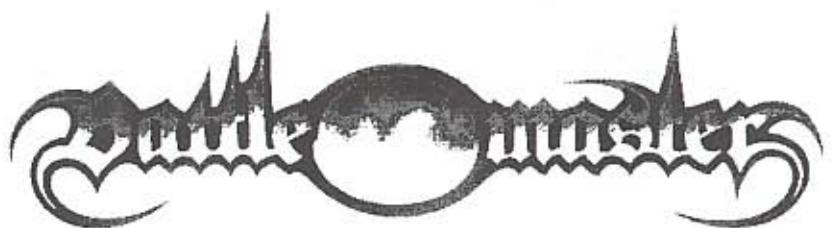


# Battle Masters



PSS

Scanned  
by  
*Thallion*



PSS

# BATTLEMMASTER

Entwickelt von TDC,  
Microsofts eigener Entwicklungsabteilung

Entwurf: Simon Jones

Mike Simpson

Programmierung: Tony Stoddart

Simon Jones

Grafiken: Alan Tomkins

Melissa Dadzis

Tools: Gary Leeder

Tests: Steve Thorneycroft

Handbuch: geschrieben und entworfen von The Word Factory

Illustrationen von Paddy Screech

Titelbild von Chris Achilleos

Copyright PSS 1990

## Fragmente aus den Chroniken des Landes

Jahr 4160 im Zeitalter des Konflikts (Autor unbekannt)

Chaos gebiert Ordnung. Sternensysteme entstehen aus der Leere des Weltalls, einmalig, unverwiederholbar. Leben entsteht, existiert, stirbt. Ganze Zivilisationen entstehen und werden mächtig, nur um ins Nichts zu taumeln. Das sind die Muster.

Diese Welt wurde geschaffen, nur das können wir mit Sicherheit sagen. Wer diese Elemente aus der Leere nahm und ihnen in diesem Land eine Form gab, ist nicht bekannt. Es gibt viele Lücken in diesem Rätsel, zu viele fehlende Stücke, ohne die wir den großen Entwurf nicht verstehen können. Ein Stück verrät uns mehr als die anderen: das alte Buch von Aran, von einer Generation zur nächsten weitergegeben, flüstert uns Dinge von den Geheimnissen der Legende der Schöpfung zu. Dies ist ihre Geschichte.

Zu einer Zeit, lange bevor die grausamen Arten aus dem Schleim krochen, formten die Vier Herren der Schöpfung die Welt aus den zufälligen Bewegungen von Raum und Zeit. Ihr Kind war nicht vollständig, deshalb schenkten sie ihm sechs Gaben, so daß es zur Vollkommenheit gelangen könnte. Die Gabe der Schwere war ein kompakter Ball aus dem dichtesten Metall. Die Gabe des Landes war harter, kalter Stein. Die Gabe des Meeres war Wasser vom Himmel. Die Gabe des Atems war Luft. Die Gabe des überquellenden Lebens waren Pflanzen und Tiere, die sie über die ganze Welt wie in einem Wandteppich verteilten. Schließlich bauten sie den großen Turm - die Gabe der Magie - ein Ort der Schöpfung und der Kenntnis. Nachdem die Vier Herren ihre Gaben vermautet hatten, verließen sie dieses einfache Land für immer, um die Bücher anderer Galaxien mit ihren Zeilen zu füllen.

## DAS ZEITALTER DES FRIEDENS

Dies waren also die sechs Gaben, die die unsterblichen Erstgeborenen fanden, als sie vor unendlichen Zeiten den Turm verließen. Unter der Herrschaft von Aran, dem ersten König und Potentaten aller Magie, gedieh ihre Art und lebte eine Zeit in absoluter Harmonie. Tief in Arans Krone war der Stein des Lebens eingelassen, und mit diesem Stein beherrschte er die geheimnisvollen Kräfte der Magie. Er war der Chronist dieser vergangenen Welt, und seine Kapitel wurden das Zeitalter des Friedens genannt.

Ohne Bewegung stagniert der Fluß und erstickt an seiner eigenen Schläfrigkeit. Die Perfektion der Erstgeborenen war ein Zustand der Trägheit; ohne Angst und Hoffnung trieben sie unvermeidlich auf Langeweile und Apathie zu, und somit in die Verzweiflung. Mit der Zeit suchten sie verzweifelt in sich selber nach der Antwort - aber der Körper ist eine Schatulle, die verschlossen bleiben sollte; in ihr ist die Seele, und wird sie dem Lichte ausgesetzt, muß sie verderben. Die

Erstgeborenen fanden ihre Antwort im Suizid; sie begrüßten den Freitod wie eine Kunst, wie eine Kultur, wie einen Freund: er gab der Monotonie des Lebens einen Sinn.

Im Buche Arans stehen viele Geschichten, die vom Ende der Erstgeborenen erzählen, Geschichten voller Schönheit und Bedeutung, der vergeblichsten Sache, die die Welt jemals gekannt hat. Aber wie in jeder Geschichte verwickeln sich auch hier die Fäden gegen Ende und warten darauf, aufgenommen und weiter gesponnen zu werden. Aran alleine blieb übrig - er starb den größten und traurigsten Tod.

Als nichts mehr zu tun war, als sich Sand dort erstreckte, wo einst Quellen der Hoffnung sprudelten, trieb Arans Einsamkeit ihn in den Wahnsinn. Er wickelte sich wie im Schoß einer Mutter in einen Mantel aus Schwanenfedern und fiel in Verzweiflung zur Erde. Sein Geist hielt am Ritual fest und zwang ihn, tausend Meilen übers Land zu kriechen. Erinnerungen quälten ihn, da jeder Ort eine Vergangenheit aufsteigen ließ, die zu schmerzlich war. Schließlich kam er am Turm an, wo er einen Zaubermantel um sich zog und sich im Zimmer der Kessel tief im Turm verkroch. Dort schrieb er einen letzten Eintrag ins Buch des Aran, legte es in eine Kristallschachtel, damit diese Worte von der Zeit unangetastet blieben.

In diesem Vorort des Todes beschwore er alle Zauberkräfte des Turms herauf und durchdrang den Stoff der Zeit. So kam er zum ersten Tag zurück und erwartete die Erstgeborenen.

Und dort wurde er Zeuge eines Geschehens, das niemand vor ihm gesehen hatte: er sah seine eigene Geburt, wie er sich aus dem Urschlamm, aus den Kesseln des Lebens, erhob, um in die Welt zu gehen. Dieser Anblick brachte ihn vollends um den Verstand: Als der junge Aran sich erhob, ließ der alte Aran eine unerbittliche Axt auf seinen Schädel fallen. Knochen splitterten, Existenzen wurden ausgelöscht. Auch der Stein des Lebens, der in die Krone des neugeborenen Königs eingelassen war, zersplittete in unzählige Scherben, die zurück in den Kessel fielen. Der alte Aran wurde von den Winden der Zeit weggerissen und von Kräften, die jenseits seines Verstandes lagen, zerrissen. Er verschwand und war nie gewesen. Das Muster war zerstört, bevor es begonnen hatte; die Erstgeborenen waren niemals gekommen.

## DAS ZEITALTER DER VIER KÖNIGREICHE

...nichts ist aus der dunklen Zeit vor dem Zeitalter der vier Königreiche bekannt, aber Leben wurde wieder geboren. So wie Regen dem Wüstensand neues Wachstum bringt, wo tausend Jahre lang ein Nichts war, so zwang eine unbekannte Hand den Samen in den Kesseln in neues Leben zu keimen. Aus dem brodelnden Teich krochen die vier Könige der neuen Rassen. In ihren Kronen trugen sie die größten Scherben des Steins des Lebens. Einem jedem stand eine Königin zur Seite, und so verließen sie den Turm, um ihre Reiche zu gründen und ihren eigenen Wandteppich in der Welt zu weben. Mit der Zeit krochen dunkle, namenlose Kreaturen aus den Kesseln, sie trugen die

kleinen Splitter des Steins des Lebens und folgten den Königen in die neue Welt.

