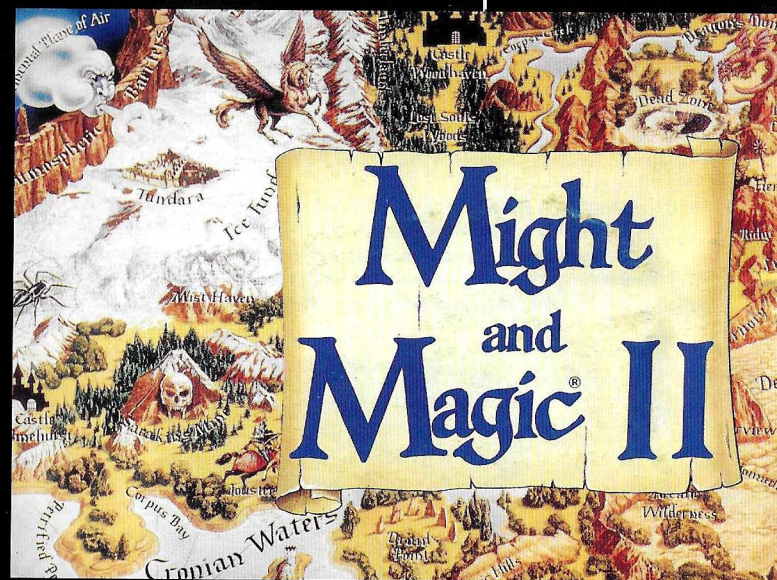




SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDOTM
 ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

elite[®]

Elite Systems Vertriebsbüro Deutschland
 Weinbrennerstraße 17
 Deutschland

PRINTED IN JAPAN

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGTE SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

© 1993, New World Computing Inc.



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

ELITE® IS A REGISTERED TRADEMARK OF ELITE SYSTEMS LTD.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

WARNUNG: BITTE LESEN SIE DIE BEIGEFÜGTEN ANWEISUNGEN AUFMERKSAM DURCH, BEVOR SIE IHR SUPER NINTENDO-SYSTEM BENUTZEN.

VORSICHTSMASSNAHMEN

Bitte lesen Sie dieses Anweisungshandbuch aufmerksam durch, um sicherzustellen, daß Sie Ihr neues Spiel sachgemäß handhaben, und bewahren Sie das Handbuch zu Referenzzwecken auch weiterhin auf.

- 1) Achten Sie stets darauf, daß das Gerät immer **AUSGESCHALTET** ist, bevor Sie Ihr Game Pak in das Super Nintendo Entertainment System einlegen oder es herausnehmen.
- 2) Dies ist ein Hochpräzisionspiel. Es sollte nicht an Orten aufbewahrt werden, die starken Temperaturschwankungen ausgesetzt sind.
- 3) Die Anschlüsse sollten nicht berührt, verschmutzt oder mit Wasser in Berührung gebracht werden, da das Spiel dadurch beschädigt werden könnte.
- 4) Reinigen Sie das Spiel nicht mit Benzin, Verdünner, Alkohol oder ähnlichen Lösungsmitteln.



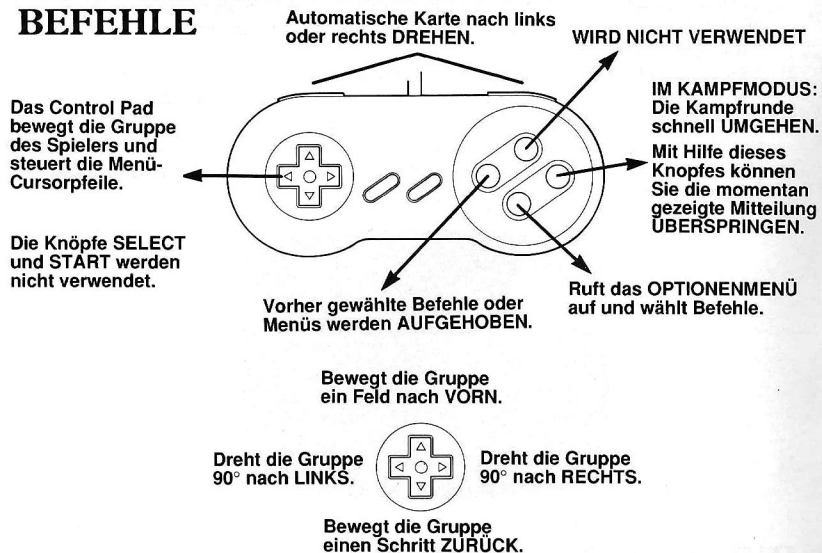
INHALTSVERZEICHNIS

Wie Sie Might & Magic II™ starten.....	2	Hirelings/Bezahlte Helfer	12
Steuerungsfunktionen und -befehle.....	2	Non-Combat Commands/Befehle	
Einführung	3	außerhalb des Kampfes	12
Spielbeginn.....	4	Combat Commands/Kampfbefehle.....	14
Figuren.....	5	Encounters/Begegnungen.....	15
Statistics/Statistiken	5	Quests/Aufgaben	16
Class/Klassen	6	Auto-Mapping/Automatische	
Race/Arten	9	Kartenerstellung	17
Alignment/Ausrichtung	9	Places/Orte	17
Gender/Geschlecht	10	Spells/Zaubersprüche	19
Name	10	Spell Chart/Verzeichnis der	
Experience & Levels/Erfahrung & Level ..	10	Zaubersprüche	20
Aging/Alter.....	10	Cleric Spells/Geistlichenzaubersprüche ..	22
Secondary Skills/Zweifähigkeiten.....	10	Sorcerer Spells/Magierzaubersprüche ..	25
Conditions/Zustand	11	Stadtplan von Middlegate	29

WIE SIE MIGHT & MAGIC II™ STARTEN: TORE ZU EINER ANDEREN WELT

- 1: Legen Sie das Might & Magic II-Game Pak in Ihr Super Nintendo Entertainment System ein.
- 2: Schalten Sie den Strom EIN.
- 3: Drücken Sie den Startknopf Ihres Control Pads.

STEUERUNGSFUNKTIONEN UND - BEFEHLE



Im "Auto-Mapping"- Modus (Automatische Kartenerstellung):



EINFÜHRUNG

"He Burschen, haltet ein!"

Oh - verzeiht mir edle Dame! Ich dachte ... Eure Kleider ..."

Bitte vergebt einem alten Bauern seine schlechten Manieren. Mein Name ist Durak. Es dämmt schon und es ist weder für Mensch noch Tier sicher, sich draußen aufzuhalten, wenn der Tag sich seinem Ende zuneigt! Mein Dorf liegt nur einen Steinwurf von hier, in südlicher Richtung, und wenn wir uns ein wenig sputen, dann können wir uns in der Schenke am Ofen wärmen, bevor die Dunkelheit hereinbricht.

Ja fürwahr, dunkle Zeiten sind angebrochen für Cron. Doch das war nicht immer so. Was sagt Ihr da? Ihr kennt die alten Geschichten nicht? Nun, ein gutes Stück Weges liegt vor uns, und jene Geschichten werden uns die Zeit vertreiben.

