

STARBYTE

Software GmbH

Nordring 71
4630 Bochum 1
Tel. 0234 / 680460
Fax: 0234 / 680497



SPIEL DEFEKT?

Ist Ihr Spiel defekt, oder haben Sie Probleme mit dem Laden des Spiels? Dann schicken Sie die Diskette, egal woher Sie das Programm bezogen haben, bitte direkt und ohne Verpackung an uns zurück.

Viel Spass wünscht Ihnen

Starbyte Software GmbH Nordring 71 4020 Bochum

Inhaltsverzeichnis

I. Installation und Programmstart	Seite 6
Start von Underlin	Seite 6
Erstinstallation	Seite 7
Reparieren	Seite 7
II. Spiel of Adventure oder das Welt. Image	Seite 8
III. Das Spiel und seine Regeln	Seite 10
Bedienungsinformation	Seite 10
Erstinstallation	Seite 11
Reparieren	Seite 11
Erstinstallation II	Seite 12
Spiel of Adventure	Seite 12

IV. Die Vorbereitung auf das Leben in Japan Seite 39

Zustandskennzeichen	Seite 39
Formierung der Persönlichkeit als Hauptvorbereitung	Seite 39
Erste Schritte in den Studien	Seite 39
Die Wägen	Seite 39
Übungen auf Japan	Seite 41
Verhalten von Frauen	Seite 42
Wohnen und andere Einrichtungen	
Die erste Auswanderung	Seite 43

V. Informationen über Japan Seite 45

Nipponische Tinktur	Seite 45
Haarwäsche, Haarschneid & Haarmodell	Seite 54
Erziehungsgewinnung	Seite 63
Geld und Währung	Seite 64
Waffen und andere Gegenstände	Seite 65
Essenszubereitung und Gewürze	Seite 71

Wichtige Deutsch-Japanische und Japanisch-Japanische Übersetzungen (M.C.)	Seite 71
Die Meister auf Japan	Seite 71
Der Tinktur und Schinken	

VI. Typen und Tinktur Seite 75

VII. Tinkturverteilung in Japan, Japanische Seite 77

Chinesische Tinktur	Seite 78
Japanische Tinktur	Seite 79

Installation und Programmstart

Start von Diskette

Setzen Sie das Spiel von Disketten spielen, so benötigen Sie vorher bitte eine Sicherungskopie zu. Hiermit können können Sie das Bedienungsanleitung Ihres Computers entnehmen.

Am 1.11

Legen Sie Ihre Spiel von Disketten in Laufwerk A oder B ein. Schalten Sie den Rechner ein. Ein Doppelklick auf das Icon SPIEL11.DOC führt zum Programmstart.

Am 1.11

Legen Sie Ihre Spiel von Disketten ein, wenn das System die Workbench Disk verlangt. Das Programm wird nun automatisch geladen und gestartet.

IBM PC und Kompatibel

Legen Sie Ihre Spiel von Disketten in Laufwerk A oder B ein und geben Sie MS-DOS ein. Laden Sie den Zugriffsplatz vom gegebenenfalls mit dem Kommando A oder B auf den

gewünschte Laufwerk ein. Wenn Sie einen PC mit 312 KB Hauptspeicher besitzen, dann müssen vor dem Programmstart keine speicherintensiven Programme geladen werden.

Am 1.11

Benutzen Sie bitte die Sonderbelege vom Handbuch!

Installation

IBM PC und Kompatibel

Legen Sie die Programm-Disketten A in Ihr Diskettenlaufwerk und laden Sie den Zugriffsplatz mit A oder B ein. Dann starten Sie das Installationsprogramm durch Eingabe von Install und <Enter>.

Farbwiedergabe

Setzen Sie mit der Farbwiedergabe nicht zufrieden sein, so prüfen Sie bitte Helligkeit und Kontrast, bzw. bei VGA- oder MultiSync-Anschlüssen die Einstellung der Displaykarte.

Spirit of Adventure über die Welt Lamarg

Wer hat es sich nicht schon einmal gewünscht, die Götter der Götter auf seiner Seite zu haben und vor allem Unglück verschont zu bleiben?

Die Welt Lamarg, die sich aus einem einzigen Kontinent zusammensetzte, bestand aus der Götter der Götter. Den Bewohnern von Lamarg wurde Schutz vor dunklen Mächten gewährt, sie waren mit magischer Kraft ausgestattet und all ihre Gebete und Wünsche wurden erfüllt.

Durch vier Jahrhunderte begannen sich die Lebensweisen von Lamarg mehr und mehr von den Göttern abzuwenden. Zu Beginn entstand unter den Lamargianern der Irrglaube, die magischen Kräfte verkörpertem dem eigenen Geist, schließlich brachten die Lamargianer den Göttern keine Opfer mehr und am Ende begannen sie sogar die Existenz der Götter. Das höchste Heiligtum des Kontinents, der Berg Mithra, wurde in der Folge dieser Entwicklung von Lamargianern zerstört. Einige Abenteurer nutzten das Mithra als Operationsort für Dämonen und dunkle Mächte.

Die Antwort der Götter ließ nicht lange auf sich warten. Sie vertrießen Lamarg und deren Bewohner aus ihrer Götter. Die Zaubersprüche der Lamargianer versagten, Unwetter und Katastrophen brachen über das Land herein, und der Kontinent wurde in eine Vielzahl kleinerer und größerer Inseln zerstückelt. Auch der Berg Mithra, das damals höchste Heiligtum, wurde zerstört. In einer unheimlichen Explosion zerbrach es, und es bildeten sich eine riesige Wolke über Lamarg. Aus der tiefen Götterbrücke auf der Inseln nieder und verstreuten weiter Teile des Landes. Der entstehende Staat legte sich an einigen Stellen als mysteriöse Schicht auf die Erde, an anderen Stellen wurde er durch den Regen ausgewaschen. Die vom Himmel gesendeten Feuerstürme, die später den Namen Kometensturm erhielten sollten, wurden durch Hebeln verursacht, verschwanden in Bergspalten oder im Meer. Bei späteren Gebirgsbildungen auf diesem Land und beim Abfluss unter Tage wurden jedoch einige Kometenstürme gefunden.

Nachdem sich die verbliebene Bevölkerung von Lamarg in Land von Jahrhunderten mühen mussten, wurden Folgen der Katastrophensturm beseitigt, bildete sich allmählich wieder ein gesichertes Leben auf dem zerstörten Kontinent aus. Wissenschaft, Kultur und Religion nahmen wieder einen wichtigen Platz in der neu entstandenen Zivilisation ein. Einige Wissenschaftler und Gelehrte begannen sich mit der Vergangenheit von Lamarg auseinanderzusetzen. Die Antwort geht vor allem den Kometenstürmen und verschiedenen, seltener unbekannten Tempeln, die an einigen Stellen von

Lansage entdeckt wurden. Die Bestrebungen wurden immer wieder von neuen Entdeckungen geleitet. So konnten die verschiedenen Rauschstoffe in 18-Gruppen klassifiziert werden.

Eine weitere interessante Eigenschaft des Rauschsteins wurde entdeckt. Der erste Abnehmer, der einen heiligen Tempel betreten konnte, war ein Besitzer von dem Rauschstein. Danach war der Name der Tempel gebrochen, und auch der anderen Lebenswesen von Lansage. Mithras die Heiligtümer nicht mehr verschlossen.

Winge Göttern begannen daraufhin, mit Hilfe von Rauschsteinen in den Tempeln Rauschsteine zu erzeugen und schon bald fanden sich andere Nachahmer, die die Kraft der Rauschsteine für eigene Zwecke nutzten. Schnell waren Besitzer von Rauschsteinen aufgrund der Macht der Rauschsteine angesehen und geschätzt. Dem entsprechenden Beispiel ist auch die Tatsache keine Ausnahme, daß sich in der Zwischenzeit bewährte und intensive Wissen Rauschsteine beschafft hatten und somit in der Lage waren, Rauschsteine zu erzeugen.

Auch der niedergegangene Staat war von den Wissenschaftlern genau untersucht worden. Es schien, die auf ihm wachsenden Wurzeln mit magischer Kraft zu erfüllen. Viele Bewohner auf Lansage hatten von Geburt an, die von dieser Kraft entstandenen Taten auf den Lebensweg mitbekommen. Dabei schienen Art, Intensität und Auswirkung der Taten in Abhängigkeit von Region und Herkunft der Lansager zu variieren. An wenigen Stellen auf Lansage soll die Konzentration des Staates so stark sein, daß die Wissen dieser

Region nur ein einziges Talent in ihrem Leben erwerben können. In der Wirkung erwiesen sich die Taten als wertvolle Hilfe im Kampf ums Überleben - auch wenn sie in ihrer Mächtigkeit nicht mit den Rauschsteinen verglichen werden können.

Trotz aller Studien kam es dazu, daß Mithras, der Ursprung des magischen Staates, der Rauschstein und der Tempel mehr und mehr verdrängt wurde. Die Rauschsteine und die von ihnen fließende Macht kristallisierten sich anstatt selbst als Mittelpunkt einer neuen Religion heraus. Es entstand der Kult der Wissenschaft, eine Verehrung von Menschen, die um die Kraft der Rauschsteine und der Rauschsteine wissen und diese zum Nutzen der Menschen einsetzen wollen. Mithras und die alte Religion griffen zunehmend in Vergessenheit, aber wurden gar als unsterblich "Talent der Götter" bezeichnet. Auch die Rauschsteine, als Anhänger einer längst vergessenen Religion angesehen, wurden nur deshalb verehrt, weil der Rauschsteine erzeugt werden können. Da der Kult der Wissenschaft seine Kraft vor allem zum Nutzen der Bevölkerung einsetzt, breitet er sich in weiteren Teilen von Lansage als Einzelgänger aus. Angeblich wird die Kraft der Rauschsteine, Künste werden gelehrt, um Rauschsteine zu erzeugen und das Glück der Gläubigen zu kräftigen und die Ziele der Wissenschaft zu verbreiten. In jeder größeren Gemeinde von Lansage findet sich ein Klerus, dessen Vorsteher oder Vorsteherin meist auch die politisch wichtigsten Personen der Gemeinde verkörpert.

Kaum hatte sich die Ordnung auf Lamaze wieder gelöst, trübten sich auch schon die Gegenpart zum Kult der Wundersen vor. Die Bruderschaft der Trübsen. Die Trübsen haben sich dem Handel mit Opium verschrieben, wobei Geschäfte und Herstellung von Opium nur der Bruderschaft bekannt sind. Opium ist eine pulverförmige Droge, die den Organismus der Abhängigen einem anspannenden Versuch und schon bei der ersten Einnahme zu einer starken Abhängigkeit führt. Abhängige benötigen einezeitlang Injektionen zu verweigern, andererseits helfen sie unter trübsamen Bedingungen und Kreditverhandlungen. Wird die wirtschaftlich gefährliche Forderung von Opium unterbreiten, dass führt dies zu einem stetigen körperlichen Verfall des Nüchternen. Dieser Zustand ist insbesondere deshalb von großer Bedeutung, weil bereits jeder kleine Anzeichen von Lamaze der Droge verfallen ist. Diese große und immer noch zunehmende Vorbereitung hat die Bruderschaft zu einer mächtigen Organisation aufwachen, die in einigen Gemeinden bereits einen Politik betreibt. Die gesamte gesellschaftliche Struktur auf Lamaze ist gefährdet, weil die steigende Kriminalisierung und der Verfall von Sitte und Moral mit der Drogenabhängigkeit einhergehen. Auch der Kult der Wundersen nicht sich inzwischen nicht mehr in der Lage, diese Entwicklung Hindernis zu gestalten und seine stabilisierenden Ziele zu verwirklichen.

Ist Lamaze noch zu retten?

Der Spieler und seine Gruppe

Nachdem Sie mit Hilfe des Handbuchs die Passwortschlüssel gemerkt haben, beginnen Sie das Spiel im Kloster der Stadt Mönche. Sie sollen Wundersen über das Handbuch erfahren, sich mit dem Fährtenführer vertraut machen und danach Ihre Spielgruppe zusammensetzen. Abschließend werden wir Sie dann auch in den Fährtenführer von Spirit of Adventure einweisen.