Alle vier Rassen entwickelten sich und gedeihen. Alle Arten vermehrten sich - langsam zuerst, dann zu schnell; wenn zwei Pflanzen zusammenwachsen, muß eine nachgeben und verwelken, oder beide werden sterben. Im Laufe der Zeit überschritten sich die vier Gebiete, und ihre Verschiedenheit quoll aus dem Schatten ins Licht des Tages. Und so ist es zwischen Elfen, Zwergen, Menschen und Orcs gewesen.

Die Elfen sind den Erstgeborenen am ähnlichsten. Sie sind ein Volk der Natur, das das Sonnenlicht und den Schatten des Waldes liebt. Ihre Art ist groß, schön und elegant und immer auf der Hut vor Angriffen. Sie selbst waren ganz ohne Ehrgeiz und wurden so oft zur leichten Zielscheibe der Ausschreitungen der anderen Arten. Doch eine Fähigkeit gehörte ganz ihnen: die Gabe, Magie schnell und gründlich zu lernen. Das innere Feuer eines Elfs brennt heller als das der anderen Kreaturen, und die Elfen schufen schöne und mächtige Artefakte. So beschützten sie ihre Art mit dem zweischneidigen Schwert der Verteidigung und der Kunst. Obwohl sie als Volk ohne EhrGEIZ und einzelnägerisch waren, gehörte ihnen doch das erste große Reich, das sich von den Wäldern in Zentralaldarien bis zu dem breiten Baumgürtel in den Südländern erstreckte. Es gibt Berichte, daß sich elfische Siedlungen sogar an den südlichen Rändern der Großen Ebene befanden.

Die Zwergen waren ebenfalls eine einzelnägerische Rasse. Sie waren klein und stämmig und lebten in Harmonie mit der tiefen Erde; es gab (und gibt) ihrer aber nie viele. Sie sind Gewohnheitstiere, zumeist Bergarbeiter, Baumeister oder Schmiede; in ihrer Seele herrscht das brennende Verlangen, immer tiefer in die Erde zu graben, um das magische Metall im Zentrum der Welt zu finden. In den alten Tagen lernten sie genug Magie, um ihre Schmieden in Gang zu halten und ihre Hallen zu bauen, ohne das Land zu plündern. Auch schufen sie einige sehr mächtige Waffen. Trotzdem bleiben sie ein fremdes, feindseliges Volk, das dorthin zieht, wo der Bergbau gut ist; außerdem neigen sie zu Gebietsstreitigkeiten. Ihre Hauptsiedlungen waren in der Nähe des Turms, in einem Ort, der nun als Naugarth, das Zwergenreich, bekannt ist.

Die Menschen sind Bauern. Sie kämpfen gegen die Natur und wollen Tiere und Pflanzen beherrschen. Sie vermehren sich schneller, da ihre Lebensspanne nur kurz ist, was sie verzweifelter macht als die anderern Arten. In ihrer Geschichte stiegen ganze Reiche zum Ruhme auf und verfielen wieder; ihre Führer übertreffen sich selbst UND die Völker leiden. Sie verweigerten sich schon früh der Magie und entschieden sich für den Weg der Wissenschaft; sie bauten riesige, mächtige Maschinen, die Schwarze und Tod über das Land bliesen. Damals lebten die Menschen hauptsächlich im Südwesten, wo sie die Silberwälder fällten, um den Weg für Produktion und Fortschritt (dies waren die Gründe für die ersten Kriege) frei zu machen. Sie waren schon immer eine expandierende Art und bald erstreckte sich ihre Korruption bis in DIE die nördliche Große Ebene und östlich nach Hardor.

Schließlich gab es in dieser Welt, wie auch in vielen anderen, Orcs. Diese sind, wie wohl bekannt

ist, Krieger: effektive Kampfmaschinen, die durch das Schwert und die Staatskunst leben und umkommen. Sie suchen Ruhm und Macht im Blute der Schlacht und in den Turbulenzen der Politik. In jedem Orc ist ein König versteckt, und kein Orc hält eine Krone für lange. Sogar ihr Wagemut ist dem Ehrgeiz unterworfen - und aus diesem Grund sind sie in den Chroniken der anderen Arten als Feiglinge und Plünderer vermerkt. Orcs, die gefangen genommen wurden, wurden immer erschlagen, oft nach schrecklicher Folter. Der Orc brennt und plündert jedoch nur, um Angst in die Herzen seiner Feinde fließen zu lassen; er foltert nur, um wichtige Informationen zu erhalten; und er erschlägt niemals einen Gefangenen, wenn er für ihn ein Lösegeld erpressen kann. Ein Orc flieht von der Schlacht, wenn die Chancen gegen ihn stehen: der Tod kennt keine Rückkehr, aber das Leben hält Hoffnung und Ehrgeiz.

Ehrgeiz ist ein grausamer Meister, der die Moral jeder Gesellschaft unterschlägt - die Orcs sind jedoch bereit, den Preis für die Belohnung zu zahlen. Sie ließen sich zuerst im Westen der Adunram nieder, der Gebirgskette, die die Elfen von Aldarien von den Menschen der Silberwälder trennt. Wegen der vielen Raubzüge der Menschen und Elfen zogen viele von ihnen in den Norden, in die Schattengebirge und von dortaus weiter über die Große Ebene in die Roten Berge. Im Laufe der Zeit bauten sie mit viel Geduld ein großes Reich. Seine größte Ausdehnung hatte es in den unfruchtbaren, unzugänglichen Teilen des Landes, wo die Orcs unbehelligt von den anderen Rassen leben konnten - zu dieser Zeit ließen sich viele der schrecklichen, namenlosen Lebensfragmente aus den Kesseln in dieser Einöde nieder und schlossen Pakte mit den Orcs. Ihre hochentwickelte Waffenkunst, ihre genaue und gefährliche Kenntnis der Magie, besonders der Zauber der Zerstörung und List, machten sie zu schrecklichen Verbündeten.

So war die Welt in Arten aufgeteilt. Die Elfen beherrschten die Wälder; die Zwerge die Unterwelt; die Menschen bearbeiteten die Ebenen, und die Orcs regierten die Einöden und Gebirge. Ihre Reiche wuchsen und verbanden sich, trugen und lösten sich voneinander. Der Konflikt begann.

## DAS ZEITALTER DES KONFLIKTS

„Wälder werden durch Funken zerstört, das Schlagen eines Schmetterlingsflügels kann Stürme verursachen, Kriege haben banale Anlässe.“

Eine kleine Gruppe Menschen fällte Bäume im Silberwald, um Platz für Farmland zu schaffen, als die Elfe Prinzessin Glaswen vorbeikam. Sie war entsetzt, als sie dieses Abschlachten sah, und bat die Männer, damit aufzuhören; doch die beiden Kulturen wußten nichts voneinander, die Menschen wurden ärgerlich und holten Brandfackeln, um den Rest einfach niederzubrennen.

Glaswen hatte nur ihre Magie und so warf sie einen Zauber über die Männer, so daß diese ihrer Schönheit und ihrem Charm erlagen und sich ihrem Willen beugten. Virilia, die Frau eines der Männer, jagte zufällig in der Nähe Paradiesvögel und stolperte direkt in die Szene: Männer,

gelähmt in ihrer eigenen Täuschung, Brandfackeln in der Hand, ohne Bewegung. Der Zauber, der die Männer gefesselt hielt, löste bei ihr nur Eifersucht und Wut aus; wie wahnsinnig schoß sie mit dem Bogen ihres Mannes einen Pfeil durch Glaswens Hals.

Eine kleine Handbewegung streut die Zähne des Drachen aus, und innerhalb weniger Tage hatten die Elfen im Paß nach Aldarien eine riesige, kriegsbereite Armee aufgezogen. Die Menschen waren gezwungen, die Orcs um Hilfe zu bitten, die mit ihnen einen Handel eingingen: als Gegenleistung für Zauberei, um die Elfen zu schlagen, DURFTEN SICH DIE ORCS EINEN BELIEBIGEN GEGENSTAND AUS DEN WERTVOLLEN SCHÄTZEN IM BESITZ DES MENSCHENKÖNIGS AUSWÄHLEN. In ihrer Verzweiflung ließen die Menschen sich zu schnell darauf ein!

In der Schlacht von Agarlad standen sich Elfen und Menschen gleich stark gegenüber: Elfenzauber wurde von menschlichen Vernichtungsmaschinen abgewehrt, die Überzahl der Menschen wurde durch die elfsische Geschicklichkeit im Umgang mit Waffen und ihrer Qualität abgesfangen.