Man sagt, daß es dereinst vier Herrscher gab. Einer war Herr über das Wasser, einer herrschte über die Luft, einer über Sonne und Feuer, und der letzte über die Erde selbst. Sie kämpften gar oft um Cron, bis einer der Herrscher eines Tages obsiegte. Es war Gralkor der Grausame, Herr über die Erde. Doch sein Sieg über die anderen Herrscher hatte seine Machtgier nicht gestillt, und er verlangte ihre völlige Unterwerfung.

Nicht lange danach erschienen in Cron verschiedene Völker - Menschen, Zwerge, Elfen und dergleichen. Sie brachten Kenntnisse über vielerlei Zaubersprüche mit sich - Ihr wißt schon, Magie - und verwandten sie zu ihrer Verteidigung gegen die Beherrscher der Elemente. Schließlich formten sie eine Kugel, die unglaubliche Macht hatte. Wurde diese Kugel zwischen vier Krallen gebettet (einer für jedes Element), so ward sie zur machtvollen Waffe, die die Herrscher überwältigen oder töten konnte.

Kahlon, ein Zauberer, stahl die Kugel und kämpfte mit den vier Beherrschern der Elemente in einem Gebiet, das damals als "Savanne der Lustbarkeiten" bekannt war, fortan jedoch "Sumpf der Trostlosigkeit" genannt wurde. Mit Hilfe der gewaltigen Macht der Kugel gelang es ihm, drei der Herrscher gefangenzunehmen und jeden an einer Ecke der Erde festzubinden. Vor jeder Zelle brachte er eine Kralle an, so daß keiner entkommen konnte.

Nur Gralkor blieb verwundet zurück. Doch auch er erwarb jene Kenntnis der Zaubersprüche und beschwor eine Kreatur von solch enormer Größe herbei, daß sie beinahe die Sonnen verdeckte! Mit Hilfe dieses Ungeheuers zog Galkor in den Kampf. Die Kreatur spie Feuer, welches alles verschlang, was sich ihm in den Weg stellte. Kahlon stellte sich törichterweise dem Kampf, doch es gelang ihm nicht, die Wasser rechtzeitig herbeizurufen. Als diese endlich kamen, wurden die zurückbleibende Asche und die Kugel hinweggeschwemmt. Galkor versank mitsamt seiner gräßlichen Kreatur in den Fluten.

Nach Kahlons Tod übernahm seine Tochter den Thron, doch ihre Kräfte reichten nicht aus.

Heute brennen unsere Felder, mein Volk hungert und fürchtet um sein nacktes Leben.

Ach, würde doch die Kugel gefunden...

Ah, wir sind an der Dorfschenke angekommen. Laßt uns eintreten!"

SPIELBEGINN

Main Menu/Hauptmenü

Erscheint das Hauptmenü, dann haben Sie die Wahl zwischen fünf Optionen:



1. Go to Towns/In die Städte gehen

Mit Hilfe dieser Option können Sie Ihrer Gruppe Figuren hinzufügen.

Character Selection Options/Figuren Auswahl-Optionen:

Choose Party/Gruppe wählen: Ihre Abenteurergruppe setzt sich aus bis zu sechs Figuren zusammen. Wollen Sie Mitglieder wählen, dann ziehen Sie den Cursor auf die gewünschte Person und drücken Knopf "B". Ein (v) markiert die gewählte Figur. Drücken Sie Knopf "B" erneut, dann wird der Auswahlvorgang rückgängig gemacht.

Show next Town/Nächste Stadt zeigen: Durch diese Option haben Sie die Möglichkeit, alle fünf Städte Crons zu sehen: Atlantium, Middlegate, Sandsobar, Vulcania und Tundra. Sie finden hier auch eine Liste mit den Namen aller in der jeweiligen Stadt verfügbaren Figuren, wobei Sie am Anfang nur in Middlegate Personen antreffen werden.

Show Hirelings/Characters - Bezahlte Helfer/Figuren zeigen: Diese Option zeigt Ihnen in jeder Stadt alle Figuren oder bezahlte Helfer, die Sie Ihrer Gruppe hinzufügen können.

Main Menu/Hauptmenü: Gehen Sie zurück zum Hauptmenü.

Leave the Inn/Die Schenke verlassen: Das Abenteuer beginnen oder weiterführen.

2. Create Character/Figur erstellen

Bevor Sie Ihr Abenteuer beginnen, möchten Sie vielleicht eine "maßgeschneiderte" Gruppe zusammenstellen. Mit Hilfe dieser Option beginnen Sie den Figurenherstellungsvorgang. Wollen Sie sich jedoch sofort in Ihr Abenteuer stürzen, dann können Sie auf die sechs Standardfiguren zurückgreifen, die Might & Magic II™ für Sie bereithält.

3. Delete Character/Figur löschen

Diese Option löscht jede Figur, die Ihrer Meinung nach ihre Aufgabe erfüllt hat und nun die ewige Ruhe finden soll. Ist eine Figur erst einmal gelöscht, dann kann sie nicht wieder zum Leben erweckt werden.

4. Initialize the Game/Spiel initialisieren

WARNUNG: Die Initialisierung des Spiels versetzt Ihr Game Pak wieder in den Originalzustand zurück und LÖSCHT dabei alle gesicherten Informationen. Verwenden Sie diese Option also nur, wenn Sie Might & Magic II™ ganz neu starten möchten.

HABEN SIE DIESE OPTION GEWÄHLT, DANN VERSCHWINDEN ALLE ZUVOR GESICHERTEN DATEN FÜR IMMER!

5. Sound Mode/Soundmodus

Wählen Sie "Stereo" oder "Mode" (Modus).

CHARACTERS/FIGUREN

Figuren erstellen

Sollten Sie sich entscheiden, keine selbst gestaltete Gruppe zu erstellen, so finden Sie in der Stadt Middlegate sechs vorgefertigte Figuren. (Obgleich die Zauberer Crons Ihnen den Tip geben, daß selbst erstellte Figuren günstiger sein könnten.) Indem Sie Namen, Race (Art), Gender (Geschlecht), Class (Klasse) und Attributes (Eigenschaften) festlegen, können Sie eine Reisegruppe zusammenstellen, die alle Abenteuer übersteht.



STATISTICS/STATISTIKEN

Die von Ihnen erstellten Figuren verfügen über unterschiedliche körperliche, geistige und moralische Qualitäten. Diese Qualitäten werden in Statistiken bemessen. Es gibt sieben verschiedene Arten von Statistiken (oder Eigenschaften), die Ihnen dabei behilflich sind, den Beruf der jeweiligen Figur festzulegen.

Statistiken aufstellen

Wenn Sie Figuren erstellen, dann erscheint neben jeder der sieben Eigenschaften (Attributes) eine Zahl. Jede Zahl entspricht drei Würfeln, die mit den Zahlen 1-7 versehen sind. Die Eigenschaften können also nie niedriger als 3 oder höher als 21 sein. Während Ihres Abenteuers werden Sie jedoch bemerken, daß bestimmte Gegenstände diese Zahlen erhöhen oder verringern.

Erklärung der Statistiken

MIGHT/STÄRKE

Mißt die Kraft der Figur. Je stärker die Figur ist, desto mehr Schaden kann sie im Zweikampf anrichten.

**INTELLECT/
INTELLEKT**

Steht für die Allgemeinbildung einer Figur. Magier mit höherem Intellekt haben auch entsprechend mehr Zauberpunkte (SP - Spell Points).