Einführende Hinweise

Damit Sie sich schnell zurechtfinden, möchten wir die wichtigsten Hinweise zum Handbuch, zur Mini- und Kartenherstellung in dieser Stelle anbringen.

Das Handbuch

Das Handbuch erfüllt eine Vielzahl von Aufgaben. Wie Sie bereits bemerkt haben dürfen, wird es auch für den Passwortschlüssel herangezogen. Weiterhin werden weitere Hinweise über den Hintergrund von Spirit of Adventure sowie einige Tricks und Kniffe aufgenommen. Schließlich bietet es sich aufgrund seiner Aufbau als wichtige Hilfestellung beim ersten Spielen an.

Wir empfehlen Ihnen, das Handbuch genau durchzulesen, da Ihnen dadurch die eine oder andere Niederlage erspart bleiben dürfte und schwierige Situationen besser gemeistert werden können. Für grünen und erfahrenen Spieler wurde ein Überblick über alle Tasterbefehle aufgenommen.

Hinweis für Tastenfanatiker

Die im Handbuch erwähnten Tastenbezeichnungen sind wie allem für PC-Benutzer gedacht, die keine Maus besitzen.

• - Diese richtigen Klammern beinhalten immer die Bezeichnung einer zu bestätigenden Taste.

Hinweis für Mauskennutzer

Um höchstmöglichen Spielfortschritt zu erreichen, sollten Sie die Maus benutzen. Gerade bei der Auf- und Abgewandien empfehlen wir die Maus einzusetzen, da sie optimal unterstützt wird.

• - Diese Apostrophe umgeben stets das anzuklickende Icon. Klicken Sie "MOUSE" bedeutet, daß Sie die Spitze des Mauszeigers auf die Bildschirmsymbole "MOUSE" bewegen und dann die linke Maustaste drücken sollen.

Bildschirmfenster

Wenn Sie Spirit of Adventure starten, erscheint die Bildschirmmaske. Wie Sie bereits wissen, werden Sie sechs Spielfiguren übernehmen. Für diese sind die untenstehende Fenster im unteren Bildschirmrand vorgesehen. Die Bilder der Spielfiguren werden in den Fenstern erscheinen. Neben den Porträts erhalten Sie durch grüne (Körper), gelbe (Leben) und rote Linien (Magie) einen Überblick über die derzeitige Verfassung Ihrer Spieler. Das linke Fenster ist für den gelegentlich verwendeten Kompass konzipiert.

Wenn Sie im Verlauf des Spiels in den Besitz von Baumstämmen gelangen sollten, so werden maximal 18 verschiedene im linken oberen Teil des Bildschirms erscheinen.

Daneben dürfen Sie momentan das Bild der Klosterhumbildschirme erkennen. Im weiteren Spielverlauf wird in diesem Fenster entweder Ihr Standort oder Personen und Monstern, denen Sie begegnen, zu erkennen sein.

In der rechten oberen Bildschirmhälfte befindet sich der Testungsphosphor. Hier erhalten Sie zusätzliche Informationen zum Spielverlauf, Auswahlmöglichkeiten (wie z.B. die Klassenoptionen) oder Gespräche werden dort ebenfalls dargestellt. Zusammen dem Testmonar und den Spielfiguren finden Sie außerdem noch eine Darstellung der Phantasien. Wenn Sie eine Idee besitzen, können Sie Ihre Spielfiguren mit Hilfe dieser Ideen leichter durch Lamsage steuern.

Klasser Optionen

Nachdem Sie sich auf dem Bildschirm eingerichtet haben, kann es jetzt endlich losgehen.

Wie Sie wissen, befinden Sie sich im Kloster von Monastery. In allen Klöstern auf Lamsage - und nur dort - stellen Ihnen die Kloster Optionen zur Verfügung. Mit Hilfe der Auswahlmöglichkeiten 'Held erschaffen' - 'Held auferwecken' - 'Held erlösen' und 'Held Kloster' können Sie sich nun eine Spielgruppe zusammensetzen.

Held erschaffen

Sie können sich Ihre eigenen Helden erschaffen. Dieser Vorgang erfordert folgenden Ablauf:

a) Namen des Spielers festlegen

Der Spielmann wird über Tastatur eingegeben. Mit «Backspace» kann der Name korrigiert werden. Die Eingabe des Namens wird mit «Enter» abgeschlossen.

Wenn Sie einen Namen nach abgeschlossener Eingabe (also nach Eingabe von «Enter») noch ändern wollen, dann verschieben Sie dies durch Drücken von «N». Sie erhalten dann die Möglichkeit, den Namen neu festzulegen.

b) Auswahl der Spielklasse

Die Bewohner auf Lamsage lassen sich aufgrund ihrer Ausbildung und Interessen in vier große Klassen unterteilen. Hierbei sind männliche und weibliche Spieler einer Klasse als gleichberechtigt einzustufen.

Die Auswahl der Spielklasse erfolgt per Mausklick auf der gewünschten Klasse oder durch Eingabe der Anfangsbuchstaben über Tastatur («M», «G», «W», «A», «P», «F», «E» oder «B»).

Magierin und Golem

Diese Gruppe hat sich seit früherster Kindheit immer schon für die alten Sagen um den Berg Mefist interessiert und auf die Mächtlichkeit der Magie für alle Wesen von Lamorg gehofft. Magierin und Golem sind hervorragend für geistige Angriffe geeignet.

Warrior und Amazon

Wer schon in früherster Kindheit nur davon träumt, herumzustreifen und Schlachten vom Zaun zu brechen, der hat das Zeug zum Krieger. Obwohl haben sich Mitglieder dieser Klasse einer Ausbildung bei einem Waffenmeister oder sonstigen kampferfahrenen Lamorgianern unterzogen. Deshalb versuchen Warrior und Amazon, ihr Abenteuer durch Kraftausübung zu bestehen. Geistige Angriffe sind ihnen fremd.

Priest und Fairy

Wie Magierin und Golem sind Priest und Fairy mit der Raummagie sehr gut vertraut, treten sich im körperlichen Kampf jedoch nur wenig an. Die Fähigkeit geistiger Angriffe ist nicht ausgeprägt. Die Tatsache, daß Priest und Fairy heilend wirken können und über ausgezeichnete diplomatische Fähigkeiten verfügen, macht sie zu wichtigen Mitgliedern der Lamorg-Gesellschaft.

Samurai und Bushi

Samurai und Bushi haben sich in ihrer Jugend weiter einseitig auf die Magie nach so stark auf Kampfkünste und Kämpfe verlegt. Sie besitzen ebenfalls gut ausgebildete Körperkräfte, unterwerfen sollten auch ihre geistigen Fähigkeiten nicht unterschätzt werden. Samurai und Bushi können aufgrund ihrer Geschicklichkeit zwei Waffen gleichzeitig tragen. Außerdem gelangen ihnen bis und wieder besonders schwere Glückswaffen.

«1 Auswahl der Spielerrasse

Die Spielerrassen auf Lamorg sind durch die klimatischen Gegebenheiten und die Anforderungen des Alltags entstanden. Während die Kälte im Norden eher robusten Menschen bevorzugen versucht, sind die ehermal südlichen Bewohner eher schwächlich, dafür aber sehr geschickt. Im Land der Juchensbreite haben sich die Rassen jedoch sehr stark vermehrt.

Die Spielerrasse wird per Münzwurf auf die gewünschte Rasse oder durch Eingabe des Anfangsbuchstaben über Tastatur ausgewählt (<G>, <T>, <E>, oder <A>).

Odyssey

Die Odyssey stammen aus dem Norden von Lemnig. Nur die kräftigsten Mitglieder dieses Volkes können den widrigen Witterungsbedingungen stand. Deshalb wird behauptet, daß Odyssey die stärksten Lemnigier sind. Gleichzeitig wird ihnen jedoch nachgesagt, sich etwas ungeschickt und dumm zu verhalten.

Tolkien

Die Heimat der Tolkien sind die Wälder auf Lemnig. Konstruktion und Stärke sind überdurchschnittlich. Sie lassen jedoch ihre und wieder an Charme und Geschicklichkeit vermissen.

Eyes

Die Eyes stammen aus den Süden von Lemnig. Sie haben sich mit den Wissenschaften, insbesondere der Magie beschäftigt. An Intelligenz und magischen Fähigkeiten weisen sie gegenüber den anderen Rassen leichte Vorteile auf.

Alloy

Auch die Alloy können als Wissenschaftler bezeichnet werden. Während Charisma und Geist überdurchschnittlich ausgeprägt sind, sagen sie, was Stärke und körperliche Konstruktion anbetrifft, etwas unter dem Durchschnitt.

4) Eigenschaften der Spielfigur

Nachdem Name, Klasse und Rasse festgelegt wurden sind, erhält der Spieler einen Überblick über die verschiedenen Grundwerte seiner Spielfigur. Die Grundwerte haben folgende Bedeutung:

Name

Benennung der Spielfigur im Spirit of Adventure

Body - Körper

Dieser Wert gibt Auskunft über die körperliche Konstruktion. Beim Kampf werden Tötler eines körperlichen Angriffs von diesem Wert abgezogen. Nicht Body auf Null ab, so tritt der Tod der Spielfigur ein. Nur starke Magie vermag diese neuen Leben zu bringen.

Mind - Geist

Die geistige Stärke spiegelt sich in diesem Wert. Angriffe geistiger Art bzw. andere geistige Schäden reduzieren diese Größe. Wenn sie auf Null absinkt, tritt ebenfalls der Tod ein. Auch hier vermag starke Magie jedoch Wunder zu vollbringen.

Mana - Magie

Wer Runenprüche erschaffen oder anwenden will benötigt Magiepunkte.

Strength - Stärke

Die Stärke gibt Aufschluß darüber, zu welchen Leistungen eine Spielfigur in der Lage ist. Da die Trefferspanne im körperlichen Kampf von der Stärke abhängen, macht sich dieser Wert stark bemerkbar. Aber auch andere Aktionen, die große körperliche Leistungen erfordern, sollten immer von einer Spielfigur mit großer Stärke ausgeführt werden.

Destiny - Geschicklichkeit

Geschicklichkeit und Körperbeherrschung in hohem Ausmaß sind nötig, wenn Fallen entwirrt, Schlingen geübelt oder unbekannte Aktionen gelingen sollen. Außerdem variiert die Trefferspanne bei Angriffen in Abhängigkeit von der Geschicklichkeit.

I.Q. - Intelligenz

Der Schaden, den geringe Angriffe einem Gegner zufügen, hängt ebenso wie die Wirkung von Runenprüfern stark von der Intelligenz des Ausführenden ab. Einige Aufgaben in Larnage lassen sich nur von intelligenten Spielern lösen.

Charisma

Die Ausstrahlung ist besonders in Verhandlungen von Bedeutung, weil Sie die Überzeugungskraft maßgeblich beeinflusst. Weiterhin variiert die Stärke einiger Runenprüche in Abhängigkeit vom Charisma des Ausführenden.

Geld

Das Vermögen der Spielfigur wird hier angesetzt.

Magie Skill - Magisches Talent

Die Hinweise auf Larnage verfügen über verschiedene magische Talente. Jedes Bewußtsein verfügt bis zu sechs Talenten zu erkennen. Die Art des Talents hängt von der Klasse der Spielfigur ab. Über magische Talente werden Sie zu einem späteren Zeitpunkt noch genauer informiert.

a) Accept, Refry and Quit

Wenn Sie mit dem Werten Ihrer Spielfigur zufrieden sind, dann bestätigen Sie mit Mündlichkeit auf 'Accept' oder durch Eingabe von <A>. Sie können dann eine weitere Figur erschaffen.

Wenn Sie Klaus und Klaus verlinken wollen, um Sie den vorgegebenen Spielmannen neue Werte zu erteilen, dann erreichen Sie dies durch Klick auf 'Verkn' oder Eingabe von «H».