Als die Orcs angriffen, hätte sich die Schlacht wie ein Felsbrocken, der auf der Spitze eines Berges steht, für die eine Seite oder die andere entscheiden können. Die Orcs hatten auch viele Verträge mit den dunklen Geschöpfen des Turms abgeschlossen: einige davon waren Norloki, die Feuerdrachen aus den Tiefen. Sie flogen in einem Kreis von hundert Meilen über die Wälder und legten einen Feuerkranz um beide Armeen. Starke Winde und Orc-Zauber trieben die Flammen nach innen, und beide Armeen waren verloren.

Einige Elfen entkamen dem Feuerring und flohen südwestlich nach Gwailon, dem Paß nach Hardor, den die Zwerge hielten. Diese jedoch fürchteten den Zorn und die Feuer der Orcs und hielten ihre Tore geschlossen. An den Toren Gwailons verbrannten die Elfen - ein Verbrechen, das keiner ihrer Art jemals vergab.

Die Orcs hatten ihre Seite des Abkommens eingehalten: die elfsische Armee war zerstört, und mit ihr große Teile des Silberwaldes und des menschlichen Gebiets. Seit dieser Schlacht ist dieses verlassene Gebiet als Bloodwaste bekannt, eine Gegend, die von allen gemieden wird. Die Erinnerung verblaßt, die Rituale bleiben.

Als ihre Belohnung ausblieb, schickten die Orcs einen Gesandten zum König der Menschen und forderten den Splitter des Stein des Lebens aus der königlichen Krone. Obwohl der König den Plan der Orcs nicht ganz durchschaute (den Stein durch einen Zauber dazu zu benutzen, die Menschheit zu versklaven), war er wegen dem Verlust großer Teile seiner Armee nicht in Verhandlungslage. Der orc'sche Bote wurde auf dem Scheiterhaufen verbrannt.

Vergeltungsmaßnahmen der Orcs begannen. Zuerst dämmten sie den Großen Fluß ein und schnitten dem Land und den Städten, einschließlich der Hauptstadt der Menschen, Adanost, das Wasser ab.

Boden wurde zu Wüste, Vieh verhungerte, die Ernte verfiel, Menschen starben. Die Orcs schickten einen zweiten Boten zum König, als letzte Chance, sich an ihre Seite des Abkommens zu halten. Der Botschafter wurde geteert und angezündet, schreiend trieb man ihn durch die Stadt, bis er schließlich das Flussufer fand und sich in das harte, ausgetrocknete Bett warf. Dort starb er; sein zerstückelter Körper wurde den Orcs als Drohgebärde in die Einöde zurückgeschickt.

Voller Wut beginnen die Orcs einen letzten Racheakt: sie durchbrachen den Damm bei Belecriss und ließen das blaue Wasser, einen riesigen See von der Großen Ebene zu den Roten Bergen, ab. Eine turmhohe Welle von 15 Metern wälzte sich durch Bloodwaste in die Niederungen. Sie riß alles mit und trieb es in die westlichen Meere: Dörfer, Städte, und das große Adanost - wie Blätter wurden sie hinweggeschwemmt. Tausend blaue Adern formten ein Delta aus dem Schlamm, aus dem Sumpf und aus den dampfenden Nebeln der See. Hier fanden viele der dunklen Geschöpfe des Turms eine Zuflucht - die Gegend ist nun als Durien, das Dunkle Land, bekannt.

Der König der Menschen entging der Tragödie, vielleicht durch Zauberei, und zog nach Norden in die große Ebene, um dort die Überlebenden für ein neues Reich zusammenzuziehen. Die Zeit ist das beste Heilmittel, und der Elfenäger gegen die Menschen hatte sich gelegt. Die Elfen fühlten Mitleid für ihre Leiden und Zorn gegen die Orcs. Ein langer und bitterer Krieg entbrannte, Schlacht um furchterliche Schlacht, und schließlich wurden die Orcs aus Adunram ins Schattengebirge getrieben. Der Preis war hoch: die ruhmreiche Macht des elischen Reiches wurde in diesem schrecklichen Zeitalter des Konflikts aufgerissen.

Voller Furcht flohen die Orcs nach Eredwath, wo sie viele Zwerge töteten, um neue Gebiete zu gewinnen. Die Elfen von Hardor waren von ihrem Reich abgeschnitten und vergingen. Die Menschen kamen, sie hackten und verbrannten im Laufe von Generationen ganze Wälder. Das neue Reich der Menschen in der Großen Ebene wuchs langsam; die Stadt Adanost wurde im Nordosten neu gebaut, aber sie war kein Ort der Macht und der Herrlichkeit mehr.

Weise Menschen erkennen, wie schrecklich es sein wird, wenn der Reichtum dieser Welt verschwendet wird - sogar heute stehen im Land verstreut vom Wind umblasene, moosbedeckte Mauern und verwitterte Wälle. Wo sind die Armeen? Wo die großen Krieger? Wo die mächtigen Könige? Die Zeit hat sie verschlungen, unter dem Steuer der Nacht wurde es dunkel, als habe es sie nie gegeben. Stürme peitschen an Stein Hügel, Winter und Dunkelheit werden über uns alle fallen.

In dieser Zeit kam der Hüter und siedelte sich im Turm an. Durch Kriegsführung und Armut waren alle vier Rassen langsam verkommen, ihre Wirtschaft und Städte verfielen. Wo es einmal große Städte gab, waren nun Dörfer und Siedlungen; kleine Gruppen von Fremden lebten, wo einst große Nationen herrschten; einst gab es Reiche, nun gab es Erinnerungen. Es blieben nur wenige Völker übrig.

Niemand weiß, woher der Hüter kam, oder warum - vielleicht auf Befehl der Herren der Schöpfung,

ein Erneuerer der Harmonie? Er hat die Gabe der Magie zurückgenommen: Zauberer haben keine Macht mehr, und die einzige Zauberkraft im Land geht von Artefakten aus, die vor seiner Ankunft geschaffen wurden. Es ist an der Zeit für eine Union. Der Hüter hat deshalb einen Zauber der Apathie auf die vier Könige gelegt und folgende Prophezeiung gesprochen:

"Wo Chaos war, soll Ordnung sein; wo Zavietracht ist, soll Eintracht herrschen. Aus dem Süden wird ein Held kommen, der das Land erobert und die Kronen vereinigt. Wo nur Teile waren, wird ein Ganzes sein. Dann wird ein neues Zeitalter beginnen."

Wenn wir nicht auf seine Worte hören, werden die Fundamente der Erde veröden. Das Land erwartet den Helden; nach Disharmonie dürstet es nun nach Harmonie; nach Chaos sehnt es sich jetzt nach Ordnung.

## DIE AUFGÄBE DES HELDEN

BATTLEMASTER ist ein Fantasy-Arcade-Abenteuer, das in einer mythischen Welt feudaler Konflikte stattfindet. Das Land ist verwüstet, isolierte Dörfer, Städte und Schlösser sind durch monsterinfizierte, chaotische Wildnisse voneinander abgeschnitten. Ihre Aufgabe besteht darin, die Ordnung wieder herzustellen, indem Sie die vier Königreiche erobern und dem Hüter im Turm die Kronen geben.

Die vier Hauptarten in dieser Welt sind Zwerge, Elfen, Menschen und Orcs.  
Sie verstehen sich nicht besonders gut, bedenken Sie also bei ihren Verhältnissen zueinander auch die politischen Feindschaften:

Zwerge hassen Elfen und Orcs.

Elfen hassen Zwerge und Orcs.

Menschen mögen niemanden, verachten die Orcs am meisten.

Orcs hassen alle.

## SPIELBEGINN

- Ⓐ Wahl des Führers
- Ⓑ Waffen-Icons
- Ⓒ Charakterbeschreibung
- Ⓓ Neueinstellung der Tastaturbefehle
- Ⓔ Spiel laden oder speichern
- Ⓕ Spielbeginn



### FÜHRER

Am Anfang des Spiels kann man aus 16 Kandidaten (vier von jeder Rasse) einen Führer wählen. Nicht alle Führer auf der Führer-Wahl-Tafel (A) werden gleichzeitig gezeigt - es gibt zwei Pfeil-Icons, um die Namen erscheinen zu lassen. Wenn man den Mausknopf auf einem gewünschten Führer anklickt, erscheint sein Name und eine kurze Beschreibung (C), sowie die Schlacht-/Schußwaffen, die er trägt (B).