**PERSONALITY/
PERSÖNLICHKEIT**

Eine Kombination aus geistiger Stärke und persönlicher Anziehungskraft. Es handelt sich also um das Charisma der Figur. Geistliche mit starker Persönlichkeit verfügen über mehr Zauberpunkte

**ENDURANCE/
AUSDAUER**

Das Durchhaltevermögen Ihrer Figur im Kampf. Wirkt sich auf die Trefferpunkte (Hit Points - HP) aus.

**SPEED/
GESCHWINDIGKEIT**

Die Beweglichkeit und Flinkheit einer Figur. Eine höhere Geschwindigkeit vergrößert das Rüstungsmaß der Figur. Die Geschwindigkeit wirkt sich auch auf den Ablauf des Kampfes aus. Die schnellste Figur eilt immer zuerst in die vorderste Kampflinie.

ACCURACY/ TREFFSICHERHEIT

Die Fähigkeit, einen Feind während des Kampfes zu treffen. Zauberspruchangriffe fallen nicht in diese Sparte.

LUCK/GLÜCK

Die Erfolgschancen einer Figur. Oft riskant und unvorhersehbar, aber häufig auch die letzte Hoffnung einer Figur.

CLASS/KLASSE

Charaktereigenschaften dienen dazu, herauszufinden, welcher von acht Klassen Ihre Figur angehört. Bestimmte Klassen benötigen eine obligatorische Punktzahl in einer oder mehreren der sieben Eigenschaften (Attributes). Die zur Verfügung stehenden Klassen sind markiert.



Knight/Ritter

Prime Statistik/Hauptstatistik: Stärke, 13 oder mehr.

Hitpoints gained per experience level/Trefferpunkte pro Erfahrungslevel: 1-12

Special Skills/Spezialfähigkeiten: Keine

Ritter sind für den Kampf ausgebildet und daher die fähigsten Kämpfer aller Klassen. Sie können jede Waffe und jeden Rüstungsgegenstand verwenden, es sei denn, der Gegenstand ist gegensätzlich ausgerichtet oder auf eine andere Figurenklasse zugeschnitten. Ritter erhalten mit jedem neuen Erfahrungslevel eine beträchtliche Zahl von Trefferpunkten.

Paladin/Recke

Hauptstatistik: Stärke, Persönlichkeit und Ausdauer. Alle 13 oder mehr.

Trefferpunkte pro Erfahrungslevel: 1-10

Spezialfähigkeiten: Clerical Spells/Geistliche Zaubersprüche (auf den höheren Levels)

Nachdem sie während der Kreuzzüge reiche Erfahrungen gesammelt haben, sind Recken von Natur aus Kämpfer. Auf den höheren Erfahrungslevels können Sie von den Geistlichen die geheimnisvolle Kunst der Magie erlernen. Ein Paladin kann jede Waffe und jeden beliebigen Gegenstand verwenden, es sei denn, er wurde für eine andere Klasse oder Ausrichtung geschaffen. Seine allgemeinen Kampffähigkeiten kommen denen des Bogenschützen nahe, doch sind Recken nicht ganz so geschickt im Umgang mit Wurf Waffen.

Cleric/Geistlicher

Hauptstatistik: Persönlichkeit, 13 oder mehr.

Trefferpunkte pro Erfahrungslevel: 1-8

Spezialfähigkeiten: Clerical Spells/Geistlichenzaubersprüche

Geistliche sind versiert in der Kunst der heilenden Magie. Ihre Zaubersprüche machen sich die Kräfte der Natur zunutze, um die Verteidigungskräfte Ihrer Gruppe zum Sieg zu führen. Da ihre Panzerung und Waffen eingeschränkt sind, haben sich Geistliche zu findigen Kämpfern entwickelt.

Archer/Bogenschütze

Hauptstatistik: Intellekt und Treffsicherheit, beide 13 oder mehr.

Trefferpunkte pro Erfahrungslevel: 1-10

Spezialfähigkeiten: Sorcerer Spells/ Magierzaubersprüche (auf den höheren Levels).

Bogenschützen sind einzigartig. Sie sind für den Gebrauch von Wurfwaffen speziell ausgebildet. In den höheren Levels vermehrt sich ihr Geschick in der Anwendung von Zaubersprüchen gleichzeitig mit ihrer Macht. Obwohl die Wurfwaffen die wichtigste Verteidigungswaffe eines Bogenschützen sind, können sie auch andere Waffen verwenden, es sei denn, diese sind für eine spezielle Klasse gedacht.



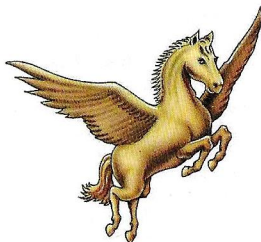
Sorcerer/Magier

Hauptstatistik: Intellekt, 13 oder mehr.

Trefferpunkte pro Erfahrungslevel: 1-6

**Spezialfähigkeiten: Sorcerer Spells/
Magierzaubersprüche (auf den höheren Levels)**

Magier sprechen die machtvollsten Zauber aus. Sie nutzen nicht nur die Kräfte der Natur, sondern haben auch die Fähigkeit, Zaubersprüche anzuwenden, die den Feind davonjagen! Die größte Macht eines Magiers liegt in seiner Fähigkeit, Zauberkräfte einzusetzen. Im Kampf kann er nur leichte Waffen und Panzerung verwenden.



Robber/Räuber

Hauptstatistik: Luck/Glück, 13 oder mehr.

Trefferpunkte pro Erfahrungslevel: 1-8

Spezialfähigkeiten: Schlösser aufbrechen, Fallen aufdecken.

Räuber haben in der Welt von Cron einen äußerst zweifelhaften Ruf. Sie sind nicht sehr gesellig und ziehen eine Plünderung jeder Konversation vor. Ihre Gruppe kann allerdings ohne die Schlaueit der Räuber nicht überleben. Diese Figur deckt Fallen auf, sperrt Tür und Tor auf und findet so manchen Schatz, von dem Ihre Gruppe profitieren kann. Die kämpferischen Qualitäten eines Räubers sind gut genug, um die mittleren Kampflinien zu verteidigen.

Ninja

Hauptstatistik: Alle Statistiken MÜSSEN 13 oder mehr sein.

Trefferpunkte pro Erfahrungslevel: 1-8

Special Skills/Spezialfähigkeiten: Hinterrücks erstechen, Schlösser aufbrechen, Fallen finden.

Diese Figur hat den schlechtesten Ruf in ganz Cron! Ein Ninja stiehlt nicht nur Ihr Gold, er greift Sie auch hinterrücks an! Ninjas versuchen stets, ihre Gegner mit dem ersten Schlag kampfunfähig zu machen, doch es gelingt ihnen nicht immer.

Ninjas benötigen besondere Fähigkeiten, was Geschwindigkeit und Treffsicherheit anbelangt, und verfügen daher nur über leichte Waffen und Panzerung.

Barbarian/Barbar

Hauptstatistik: Endurance/Ausdauer, 15 oder mehr.

Trefferpunkte pro Erfahrungslevel: 1-12

Spezialfähigkeiten: Keine

Barbaren erlangen ihre Trefferpunkte schneller als jede andere Figur. Durch seine große Ausdauer kann der Barbar im Kampf viele Schläge einstecken und sich anschließend mit einem ähnlich brutalen Vergeltungsangriff rächen.