Sollten Sie eine geringere Anzahl an Spielfiguren erschaffen haben, dann können Sie wieder in die Kluster-Optionen zurückkehren. 'Held erschaffen' wird durch Anklicken von 'Gelb' oder Eingabe von «G» oder «Hcl» verknüpft.

Held entfernen

Wenn eines der sechs Fenster im unteren Bildschirmbereich nach unten liegt, dann können Sie einen der erschaffenen Charaktere in Ihre Spielgruppe aufnehmen.

Wählen Sie hierzu die Option 'Held entfernen' durch Mausklick oder Eingabe von «D» aus.

Es erscheint eine Liste der von Ihnen erschaffenen Spielfiguren. Aus Spielfiguren der Liste, die Sie bereits in Ihre Gruppe aufgenommen haben, sind durch eine Maus gekennzeichnet. Die nicht mit einer Maus gekennzeichneten freien Figuren können durch Anklicken in der Liste oder Eingabe der Zahlennummer über Tastatur in Ihre Spielgruppe aufgenommen werden. Sie rücken dann an die am weitesten links stehende freie Stelle im Reihenraum. Jede Spielfigur tritt nur einmal in die Gruppe auf.

Nachdem eine von Ihnen gewählte Spielfigur nicht in der Liste enthalten ist, können Sie mit den Pfeiltasten «1» und «2» in die gewünschte Richtung blicken.

Selbstverständlich ist derselbe Effekt auch durch Mausklick auf die unterhalb der Liste angeordneten Pfeile «1» und «2» möglich.

Durch Anklicken der gewünschten Spielfigur in der Liste oder Eingabe der Zahlennummer wird die ausgewählte Spielfigur an die am weitesten links Stelle im Reihenraum gerufen. Jede Figur tritt nur einmal in die Gruppe auf. Die Übernahme von Spielfiguren können Sie solange durchführen, bis Ihre Mannschaft vollständig ist. Wenn Sie 'Beenden' anklicken oder «R» eingeben, gelangen Sie zurück in die Kluster-Optionen.

Held entfernen

Wenn Sie eine der Spielfiguren aus der Gruppe entfernen möchten, um Platz für eine andere zu schaffen, dann geben Sie «D» ein oder klicken Sie 'Held entfernen' mit der Maus an. Es erscheint eine Auflistung der aktuell in Ihrer Gruppe befindlichen Spielfiguren. Durch Eingabe der Zahlennummer der gewünschten Spielfigur über Tastatur (z.B. «12») oder Anklicken des betreffenden Zeiles in der Liste wird der Charakter aus der Gruppe entfernt. Nach Erreichen der Spielerliste können Sie eine Figur aber auch durch Klick auf das Bild derselben entfernen.

Um in die Kloster Optionen zurückgegriffen, ist ein Klick auf 'Beenden' oder die Eingabe von nötig.

UMListen

Eine Spielfigur, die nicht Mitglied Ihrer Gruppe ist, können Sie aus der Liste der Spielfiguren streichen. Sie können Sie Platz für weitere Spielfiguren schaffen, die Sie mit der Auswahl 'Held erschaffen' neu aufrufen wollen.

Geben Sie hierzu <L> ein oder klicken Sie die Klosteroption 'Held Rufen' mit der Maus.

Sie erhalten eine Liste mit maximal neun von Ihnen erschaffenen Spielfiguren. Sollte die zu erscheinende Figur nicht in der Liste erscheinen, so können Sie unter Verwendung der Pfeiltasten (nach oben oder nach unten) blättern. Die gleiche Auswirkung ergibt sich durch Mausklick auf die Position zwischen der Liste und den Spielfiguren.

Durch Eingabe der Zahlennummer der zu listenden Spielfigur über Tastatur oder Anklicken der betreffenden Zeile in der Liste wird die Spielfigur unmittelbar aus der Spielgruppenliste entfernt.

Um wieder in die Kloster Optionen zu gelangen muss eingegeben oder 'Beenden' angeklickt werden.

Spiel laden

Wenn Sie sich im Kloster befinden, können Sie mit Hilfe der Klosteroptionen einen alten Spielstand laden. Voraussetzung hierfür ist allerdings, daß Sie schon einmal einen Spielstand abgespeichert haben.

Um einen alten Spielstand zu laden, besuchen Sie mit <L> zu drücken oder 'Spiel laden' anzuklicken.

Spiel sichern

Wenn Sie sich in einem Kloster befinden und mit dem Zustand Ihrer Gruppe zufrieden sind, können Sie diesen speichern. Drücken Sie hierzu <S> oder klicken Sie 'Spiel sichern' mit Ihrer Maus.

Anschließend erscheint die Abfrage, ob Sie den Spielstand wirklich sichern wollen. Wenn Sie <J> eingeben oder 'JA' anklicken, dann wird Ihr Spielstand gesichert. Bedenken Sie jedoch, daß damit ein eventueller in einem früheren Zeitpunkt gesicherter Stand verlorengeht.

Wenn Sie auf eine Sicherung des Spielstandes verzichten wollen, dann geben Sie <N> ein oder klicken Sie auf 'Nein'.

Alle Anzüge und Ausrüstungen sollten eine konstante Dichte zur Sicherung des Spielstandes bereithalten.

Verweise

Bewert Sie das Kloster verlassen, empfangen wir Ihnen den Hauptabschnitt IV. durchsuchen.

Wenn Sie die cooler Luft in Mounchy jedoch bereits jetzt schnuppern wollen, dann drücken Sie <T> oder führen Sie einen Menschheit auf 'Verlassen' durch.

Unterhaltung

Da die Klosterforscher auf Lamorg eine wichtige Funktion im religiösen und politischen Leben ausüben, kann ein Gespräch mit denselben als interessant und schlußfolgungreich sein. Drücken Sie <O> oder führen Sie 'Unterhaltung', um mit dem Vorgesetzten oder der Vorgesetzten zu sprechen.

Erkenntnismodus in Spirit of Adventure

Bittet beachten Sie bei allen folgenden Ausführungen, daß Spirit of Adventure im Erkenntnismodus ähnlich. Das bedeutet, daß im Spielverlauf neben Tag und Nacht auch Wochentage und Monate unterschieden werden. Die Auswirkungen des Erkenntnismodus werden Sie teilweise unmittelbar am Bildschirm erkennen, teilweise werden Sie daraus resultierende Folgen nur unmittelbar feststellen. Hier kann z.B. auf Ihre Aktivitäten in Shops oder bei Händlern

verweisen werden. Weiterhin sind Kaufgen oder Treuen nur an bestimmten Wochentagen geöffnet. Dem Treuen kann für den Spielverlauf von höherer Wichtigkeit sein, normal dann, wenn eine für Sie lebenswichtige Aktion nur an wenigen Wochentagen oder während einer bestimmten Tageszeit möglich ist.

Die Vorbereitung auf das Leben in Lamorg

Bewert Sie sich in die Werten des täglichen Lebens einzeln, sollten Sie Ihre Spielfiguren unterstützen und präparieren, um Ihnen die bestmöglichen Überlebenschancen zu sichern.

Speziell für diese Zwecke enthält Spirit of Adventure einige Überlebens- und Befehle, die wir an dieser Stelle erläutern möchten.

Zustandsbericht

Einen Überblick über Name, Rasse und Grundigenschaften Ihrer Charaktere, sowie deren Ausstattung, Waffen und Rüstung erhalten Sie auf der ersten Seite des Zustandsberichts. Dieser informiert Sie durch Doppelpfeile auf das Bild der Spielfiguren. Mit Hilfe des Tastatur können Sie <C> und gleichzeitig <O> eingeben, um aus der dann erscheinenden Liste eine Spielfiguren auszuwählen (Ziffer eingeben oder Menschheit auf die Zeile). Sie werden sehen den oben aufgeführten Informationen auch einen Überblick über die Reichtümer (Gold) und die Faszinationen (Food Ratings) der

gesamten Gruppe erhalten. In der Zustandsübersicht werden Gold und Flad immer in der Summe für die gesamte Gruppe angegeben, um aufwendiges Zählverhalten von einer Spielfigur zur anderen zu vermeiden. Wenn Sie die rechte Seite der Zustandsübersicht mit <MO> oder Mosaik auf <MOBT> ausfüllen, erhalten Sie neben Name und Rasse eines Oberstabs über Talente, Zaubersprüche, Sprachfähigkeit und Wissen der Spielfigur. Als Zusatzinformation anfertigt zwischen dem Föhren <BOB> und <MOBT> (Zustandsübersicht Seite 1) eine Notizkarte, wenn sich die Spielfigur in einem besonderen Zustand befindet (z.B. vergiftet).

Aktionen auf Seite 1 der Zustandsübersicht

Wenn Sie auf Seite 1 der Zustandsübersicht eine Aktion durchführen, dann jedoch wieder abbrechen wollen, so genügt es, die Taste <Esc> zu drücken.

Beide – Ausrichtung der Spielfiguren mit Gegenständen

Die Spielfiguren besitzen zu Beginn des Spieles eine Grundausrichtung von Gegenständen. Diese sind im Gesicht der Figur vermerkt. Außerdem werden während der Erkundung von Lagen verschiedene Gegenstände in den Besitz der Helden gelangen.

Ein Gegenstand, der während des Spielablaufs in den Besitz der Gruppe gelangen, besonders zu können (z.B. beim Kampf), bedarf es einer Markierung des Gegenstands in der Zustandsübersicht der Spielfigur.

Wenn Sie mit der Maus auf dem gewünschten Gegenstand des Inventory klicken, erscheint eine Box mit Ende der Zeile als Hinweis darauf, daß sich der entsprechende Gegenstand im Einsatz befindet.

Ein Eingabe von <E> über Tastatur bewirkt, daß der erste Gegenstand Ihres Inventorys ausgewählt wird. Wenn Sie mit Hilfe der Pfeiltasten den gewünschten Gegenstand auszuwählen und danach <Enter> drücken, hat dies dieselbe Wirkung wie mit der Maus. Soll ein Gegenstand nicht mehr benutzt werden, dann genügt ein Mausklick auf den entsprechenden Zeile oder aber Eingabe von <E>, Ausmerzung der Zeile mit Pfeiltasten und <Enter>.

Transfer – Gegenstand austauschen

Sollte eine Spielfigur bereits voll bespaßt sein oder einen gefundenen Gegenstand auf- und Ihre Fähigkeiten nicht verwenden bzw. identifizieren können, dann ist es möglich, den Gegenstand an eine andere Spielfigur weiterzugeben. Geben Sie hierzu <T> ein. In Ihrem Inventory erscheint der bekannte voll ausgerüstete Helden. Führen Sie diesen mit Hilfe der Pfeiltasten auf den gewünschten Gegenstand und drücken Sie <Enter>. Daraufhin erscheint auf der

Leite der anderen Spielfiguren am rechten Bühnenrand wiederum ein weiß umlegter Balken. Führen Sie diesen auf jene Spielfigur, die den Gegenstand untersuchen soll und drücken Sie nachher «Finis». Es entsteht eine kurze Mischung, die über den Erfolg oder Mißerfolg der Translation Auskunft gibt. Wenn Sie die Maus berühren, brachen Sie mit dem gestrichelten Gegenstand und danach die Spielfigur, die diesen untersuchen soll, ausbleichen.

Drei - Gegenstand wegwerfen

Schicken Sie mit einer Ihrer Spielfiguren in die Vorgrube gehen, voll besetzt zu sein (in Gegenstände), dann ist es sinnvoll, weniger wichtige Gegenstände wegwerfen, um für wertvollere Platz zu schaffen. Geben Sie hierzu «D» ein, führen Sie den erscheinenden Balken am Ende der Peristomen und den zu untersuchenden Gegenstand und drücken sie «Finis». Derselben Effekt erhalten Sie durch Abblenden des Gegenstandes mit der Maus und nachfolgendes Klicken von «DZUF». Um Sie von dem ungewollten Verlust eines Gegenstandes zu schützen, folgt abschließend noch eine Abfrage, ob Sie den Gegenstand tatsächlich wegwerfen oder vernichten wollen. Sollten Sie Ihre Entscheidung revidieren wollen, drücken Sie «Ne» oder klicken Sie 'Nein' an und der Gegenstand bleibt Ihnen erhalten. Wenn Sie den Gegenstand tatsächlich wegwerfen wollen, drücken Sie «Ja» oder klicken Sie auf 'Ja'. Ein späteres Wiederfinden am selben Ort ist ausgeschlossen, weil sich andere Abstreuer im allgemeinen sehr schnell der aufgefundenen Gegenstände bemächtigen.