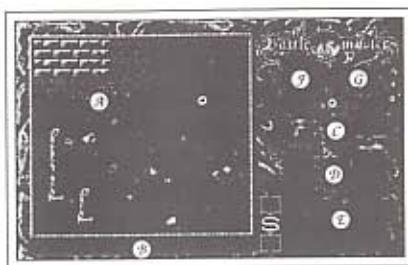
### STEUERUNG

Das Spiel wird durch Tastatur, Joystick oder Maus gesteuert. Die Default-Tastatur-Befehle benutzen den Ziffernblock für Richtung und Feuer, mit der LEERTASPE wählt man den Informationsbildschirm. Diese Steuerung kann neu definiert werden, indem man die Funktion, die man ändern will, aus der Icon-Liste über der Tastatur-Abbildung wählt, und dann die Taste, die diese Funktion übernehmen soll, oder indem man die vorgezogene Alternative eintippt (D).

Wenn schon ein Spiel gespeichert wurde, kann man es von diesem Bildschirm aus laden (E). Wenn es das erste Spiel ist, aktiviert die Wahl des Führers das Spielbeginn-Icon (F). Durch sein Anklicken kommt man in die erste Szene und in den Hauptspielschirm.

# DER HAUPTSPIELSCHIRM

- (A) Hauptspielsgebiet
- (B) Name des Ortes
- (C) Waffen-Icon
- (D) Formationswahl
- (E) Szenario abtasten
- (F) Charakter-Icon
- (G) Zustandsleiste
- (H) Verhandlungssymbol
- (I) Inventar-Icon



Der Hauptspielschirm ist in zwei Gebiete geteilt: den rechten Informationsteil und die linke Landschaft. Das Szenario ist einfach ein Ort auf der Weltkarte: es kann ein Dorf, ein Schloß, eine Grube oder einfach ein Ort in der Wildnis sein. Jedes Szenario ist von einer der Rassen bevölkert, oder auch von Monstern oder Mischformen aus beiden. Es gibt außerdem Fallen, Rätsel, die zu lösen sind (z.B. Schlüssel für verschlossene Türen finden oder Schalter aktivieren, um Fallen zu schließen) und verschiedene Objekte. Diese Gegenstände schließen Nahrung für die Gesundheit des Helden ein sowie Waffen oder Zauberartefakte, die sein Kampfpotential verbessern.

Man bewegt sich auf der Weltkarte vorwärts, in einigen Gebieten plündert man, in anderen verhandelt man. In den Plündergebieten gewinnt man Geld, um mehr Männer für die Armee kaufen zu können, so daß Todesfälle ersetzt werden oder die Armee schlächt und einfach vergrößert wird. Nur ein starker Führer mit treuen Truppen kann die vier Könige in den vier Hauptstädten besiegen und ihre Kronen dem Hüter im Turm bringen.

## DAS SPIELGEBIEKT (A)

Das Spielgebiet ist ein Fenster, von dem aus man in einem Winkel von 60 Grad auf die Handlung blickt. Gezeigt werden: der Spieler und seine Männer, Feinde, die in der Nähe sind, und das umgebende Gebiet. Das Fenster rollt bei Bewegung in acht verschiedene Richtungen, der Spieler selbst bleibt in der Mitte des Bildes. Die Bewegung wird durch den Joystick, die Maus oder die Cursor-Tasten gesteuert. Der Feuerbefehl feuert die Schußwaffen ab oder hackt mit der Schlachtwaffe, je nach Befehl.

Den Rest des Bildschirms nimmt eine Iconleiste ein, mit der man die Männer kontrollieren kann und die Informationssehne zugänglich werden. Man verlegt die Steuerung vom Spielgebiet zur Iconleiste, indem man die LEEERTASTE oder den RECHTFENMAUSKNOPF drückt. Die Icons sind wie folgt:

## Waffen (C)

Mit diesem Icon kann man zwischen den Waffentypen des momentanen Führers hin- und herschalten (z.B. von Bogen zu Schwert und umgekehrt). Schußwaffen sind gut für Treffsicherheit und Überraschung, aber Schlachtwaffen sind unentbehrlich für schnelle Reflexe im Nahkampf.

## Formationswahl (D)

Die erworbenen Truppen sind so treu, daß Sie ihnen überall hin folgen und Ihre Handlungen nachahmen. Die gewählte Formation kann den Unterschied zwischen einer erfolgreichen Eroberung und der totalen Vernichtung ausmachen - es lohnt sich also, sich über die Strategie den Kopf zu zerbrechen und den Feind genau zu beobachten, bevor man sich für ein Manöver entscheidet.

Es gibt eine Anzahl von Formationen, die man wählen kann. Sie werden durch diese drei Icons gewählt. Das oberste ist Versammlung: wenn es angeklickt wird, werden die Truppen in der momentanen Formation zusammengezogen. Das kann ganz nützlich sein, wenn undisziplinierte Gefolgsleute auf Raubzug gehen (normalerweise, wenn es gut um die Moral bestellt ist), oder wenn faule Truppenmitglieder sich drücken oder vor dem Feind fliehen (normalerweise, wenn es schlecht um die Moral bestellt ist).

Das zweite Icon fährt durch die möglichen Truppenformationen - Einfach (Single), Reihe (Column), Linie (Line), Keil (Wedge), Offen (Open) und Gruppe (Huddle). Der Spieler muß entscheiden, in welcher Situation er welche Taktik anwendet. Das untere Icon wählt die Position des Führers in der Formation: vorne, hinten oder in Wartestellung. Vorne und hinten sind klar: wenn der Führer kraftlos ist und seinen Fähigkeiten nicht ganz traut, wird er die Truppen von hinten befähigen. Wenn man die Truppen in einer Krisensituation durch starke Führung beeindrucken will, wird man den Angriff leiten. Wenn die Truppen verharren sollen, während Sie das Gebiet erforschen, wählen Sie die Wartestellung - bei einem Angriff kann man sie immer noch in der Formation versammeln.

So kann man bis zu 16 Truppen steuern - der Feind sammelt sich und handelt in ähnlich kleinen Gruppen. Ein guter Führer reagiert flexibel auf neue Situationen.

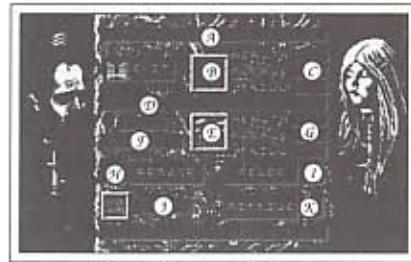
## Szenario abtasten (E)

Die Anzeige unten auf der Informationsstafel bietet eine bessere Übersicht: die Position Ihres Führers auf der momentanen Stufe in des momentanen Szenarios ist grün, die relativen Positionen aller feindlichen Einheitenführer werden mit roten Punkten angezeigt.

### Stand (F)

Dieses Icon ist ein Bild Ihres Führers; daneben sind drei Zustandsleisten (G). Diese Leisten zeigen den Gesundheitszustand des Führers, die gesundheitlichen Durchschnittswerte der Truppen sowie die Truppenmoral an. Durch das Anklicken des Bildes des Führers wird der Zustandsbildschirm zugänglich:

- ① Name des Ortes
- ② Führer-Icon
- ③ Führer-Stand
- ④ Name des Führers
- ⑤ Gefolgsleute-Icon
- ⑥ Klasse
- ⑦ Gefolgsleute-Stand
- ⑧ Rüstung
- ⑨ Schlachtwaffe
- ⑩ Goldmünzen
- ⑪ Schußwaffe

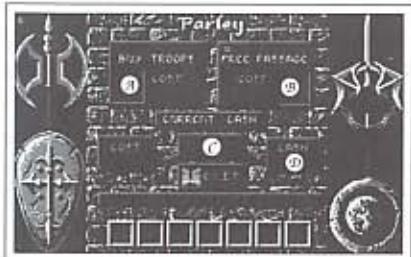


Dies zeigt detailliert die Gesundheit, Moral und Fähigkeiten von Führer und Truppe. Die Truppenmoral folgt einer einfachen Rechnung: sie steigt durch das Töten von Feinden und sinkt, wenn man getötet wird! Bei hoher Moral handeln die Truppen selbstständig und töten nach eigenem Gutdünken; wenn sie niedrig ist, werden sie unsicher und brauchen eine starke Hand. Typ und Anzahl der Waffen und Rüstungen in Gebrauch werden hier ebenso gezeigt.