Barbaren können die meisten Zweihänder verwenden, verfügen jedoch nur über leichte Panzerung.

RACE/ARTEN

Nachdem Sie die Klasse Ihrer Figur bestimmt haben, müssen Sie sich entscheiden, welcher Art sie angehören soll. Fünf Arten stehen zur Wahl. Die Figurenstatistik wird von allen Arten außer der menschlichen verändert.

Elves/Elfen:

Intelligente Waldwesen. Ihre Walderfahrung hat ihnen scharfe Reflexe verliehen, die ihre Treffsicherheit verbessern. Sie sind sehr geschickte Magier und Bogenschützen. Elfen sind gegen Schlafzauber in einem bestimmten Maß geschützt.

Dwarves/Zwerge:

Sie leben in unterirdischen Höhlen. Dank dieser harten Lebensbedingungen ist ihre Ausdauer beträchtlich. Auf der anderen Seite ist ihre Geschwindigkeit jedoch durch ihre Kleinwüchsigkeit stark beeinträchtigt.

Gnomes/Gnome:

Obgleich sie äußerlich ihren Verwandten, den Zwergen, ähneln, sind Gnome von freundlicherer Natur. Das Glück scheint sie auf Schritt und Tritt zu verfolgen, und sie sind gewandte Räuber.

Half-Orcs/Halb-Orks:

Diese Kreaturen, die unerfreuliche Brut von Menschen und Orks, sind brutal und wild. Obwohl ihre Erscheinung menschenähnlich ist, tobt doch das bösartige Blut der Orks durch ihre Adern. Ihre Stärke und Ausdauer sind zwar verbessert worden, doch ihre Persönlichkeit wurde abgestumpft.

ELF	GNOM	ZWERG	HALB-ORK
+1 Int.	+ 2 Glück	+ 1 Ausd.	+ 1 Strk.
+ 1 Treffs.	- 1 Geschw.	+ 1 Glück	+ 1 Ausd.
- 1 Strk.	- 1 Treffs.	- 1 Int.	- 1 Pers.
- 1 Ausd.		- 1 Geschw.	- 1 Glück

ALIGNMENT/AUSRICHTUNG

Die Ausrichtung mißt das Moralverhalten einer Figur, wenn sie mit dem Unbekannten konfrontiert wird. Eine Figur kann Gut, Neutral oder Böse sein. Die Anpassung ist an kein absolut gültiges Maß gebunden und kann sich entsprechend den Entscheidungen der Figur ändern.

Gelegentlich kann es vorkommen, daß die Anpassung einer Figur sie davon abhält, eine bestimmte Aufgabe oder Aktivität durchzuführen. Bestimmte Gegenstände und Orte stehen nur einer bestimmten Klasse zur Verfügung. Neutrale Figuren können üblicherweise jedes Gebiet betreten, doch haben sie nicht immer einen Vorteil gegenüber guten oder bösen Figuren.

GENDER/GESCHLECHT

Das Geschlecht hat keinen Einfluß auf die grundlegenden Statistiken einer Figur. Es wirkt sich auch auf keine der körperlichen Aktivitäten aus, die in *Might & Magic II™* durchgeführt werden. Eine Figur kann entweder männlich oder weiblich sein, und gemischte Gruppen haben meist die größten Erfolge. Sie werden im Spielverlauf vielleicht herausfinden, daß bestimmte Gegenstände oder Orte nur einem der beiden Geschlechter zur Verfügung stehen.

NAME

Dies ist der wichtigste Aspekt der Figurenerstellung. Der Name einer Figur kann bis zu zwölf Buchstaben umfassen. Verwenden Sie Knopf A, um zwischen Groß- und Kleinbuchstaben zu wählen.

Drücken Sie Knopf B, um den Namen der Figur einzugeben.

EXPERIENCE & LEVELS/ERFAHRUNG & LEVELS

Alle Figuren beginnen auf dem ersten Level. Die Levels erhöhen sich, wenn eine Figur in Kampf und Ausbildung Erfahrungspunkte sammelt.

Die Erfahrungspunkte repräsentieren den momentanen Punktestand einer Figur oder das Maß an Wissen, das die Figur während des Abenteuers erworben hat. Während Sie Erfahrungspunkte (Experience Points) ansammeln, können Sie durch Ausbildung höhere Erfahrungslevels (Experience Levels) erreichen. Jede Stadt hat einen Ausbildungsplatz (Training Ground), wo höhere Levels erreicht werden können. Ist es einer Figur nicht gelungen, das nötige Maß an Erfahrung zu erlangen, um zum nächsten Level aufzusteigen, dann muß er oder sie das Abenteuerleben weiterführen, bis er/sie das Mindestmaß erreicht hat.

Ist ein Level erreicht worden, dann erhalten die Figuren eine ihrem Beruf entsprechende Anzahl von Trefferpunkten (Hit Points - HP), Zauberpunkten (Spell Points - SP) und eine Vermehrung der Eigenschaften (Attributes).

AGING/ALTERN

Das Abenteuer beginnt für die Figur im Alter von 18 Jahren. Altert eine Figur, dann können bestimmte Fähigkeiten nachlassen. Das Alter kann zu einer plötzlichen Verringerung der grundlegenden Statistiken einer Figur und, mit 80 Jahren, zum Tod führen. Es gibt zwar Möglichkeiten, die Uhr zurückzudrehen und die Auswirkungen des Alters rückgängig zu machen, doch dies birgt gewisse Gefahren, denn bestimmte Salben oder Zauber könnten katastrophale Folgen haben.

SECONDARY SKILLS/ZWEITFÄHIGKEITEN

Eine Figur kann bis zu zwei Fähigkeiten erlernen, die ihre Abenteuerfertigkeiten verbessern. Ist eine Fähigkeit erst einmal erlernt worden, dann kommt dies der ganzen Gruppe zugute. Zweitfähigkeiten sind nicht in das Gedächtnis eingebrannt und können bei Bedarf "vergessen" werden.

SKILL/FÄHIGKEIT

Arms Master/Waffenmeister
Athlete/Athlet
Cartograph/Kartograph

Crusader/Kreuzritter

Diplomat
Gambler/Spieler
Gladiator
Hero/Heroine Held/Heldin
Linguist
Merchant/Händler

Mountaineer/Bergsteiger

Navigator/Kundschafter

Pathfinder/Pfadfinder

Pickpocket/Taschendieb

Soldier/Soldat

AUSWIRKUNG

Verbessert die Treffsicherheit.
Verbessert die Geschwindigkeit.
Ermöglicht die Erstellung von Karten der Gebiete, die die Gruppe bereist hat. Sie können die automatische Kartenerstellung (Automapping) nur dann verwenden, wenn mindestens ein Mitglied der Gruppe die Kunst der Kartographie erlernt hat.

Die Figur, die diese Fähigkeit erwirbt, kann Aufträge (Quests) entgegennehmen.

Erhöht die Persönlichkeit um +5.

Erhöht das Glück um +5.

Erhöht die Stärke um +5.

Erhöht alle Statistiken um +1.

Erhöht den Intellekt um +5.