Zustandsbericht - andere Spielfigur aufheben

Am rechten Bühnenrand der Zustandsberichte befinden sich eine Aufstellung von maximal fünf weiteren Spielfiguren Ihrer Gruppe. Wenn Sie die erste Zustandsberichtsbox mit einer Spielfigur aufheben wollen, so berühren Sie mit einer Ziffer einsprechen. Zur Nummerierung: Wenn Sie z.B. die Zustandsberichte der Spielfigur in der obersten Reihe der Aufstellung untersuchen wollen, geben Sie «1» ein. Für die Spielfigur in der letzten Reihe wäre entsprechend «5» einzugeben. Wenn Sie eine Maus berühren, brachen Sie in der Aufstellung um rechten Bühnenrand mit die zu untersuchende Spielfigur doppelt ausbleichen.

Maus - Blatt 1 der Zustandsberichte aufheben

Um von Blatt 1 der Zustandsberichte auf Blatt 2 zu blättern, ist «M» einzugeben oder ein Klick auf 'Mein' durchzuführen.

Zustandsbericht verlassen

Um von der ersten Seite der Zustandsberichte wieder ins Spiel zurückzuspringen, brachen Sie mit «Q» zu drücken oder das Item 'Quit' in der linken oberen Ecke der Zustandsberichte ausklicken.

Aktionen auf Seite 2 der Zustandsübersicht

Wenn Sie auf Seite 2 der Zustandsübersicht eine Aktion einleiten, dann jedoch wieder abbrechen wollen, so genügt es, die Taste <Esc> zu drücken.

Soll - Magisches Talent aktivieren oder deaktivieren

Jede Spielfigur besitzt zu Beginn des Spiels ein Talent. Neben diesem kann Sie im Verlauf des Spiels durch die Wirkung des magischen Staubs weitere Talente erhalten.

Um ein Talent einer Spielfigur wirken zu lassen, muß es in der Zustandsübersicht aktiviert werden. Sie kann maximal ein Talent pro Spielfigur aktiv sein. Wenn Sie mit der Maus auf dem gewünschten Talent doppelt klicken, erscheint eine Box mit Ende der Zeile als Hinweis dafür, daß das Talent aktiv ist. Die Eingabe von «N» über Tastatur bewirkt, daß das erste Talent unterlegt wird. Wenn Sie mit Hilfe der Pfeiltasten das zu aktivierende Talent auswählen und danach <Enter> drücken, hat dies dieselbe Wirkung wie mit der Maus. Soll ein aktives Talent nicht mehr benutzt werden, genügt ein Doppelklick auf die Zeile oder aber Eingabe von <D>. Deaktivierung der Zeile mit Pfeiltasten und <Enter>.

Beim - Zauberwerk aktivieren

Nachdem in einem Runenstapel ein Zauberwerk generiert wurde, erscheint dieses in der Zustandsübersicht der Spielfigur. Es wird dort zuerst mit dem Namen T ausgetauscht. Als Information finden Sie hinter dem Sprachnamen eine Eintragung, die Auskunft über die vor Sprachdurchführung nötige Energie gibt. Um den Inhalt eines Spraches besser verstehen zu können, sollten Sie das Fragezeichen durch einen einzelnen Namen ersetzen, der Sie an die Wirkung des Spraches erinnert. Um einem anderen Namen einzugehen, müssen Sie «E» drücken. Der erste Runensprach der Zustandsübersicht wird weiß unterlegt. Bewegen Sie die Markierung nun mit Hilfe der Pfeiltasten auf den gewünschten Runensprach und drücken Sie <Enter>. Sie können nun eine Folge von Buchstaben sieben Buchstaben oder Ziffern als Sprachnamen eingeben. Schließen Sie die Eingabe hier mit «Enter» ab. Mit Hilfe der <Backspace> - Taste können Sie korrigieren. Die Unterbrechung von Zaubergerichten mit der Maus erfolgt analog durch einfaches Anklicken.

Wen und Wie - Zauberwerk Erhöhen

Wer im Lauf seines Lebens eine große Anzahl von Zaubergerichten erzeugt hat, der muß schnell an die Grenzen seiner Aufnahmefähigkeit. Die Anzahl der erhaltenen Sprüche hängt unter anderem von der Erfahrung und der Rasse ab. Sobald eine Spielfigur einen weiteren neuen Spruch erhalten will, ist sie gezwungen, einen anderen zu löschen. Drücken Sie hierzu «W»

sind können Sie den erscheinenden, weiß unterlegten Buchstaben mit Hilfe der Pfeiltasten auf den zu erscheinenden Speech. Drücken Sie dann die «Enter»-Taste. Denselben Wirkung erzielen Sie mit Hilfe der Maus durch Doppelklick auf den zu erscheinenden Speech. Um ein von dem unterzeichneten Verlust eines Zauberspruchs zu verhindern, folgt die Abfrage, ob Sie den Speech wirklich aus dem Gedächtnis aussuchen wollen. Klicken Sie bei Ja bei ursprünglichem Absicht, zu drücken Sie «I» oder klicken Sie 'Ja'. Ansonsten brauchen Sie nur «N» eingeben oder 'Nein' auswählen.

Trade - Kauf ausführen

Wollen Sie Trade ausführen, so wird Ihnen ein Spieler erscheinen, der noch keine der Rassen bei sich trägt. Um eine Rasse an eine andere Spielfigur weiterzugeben, brauchen Sie nur «T» zu drücken. Es erscheint in der rechten oberen Bildschirmzeile ein einer der Rassen das bekannte, weiß unterlegte Rockmark. Führen Sie dieses mit Hilfe der Pfeiltasten «I» oder «J» auf die gewünschte Rasse und drücken Sie «Enter». Daraufhin erscheint in der Mitte des anderen Spielfigurs ein weiß unterlegter Balken. Führen Sie diesen auf jene Spielfigur, die die Rasse erhalten soll und drücken Sie nochmals «Enter». Es erscheint eine kurze Meldung, die über den Erfolg oder Mißerfolg der Transaktion Auskunft gibt. Wenn Sie eine Maus besitzen, brauchen Sie nur die Maus und durch die Spielfigur, die diese erhalten soll, einmal anklicken.

Zustandshierarchie eines Spielfigurs aufrufen

Auch auf der zweiten Zustandshierarchie befindet sich ein weiterer Bildschirm mit einer Auflistung von maximal fünf weiteren Spielfigurs einer Gruppe. Wenn Sie die zweite Zustandshierarchie einer dieser Spielfigurs aufrufen wollen, so brauchen Sie nur eine Ziffer eingeben. Zur Nummerierung: Wenn Sie z.B. die Zustandshierarchie der Spielfigur in der oberen Zeile der Auflistung untersuchen wollen, dann geben Sie «1» ein. Für die Spielfigur in der letzten Zeile wäre entsprechend «5» eingeben. Wenn Sie eine Maus besitzen, brauchen Sie in der Auflistung am rechten Bildschirmrand nur die zu untersuchende Figur doppelt anklicken.

Back - Blatt 1 der Zustandshierarchie aufrufen

Um von Blatt 1 der Zustandshierarchie auf Blatt 1 zu können, so «B» eingeben oder ein Klick auf 'BACK' durchführen.

Zustandshierarchie verlassen

Um von der zweiten Seite der Zustandshierarchie wieder ins Spiel zurückzukehren, brauchen Sie nur «U» zu drücken oder das Icon 'Quit' in der linken oberen Ecke der Zustandshierarchie anklicken.

Formierung der Spielfiguren als Rangfortsetzung

Die dem Spieler zur Verfügung stehende Gruppe von sechs Figuren gleicht sich in zwei Kampfbereichen mit jeweils drei Spielfiguren. Mögliche Gruppen greifen bei körperlichen Annäherungen ausschließlich die vordere Dreierreihe an. Dies gilt nicht für Mäuschengruppen, die über Horn- oder Zauberstäbe oder Formeln verfügen. Es kann also einseitig sein, während oder nach einem Kampf die Formation der Spielfiguren zu ändern. Die Nummerierung der Spielfiguren beginnt im Spielerhafter unten links mit Nummer 1, und endet unten rechts mit Nummer 6.

Durch Hingabe von «Chi» in Verbindung mit «Chi» können die Positionen zweier Spielfiguren vertauscht werden. Hierzu erscheint eine Linie, an der eine der beiden zu vertauschenden Spielfiguren ausgewählt ist. Hierzu müssen Sie entweder die in der Linie erscheinende Ziffer eingeben oder die Spielfigur per Mausklick auswählen. Danach muß der zugehörige Platz dieser Figur in der Gruppe angegeben werden. Die beiden Spielfiguren tauschen ihren Platz am unteren Bildschirmrand. Derselbe Wirkung erzielen Sie mit der Maus, indem Sie die betreffende Figur anklicken, das gezeichnete Zeichel auswählen und dort wiederum klicken. Wie beim Platzwechsel mittels der Tastatur tauschen die beiden Spielfiguren ihren Platz.

Erste Schritte in den Städten

Sobald Sie das Kloster verlassen haben, gelangen Sie nach Muenchy. Sie erhalten eine dreidimensionale Ansicht der Stadt im Großformat. Im unteren Bereich des Fensters erscheint der Name der Straße oder des Ortes, auf dem Sie sich gerade befinden. Sie können sich innerhalb aller Städte auf Lauernde mit dem Pfeilsymbol bewegen:

- <1> In Blickrichtung einer Einheit vorwärtsgleiten
- <2> Eine Einheit vorwärtsgleiten, Blickrichtung bleibt unverändert
- <3> Blickrichtung um 90 Grad gegen Uhrzeigersinn drehen
- <4> Blickrichtung um 90 Grad im Uhrzeigersinn drehen

Eine Bewegung in den Städten ist ebenso durch Anklicken der Icons , , , und  mit der Maus möglich.

Der Wälder

Sobald Sie einen Landschaft in Ihren Besitz gebracht haben, können Sie Muenchy verlassen und Lauernde erkunden. Sie erhalten auf dem Bildschirm ein Abbild der Straßennetze, die die Landschaft erkennen läßt. Zu Beginn können Sie Wälder, Höhlen, Flügel, Gänge, Stämme und Flüsse erkennen. Wenn Sie auf Ihren Bewegungen durch die Wälder auf Stockungen treffen wollen, haben

Sie die Möglichkeit, diese Höhle oder Ortschaften zu betreten. Sie können sich mit Hilfe der anschließenden Box aber auch wieder in Richtung Wäldchen orientieren. Wenn Sie auf versorgte Höhlen oder schwer passierbare Gefilde stoßen, werden Sie vor einem ungewissen Betreten dieser Gebiete durch eine kurze Höhleninformation gewarnt. Wer sich in Höhlen, Wäldern oder steile Gefänge begeben will, der benötigt höhere Fähigkeiten als im gewöhnlichen Gelände. Deshalb sollte die Gruppe in schwierigen Gelände ausreichend Versorgung mit sich führen, um nicht einem lebenswichtigen Hungerstock zu erliegen. Die momentane Position der Gruppe auf dem Landkreuz ist durch ein Kreuz (x) gekennzeichnet. Wenn Sie die Wälder von Lamargy erkunden wollen, dann können Sie die Pfeile so wie folgt einsetzen:

- <1> Eine Einheit nach Norden
- <1> Eine Einheit nach Süden
- <1> Eine Einheit nach Westen
- <1> Eine Einheit nach Osten

Auch mit Hilfe der Maus können Sie Lamargy erkunden: Klicken Sie einfach den gewünschten Zuhilfenahme-Pfeil an und Sie bewegen sich auf diesen zu.