### Verhandlungen (H)

Wenn man das erste Mal eine nicht von Ungeheuern bewohnte Szenerie betritt, kann man entweder verhandeln oder kämpfen. Dieses Icon ermöglicht den Zugang zum Verhandlungsbildschirm.

- ① Truppen kaufen
- ② Freien Durchgang kaufen
- ③ Objekte kaufen
- ④ Momentaner Geldstand



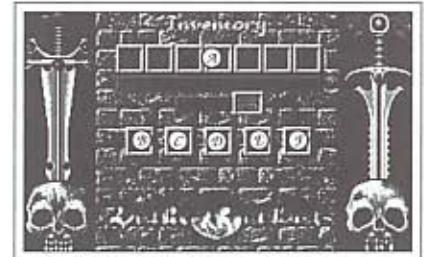
Im Verhandlungsmodus hat der Führer drei Möglichkeiten: er kann Truppen zusammenziehen, wenn die Art in dem Szenario seine eigene ist (A); wenn er genügend Geld hat, kann er sich freien Durchgang erkäufen (B); oder er kann Güter von den Einwohnern kaufen (C).

Dieser Schirm ist in Gebieten, die nur von Ungeheuern bewohnt werden, ungültig, und sobald Feindseligkeiten entstehen, versagt er. Am Ende jedes Szenarios wird er zum Reise-Icon, das die Weltkarte zugänglich macht, und mit dem man in ein neues Szenario wandern kann.

### Inventar (I)

Mit diesem Icon kommt man zum Inventarschirm:

- ① Mitgetragene Gegenstände
- ② Waffen-Icon wählen
- ③ Handwaffe wählen
- ④ Geschöß wählen
- ⑤ Eß-Icon
- ⑥ Mülltonnen-Icon



Dies zeigt einfach das ganze Inventar, die momentan gewählte Rüstung, Schlachtwaffe, Schußwaffe und die Beute aus dem momentanen Szenario. Mit Icons kann man Gegenstände von der Beute zum Inventar bringen und vom Inventar zum Müllheimer und damit aus dem Spiel. Es gibt eine Grenze für die Menge, die man tragen kann.

Die Grundregel für die Handhabung der Gegenstände ist, den entsprechenden Gegenstand anzuklicken, (mit den Pfeilen können Sie das gesamte Inventar durchsehen), und dann auf eines der Icons zu klicken. Um einen Apfel zu essen, klicken Sie zuerst den Apfel und dann das Eß-Icon. Um einen Zaubersstab als Ihr Geschöß zu wählen, klicken Sie erst den Zauberstab und dann das Geschöß-Wahl-Icon.

### Die Weltkarte

Sie ist nur zugänglich, wenn ein Szenario beendet wurde. Man kann wählen, in welches der angrenzenden Gebiete man gehen möchte. Sobald eines gewählt wurde, wird es geladen und der ganze Kreis von Verhandlungen und Kampf beginnt erneut.

## BATTLEMASTER

### EINE EINFÜHRUNG FÜR ANFÄNGER

Sie haben jetzt alle Informationen, die Sie brauchen, um ein »Battlemaster« zu werden. Wenn Sie mit Spielen dieser Art vertraut sind, möchten Sie sich sicher nun gleich ins Getümmel stürzen. Für Leute, die alles etwas vorsichtiger angehen, folgt nun eine Führung durch die ersten beiden Kampfszenarios. Gleich welchen Anführer Sie wählen, Dorins Delve oder Dullham werden sich in der Nähe Ihrer Heimatstadt befinden.

#### Dorins Delve

Wählen Sie Ihren Anführer, wie schon im Handbuch beschrieben. Jedem Anführer steht eine unterschiedliche Anzahl von Männern zur Verfügung. Krieger (warriors) sind ganz auf sich allein gestellt. Bei dieser Einführung ist es zweckmäßiger, weder einen Elfen noch einen Menschen zu wählen, da diese in den ersten beiden Szenarios zu Hause sind. Haben Sie einen Anführer gewählt, so erscheint eine Weltkarte und Sie müssen ein Szenario in der Nähe Ihrer Heimatstadt aussuchen. Wählen Sie Dorins Delve (oder Dullham). Das Szenario wird nun geladen. Wenn Sie Dorins Delve gewählt haben, werden Sie sich in einer Felslandschaft wiederfinden. Spielen Sie zuerst Dullham, so finden Sie unten weitere Spielhinweise.

Überprüfen Sie auf dem Scanner die Position des Gegners (gelbe Punkte) und entscheiden Sie über die Aufstellung Ihrer Gruppe. Eine Keilform, bei der sich der Anführer hinten befindet, ist die sicherste Aufstellung, solange Sie sich noch mit den taktischen Gegebenheiten des Spiels vertraut machen.

Überlegen Sie, wo Sie den Gegner am besten angreifen sollten. Wenn mehrere feindliche Truppen sich zusammengefunden haben, warten Sie, bis sie sich getrennt haben, da es schwieriger ist, es mit einer großen Gruppe auf einmal aufzunehmen als kleinere Gruppen nacheinander anzugreifen. Für längere Entfernungen können Sie Pfeil und Bogen benutzen, aber wenn der Gegner sich weiter nähert, müssen Sie sich schnell auf andere Waffen umstellen können. Bäume und Felsen bieten gute Deckung, wenn der Pfeisregen gefährliche Formen annimmt.

In Dorins Delve hält sich ein Wachposten im Gestrüpp westlich des Pfades versteckt. Wenn Sie einfach den Pfad entlangmarschieren, wird er Alarm auslösen, und die Zwerge machen sich dann zur Verteidigung bereit. Wenn Sie sich so weit wie möglich nach links durch die Büsche schlagen, können Sie den Posten überraschen. Sie werden es dann am versteckten Höhleneingang mit weniger Gegnern zu tun haben.

Nachdem der Großteil der feindlichen Armee vernichtet worden ist, können Sie die Umgebung durchplündern. Von Ihrem Startpunkt aus bewegen Sie sich nach Osten, bis Sie eine Felsenöffnung erreichen - nehmen Sie die Kiste vorsichtig auf, während Sie sich an der Wand halten, da sich direkt gegenüber dem Eingang zur Höhle eine Falltür befindet.

Folgen Sie dem Pfad, der durch die Mitte der Landschaft führt, nach Norden. Wenn Sie sich der Klippe nähern, werden Sie eine neue Öffnung in der Wand bemerken. Die Tatsache, daß Sie diese Öffnung überhaupt erreicht haben, ist Beweis dafür, daß Ihr erster Einsatz ein Erfolg war.

#### Dullham

Sie betreten eine friedliche Landschaft dort, wo eine Brücke über einen Fluß führt. Setzen Sie Ihre Erfahrungen als Anführer und Strategie ein, um die Bewohner zu töten. Wenn Sie den Gegner vom südlichen Flussufer aus angreifen, haben Sie mehr Möglichkeiten, seinen Pfeilen auszuweichen, aber die Deckung ist besser auf dem anderen Ufer. Haben Sie die Dorfbewohner vernichtet, so überqueren Sie die Brücke (falls Sie dies nicht schon getan haben) und folgen dem Pfad ins Dorf Dullham. Bevor Sie die Dorfmitte erreichen, schwenken Sie nach rechts oder links ab, da sich am anderen Ende des Pfads eine Falle befindet. Betreten Sie die Häuser und sammeln Sie sämtliche Lebensmittel und andere nützliche Gegenstände ein. Darunter sollte sich ein Schlüssel befinden, mit dessen Hilfe Sie das verschlossene Haus im Osten des Dorfs betreten können.