Erwirbt eine Figur diese Fähigkeit, dann erhält sie beim An- oder Verkauf von Gegenständen stets die besten Preise.

Erwerben mindestens zwei Figuren diese Fähigkeit, dann kann die Gruppe jedes Bergmassiv überwinden.

Bewahrt die Gruppe davor, sich in weiten, offenen Gebieten zu verlaufen.

Die Gruppe kann jeden Wald durchqueren, wenn mindestens zwei ihrer Mitglieder diese Fähigkeit erlernen.

Verbessert die diebischen Eigenschaften der Räuber und Ninjas.

Verbessert die Ausdauer.



CONDITIONS/ZUSTAND

Der Zustand bei voller Gesundheit ist stets "GUT" (GOOD). Im Verlauf Ihrer Reisen kann sich dieser Zustand jedoch verschlechtern. Unerwünschte Bedingungen können meist durch Besuche bei den Hausgeistlichen (House Clerics) ausgemerzt werden. Sollte Ihrer Gruppe ein Geistlicher der höheren Ränge angehören, dann könnte er/sie gefallenen Figuren wieder auf die Beine helfen.

Die möglichen Zustandsarten sind:

Unconscious/ Bewußtlos: Sollten die Trefferpunkte (HP) einer Figur bei "Null" angelangt sein, dann gerät er/sie in den Zustand der Bewußtlosigkeit. Ist die Figur erst einmal an diesem Punkt angelangt, dann kann jeder weitere Schaden, den sie nimmt, ihren Tod bedeuten. Kann Ihre Gruppe jedoch rechtzeitig ein Lager aufschlagen und sich ausruhen, erholt sich die bewußtlose Figur wieder.

Asleep/ Schlafend:	Dieser Zustand kann eintreten, wenn ein Schlafzauber ausgesprochen wird oder die Figur angegriffen wird, während sie ruht. Der "Erwacht"-Zauberspruch ist die einzige Art, diesem Zustand schnell zu begegnen. Ansonsten wird er/sie früher oder später auf natürliche Weise erwachen.
Poisoned/ Vergiftet:	Eine Figur kann auf verschiedene Arten vergiftet werden: als Resultat des Bisses eines Ungeheuers oder des Kontaktes mit giftigen Gegenständen und Fallen. Vergiftete Figuren verlieren auch ruhend Trefferpunkte. Wurden keine Gegenmaßnahmen getroffen, verliert die Figur das Bewußtsein.
Diseased/ Erkrankt:	Wie bei der Vergiftung verliert eine Figur auch durch Erkrankung Trefferpunkte, bis sie der Tod ereilt. Manche Erkrankungen sind hartnäckig und nur schwer zu heilen. Sie bedürfen der Kenntnisse der Hausgeistlichen.
Stone/ Versteint:	Ist eine Figur versteinert, dann bewegt sie sich nicht vom Fleck, bis der Zustand aufgehoben ist. Obwohl die Versteinerung nicht tödlich ist, erweist sich die Heilung als immer schwieriger, je länger der Zustand anhält.
Paralyzed/ Gelähmt:	Der Zustand der Lähmung kann das Resultat feindlicher Angriffe oder ausgelöste Fallen sein. Üblicherweise wird dieser Zustand aufgehoben, wenn die Figur ein wenig ruht.
Cursed/ Verflucht:	Eine Figur kann verflucht werden, wenn sie angegriffen wird, einen mit einem Fluch oder Zauber belegten Gegenstand in ihrem Besitz hat oder eine Falle auslöst. Der Zustand kann aufgehoben werden, indem ein Zauberspruch gegen den Zustand (Remove Condition Spell) oder gegen den Fluch auf dem Gegenstand (Uncurse Item Spell - Entzauberung) angewandt wird. Auch ein Besuch bei den Hausgeistlichen kann Wunder wirken.
Dead/Tot:	Dieser Zustand kann nur durch den Zauberspruch zur Erweckung von Toten (Raise Dead Spell), den "Wiederbelebungszaube" (Resurrection Spell) oder einen Besuch beim Hausgeistlichen aufgehoben werden.
Eradicated/ Ausgelöscht:	Der vernichtendste Zustand. Die einzige Heilung liegt in der teuren Reise zum Hausgeistlichen.

HIRELINGS/BEZAHLTE HELFER

Während Ihres Abenteuers möchten Sie vielleicht auf die Dienste einiger hilfreicher Figuren zurückgreifen. Diese Figuren werden "Hirelings" (Bezahlte Helfer) genannt. Sie schließen sich gegen Bezahlung eines festgelegten Preises Ihrer Gruppe an, verhalten sich genau wie die anderen Figuren, und unterstützen Sie während des gesamten Abenteuers. Sie können zu jedem Zeitpunkt bis zu zwei bezahlte Helfer in Anspruch nehmen, was die Zahl der Gruppenmitglieder auf acht heraufsetzt.

NON-COMBAT COMMANDS/BEFEHLE AUSSERHALB DES KAMPFES

Die Befehle außerhalb des Kampfes werden vom Optionenbildschirm gewählt. Drücken Sie Knopf B auf Ihrem Controller (Steuerungsvorrichtung), um Zugriff zum Optionenmenü zu erhalten. Verwenden Sie das Control Pad, um

den Cursor zu bewegen, und drücken Sie Knopf B, um eine Option zu wählen. Möchten Sie Ihre Optionenwahl rückgängig machen, dann drücken Sie einfach Knopf Y.

REST/RUHEN: Die Gruppe schläft eine Nacht lang tief und fest, was sich natürlich positiv auf den Zustand auswirkt und alle HPs und SPs zurückbringt. Das Ausruhen kostet die Figur eine Nahrungseinheit (Food Unit).

SEARCH/SUCHEN: Nach einem Kampf beginnt sofort die fieberhafte Suche nach in der Gegend verborgenen Schätzen. Wird eine Schatzkiste gefunden, dann haben Sie die folgenden Optionen:

Open it/Öffnen: Der Behälter wird daraufhin ohne Rücksicht auf Fallen geöffnet. Ist die Kiste mit einer Falle versehen, dann muß die ganze Gruppe die Konsequenzen tragen.

Find/Remove Trap Falle finden/entfernen: Wird dies von einer Figur mit diebischen Fähigkeiten (Thieving Skills) durchgeführt, dann könnten unentdeckte Fallen entfernt werden.

Detect Magic/Trap Zauber/Fallen entdecken: Geistliche haben bei dieser Tätigkeit meist den größten Erfolg. Sie untersuchen den Schatz auf evtl. vorhandene Zauber und Fallen, die Ihre Gruppe gefährden könnten.

UNLOCK/AUFBRECHEN: Wird diese Option gewählt, dann unternimmt die Figur daraufhin den Versuch, ein Schloß an einer beliebigen Tür aufzubrechen. Räuber und Ninjas führen diese Tätigkeit meist mit dem größten Erfolg durch. Ist ein Schloß mit einer Falle und einem Auslöser versehen, dann trägt die ganze Gruppe die Konsequenzen.

View Char/Figur prüfen: Durch diese Option können Sie den derzeitigen Status der Figur einsehen. Dieser persönliche Statusbildschirm präsentiert die Eigenschaften der Figur wie folgt:

LVL: (Level) Zeigt den derzeitigen Level der Figur.