Dungeons auf Lamargy

Besteht durch die Kapitäne Mithras hat sich auf Lamargy ein riesiges Höhlensystem ausgebildet. Dieses System ist so umfangreich, daß kein Bewohner der Insel auch nur einen Bruchteil desselben erkunden haben könnte. Die für die Erkundung der Dungeons verantwortlichen Personen auf Lamargy glauben, daß in den unbekannten Höhlen einige Schätze und vor allem eine große Zahl unerschöpfbarer Ressourcen aufzufinden seien. Die Erkundung von Dungeons dürfte sich allerdings schwierig gestalten, da Schätze durch Fallen geschützt sein sollen und die enorme Wirkung des magischen Stabes nicht unterschätzt werden darf. Durch seine Einheit sollen sich in den Höhlensystemen Teleportation und magische Quellen ausgebildet haben, deren genaue Wirkung jedoch bisher unbekannt ist.

Sie können sich durch die dreidimensionalen Ansichten der Höhlen auf Lamargy mit Hilfe der Pfeile so bewegen:

- <1> In Richtung einer Einheit verschieben
- <1> Eine Einheit verschieben, Erkundung nicht abschließen
- <1> Richtung um 90-Grad gegen Uhrzeigersinn ändern
- <1> Richtung um 90-Grad im Uhrzeigersinn ändern

Eine Bewegung in den Helden ist ebenso durch Anklippen des Icons 'V', 'A', 'N', und 'T' mit der Maus möglich.

Sollten Sie in ein Schloss oder eine Ruine gelangen, können Sie sich wie in den Hellsystemen fortbewegen.

Beenden von Häusern, Tempeln und anderer Einrichtungen

Wenn Sie durch die Straßen der Städte wandern, werden Sie zwangsläufig eine Vielzahl von Häusern begegnen. Um diese näher zu betrachten, müssen Sie mit Hilfe der Pfeiltasten <-> oder <-> oder der entsprechenden Icons 'V' oder 'A' die Blickrichtung ändern und sehen erhalten Sie den Frontansicht einer Häuserzeile. Wenn Sie sich das Gebäude in der Mitte genauer ansehen wollen, können Sie auf das Gebäude zugehen. Dies erreichen Sie, indem Sie die Taste <I> drücken oder das Icon 'V' anklicken. Sie erkennen auf der untersten Zeile weitere Häuserzeilen des Hauses, dem Sie sich geöffnet haben. Anhand der gezeigten Ansicht können Sie auch erkennen, ob es sich um ein besonderes Gebäude handelt (z.B. Kloster o.ä.).

Wenn Sie das Haus betreten wollen, dann drücken Sie bitte nochmals <I> oder klicken sie auf 'V'. Dann werden Sie von einem Bewohner angesprochen oder es erscheint eine Nachricht. Wenn Sie eine Nachricht verstehen wollen, dann genügt es, <I> zu drücken oder die entsprechende Pfeiltaste 'V' anzuklicken, um vor dem Eingang des Gebäudes stehen zu werden. Dort erwartet Sie der Blick auf die gegenüberliegende Häuserzeile.

Die erste Auseinandersetzung

Wenn die Helden durch Städte und Landschaften von Lauerern umschlichen, werden Sie immer wieder auf feindlich gemaute Gruppen stoßen, die auf Gold, Waffen und andere Beutestücke aus sind. Dem Spieler und seinen Spielfiguren werden so Beginn eines Kampfes und jeder neuen Kampfrunde die Auswahlpunkte 'Kampf' und 'Flucht' angeboten. Der Spieler braucht die gestrichelte Auswahl lediglich anzuklicken oder die Ziffer der Option über Tastatur einzugeben.

Kampf

Diese Auswahl hat zur Folge, daß ein Kampf gegen eine feindliche Gruppe beginnt oder weitergeführt wird. Wenn sich der Spieler für Kampf entscheidet, dann kann er zwischen verschiedenen Möglichkeiten wählen. Soll die Kampfentscheidung für die Spielfiguren verbindlich oder nur freigelegt werden, dann wählen Sie die Auswahl

'Neue Optionen'. Dies geschieht durch Eingabe von <1> oder Mauseklick auf 'Neue Optionen'. Für jede kampffähige Spielfigur kann jetzt eine der Möglichkeiten 'Anstark', 'PSI-Kampf', 'Zauberer', 'Thegonast' oder 'Verstärkung' ausgewählt werden. Sie entscheiden mit jenen Optionen auf dem Bildschirm, die von der Spielfigur tatsächlich beherrscht und angewandt werden können. So verfügen die Spielfiguren zu Beginn nicht über die Option 'Zauberer', da Sie noch keine Zaubererkräfte beherrschen. Die Kampfoptionen werden durch Eingabe der entsprechenden Ziffer oder Mauseklick auf die betreffende Zeile ausgewählt.

Hat die Spielgruppe bereits einen Kampf oder einen Kampfbruch überstanden, so können die vorherigen Kampfentscheidungen beibehalten werden. Hierzu ist vor der Kampfbrüche 'Alte Optionen' auszuwählen, was durch die Eingabe von <1> oder Mauseklick auf 'Alte Optionen' erfolgt.

Anstark - Körperlicher Angriff

Der Kampfstand wird bei diesem Kampftyp im Wesentlichen von der Kraft und Geschwindigkeit der beiden Parteien bestimmt. Abgesehen von der Charakterbeschreibung und der gemeinsamen Erfahrung besitzt jede Spielfigur eine vorgegebene Trefferschance. Die Auswirkung von Treffern hängt von der Kraft, der verwendeten Waffe, dem eingesetzten Talent und dem Glücksschutz ab. Bei körperlichen Angriffen können immer nur die Gegner der ersten Reihe attackiert werden. Aufgrund der räumlichen Lage der Stiche

und Woge können sich auch die Gegner in Gruppen. Allerdings kämpfen immer nur Männer derselben Art in einer Gruppe. Kämpfen die Helden gegen mehrere Menschengruppen, so stellt die zweite Monstereinheit und dann an die Stelle der ersten, wenn alle Mitglieder der ersten Gruppe getötet wurden. Eine Ausnahme beim körperlichen Angriff bilden die Fernwaffen. Ist eine Spielfigur im Besitz einer Fernwaffe, dann kann diese von der zweiten Reihe attackieren und Gegner zerstören, die sich ebenfalls in einer der hinteren Kampfzeilen befinden.

PSI-Kampf - Geistiger Angriff

Wenn Sie für eine Spielfigur die Auswahl 'PSI-Kampf' getroffen haben, hängt der Erfolg des Angriffs maßgeblich von dem Eigenschaften Intelligenz und Glücksschutz ab. PSI-Treffer schwächen die geistige Verfassung und führen somit zu einem Abzug bei der geistigen Energie einer Spielfigur. Die Wirkung geistiger Treffer hängt von der Intelligenz und eventuell benutzten Talenten ab. Da jeder geistige Angriff beträchtliche Konzentration verlangt, wird beim Angreifen je Angriff eine Reduzierung der geistigen Energie um eine Einheit verursacht. Die Regeneration der geistigen Energie erfolgt durch Zeitablauf. Da körperliche Kontakte mit dem Gegner nicht erforderlich sind, spielen Position von Angreifer und Gegner keine Rolle. PSI-Angriffe sind somit nicht auf die erste Kampfzeile des Gegners beschränkt.

Der Gegner muß deshalb immer mit Hilfe der in der Textausgabe erscheinenden Auflistung der gegnerischen Gruppen getroffen werden. Eine Auswahl treffen Sie durch Eingabe der Nummer der entsprechenden (von der Auflistung ersichtliche) Gruppe oder durch Mäuslick auf dieselbe.

Zuschern

Mit Hilfe der Kampfmöglichkeit 'Zuschern' können Sie Kampfsprüche Ihrer Spielfiguren anwenden. Eine Spielfigur kann Sie Zwecke des Kampfes aus allen im Endkatalog gegebenen Kampfsprüchen je nach wecheln, da sie aufgrund ihrer momentanen Magiepunkte auszuwählen vermag. Voraussetzung hierfür ist, daß sie genügend Magiepunkte besitzt. Die Mindestanzahl läßt sich durch Addition der magischen Energiewerte der eingesetzten Potenzen ermitteln und ist in der Zustandsübersicht hinter dem Sprachnamen vermerkt. Wenn Sie 'Zuschern' als Kampfform ausgewählt haben, erscheint die Liste der verfügbaren Kampfsprüche der Spielfiguren. Durch Mäuslick auf den entsprechenden Kampfspruch oder durch Eingabe der Ziffer über die Tastatur wird der Potenzenwert aktiviert. Sollte es sich hierbei um einen Spruch handeln, der sich nicht auf eine gegnerische Gruppe sondern auf einen einzelnen Gegner oder ein Gruppenglied bezieht, so erscheint ein Auswahlfeld der verfügbaren Ziele. Das Ziel kann durch Eingabe der entsprechenden Ziffer oder durch Anklicken des gewünschten Ziels ausgewählt werden.

Gegensatz

Wenn eine Spielfigur über Gegensätze verfügt, deren Einsatz Ihnen im Kampf generell erscheint, dann können Sie die Auswahl 'Gegensatz' treffen. Es erscheint ein Auswahlfeld der einsetzbaren Gegensätze. Einsetzen ist ein Gegenstand dann, wenn er in der Zustandsübersicht aktiviert wurde, was in der Regel am Zeilenende zu erkennen ist.

Verzögern

Wenn eine Spielfigur schwer angeschlagen ist, oder aus einem anderen Grund nicht am Kampf teilnehmen kann oder will, dann werden mit 'Verzögern' eventuelle Angriffe des Gegners abgewehrt. Hierdurch sinkt die gegnerische Totenquote.

Flucht

Sollte Ihnen die gegnerische Gruppe überlegen erscheinen oder ein Kampf aus anderen Gründen nicht erwünschenswert sein, dann kann die Gruppe ihr Heil in der Flucht suchen. Wenn Sie die Option 'Flucht' durch Eingabe der Ziffer <1> oder Mäuslick auf 'Flucht' ausgewählt haben, unterbrecht die Spielgruppe einen Fluchtwort. Dieser gelingt oder scheitert in Abhängigkeit von der Anzahl, Schweregrad und Geschwindigkeit der Gegner. Sollte der Fluchtwort scheitern, wird der Kampf fortgesetzt.

Informationen über Lamage:

Magische Talente

Wie bereits zu Beginn erläutert, entstand bei der Explosion instantan eine riesige Staubwolke, die sich über ganz Lamage verbreitete und auf die verstreuten Landstürche niederging. Dieser Staub wurde verteilt, in den Boden gewaschen oder er hat sich als dicker Schicht angesammelt. Sowohl die Konzentration als auch die Art des Staubs ist jedoch von Region zu Region sehr unterschiedlich.

Konzentration und Art des Staubs beeinflussen die Klasse von Neugeborenen auf Lamage und damit auch die Talente.

Die Geburtsstätte eines Bewohners ist für die Ausbildung von Talenten im Lauf des Alterserlebens entscheidend. Eine Spielfigur kann im Laufe ihres Lebens - bedingt durch die magische Staubbildung des verstreuten Staubs - durchaus mehrere Talente erlangen.

Die magischen Talente sind weitgehend an bestimmte Spielklassen gebunden, d.h. ein Krieger besitzt von Natur aus andere Talente als ein Magier. Allerdings können einige wenige Talente durchaus auch von verschiedenen Spielklassen beherrscht werden. Die Wirkung von Talenten kann der von Rassenepochen ähnlich. Nicht selten einem Rassenepoke ein Talent zur Verfügung, so erscheint es zunächst sinnvoller, wenn die Spieler von ihren Talenten Gebrauch

machen. Die Aktivierung von Talenten erfordert - im Gegensatz zu einem Rassenepoke - weder geistige, körperliche noch magische Energie. Eine Spielfigur verfügt nur ein Talent zu aktivieren, wobei dieses am Bildschirm innerhalb der Spielfigur eingeblendet wird.

