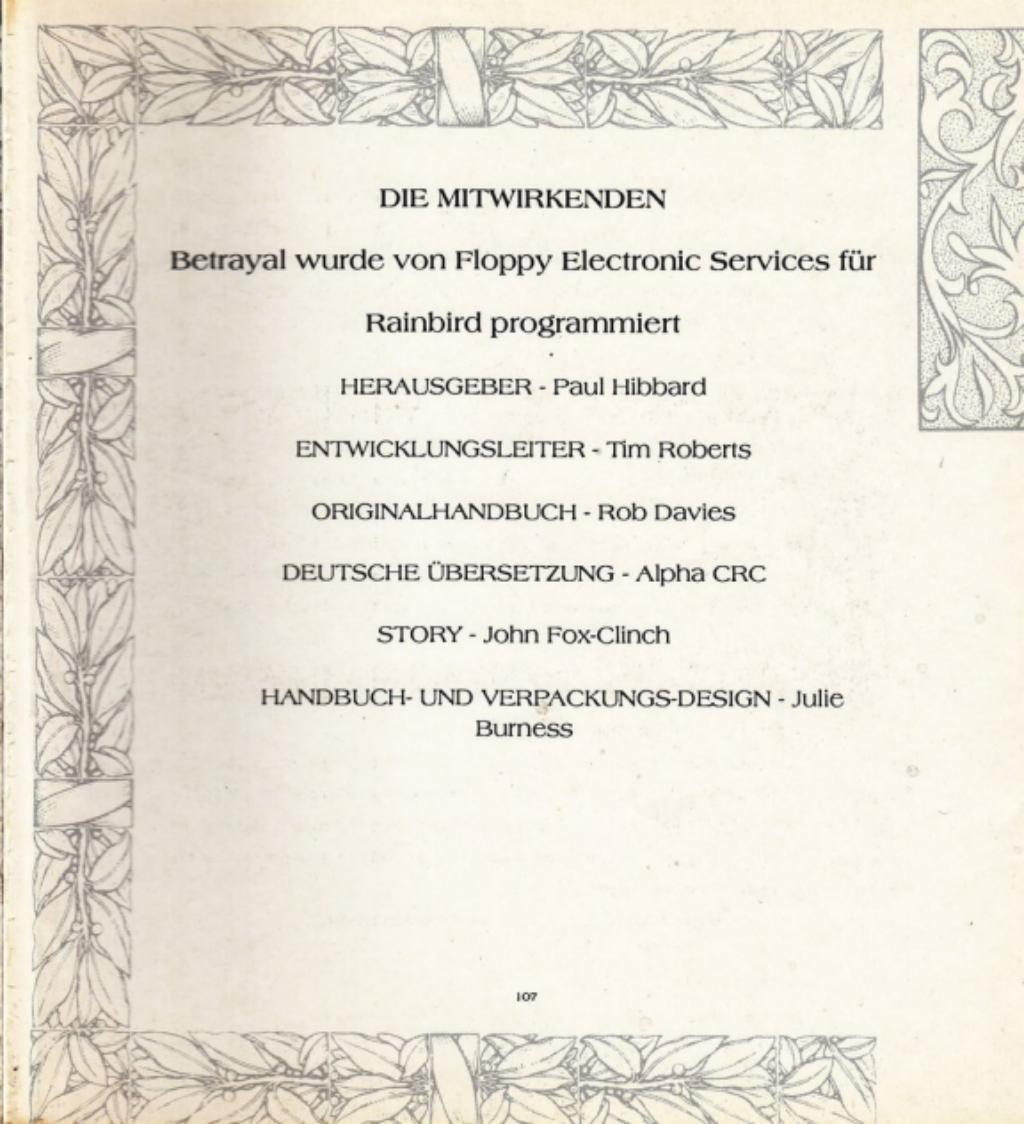
Bei den Gerichtsverhandlungen neigen sie dazu, Entscheidungen zugunsten "ihres" Ritters zu fällen, selbst wenn er nicht ausreichend belastende Beweise vorlegen kann. Wenn er seine Steuem entrichtet, wird er eher eine Chance haben, die freien Plätze am Hof zu besetzen als seine Rivalen. Und wenn der Ritter seinen Potentaten um Denunzierung eines Gegners ersucht, wird ihm dieser Wunsch ohne weiteres erfüllt.