HP: (Hit Points - Trefferpunkte) Dies ist die Lebensanzeige Ihrer Figur. Ist die HP-Anzeige bei Null angelangt, dann muß Ihre Figur wiederbelebt werden!

SP: (Spell Points - Zauberpunkte) Die verbleibenden Zauberpunkte der Figur.

SL: (Spell Level - Zauberlevel) Die momentane Anzahl von Zaubersprüchen, über die Ihre Figur verfügt.

AC: (Armour Class - Rüstungsklasse) Hier handelt es sich um das Schadensmaß, das eine Figur überstehen kann. Je größer die AC Anzeige, desto weniger kann Ihre Figur einstecken.

EXP: (Experience Points - Erfahrungspunkte) Die derzeitige Gesamtzahl der Erfahrungspunkte.

THVY: Die momentane Chance einer Figur (in Prozent), Schatzkisten oder verschlossene Türen erfolgreich aufzubrechen.

Während Sie den Status einer Figur überprüfen, können Sie jederzeit Knopf B drücken, um zum Figuren-Optionenmenü (Character Options Menu) zu gelangen. Diese Optionen stehen nur während des Abenteuers zur Verfügung: **Delay/Mittelungsgeschwindigkeit:** Hier wird die Geschwindigkeit festgelegt, mit der Bildschirmmitteilungen erfolgen. Die Skala reicht von 1 bis 6, wobei 1 die kürzeste und 6 die längste Abfolge von Mitteilungen bedeutet.

Disposition/Veranlagung: Bestimmt das "Temperament" Ihrer Gruppe: Cautious (Vorsichtig), Average (Durchschnittlich), Aggressive (Aggressiv), oder Thrill Seeker (Draufgänger). Die Veranlagung einer Gruppe wirkt sich auch auf die Zahl willkürlicher und zufälliger Zusammentreffen aus, zu denen es während der Reise kommt.

Auto Map (Automatische Kartenerstellung): Es handelt sich hier um zwei Arten von Karten: eine Karte aller erforschten Gebiete und eine leere Karte von Cron. Die erste Karte zeigt alle Orte, die Sie schon besucht haben. Diese Option steht allerdings nur den Figuren zur Verfügung, die die Kunst der Kartographie erworben haben. Andernfalls erscheint nur eine leere Landkarte.

Sound: Hier schalten Sie die Musik, Gehgeräusche und andere Soundeffekte ein und aus.

Bash/Tür gewaltsam öffnen: Sind alle anderen Versuche, eine Tür zu öffnen, gescheitert, dann sollten Sie diese Option verwenden. Allerdings kann das gewaltsame Öffnen einer Tür auch Fallen auslösen, die der ganzen Gruppe schaden.

Dismiss/Entlassen: Durch diese Option können Sie einen bezahlten Helfer von seinem Dienst entbinden. Er/Sie steht fortan für weitere Dienste in jener Stadt zur Verfügung, in der Sie ihn/sie entlassen haben.

Exchange/Tauschen: Hiermit verändern Sie die Position einer Figur.

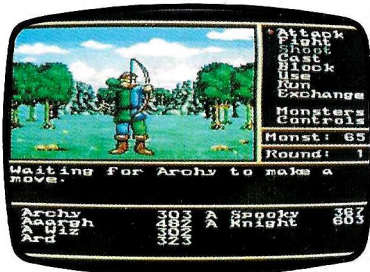
Protect/Schützen: Diese Option gibt Einblick in alle aktiven Zaubersprüche, die die gesamte Gruppe im Augenblick beschützen. Auch die Schweb- und Wachhundzauber werden hier gezeigt.

Cancel/Abbrechen: Hiermit verlassen Sie den Optionenbildschirm und nehmen das Spiel wieder auf.

COMBAT COMMANDS/KAMPFBEFEHLE

Der Sieg über Gegner im Kampf ist einer der Schlüsselaspekte bei der Lösung von Aufgaben und dem Erreichen von Erfahrungslevels. Denken Sie daran, jede Gegend nach einer Begegnung zu durchsuchen. Steht ein Kampf bevor, dann können Sie sich entscheiden, ob Sie kämpfen wollen:

- 1. Attack/Angriff:** Mit dieser Option greifen Sie den Feind unverzüglich an.
- 2. Hide/Verstecken:** Mit Hilfe dieser Option unternehmen Sie den Versuch, sich vor angreifenden Ungeheuern zu verstecken.
- 3. Run/Weglaufen:** Hiermit versuchen Sie, zu fliehen und so die Konfrontation zu vermeiden. Allerdings gelingt dies nicht immer.



- 4. Bribe/Bestechen:** Mit Hilfe dieser Option versuchen Sie, die Ungeheuer mit Gold, Edelsteinen oder Nahrung zu bestechen. Gelingt dies, dann zieht sich das Ungeheuer zurück, und der Kampf findet nicht statt.

Sie können den Feind auf drei verschiedenen Arten angreifen:

- 1. Monsters are surprised/Die Ungeheuer überraschen:** Ihre Gruppe trifft unerwartet auf eine Gruppe von Ungeheuern. Entscheiden Sie sich dafür, Fersengeld zu geben, dann ist Ihr sicheres Entkommen garantiert.
- 2. Party is surprised/Die Gruppe wird überrascht:** In diesem Fall können Sie den Angriff nicht mehr vermeiden, eine Flucht zu einem späteren Zeitpunkt könnte jedoch gelingen.
- 3. No surprise/Keine Überraschung:** Ein normales Zusammentreffen, bei dem keine der beiden Seiten einen Vorteil genießt.

Ist die Angriffsoption (Attack) gewählt, dann erscheint automatisch der Kampfbefehlsbildschirm (Combat Command Screen).

Kampfoptionen (Combat Options):

- Attack/Angriff:** Ihre Figur wählt automatisch den geeignetsten Angriff gegen den ersten Gegner, den sie sieht.
- Fight/Kampf:** Diese Option ermöglicht die Wahl des Ungeheuers, das die Figur mit der Waffe angreifen soll, die ihr im Augenblick zur Verfügung steht.
- Shoot/Schuß:** Jede Figur, die die Fähigkeit besitzt, eine Schußwaffe einzusetzen, kann einen angreifenden Gegner unter Beschuß nehmen.
- Cast/Zauberspruch:** Jede Figur, die die Fähigkeit besitzt, einen Zauber auszuwählen und auszusprechen, kann dies mit Hilfe dieser Option tun.
- Block/Abblocken:** Mit dieser Option kann ein Angriff abgeblockt und die Figur während der gesamten Kampfzeit geschützt werden.
- Use/Verwenden:** Hiermit kann jeder Kampfgegenstand verwendet werden, der sich im Besitz eines Mitglieds der Gruppe befindet.
- Run/Weglaufen:** Ein Versuch, dem Angriff zu entkommen. Gelingt es allen Figuren einer Gruppe, davonzulaufen, dann bleibt der gesamten Gruppe der Kampf erspart.
- Exchange/Tauschen:** Hiermit tauschen zwei Figuren ihre Positionen miteinander.
- Monsters/Ungeheuer:** Die momentane Liste der angreifenden Ungeheuer.
- Controls/Steuerung:** Zeigt den Statusbildschirm (Character Profile Screen) Ihrer Figur. Hier werden auch die Mitteilungsgeschwindigkeit und die Soundoptionen eingestellt.