Den Gelehrten auf Lamage sind folgende Talente bekannt:

Beschleunigung - Turbo

Der Einsatz dieses Talents erhöht die Schnelligkeit. Dadurch steigt die Schlagfähigkeit, allerdings wird gleichzeitig der Abstrahierungsgrad der Spieler herabgesetzt. Dies führt zu einer Verringerung von Lebensenergie.

Charaktere - Charaktere

Entsprechend der Eigenschaft des tierischen Vorbilds passt sich der Aussehen der Charaktere der Umgebung an. Somit sind Sie für feindliche Gruppen im Kampf nur schwer zusammenzuordnen und zu treffen.

Charme

Wer sich dieses Talent aneignen konnte, der verleiht bei möglichen Gesprächspartnern eine positive Einstellung.

Fallen (Fallen) - Trapper

Um Fallen rechtzeitig zu erkennen, muss dieses Talent vorhanden sein. Allerdings stehen Abwehrkräfte mit diesem Talent Freunde auf sich.

Gegenspieler - Mörser

Die Abwehrkräfte bei magischen Angriffen durch Mörser wird erhöht. Für jeden Abwehrversuch müssen zwei Magiepunkte aufgewendet werden.

Geschäft - Spieler

Gelungte Angriffe werden in ihrer Wirkung für die ganze Gruppe abgeschwächt.

Gut kennen - Kopier

Sollte eine Vergiftung geschehen, so wird deren Wirkung abgeschwächt. Der Grad der Abschwächung läßt sich nicht genau vorhersagen.

Hagel - Heiler

Alle Mitglieder befinden in kontinuierlichen Talent eine kontinuierliche körperliche Heilung.

Katzenaugen - Intuition

Um im Dunkeln zu sehen und gleichzeitig nicht gesehen zu werden, benötigt man dieses Talent.

Kette - Pecher

Die Wunden, die der Gegner bei sich führt, können als solche relativ genau identifiziert werden.

Kleberschild - Armer

Wenn ein Gruppenmitglied dieses Talent besitzt, verstärkt sich die Wirkung aller Spielfiguren des Spielers.

Kompass - Gruppen

Wer dieses Talent besitzt, der ist in der Lage Himmelsrichtungen zu erkennen. Die erste Himmelsrichtung bezieht sich auf die Blickrichtung der Gruppe. Der Kompass erschaut in der Blickrichtung.

Licht - Light

Wer nichts mehr erkennen möchte, der sollte sich dieses Talents bedienen.

Magieaufhebung - Seels

Sowohl eigene als auch gegnerische Angriffe magischer Art werden verhindert.

Magiegeopie - Aum

Alle magische Kräfte, die nicht von magischem Stand ausgehen, werden beseitigt.

Mauer - Obotuch

Wer über diese Eigenschaft verfügt, der besitzt höhere Fluchschancen während eines Kampfes.

Pflichtheilung - Hauer

In kampflösen Zeiten erfolgt psychische Heilung der gesamten Gruppe.

Repräsentierung - Magie Repräsentation

Magiepunkte werden repräsentiert.

Schutz voran - Nigget

Um einen verwundeten Schutz zu retten, benötigt man dieses Talent. Es wirkt auf beidseitig gestimmte Gruppen jeweils sehr ausstehend.

Schutzheit - Proक्टर

Die Gruppe ist von einem unberührbaren Feld umgeben, das vor jeder Art von Gefahr zu schützen vermag. Jede Bewegung wird unterbunden.

Tiefenbarkeit - Tagerer

Die Tiefenbarkeit des Spielers wird erhöht. Allerdings wird der Charakter auch anfälliger, da er die Parade vernachlässigt.

Vereinigung - Morge

Körperliche und geistige Werte werden beim Kampf erhöht. Diese entscheidende Verbesserung wird jeweils mit einer Reduzierung der Lebensenergie von einem Punkt pro Schlag bezahlt.

Verbindung - Hünker

Die Richtung, in der sich die nächste Menschengruppe befindet, kann mit diesem Talent ermittelt werden. Teilweise sind Menschengruppen in der Lage, dieses Talent zu erkennen, das Spürbann zu setzen oder sich auf die Helden vorzubereiten.

Waffenkenntnis - Wichter

Die Durchschlagskraft der eingesetzten Waffen der Gruppe steigt. Dies äußert sich in einer Steigerung der Trefferschnittmenge.

Ranzesteine, Ranzentempel, Ranzentuber

Das Geheimnis des Ranzentempels

Nach der Entdeckung der teilweise verzierten Ranzentempel wurden diese von Ranzentubern und anderen Lamsorgläubigen genau untersucht. Schnell wurde bekannt, daß alle Ranzentempel mit einem Alter ausgestattet sind. Ranzentuberei für die Ältere sind die eingestrichenen Dreieckskombinationen. In bestimmten Vertiefungen in jeder Reihe. Dort können Ranzensteine eingepflegt werden.

Erfahrene Ranzentubern wissen zu berichten, daß sich in den Tempeln mittels der Kraft von jeweils drei Ranzen Zaubersprüche generieren lassen. Würde ein Ranzenspruch in einem Tempel erschaffen, kann er sofort angewendet werden, solange er im Gedächtnis des Ranzentubers verankert ist. Allerdings ist für jede Anwendung magische Energie erforderlich.

Die Macht der Ranzensteine

Da auf Lamaze 18 verschiedene Ranzensteine bekannt sind, ergibt sich theoretisch eine große Zahl von Ranzenkombinationen, mit denen auf den Älteren einen Ranzenspruch generiert werden könnte. Tatsächlich gibt es jedoch nur wenige Kombinationen die einen Ranzenspruch hervorbringen können. Erstaunlich kommt noch hinzu, daß auch die Anwendung der Ranzensteine in den Vertiefungen von großer Bedeutung ist. Werden die Vertiefungen mit denselben Ranzensteinen - jedoch in anderer Reihenfolge - belegt, kann sich ein anderer Ranzenspruch ergeben. Hinzuwief auf wirkungsvolle Ranzenkombinationen gelangen sei sehr schwierig seiern an die Öffentlichkeit. Die meisten der auf Lamaze unterwiesenden Abenteurergruppen wissen als große Helden in die Geschichte eingehen und haben deshalb Ranzenkombinationen wie ihren Angehörigen.

Die verschiedenen Runen und ihre Eigenschaften

Ansehen, Name und Bedeutung der 18 Runen können Sie dem Buch des berühmten Altschweden Herman Holmström entnehmen. Die wichtigsten darin enthaltenen Informationen finden Sie folgt:



Name: Runen des Friedens
Bedeutung: Eine immer auf gutes, friedliches gezielte Aktion des Besten



Name: Runen des Lichtes
Bedeutung: Elementare Heiligkeit



Name: Runen der Härte
Bedeutung: Wird verstärkt, z.B. auf Rüstung oder Treffpunkt



Name: Runen des Geistes
Bedeutung: Symbol für Intelligenz und die Kraft des Geistes



Name: Runen des Lebens
Bedeutung: Eine der beiden mächtigsten Runen



Name: Runen des Feuers
Bedeutung: Selbstverstand für das Element Feuer



Name: Runen der Luft
Bedeutung: Alles Unsichtbare



Name: Runen des Schicks
Bedeutung: Steht im allgemeinen für das direkte Wahrschneidung vom Aussehen



Name: Runen des Sprechens
Bedeutung: Alle Äußerungen des Spielers und sein Charisma werden dadurch vervielfacht



Name: Runen des Kampfes
Bedeutung: Alle aggressiven Handlungen eines Lebensmens



Name: Karte des Feuers
Bedeutung: Elementare Gegensatz zur Karte des Lichts



Name: Karte der Weiblichkeit
Bedeutung: Nicht neutralisiert und abgewandelt



Name: Karte des Körpers
Bedeutung: Die 16 des körperlichen Eigenschaften Kraft, Lebensenergie etc.



Name: Karte des Todes
Bedeutung: Eine der beiden wichtigsten Karten



Name: Karte des Wassers
Bedeutung: Unfall selbst Wasser nach Eis und Kälte, symbolisiert Gefühlsverlust



Name: Karte der Erde
Bedeutung: Alles Geöffnet und das Element Erde



Name: Karte der Erkenntnis
Bedeutung: Verständnis von Innerem und Außenem, insbesondere auch Geschicklichkeit



Name: Karte der Magie
Bedeutung: Verknüpfung der magischen Energie

Genutzung und Anwendung von Kartenzeichen

Die Kartenzeichen magische Energie absorbieren, kann jede Spezifität nur 4 Seiten bei sich tragen. Eine größere Anzahl ist nicht vorgesehen, da die Kartenübersicht auf die Figur zu stark wäre und eine geringe Verwirrung eintrüben könnte.

Eine Gruppe verfügt somit maximal über 24 Kartenzeichen. Jeder Kartenzyklus, den sie besitzt, wird im eigenen dafür vorgesehenen Kartenkabinett am Bibliothekstisch aufbewahrt. Mit dem Karten verfügt die Gruppe über eine große Zahl von Kartenzeichen.

a) Die Bedeutung der Dreiecksformation auf den Bildern

Im Mittelpunkt der Zusammenstellung der Kartenzeichen stehen die Dreiecksformation auf dem Altar der Tempel. Das Dreieck verdeutlicht die Zusammenstellung der drei basierten

Haare: Die Dreieckspitzen haben von erfahrenen Rasternuten die Namen *Ursprung*, *Weg* und *Ziel* erhalten.

Ursprung

In die linke Vertiefung des Dreiecks, den *Ursprung*, soll jene Raster gelegt werden, von der die Kraft des Rasterstrahls ausgehen soll.

Weg

Die rechte Vertiefung der Dreiecksinformation steht für das *Medium*, die *Mathese* oder den *Weg*, um vom *Ursprung* zum *Ziel* zu gelangen.

Ziel

Die obere Vertiefung symbolisiert den *Bereich* oder den *Ort*, wo sich die *Wirkung* entfalten soll.

Anschaulich läßt sich die Bedeutung des Dreiecks anhand der Auswirkung der drei Rasterstrahlen Teil (*Ursprung*), Feuer (*Weg*) und Körper (*Ziel*) erklären. Der Strahl besitzt seine Kraft aus der Raster des Toten. Die Kraft wird durch Feuer übertragen. Ziel des Toten ist ein Körper. In der Auswirkung ergibt sich ein *Feuerschild*, der einen Körper schwarz verbrennt oder gar stirbt.

1) Generierung von Rasterstrahlen

Bevor ein Rasterstrahl angewendet werden kann, muß er in einem *Tempel* generiert werden. Hierzu muß der Tempel besetzt werden. Innerhalb erscheint das Bild des Atoms, auf dem auch die Dreiecksinformation sichtbar wird. Sie können nun anhand der 'Tempel Optionen' wählen, ob Sie 'Zaubern' oder den Tempel 'Verlassen' wollen. Ihre Wahl mußten Sie entweder durch Eingabe der Ziffer oder durch Mausklick auf die korrespond. Option.

Wenn Sie *zaubern* wollen müssen Sie entscheiden, welche *Speifige* einen Strahl generieren soll. Die Auswahl des Hakens erfolgt anhand einer eingetragenen Linie. Wählen Sie die *Speifige* durch Eingabe der entsprechenden Ziffer oder durch Mausklick an.

Kurztfristig stehen Ihnen *Speifige* im Tempel alle Raster der Gruppe zur Verfügung. Sie werden anschließend dann aufgehoben, die Raster des Ursprungs zu kennzeichnen. Die Auswahl erfolgt entweder durch Mausklick auf eine der vorhandenen Raster oder durch Selektion mit dem Pfeiltasten und abschließendes Drücken von «Enter». Legen Sie nun in derselben Weise die Raster des Weges und die Raster des Ziels fest.