Gehen Sie die Treppe links von der Tür hinunter in den Keller. Seien Sie vorsichtig, da sich wahrscheinlich noch einige Hausbewohner dort aufhalten. Nehmen Sie alles mit, was die Bewohner zurückgelassen haben und gehen Sie zum nächsten Szenario weiter.

Wenn Sie Ihre Verhandlungstaktiken üben wollen, so wählen Sie zu Beginn einen Elfen als Anführer und erhandeln Sie sich mehr Truppen oder freien Durchzug. Sie können auch einen Menschen als Anführer wählen und einen freien Durchmarsch durch das Dorf Dullham verhandeln.

Diese ersten beiden Szenarios sollen Ihnen den Einstieg ins Spiel erleichtern. Sie können Truppenaufstellungen üben, Ihre Taktiken entwickeln und sich mit der Steuerung vertraut machen. Überleben Sie die Auseinandersetzungen nicht, so bedenken Sie, daß nichts gefährlicher ist, als sich unvorbereitet in die Schlacht zu stürzen. Ein guter Anführer weiß, wann er warten und beobachten soll.

## DAS BUCH DER UNGEHEUER

Es ist seit alters her bekannt, daß der Stein des Lebens den unschönen Plan des Lebens enthielt, den genetischen Code. Als er in die Kessel des Hüterturms gepflanzt wurde, lebte sein inneres Feuer auf und seine tausendsfältigen Muster begannen die perfekte Art zu formen - die Erstgeborenen.

Der König der Erstgeborenen zerbrach den Stein jedoch, und seine Scherben fielen in die Kessel zurück. Aus jeder Scherbe entstand eine neue Art. Die vier größten Splitter entwickelten sich schnell zu den vier Hauptarten: Menschen, Orcs, Elfen und Zwerge. Aber es gab noch andere Stücke. Selbst aus dem winzigsten Splitter kroch früher oder später eine Lebensform: je kleiner der Splitter, desto größer die Mutation, desto größer die Abweichung von der Perfektion.

Die Kreaturen, die aus diesen Fragmenten entsprangen, waren Ungeheuer, verdorben in Geist und Körper. Einige der extremen Mutationen starben durch natürliche Auslese oder durch eine zu kleine Anzahl. Von denen, die überlebt haben, ist die folgende Liste die einzige zuverlässige.

### Niedere Ungeheuer

Diese relativ dummen Kreaturen sind über das ganze Land verteilt und leisten keinen nennenswerten Widerstand. Im allgemeinen handelt es sich um zu unnatürlicher Größe mutierte Arten.

### Riesenspinnen

Erscheinung: Spinnen, meist schwarz, 1 Meter lang

Rüstung: Weiche Haut

Angriff: Biß; einige spucken giftiges Gas.

Magie: Keine

Einstufung: Südliche Arten sind relativ harmlos; nördliche Varianten sind gefährlich.



Riesenspinnen verfügen nur über tierische Intelligenz: sie sind nur einige der wenigen netten Dinge, auf die man in der Wildnis trifft. Sie ziehen unterirdische Orte vor, haben aber auch schon Waldgebiete infiltriert.

### Libellen

Erscheinung: Bunte Libellen, 1 Meter lang.

Rüstung: Weiche Haut

Angriff: Biß

Magie: Keine

Einstufung: Meist harmlos, aggressiv bei Gebietsverteidigung



Mehr Fliege als Drache. Diese Kreaturen haben allerdings einen unangenehmen Biß. Leben in Wassernähe in abgelegenen Plätzen.

### Libellendrachen

Erscheinung: Bunte Libellen 1-2 Meter lang

Rüstung: Weiche Haut

Angriff: Biß

Magie: Feueratem

Einstufung: gefährlich



Mehr Drache als Fliege, obwohl sie wie ihre harmloseren Artsverwandten aussehen. Sie sind aggressiv, greifen immer an und sind immer für unangenehme Überraschungen gut: große Gruppen haben ohne vorherige Warnung ihren Feueratem losgelassen. Leben in Wassernähe in abgelegenen Orten. Werden manchmal als Schutz gegen ungewollte Besucher, die sie verbrutzeln, eingesetzt.

### Schlangen

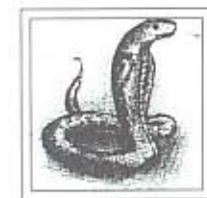
Erscheinung: Schlangen, 1-2 Meter lang

Rüstung: Haut

Angriff: Giftiger Biß

Magie: Seltene

Einstufung: Von harmlos bis gefährlich



Es gibt viele verschiedene Arten von Schlangen: einige sind vollkommen harmlos, andere spucken Gift - und einige wenige benutzen Magie, diese sind sehr gefährlich. Leben im ganzen Land.

### Intelligente Ungeheuer

Fortgeschrittenen Lebensform, die größere Intelligenz und Kraft besitzt - und die deshalb ein raffinierterer Gegner ist. Der Reisende muß vorsichtig vorgehen und jeden Schritt klug planen, wenn er die Begegnung überleben will.

### Skorpione

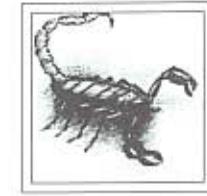
Erscheinung: Skorpion, 2,40 Meter lang

Rüstung: Haut mit knochigen Platten

Angriff: Spucken giftiges Gas; hacken mit Beißzangen und Stachel

Magie: Keine

Einstufung: Sehr gefährlich



Diese Kreaturen entstanden aus einem großen Stück Stein, deshalb gelten sie schon fast als Rasse. Ihr Sozialverhalten ist aber anders: sie bilden eine Art Massengesellschaft, ohne individuellen Willen oder Intelligenz. Das macht sie noch gefährlicher, denn sie kennen keine Angst, und die gesammelte Intelligenz der Gruppe ist überraschend. Im Kampf sind sie schreckliche Gegner: ihre gepanzerte Haut schützt sie vor Angriffen, während sie selber mit Klauen und Schwanz angreifen können. Sie leben nur in Wüstengebieten: das Gerücht will es jedoch, daß die Ores im Norden mit ihnen soweit kommuniziert haben, daß ein Paket geschlossen wurde.

Tiere zeichnen sich durch ihre widerstandsfähige Haut und ihre Instinktsicherheit aus. Einige Splitter verwandelten normale Arten in verzerrte, häßliche Abarten von gigantischer Größe. Dem unachtsamen Reisenden könnten sie Schwierigkeiten bereiten.

#### Riesenfledermäuse

Erscheinung: Schwarze Fledermäuse,

1,20 Meter und länger

Rüstung: Haut

Angriff: Biß

Magie: Keine

Einstufung: Lästig



Große und aggressive Fledermäuse, die unterirdisch leben. Werden oft mit Vampiern verwechselt, allerdings nicht lange.

#### Die Untoten

Sie sind körperlose Einheiten, die es schon sehr lange gibt. Seit der Ankunft des Hüters haben sie sich jedoch vermehrt. Ihre unnatürliche Erscheinung weckt Furcht in allen Lebensformen - und im schlimmsten Fall können sie töten.

#### Geister

Erscheinung: Gewöhnliches weißes Bettlaken-Gespenst

Rüstung: Kein Körper

Angriff: Mit Waffentyp

Magie: Seltene

Einstufung: Meist harmlos bis gefährlich



Nach untoten Maßstäben normale Kreaturen. Spukgestalten, die dort auftauchen, wo jemand durch Gewalt ums Leben kam.

#### Geisteraugen:

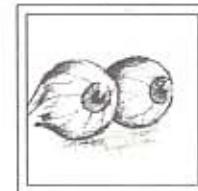
Erscheinung: Große körperlose Augen

Rüstung: Keinen Körper

Angriff: Saugen bei Kontakt Gesundheit auf

Magie: Blitzstrahlen

Einstufung: Ärgernisse



Diese Ungeheuer wurden erst mit der Ankunft des Beobachters bekannt, deshalb glauben viele, daß er für sie verantwortlich ist. Niemand wollte bis jetzt jedoch sein Leben riskieren, um diese Behauptung zu beweisen.