ENCOUNTERS/BEGEGNUNGEN

Während Ihres Abenteuers in Cron werden Sie einigen eigenartigen Gestalten begegnen. Diese Zusammentreffen sind zwar recht gefährlich, stellen aber gleichzeitig den Schlüssel für das Sammeln von Erfahrungen und damit den Erfolg Ihrer Gruppe dar. Begegnungen können über Gedeih und Verderb Ihrer Gruppe entscheiden. Werden Ihre Figuren schwächer, dann könnte es sich als klüger erweisen, Kampfsituationen aus dem Weg zu gehen.

QUESTS/AUFGABEN

Die Aufgaben dienen dazu, den Wert der Abenteurer zu bestimmen, die sich aufgemacht haben, Cron zu retten. Ihre erste Reihe von Aufgaben beginnt mit einem Besuch bei den Geschworenen vom Berg Weitblick (Jurors of Mount Fairview).

The Jurors' Quests/Die Aufgaben der Juroren:

Jedes Mitglied Ihrer Gruppe muß eine Aufgabe erfüllen.

- Ritter (Knights) müssen einen tödlichen Zweikampf mit dem gefürchteten Dread Knight eingehen.
- Der Frost Dragon General muß von einem Recken (Paladin) überwältigt werden.
- Nur Ihre Bogenschützen (Archers) können den verachtenswerten Baron Wilfrey besiegen.
- Coraks Geist und Körper müssen mit Hilfe der Geistlichen (Clerics) wieder vereinigt werden.
- Der gute Zauberer (Wizard) Yekop und der böse Zauberer Ybmug können nur von einem Magier (Sorcerer) befreit werden.
- Ein Barbar (Barbarian) muß ein blutiges Duell ausfechten, um den Anführer der Barbaren (Barbarian Chieftain) zu besiegen.
- Machen Sie sich die Schlaueit eines Ninjas zunutze, um in die Nebelhöhle einzudringen und über die Dämmerung zu triumphieren.
- Räuber (Robbers) müssen lediglich einen anderen Abenteurer begleiten, um ihren gerechten Lohn zu erhalten.

The Triple Crown/Die Dreifach-Krone

Sie müssen Königin Lamanda im Luxuspalast Royale aufsuchen. Allerdings müssen die Mitglieder der Gruppe zunächst die Aufgaben der Juroren abschließen, und die sagenumwobene "Triple Crown" zurückholen. Dies geschieht, indem drei "Schwarze Eintrittskarten" (Black Tickets) erworben werden, die dann zur Arena, zur Monster Bowl und zum Colosseum mitgenommen werden.

The Lords' Quest/Die Aufgaben der Herrscher:

Es gibt drei Herrscher (Lords) in Cron, welche händeringend nach Kreuzrittern suchen, die ihre Aufträge erfüllen sollen. Jeder dieser Aufträge bedeutet unbekannte Gefahren und kann nur von einer Person mit außergewöhnlichen Fähigkeiten und Stärken erfüllt werden.

Lord Slayer durchkämmt die Lande auf der Suche nach den drei Bestien, deren Köpfe endlich seine Trophäensammlung vervollständigen würden.

Lord Hoardall braucht nur die drei besten Schwerter (Ultimate Swords), um seine Waffenausstellung abzurunden.

Lord Haart verlangt danach, zwei uralte, verschollene Familienreliquien wiederaufzufinden.

AUTO-MAPPING/AUTOMATISCHE KARTENERSTELLUNG

Hat ein Mitglied Ihrer Gruppe erst einmal die Fähigkeit der Kartographie erlangt, dann wird diese Figur anfangen, die Reisen der Gruppe auf einer Karte festzuhalten. Möchten Sie diese Karte einsehen, dann gehen sie zum Optionenmenü-Bildschirm über, und wählen Sie die Option "Auto-Map" (Automatische Kartenerstellung). Bitte bedenken Sie, daß Sie nur eine Karte Ihrer unmittelbaren Umgebung sehen werden. Befinden Sie sich beispielsweise in einer Stadt, dann sehen Sie die umgebende Region erst, wenn Sie die Stadtgrenzen überschreiten.

PLACES/ORTE

Die Städte

In den Städten von Cron sind sowohl Gefahren als auch Möglichkeiten in Hülle und Fülle vorhanden. Außerdem stellen sie den Kern Ihrer Reisen dar. Die meisten Probleme können gelöst werden, indem Sie die Städte besuchen. Hier erwerben Sie Nahrung und Waffen, heilen Figuren, erlernen neue Zaubersprüche und sichern Ihr Abenteuer.

Magic Guilds/Magierzünfte

Das Erlernen neuer Zaubersprüche ist für Zauberer von entscheidender Bedeutung. Die meisten Geistlichen- und Magierzaubersprüche können von den Zauobern der Magierzünfte erlernt werden. Ist dies erst einmal geschehen (und es hat natürlich seinen Preis), dann behalten Sie den Zauberspruch für immer.

Blacksmiths/Schmiede

Bei den Schmieden der Stadt können Sie eine Vielzahl von Waffen, Rüstungsteilen und anderen Gegenständen erwerben. Aber hören Sie auf unseren Rat: Einem Schmied kann man nicht immer trauen! Es wäre daher klug, sich vor Gegenständen in acht zu nehmen, die als "Special Deal" (Sonderangebot) ausgewiesen sind. Schmiede haben auch die Fähigkeit, unbekannte magische Objekte zu identifizieren, die Sie während Ihres Abenteuers entdecken.

Tavern/Schenke

In der Stadtschenke finden Sie eine Auswahl appetitanregender Speisen. Denken Sie daran, ein Trinkgeld zu geben, und lauschen Sie den Gerüchten; Schenkenbesucher sind dafür bekannt, Klatsch zu verbreiten.

Inn/Herberge

In jeder Stadt gibt es eine Herberge, in der Sie sich ausruhen und Ihr Abenteuer sichern können. Hier haben Sie außerdem die Möglichkeit, Ihrer Gruppe Figuren oder bezahlte Helfer hinzuzufügen oder diese zu entlassen. Entscheiden Sie sich dafür, Ihr Abenteuer zu beenden, dann können Sie später von der Herberge aus neu beginnen, die Sie zuletzt besucht haben.





Cleric's House/Das Haus der Geistlichen

Hat Ihre Gruppe irgendwelche Schäden davongetragen, und verfügen Ihre Geistlichen nur noch über wenige Zauberpunkte, dann können die Hausgeistlichen gegen ein angemessenes Entgelt all Ihre Wunden heilen. Sie nehmen auch Ihre Spenden gern entgegen und vergüten diese manchmal mit Zauberkraften.

Training Grounds/Ausbildungsplätze

Hat eine Figur eine bestimmte Anzahl von Erfahrungspunkten (EP) erreicht, dann kann sie durch den Besuch eines Ausbildungsplatzes zum nächsten Level gelangen. Ist Ihre Figur noch nicht ganz bereit für diesen Schritt, dann erfahren Sie hier genau, wieviele EPs Sie benötigen, bevor Sie zurückkehren können. Die Anwender von Magie können hier auch Zauberebenen erreichen.