Wenn die Rasterstrahlen in die Vertiefungen eingelegt wurden sind, erscheint die Auswertung Ihrer Rasterkombination. Ob die Generierung einer Zaubersprache gelingt, hängt von der Kombination und Ausrichtung der Zeichen und der magischen Energie der *Speifige* ab. Auch *Klasse* und *Erlebensgrade* spielen eine entscheidende Rolle.

Sollte die Spielfigur in ihrem Gedächtnis keinen weiteren Zaubertrick mehr aufnehmen können, dann wird der Spieler diese durch eine leere Mörkling in Kenntnis gesetzt.

Sollten Sie einen Spruch erschaffen, können Sie diesem in der Zustandsübersicht einen Namen geben.

c) Umbenennung von Zaubertricks in der Zustandsübersicht

Hier beachten Sie die Ausführungen zur Zustandsübersicht in Kapitel IV.

d) Die Anwendung eines Zaubertricks im Spielverlauf

Als in der Zustandsübersicht stehen Zaubertricks einer Spielfigur können im Spielverlauf eingesetzt werden. Drücken Sie hierzu <CTR> <L> für Cast Spell bzw. Zaubern. Es erscheint eine Auswahl der verwendeten Spielfiguren, wobei Sie mit Mausklick oder Pfeiltasten und <Enter> die gewünschte Figur auswählen. Danach erhalten Sie sofort eine Übersicht über die zur Verfügung stehenden Zaubertricks. Mit Mausklick oder Pfeiltasten und <Enter> läßt sich der gewünschte Spruch auswählen. Es wird dann sofort ausgeführt. Sollte die Spielfigur keinen Zaubertrick befehlen, so gelangen Sie durch Eingabe von <R> oder Klick auf 'Beenden' wieder in die Figurenansicht, um ein anderes Gruppensymbol auszuwählen.

e) Vergessen eines Zaubertricks

Vergleichen Sie hierzu in Kapitel IV. die Zustandsübersicht.

Erlebnisabgleichung

Eine Spielfigur, die schon viele Kämpfe, schwierige Aktionen und Abenteuer bestanden hat, verfügt über entsprechende Erfahrung. Diese Tatsache dokumentiert sich in den Erfahrungspunkten, die für die Weiterentwicklung eines Helden von entscheidender Bedeutung sind. Wie sich Geführen entwickeln läßt, soll es auf Lösung eines Gegebenen (es muß sich wohl um das Schicksal Anns handeln), an dem aufgrund der gesammelten Erfahrungspunkte eine Steigerung der Grundwerte einer Spielfigur möglich ist. Weiterhin sollen damit neue magische Talente erkannt werden können. Schließlich müssen erfahrenen Abenteurer zu berichten, daß sich bei ihnen nach dem Sammeln einer großen Anzahl von Erfahrungspunkten gar die Anzahl der im Gedächtnis befindlichen Zaubertricks vergrößert hat.

Geld und Verpflegung

Bei der Erschaffung der Helden wird jeder Held mit Verpflegung in Form von Essensrationen und einem Vermögen an Goldstücken ausgestattet. Wenn Sie dem Helden in Ihrer Gruppe antworten/bring er sowohl sein Gold als auch seine Essensrationen in die Gruppe ein.

In der Zustandsübersicht eines Helden der Gruppe ist ebenfalls immer der Vermögensbestand der gesamten Gruppe in Goldstücken und die Vertriebe der Gruppe in Rationen vermerkt. Das Vermögen einer Gruppe kann sich z.B. durch Diebstähle oder den Kauf von Gegenständen reduzieren. Besteht die Gruppe eine Auswanderung vor, so fällt ihr durchs Vermögen oftmals in die Hände. Auch durch den Verkauf von Gegenständen kann eine Aufbesserung der Vermögenslage einer Gruppe erfolgen. Die Verpflegung der Gruppe, die in Rationen ausgedrückt wird, reduziert sich mit jeder Mahlzeit, die die Helden zu sich nehmen müssen. Die Nahrungsrationen hängt von den Witterungsbedingungen und dem Gelände ab. Um den Nahrungsporto-Bestand der Gruppe aufzubessern, sollte Sie die dafür vorgesehenen Shops besuchen.

Waffen und andere Gegenstände

Immer wieder werden Sie Gegenstände auffinden oder kaufen. Die auf Luntege vorkommenden Gegenstände lassen sich grob in drei Kategorien unterteilen:

Waffen

Diese sind für einen wirkungsvollen Kampf unerlässlich. Man unterscheidet normale Waffen und Fernwaffen. Normale Waffen sind z.B. Dsch und Schwert. Sie erlauben es, im Kampf mit der anderen Hand noch ein Schild oder eine zweite Waffe zu führen (nur bei Berserker und Samant). Wenn eine Speißige eine Zweihänderwaffe einsetzt, kann sie keinen weiteren Gegenstand oder eine Waffe oder ein Schild mehr einsetzen.

Fernwaffen können beim ersten Einsatz verknaggen (z.B. Wurfbumer) oder aber wie ein Bogen einen mehrfachen Einsatz ermöglichen. Die Einsatzfähigkeit des Bogens wird dann nur durch die Anzahl der abgeführten Pfeile beschränkt. Beim Einsatz von Bogen und Pfeilen genügt es, in der Zustandsübersicht den Bogen als benutzt zu kennzeichnen. Wenn die Pfeile des Spielers im Kampf aufgebraucht werden, erfordert eine Nachschube aus Hildheim.

Rüstungen

Im Kampf sind Rüstungen von existenzieller Bedeutung. Sie können Angriffswunden gegnerischer Mannesgruppen in ihrer Wirkung abschwächen oder sogar - bei entsprechend gutem Rüstschutz - wirkungslos verpuffen lassen.

Magische Gegenstände

Wenn Sie solche Gegenstände mit sich führen, so verfügen Sie neben den Rüstungsstücken auch über eine weitere Möglichkeit sich die Mägi zu nutzen zu machen. Wie Sie mit Hilfe eines magischen Gegenstandes einen Zauber auslösen können, erfahren Sie in den folgenden Abschnitten.

Wertgegenstände

Wie sich schon der Bezeichnung entnehmen läßt, handelt es sich bei dieser Kategorie um Gegenstände, die beim Verkauf auf Lamang einen hohen Gegenwert an Goldstücken erwarten lassen. Wertgegenstände lassen sich verschleiern, um damit Ausrichtungsgegenstände, Rüstungen, Verpflegung oder ähnliches zu erwerben.

Sammler Gegenstände

Um schwierige Rätsel zu lösen oder verschlossenen Räumen zu betreten, brauchen Sie hin und wieder ein Hilfenetz. Hier kann als Beispiel ein Schlüssel zum Öffnen einer magischen Tür angeführt werden. Solche Gegenstände brauchen zur Lösung von Rätseln in der Zustandsübersicht nicht unbedingt mit einer Marke gekennzeichnet werden. Die Existenz des Gegenstandes im Inventory ist ausreichend.

Search - Gegenstände finden

Im Anschluß an Auseinandersetzungen, aus denen Sie siegreich hervorgehen, wird die besiegte Mannesgruppe immer untersucht. Die gefundenen Gegenstände gehen auf dem Auflager Ihrer Gruppe über. Weiterhin sollten Sie immer wieder eine genaue Inspektion der Umgebung durchführen. Hin und wieder werden Sie verstreutgegangene Dinge oder versteckten und kaum sichtbaren Gegenstände durch intensives Suchen auffinden können.

Beachten Sie an Orten, die Sie genauer untersuchen möchten, die «Chris-Taste in Verbindung mit «L» und es erfolgt eine genau Durchsuchung des Geländes.

Noch ein abschließender Hinweis: Auch bei Reisen über Land können Sie das Gelände mit Hilfe von «Ctrl» «L» untersuchen. Dort wird sich sicher hier und da etwas Neues lassen.

Gegenstände erkennen

Während der Erkundung von Lamsage werden die verschiedensten Gegenstände in den Besitz der Helden gelangen. Teilweise handelt es sich hier um Dinge des täglichen Gebrauchs, die von jedermann erkannt und benutzt werden können. Wenn eine Spieler- oder Gruppe einen neuen Gegenstand aufgrund ihrer Intelligenz und ihres Wissens erkennt, erscheint der gebundene Gegenstand sofort mit seiner Beschreibung im Inventory des Auffinders. Ist keiner der Gruppenmitglieder in der Lage, den Gegenstand zu identifizieren, so erscheint dieser mit der Beschreibung 'Gegenstand' im Inventory des Auffinders. Um unbekannte Objekte identifizieren zu können, ist es oftmals nützlich, verschiedene Labortestiere zu befragen.

Mögliche Gegenstände benennen

Mögliche Gegenstände können zur Erzeugung eines Zaubers eingesetzt werden: Drücken Sie «Ctrl» in Verbindung mit «L» und Sie erhalten eine Liste Ihrer Spielfiguren. Wählen Sie mit Mausklick oder durch Eingabe der entsprechenden Ziffer die Figur aus, deren Gegenstände benutzt werden sollen. Sie erhalten daraufhin eine Übersicht aller verwendbaren Gegenstände der Spieler*in (in der Zustandsübersicht dargestellt).

Geben Sie jetzt nur noch die entsprechende Ziffer der Übersichtsliste ein, um einen dieser Gegenstände zu benutzen. Sie können die gestrichelte Zeile auch mit der Maus auswählen. In beiden Fällen erhalten Sie möglicherweise einen Hinweis auf die Auswirkung der Aktion. Die zweite Möglichkeit, einen Gegenstand zu nutzen, findet sich im Kampf mit der Option 'Gegenstand' und wurde bereits beschrieben.

Besondere Gegenstände

Auf Lamsage gibt es viele besondere Gegenstände. Einige davon müssen Sie kennen, wenn Sie alle Abenteuer erfolgreich bestehen wollen.

a) Landkristalle

Um sich einen Überblick über den Kontinent verschaffen zu können, werden auf Lamsage keine Landkarten sondern die bei der Expedition Mutter constantines Landkristalle verwendet. Es handelt sich hierbei um ein sehr seltenes Quarzgestein, das eine besondere Eigenschaft aufweist. Wird der Landkristall mit magischer Energie geladen, dann erscheint auf dem Kristall ein Abbild von ganz Lamsage. Neben Ebenen und Gebirgen sind Seen, Flüsse, Städte, Flüsse und Wälder zu erkennen. Wenn Sie die verschiedensten Städte und Dörfer aller anderen Orte auf Lamsage bereits besucht haben, dann sind auch diese auf dem Kristall zu erkennen. Allerdings können Sie mit abnehmender magischer Energie Städte und Dörfer

nicht mehr verlassen: Die Nachbarn dürfen Besucher und Abenteurer nur dann in die Wälder verlassen, wenn sie einen geländeten Landesherrn mit sich führen. Die Gefahr sich zu verirren ist zu groß, um zu verkümmern, sehr anstrengend zu groß. Sollte die Ladung ihres Kiste zu schwach sein, empfiehlt sich ein Besuch beim Kistenhändler.

14. Schriftrollen

Sollten Sie eine Schriftrolle finden, wird diese automatisch in das Gespräch aufgenommen. Sie können die Schriftrolle jedoch auch studieren, lesen, untersuchen oder lesen. Hierin müssen Sie den Gegenstand aber kennen, d.h. in der Zensurkriterien nicht. Die Zensurkriterien können Sie mit Doppelklick auf das Bild des Buchstaben der Schriftrolle aufrufen. Auf der Tastatur erfüllt das Drücken von <Ctrl> in Verbindung mit <E> dieselbe Aufgabe. Wenn Sie mit der Maus auf der Schriftrolle in der Zensurkriterien klicken, erscheint eine Karte am Ende der Zeile als Hinweis dafür, daß sich der entsprechende Gegenstand im Kasten befindet. Die Eingabe von <E> über Tastatur bewirkt, daß der vom Gegenstand Ihre Inventory angezeigt wird. Wenn Sie mit Hilfe der Pfeiltasten den gewünschten Gegenstand aufrufen und danach <Enter> drücken, erscheint die gleiche Wirkung wie mit der Maus.