#### Grinsende Geister

Erscheinung: Körperfeste Münder, 0,9 Meter weit

Rüstung: Keinen Körper

Angriff: Biß

Magie: Unterschiedlich

Einstufung: Verschieden, meist gefährlich



Diese grinsenden Spukgestalten sind angeblich die untoten Geister von jenen, die starben, bevor sie ihre furchtbaren letzten Worte sprechen konnten. Sie leben in ehemaligen Schlachtfeldern, also fast überall, und kluge Leute bleiben davon weg.

#### Vampire

Erscheinung: Schwarze Fledermäuse,

1,20 Meter und länger

Rüstung: Keinen Körper

Angriff: Biß

Magie: Ja

Einstufung: Sehr gefährlich



Keine Fledermäuse, sondern menschliche Zauberer, die es vorzogen, über den untoten Weg zur Unsterblichkeit zu kommen. Seit der Ankunft des Beobachters können sie ihre Gestalt nicht mehr ändern und sind in der Fledermausgestalt gefangen.

## Magische Kreaturen

Die Magie ist eine starke und geheimnisvolle Kraft, die gelegentlich in eine pulsierende Form geleitet und so nutzbar gemacht wird; diese Formen kann man eigentlich nicht als 'Leben' bezeichnen. Die Elemente sind die vorherrschenden Manifestationen, die flüchtigste und furchtbarste ist jedoch der Drache.

### Feuerelemente

Erscheinung: Kleine, bewegliche Feuerkugeln mit Kometenschwanz

Rüstung: Keinen Körper

Angriff: Keiner

Magie: Feuerangriff

Einstufung: Ärgernisse



Die Feuerelemente haben entweder einen freien Willen oder sind an einen Zauberer gebunden. Die freie Art lebt in der Nähe von natürlichem Feuer. Die gebundene Art ist 'Wache und Diener eines mächtigen Zauberers, der sie nach Belieben rüst.'

### Lichtelemente

Erscheinung: Kleine, funkelnnde Sterne

Rüstung: Keinen Körper

Angriff: Keinen

Magie: Blitze

Einstufung: Ärgernisse



Diese Elemente sind schwieriger zu binden als die Feuerelemente. Die Mehrheit ist frei; in dieser Form sind sie Irrlichter, schelmische Geister, die in Sumpfgebieten leben und unvorsichtige Abenteurer durch eine Mischung von Kampf und Treibsand zu einem vorzeitigen Ende führen.

### Balldiener

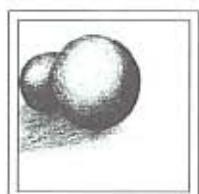
Erscheinung: Hüpfender, grüner Ball, 1,20 Meter Durchmesser

Rüstung: Dicke Haut

Angriff: Sprung

Magie: Normalerweise keine

Einstufung: Lästig



Das Ballmonster war lange Zeit ein Haustier aller Rassen: loyal, freundlich und spielfreudig. Gegen Eindringlinge sind sie jedoch aggressiv, ihr Sprung ist schmerhaft, wenn nicht tödlich.

## DAS BUCH DER WAFFEN

In diesen Jahren des Kampfes und des Chaos, die das Land in eine schreckliche Einöde verwandelten, gibt es nur wenige Berichte über Waffen und Waffenkunst. Die folgende Liste ist relativ vollständig und enthält Details über die großen Waffenschmiede und ein Kompendium ihrer Hauptwerke. Von ihnen können sieben als wahrhafte Meister ihrer Kunst bezeichnet werden; obwohl die Geheimnisse ihrer Entwürfe und Techniken auf immer verloren sind, blieben ihre Artefakte dennoch erhalten. Einige der Waffen (wie z.B. Sulandirs Zauberstab) verleihen Zauberkräfte, und ersetzen die Geschicklichkeit des Kämpfers durch ihre eigene; Waffen konventionellerer Art, wie die Äxte und Schwerter nach Art des Baglin oder die Rüstung des Feadil verbessern die Geschicklichkeit des Kriegers und tragen zu seinem Ruhm in der Schlacht bei. Die Schmieden sind kalt geworden, die Werkzeuge sind zu Staub verfallen, aber die Erinnerung an diese Waffen bleibt erhalten, und ist ein Verbindungsstück unserer gemeinsamen Vergangenheit. Diejenigen, die nach Macht streben, tun gut daran, dieses Buch genau zu studieren.

### CURANDRILS RINGE

Der größte aller Waffenschmiede war Curandril, ein Elfschmied aus Brilmar, der Elementtringe schlug, die dem Träger Macht über die Elemente verliehen. Diese Ringe haben die Elfen lange Zeit vor dem Einfall der Drachen beschützt. Nendil und Gondrim kontrollierten die Elemente Erde und Wasser, so daß sie es dem Träger ermöglichten, Flüsse zu überspringen und Gruben zu überschreiten.

Normellon	+30 gegen Feuer (Feuerfreund)
Sulandir	+30 gegen Feuer (Windwanderer)
Nendil	Wasserweg (Freund des Wassers)
Gondrim Grubenweg	(Steinmarsch)
Feuerrüstung	+20 Panzerhemd, +20 gegen Feuer (spezial)
Lichrüstung	+20 Kettenhemd, +20 gegen Blitze (spezial)
Curandrils Ring	+20 (Schlachtring)



### BAGLINS BEILE

Ebenfalls erwähnenswert ist Baglin, der Axtmacher, ein Zwergenschmied von großem Ansehen, dessen Geschick in der Waffenkunst unerreicht war. Obwohl seine Spezialität Äxte waren, machte er auch einige Schwerter, die den Menschen und Elfen als Teil eines Friedensangebots gegeben wurden. Als die Zwerge ihre Rückgabe forderten, brach ein Krieg aus. Unter ihnen war das drachentötende Schwert Norbane. Baglins Schlachtaxe verhalfen den Zwergen zu vielen Siegen über die Orcs; von der großen Axt, Orcruth, sagt man, sie könne jeden Orc mit einem Schlag erledigen.

Orcruth	+30 Orc-tötende Schlachtaxt
Baglins Beil	+10 Orc-tötende Schlachtaxt
Norbane	+10 drachentötendes Breitschwert
Lokrist	+0 drachentötendes Langschwert



## SULRANDIRS ZÄUBERSTAB

Sulrandir der Große war ein großer Elfenzauberer. Seine Spezialität waren Zauberstäbe, in die er viel Macht stecken ließ, und die so Kampfzauber verhängen konnten. Auch seit Ankunft des Hüters noch gültig.

Firefinger (Feuerfinger)	+20
Lightfinger (Lichtfinger)	+20
Firehand (Feuerhand)	+40
Lighthand (Lichthand)	+40
Firefist (Feuerfaust)	+60
Lightfist (Lichtfaust)	+60
Firehammer (Feuerhammer)	+80
Lighthammer (Lichthammer)	+80
Sulrandirs Hand	+100 Feuer
Sulrandirs Faust	+120 Blitze



## FEADILS RÜSTUNG

Ein Waffenschmied höchsten Ranges war Feadil, der sich auf Rüstungen spezialisiert hatte. Obwohl er am liebsten mit Kettenhemden arbeitete, war sein größtes Werk die Drachenhaut, die dem Träger den gleichen Schutz wie einem Drachen verlieh, ohne die sozialen Nachteile, die so ein Drache normalerweise mit sich bringt.

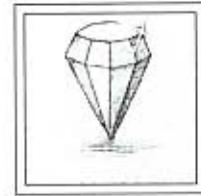
Drachenhaut-Rüstung	+0 Drachenhaut
Feadils Beilmauer	+20 Drachenhaut
Beilbann	+30 Kettenhemd
Bogenbann	+25 Kettenhemd



## DIE JUWELEN DES MALELDIL

Der dritte der berühmten Elfenschmiede war Maleldil; er war der beste Kenner der Macht der Juwelen. Sein Meisterwerk war ein Diamantenstern, ein Talisman, der seinen Träger vollkommen gegen Feuer schützte. Man sagt jedoch, er sei von dem Drachen des Mount Fang zerstört worden, der seine Macht fürchtete. Der Rubinenstern, die geringere Schwester, existiert noch.