Die Rivalen des Ritters, der einen Potentaten eingesetzt hat, müssen ihre Taktiken der neuen Situation anpassen. Der Marionetten-Machthaber wird kaum Urteile fällen, die sich gegen "seinen" Ritter richten. Aus diesem Grund ist Mord oft die einzige Methode, die Anzahl der gegnerischen Höflinge zu dezimieren. Selbst wenn die Mehrheit des Ritters sich reduziert, muß erst ein Rival die absolute Mehrheit gewinnen, bevor die Marionette entthronen werden kann.

Absetzung beider Machthaber

Zu irgendeinem Zeitpunkt wird sich einer der Spieler in einer Position befinden, von der aus er das Spiel gewirken kann. Wenn er einen Marionetten-Potentaten besitzt und dann auch die Mehrheit des anderen Hofes erringt, um das dortige Oberhaupt entmachten zu können, dann vereinigt er alle Macht der Westlichen Marschländer auf sich und kann sich zum Lord High Protector ernennen.

Der Sieger wird gekrönt. Er hat in Betrayal triumphiert.



DIE MITWIRKENDEN

Betrayal wurde von Floppy Electronic Services für

Rainbird programmiert

HERAUSGEBER - Paul Hibbard

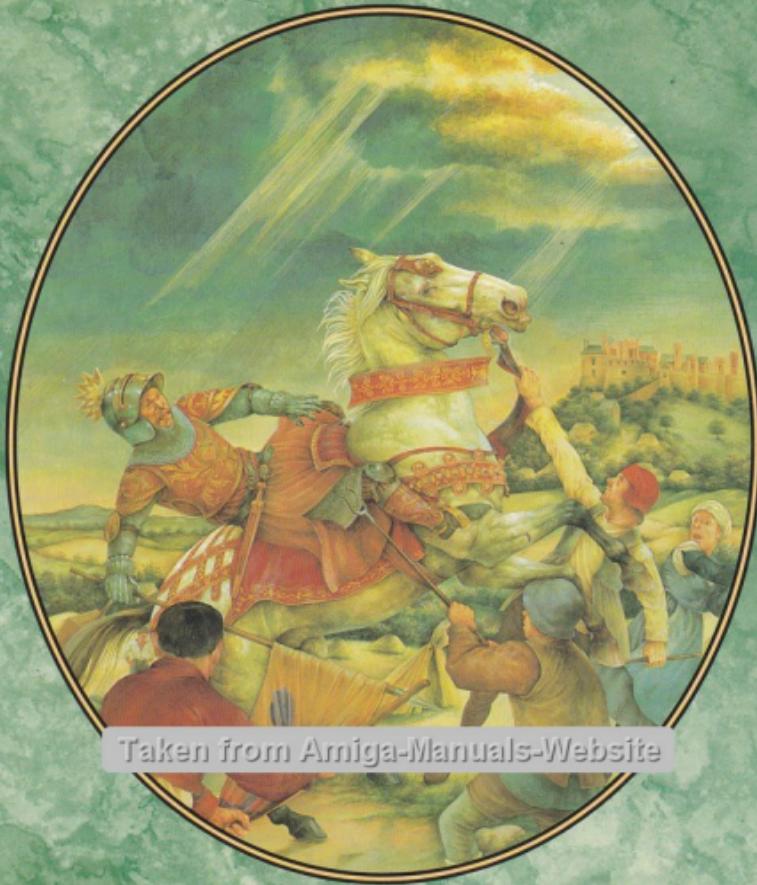
ENTWICKLUNGSLEITER - Tim Roberts

ORIGINALHANDBUCH - Rob Davies

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG - Alpha CRC

STORY - John Fox-Clinch

HANDBUCH- UND VERPACKUNGS-DESIGN - Julie
Burness



Taken from Amiga-Manuals-Website