Kontaktaufnahme und Gespräch

Auf Lamsage gibt es eine Reihe von Bewohnern, die gewillt sind, sich mit den Spielern zu unterhalten. Diese Lamsager wollen Sie entweder auf der Straße, oder Sie können sie an einem Wohnort aufsuchen. Oftmals geben die Bewohner wertvolle Informationen an die Abenteurer weiter. Wenn Sie einen Lamsager treffen oder in seinem Haus besuchen, so bietet Ihnen dieser oftmals ein "Gespräch" an. Wenn Sie ein Gespräch führen möchten, dann klicken Sie die Möglichkeit, eine kurze Bemerkung oder Frage - bestehend aus maximal zwei Wörtern - an den Gesprächspartner zu schicken. Geben Sie diese Mitteilung mit Hilfe der Tastatur ein. Da der Partner eine große Anzahl von Stichworten versteht, werden Sie in Abhängigkeit vom Wissen des Gesprächspartners eine mehr oder weniger detaillierte Antwort erhalten. Bedenken Sie das Gespräch mit "NOE" - "BYE" - "WIEDERSEHEN".

Persönlichkeiten und Fertigkeiten auf Lamsage

Auf Lamsage gibt es eine Reihe wichtiger Persönlichkeiten, die eine Spielgruppe immer wieder aufsuchen sollte, um Hilfestellungen zu erhalten oder sich zu unterhalten. Folgende Bewohner und Fertigkeiten sollten Sie aufsuchen:

Heiler

Ohne Auseinandersetzungen werden Sie Spirit of Adventure nicht heilen können. Immer wieder kommt es zu körperlichen und geistigen Schlägen oder zum Verlust von Magiepunkten. Eine schnelle Regeneration dieser Werte ist durch einen Besuch beim Heiler zu erreichen.

Seher

Wenn Sie wichtige und unverzichtbare Hinweise für Ihre Zukunft erhalten möchten, dann sollten Sie einen Seher auf Lamage besuchen.

Kristallmagier

Landesweite verläufen im Lauf der Zeit an magischer Energie. Sichter und Ortschaften können Sie dann nicht mehr verlassen. Ein Kristallmagier kann diesem Mangel abhelfen, indem er den Kristall wieder auflädt.

Waren

In den Shops von Lamage haben Sie die Möglichkeit, einzukaufen oder Gegenstände zu verkaufen. Weiterhin sollten Sie den umfangreichen Wissen der Shopbesitzer für Ihre Zwecke nutzen. Oftmals sind diese z.B. in der Lage selbst Gegenstände zu identifizieren.

Tavernen und Kneipen

Um sich körperlich zu stärken oder in Gesprächen mit Zeitstreitern oder Besuchern von Gasthäusern Neugierigen zu erlösen, sollten Sie diese Häuser der Geselligkeit besuchen.

Stadtwachter und Klerik

Stadtwachter befinden in Lamage eine wichtige Funktion und sind bestens über die Vorgänge auf der Insel informiert. Ein Gespräch mit ihnen bringt Informationen, die anderen Quellen nicht zuzumuten wären können. Oftmals sind sie in Personatenen gleichzeitig auch Klostermönche der Stadt.

Dieses Wissen ist von Bedeutung, weil man Stadtwachter wohl vorwiegend im Kloster einer Stadt antreffen wird. Dort stehen dem Spieler dann auch die Klostermönche zur Verfügung.

Der Non-Player-Character (NPC)

In *Spirit of Adventure* erhält die Spielgruppe gelegentlich Unterstützung durch den NPC, einen Gast ihrer Spielgruppe. Diese Situation kann sich ergeben, wenn Sie einen NPC mit Hilfe eines Zauberspruchs erschaffen. Weiterhin ist es möglich, daß sich ein Member der gegnerischen Gruppe während eines Kampfes auf Ihre Seite schlägt. Wenn Ihre Gruppe zufällig auf einen NPC trifft und dieser Sie sympathisch findet, so kann es auch vorkommen, daß er sich Ihnen anschließt.

Vergleichen mit den Helden Ihres Teams existieren in *Spirit of Adventure* 'Non-Player-Character', mit den unterschiedlichsten charakteristischen Eigenschaften. 'Non-Player-Character' unterscheiden sich von einer anderen Spielgruppe Ihres Teams jedoch dadurch, daß NPCs im Kampf eigenständig handeln und deshalb auf keine Kampfpläne einstellbar sind.

Die Monster auf Lamarg, ihre Talente und Schätze

Über die auf Lamarg existierenden Monstertypen sind nur sehr wenige Informationen zu erhalten. Dieses Buch, das dem Vermögen des beständigen Abenteurers Fernschon Ehrlichkeit entspringt, ist zu

entdecken, daß diese über eigene Talente verfügen und Schätze besitzen. Weiterhin sollen sich die Monster entsprechend ihrer Klasse und Erfahrung in Kraft, Geist, Intelligenz, Magie und Stärke unterscheiden. Es soll auf Lamarg sogar einige Monster geben, die noch nie von einem menschlichen Lebewesen besiegt werden konnten.

Wiss und Verste

Wisse Hiltschlangen suchen wir Ihnen zum Abschluß noch auf dem Weg geben. Die folgenden Hinweise sollen Sie von Beginn an beachten, um sich eine gute Chance auf ein erfolgreiches Bestehen von *Spirit of Adventure* zu sichern:

Handbuch

Lesen Sie das Handbuch sehr sorgfältig und genau durch. Jeder Satz hat seine Beschreibung und gibt dem Spieler wichtige Informationen.

Zusammensetzung der Spielgruppe

Nutzen Sie die Stärken der Spielklassen und -rassen auf Lamarg. Sie sollten insbesondere auf eine gezielte Zusammensetzung Ihres Teams achten. Ein einseitig aufgestelltes Team wird bestimmte Aufgaben nicht lösen können.

Mitteilungen im Textfenster

Lesen Sie alle im Textfenster erscheinenden Mitteilungen genau. Oftmals finden Sie im Text eine benötigte Information, um ein Abenteuer abzuschließen oder ein Hindernis zu überwinden. Drückt ein Text eine eine Eingabeaufforderung drücken Sie zuerst bitte <RETURN>., damit brechen Sie die Textausgabe bzw. setzen diese fort.

Schließ Artie

Versuchen Sie die wichtigen Einrichtungen auf Lernwege sehr schnell zu finden. Denken Sie hier vor allem an das Schließ Arte, wo Sie für grammatische Erfahrungspunkte belohnt werden.

Karten zeichnen

Zeichnen Sie Karten von den Stätten und Dungeons. Oftmals ist es zum Beispiel 'Notwendigkeit' den kürzesten Weg zum Heiler zu finden.

Gegenstände und Waffen untersuchen

Analysieren Sie die Wirkung aller Gegenstände, die Sie im Spielraum besitzen. Untersuchen Sie gerade auch Waffen und Rüstungen sehr genau. Tauschen Sie die Waffen unter den Spielern aus, um für jeden Helden die optimale Waffe zu finden.

Charakteristika der Monster

Notieren Sie sich die Stärken und Schwächen gegenüberlicher Monsterguppen genau, um im Fall eines späteren Kampfs gegen Monster derselben Art die geeignete Kampfstrategie ausarbeiten zu können.

Speichern sichern

Speichern Sie Ihren aktuellen Spielstand regelmäßig ab. So können Sie sich erfolgreich vor dem Verlust einer guten Ausgangssituation durch unglückliches Handeln schützen. Speichern ist jedoch nur im Klaren möglich.

Tastaturbelegung in Spirit of Adventure

Die einfache und systematisch aufgetrennte Tastaturbelegung von Spirit of Adventure ermöglicht eine schnell-erlernbare Handhabung der Befehle – auch wenn keine Maus zur Verfügung steht. Um den zu großformatigen wurden alle Befehle in globalen und markenspezifischen Kommanden unterteilt.

Global Kommanden bestehen aus der Taste <CTRL>, die immer in Verbindung mit einer alphabetischen Taste gedrückt werden muß. Markenspezifische Kommanden werden durch Eingabe eines alphabetischen Zeichens realisiert. Um Ihnen einen schnellen

Überblick zu geben, werden die Tastaturkommandos entsprechend ihrer Anwendungsmöglichkeiten strukturiert und mit Bedeutung und Auswirkung versehen.

Global Kommandos

Bedeutung	Auswirkung
<CTRL> <C> Quit a spell	Zauberprobe aufheben
<CTRL> <D> Drop NPC	Zuständliches Spieler (NPC) entfernen
<CTRL> <E> Examine character	Zustandsübersicht aufrufen
<CTRL> <O> Change order	Ankündigung Figuren ändern
<CTRL> <Q> Quit Game	Spiele ohne Spielerschiedlich ending verlassen
<CTRL> <R> Search	Haus, Gelände genau untersuchen
<CTRL> <L> Use an item	Gegenstand benutzen

Locale Kommandos

a) Klammersystem

Bedeutung	Auswirkung
<1> Held erschaffen	Spielfigur wird erschaffen
<2> Held anheuern	Spielfigur ins Team anheuern
<3> Held entfernen	Spielfigur aus Team streichen
<4> Held tauschen	Spielfigur wird genau getauscht
<5> Spiel laden	Spielstand laden
<6> Spiel sichern	Aktuellsten Spielstand sichern
<7> Verlassen	Klasse verlassen
<8> Umstellung	Umstellung mit Klassenwechsel

b) Held erschaffen

Bedeutung	Anweisung
<M>-<O>-<W>-<A> Anfangsbuchstabe	Klasse der Figur
<P>-<F>-<G>-	auswählen
<D>-<T>--<A> Anfangsbuchstabe	Klasse der Figur
	auswählen
<A> Accept	Erschaffene Figur
	absorbieren
 Betry	Grundsatz nochmal
	erproben
<N> Name	Namen des Namens
<O> Out	'Held erschaffen'
	verlassen (auch bei
	der Namensgebung)
<ESC> Escape	'Held erschaffen'
	verlassen (auch bei
	der Namensgebung)

c) Zustandsübersicht Seite 1

Bedeutung	Anweisung
<D> Drop Item	Objekt aus dem
	vermischt oder
	weggeworfen
<E> Equip Item	Schüler zwischen
	Objekt aus Versteck
	und Objekt nicht
	Verstecken
<Esc> Escape	Begegnung Aktion
	abbrechen
<M> Menu	Seite 2 der Zustands-
	übersicht aufrufen
<O> Out	Zurück ins Spiel
<T> Trade Item	Objekt aus dem
	anderen Spieler
	weggeben
<1>-<2>-<3>-<4>-<5> Zustandsübersicht	Seite 1 anderer Figur

d) Zustandsübergangs Seite 2

Bedeutung	Auswirkung
 Back	Seite 1 der Zustands- übergangs aufrufen
<Bac> Backen	Begegnung Aktion abfeuern
 Begegnung	Kennzeichnung unbekannt
 Aktion/Unaktion	Takten ein bzw. aus
<T> Transfer Raum	Raum an andere Spielfigur geben
<Q> Quit	Zurück ins Spiel
<W> Wipe Spiel out	Zustandsspeich. aus Gedächtnis streichen
<1> <2> <3> <4> <5> Zustandsübergangs	Seite 2 anderer Figur

d) Zustandsübergangs Seite 2

Bedeutung	Auswirkung
 Back	Seite 1 der Zustands- übergangs aufrufen
<Bac> Backen	Begegnung Aktion abfeuern
 Begegnung	Kennzeichnung unbekannt
 Aktion/Unaktion	Takten ein bzw. aus
<T> Transfer Raum	Raum an andere Spielfigur geben
<Q> Quit	Zurück ins Spiel
<W> Wipe Spiel out	Zustandsspeich. aus Gedächtnis streichen
<1> <2> <3> <4> <5> Zustandsübergangs	Seite 2 anderer Figur

e) Die Kampfspezies

<1> Beschleunigung	Die Treffungsrate wird beschleunigt
<1> Verlangsamung	Die Treffungsrate wird verlangsamt