Diamantenstern	+100 Feuerresistenz
Rubinenstern	+20 Feuerresistenz
Smaragdenstern	+20 Gasresistenz
Saphirstern	+20 Blitzresistenz
Maleldils Juwel	+15 gegen alle Magie



## HEILIGE WAFFEN

Edmund von Westhafen war ein menschlicher Kleriker, der die Kirche der Menschen gründete, einen religiösen Orden, der auf fanatischen Hass gegen alles nicht-menschliche beruhte. Eine Weile lang war er sehr beliebt und hatte viele Anhänger: die Macht der Gebete der Menschheit lag in seinen Händen: deshalb waren seine Segen wirksam und seine Flüche gefürchtet. Man sagt, daß in dem Schwert Peacebringer (Friedensbringer) noch einer seiner Segen nachwirkt. Peacebringer ist eine sagenhafte heilige Waffe, die viele abwegige Seelen zur ewigen Ruhe geleitet hat. Seit dem Fall des Alten Adanost wurde es auf vielen Feldzügen eingesetzt, um Bloodwaste von den untoten Geistern zu befreien, die im Drachenfeuer umkamen. Trotzdem ist die Ebene immer noch in Geisterhand.

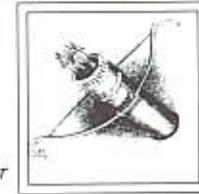
Peacebringer	+30 Heilig
Reue	+10 Heilig
Absolution	+0 Heilig
Heilige Kette	+10 gegen Ungeheuer
Zauberfluch	+10 gegen Magie
Glaube	erzielt nichts



## LANGBOGEN

Der Grüne Jäger war ein menschlicher Zauberer von hohem Ansehen, der bei den Elfen lernte und viel von ihrer Kunst wußte. Er schuf viele feine Langbogen, einschließlich Virilas Bogen, der Glaswen zum Verhängnis wurde.

Virilas Bogen	+20 Langbogen
Der Bogen des Jägers	+10 Langbogen, +30 gegen Ungeheuer
Grüner Pfeil	+0 Bogen, +20 gegen Ungeheuer



## DIE WAFFENKUNST DER ORC

Die Orcs brachten nur wenige große Waffenschmiede hervor; und diese spezialisierten sie sich auf Vernichtungswaffen. Als Schlachtwaffe benutzten sie am liebsten das Krumschwert und für den Fernkampf die schwere Armbrust. Kopfsbringer, Schädelspalter und Halsabschneider waren die fantasievolleren Namen dieser Waffen. Die Zauberer der Orc konzentrierten sich meistens auf die Manipulation von giftigen Gasen (und sie tun das immer noch), und deshalb sind die überlebenden orc'schen Zauberstäbe meist die Gasvariante. Der berüchtigste war Deathbreath (Todesatem), der in den großen Schlachten eingesetzt wurde.

Headbringer (Kopfsbringer)	+20
Skullsplitter (Schädelspalter)	+15

Throatmangler (Halsabschneider)	+15
Gizzard Jobber (Magenschlitzer)	+10
Spiney Elflicer (Spiney Essenschlitzer)	+10

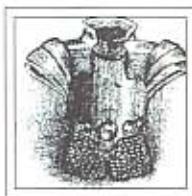
Elf Shafter (Elfspitz)	+20
Grum's Bow (Grums Bogen)	+15
Geek Bow (Geek Bogen)	+15
Dwarf Nailer (Zwergennagler)	+10
Orcscher Zauberstab	+20 Gas
Kampfstab	+40 Gas
Orcscher Schlachtstab	+60 Gas
Orcscher Rangsprenger	+80 Gas
Kriegsherr	+100 Gas



### ANDERE ARTEFAKTE

Es gibt einige wenige legendäre Artefakte, deren Schmied unbekannt ist und die ihren Namen von ihren Trägern ableiten. Dogrin war ein Zwerg, dessen Vater von einem Pfeil der Orcs in der siebten Schlacht von Angaglir getötet wurde. Er wurde so besessen von der Gefahr der Armbrüste, daß er eine Rüstung entwarf, die solche Angriffe nutzlos machte. Naugar, der König der Zwerge, war von dem Resultat so beeindruckt, daß er den bis dato unbekannten Schmied verpflichtete, ihm eine noch bessere Rüstung anzufertigen.

Dogrins Rüstung	+5 unverletzbar gegen Pfeile
Naugars Rüstung	+30 unverletzbar gegen Pfeile



Eine weitere Kuriosität ist die Rüstung des Braunen Zauberers, die ein Lederanzug ist, der den Träger von Kopf bis Fuß einhüllt. Durch Zauber bedingt, kann man trotzdem durch ihn atmen, ist aber gegen Gasangriffe immun. Außerdem kann man nicht ertrinken, die Rüstung ist jedoch so schwer, daß man nicht schwimmen kann, ist also in dieser Beziehung von zweifelhaftem Vorteil.

Rüstung des Braunen Zauberers	+15, +30 gegen Ungeheuer
-------------------------------	--------------------------

Der Ursprung von Elrins Jagdbogen ist ebenfalls unbekannt, aber seine Schlagkraft gegen die perversen Kreaturen dieses Landes ist sagenhaft.

Elrins Jagdbogen	+15, +30 gegen Ungeheuer
------------------	--------------------------

### WELTLICHE OBJEKTE

Dies sind verschieden starke Gegenstände, die vor langer Zeit von unbekannten Waffenschmieden angefertigt wurden.

Zwerg Brustplatte	+25 Brustplatte
Zwerg geplättelte Rüstung	+30 geplättelte Rüstung
Zwerg Panzerhemd	+15 Panzerhemd
Zwerg Kettenhemd	+10 Kettenhemd
Zwerg Schlachtaxt	+10 Schlachtaxt
Zwerg Runenaxt	+15 Schlachtaxt
Zwerg Armbrust	+10 Armbrust
Zwerg Schwere Armbrust	+15 Armbrust
Elf Panzerrüstung	+20 Panzerrüstung
Elf Brustplatte	+15 Brustplatte
Elf Panzerhemd	+10 Panzerhemd
Elf Kettenhemd	+5 Kettenhemd
Elf Langschwert	+10 Langschwert
Elf Runenschwert	+15 Langschwert
Elf Bogen	+20 Bogen
Besserer Bogen	+5 Bogen
Feuerring	+10 gegen Feuer
Blitzring	+10 gegen Blitze
Geringerer Schlachtring	+10 Ring der Schlacht
Rubinenkette	+5 gegen Feuer
Smaragdkette	+5 gegen Gas
Saphirkette	+5 gegen Blitze
Orc Ledewams	+5 Ledewams
Orc Lederrüstung	+10 Lederrüstung
Orc Schlachtrüstung	+20 Lederrüstung
Orc Blitzwerfer	+5 Armbrust
Orc Schwerer Pfeil	+10 Armbrust
Orc Krummschwert	+5 Krummschwert
Orc Schlachtbeil	+10 Krummschwert
Stampfer	+15 Keule
Blaues Breitschwert aus Stahl	+5 Breitschwert
Schwarzes Breitschwert aus Stahl	+10 Breitschwert

Zauberei ist letztendlich reine Zauberei. Die wahre Stärke der magischen Gegenstände, die oben beschrieben wurden, liegt darin, daß sie nicht nur die Kräfte des Besitzers verstärken, sondern auch die seiner Anhänger. Wenn also ein Zauberer den Zauberstab »Firefist« schwingt, dann erzeugt er nicht nur einen Feuerball, sondern die Pfeile seiner Anhänger werden sich auch in Feuer verwandeln. Magische Kräfte hatten in den alten Zeiten eine größere Bedeutung, die hier wiedergegeben ist.

PSS suchen immer Spieldesigner, Künstler, Programmierer und Autoren. Wenn Sie glauben, daß Ihr Können den Ansprüchen Großbritanniens führenden 16-bit Software-Hauses gerecht wird, wenden Sie sich an Graeme Boxall unter der Nummer: London (071) 928 1454



© 1990 PSS. Das Computerprogramm und sein Begleitmaterial sind durch nationales und internationales Copyright geschützt. Aus- und Verleihen, Reproduktion, Übersetzung, Kopieren, Übertragen und öffentliche Vorführung sind ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Mirrorsoft Limited nicht gestattet. Alle Rechte, die Autoren und Besitz betreffen, sind weltweit vorbehalten.

Mirrorsoft Limited, Irvin House, 228 Southwark Street, London SE1 0SW  
Tel: (071) 928 1454