The Castles/Die Schlösser

Atemberaubend schön und von kompliziertem Aufbau - die Schlösser Crons sind wahre Wunderwerke. Unter jedem dieser architektonischen Schmuckstücke liegt ein verschlungenes Tunnel- und Kerkersystem, das sich im Zickzack durch unterirdische Labyrinth zieht. Erforschen Sie jeden Zentimeter, denn die Lösung Ihrer Aufgabe könnte sich innerhalb dieser Mauern verbergen.

The Caverns/Die unterirdischen Höhlen

Unter den Straßen der Stadt liegen in fast jedem Gebiet verbotene Eingänge zu den unterirdischen Höhlengängen. Unvergleichliche Schätze erwarten jene Sterblichen, die den Mut besitzen, die unheimlichen Tiefen zu erforschen. Denn in der unergründlichen Düsternis jener Kammern liegen die dunkelsten Geheimnisse verborgen.

The Dungeons/Die Kerker

Die Kerker wurden vor Jahrhunderten unter den Schlössern Crons erbaut. Ihre Eingänge sind schon seit langem von den unaufhaltsamen Zeichen der Zeit verdeckt worden. Auch viele der Festungen werden aufgrund ihrer Komplexität als Kerker bezeichnet. Es wäre äußerst unklug, sich dorthin vorzuwagen, solange sich die Gruppe nicht auf den höheren Levels befindet. Viele entsetzliche Kreaturen fristen dort ihr Dasein, unter ihnen die wutgefüllten skelettähnlichen Wesen, die noch immer nach Rache an ihren Kerkermeistern dürsten.

SPELLS/ZAUBERSPRÜCHE

Die 48 Geistlichen- und 48 Magierzaubersprüche (Clerical/Sorcerer Spells) werden in neun verschiedene Level unterteilt. Ist eine Figur der Zauberkunst mächtig, dann kann sie jeden Zauberspruch eines beliebigen Levels anwenden, solange dieser bereits in ihrem/seinem Zauberbuch (Spell Book) eingetragen ist. Möchten Sie zum Beispiel einen Zauberspruch von Level 6 verwenden, und hat Ihre Figur bisher nur den 4. Zauberspruchlevel erreicht, dann kann er/sie den gewünschten Zauber erst anwenden, wenn er/sie ihn gelernt und den entsprechenden Level erreicht hat.

Spell Books/Zauberbücher:

Alle Figuren, die Zauber aussprechen können (Spellcaster), besitzen ein Zauberbuch, das auf dem Statusbildschirm (Character Profile Screen) eingesehen werden kann. Zaubersprüche, die markiert sind, wurden bereits erlernt und können deshalb angewandt werden.

Spell Points/Zauberpunkte (SP):

Jeder Spellcaster verfügt über Zauberpunkte, die seinem Erfahrungslevel (Experience Level) entsprechen. Je mehr Zauber ausgesprochen werden, desto mehr Zauberpunkte werden verbraucht. SPs können durch Ausruhen wieder ergänzt werden.

Gems/Edelsteine

Für kompliziertere Beschwörungsformeln reichen die Zauberpunkte nicht aus. Sie benötigen zusätzlich magische Edelsteine (Magical Gems), bevor Sie einen solchen Zauber aussprechen können. Sie finden diese Edelsteine, während Sie die Welt von Cron erforschen. Im allgemeinen befinden sie sich Steine in Schatztruhen. Der Statusbildschirm zeigt Ihnen die Anzahl der verbleibenden Edelsteine.

Spell Resistance and Overcoming Spells/Zaubern widerstehen und sie überwinden

Nicht alle Zaubersprüche sind für jedes Ungeheuer wirksam. Ein Zauber, der das eine Ungeheuer vernichtet, mag ein anderes völlig unversehrt lassen. Denken Sie daran, daß einige Ihrer Gegner gegen bestimmte Zaubersprüche immun sind. Sie müssen durch Versuche (und eventuelle Mißerfolge) herausfinden, welche Zaubersprüche auf welche Ungeheuer wirken.

Casting Spells/Zauber aussprechen

Sie können während der Erforschung Crons und während der Kämpfe Zauber aussprechen.

Steht einer Figur die Option, Zauber auszusprechen, zur Verfügung, dann ist diese auf dem Kampfoptionen-Bildschirm (Combat Options Screen) markiert. Wählen Sie diese Option, dann erscheint Ihr Zauberbuch, und Sie können nun den Zauber Ihrer Wahl aussprechen, sofern er sich im Zauberbuch der Figur befindet und genügend SPs und Edelsteine vorhanden sind.

Während des Abenteuers können Zauber über den Status-Bildschirm ausgesprochen werden. Hier gelten dieselben Regeln wie für das Aussprechen von Zaubern während des Kampfes.

VERZEICHNIS DER ZAUBERSPRÜCHE

Clerical Spells/Geistlichenzaubersprüche - Kosten in Zauberpunkten (Spell Points - SP) und Gems (Edelsteinen)

LEVEL 1

1. Apparition/Erscheinung 1
2. Awaken/Erwacht 1
3. Bless/Segen 1
4. First Aid/Erste Hilfe 1
5. Light/Licht 1
6. Power Cure/Kraftkur 1/Level + 1 Gem
7. Turn Undead/Untote zerstören 1

LEVEL 2

1. Cure Wounds/Wunden heilen 2
2. Heroism/Heldentum 2 + 1 Gem
3. Nature's Gate/Das Tor der Natur 2
4. Pain/Schmerz 2
5. Prot. from Elements/
Schutz vor den Elementen 2 + 1 Gem
6. Silence/Schweigen 2
7. Weaken/Schwächen 2 + 1 Gem

LEVEL 3

1. Cold Ray/Eisstrahl 3 + 2 Gems
2. Create Food/
Nahrung herbeizaubern 3 + 2 Gems
3. Cure Poison/Vergiftung heilen 3
4. Immobilize/Unbeweglich machen 3
5. Lasting Light/Ewiges Licht 3
6. Walk on Water/
Auf dem Wasser gehen 3 + 2 Gems

LEVEL 4

1. Acid Spray/Säureregen 4 + 3 Gems
2. Air Transmutation/
Lufttransmutation 4 + 3 Gems
3. Cure Disease/Krankheit heilen 4
4. Restore Alignment/
Ausrichtung wiederherstellen 4 + 3 Gems
5. Surface/An die Oberfläche kommen 4
6. Cleric's Boost/
Geistliche Unterstützung 4 + 3 Gems

LEVEL 5

1. Air Encasement/
Luft einschluß 5 + 5 Gems
2. Deadly Swarm/
Tödlicher Schwarm 5 + 5 Gems
3. Frenzy/Raserei 5 + 5 Gems
4. Paralyze/Lähmung 5 + 5 Gems
5. Remove Condition/
Zustand aufheben 5 + 5 Gems

LEVEL 6

1. Earth Transmutation/
Erdtransmutation 6 + 6 Gems
2. Rejuvenate/Jungbrunnen 6 + 6 Gems
3. Stone to Flesh/
Versteinern aufheben 6 + 6 Gems
4. Water Encasement/
Wassereinschluß 6 + 6 Gems
5. Water Transmutation/
Wassertransmutation 6 + 6 Gems

LEVEL 7

1. Earth Encasement/
Erde einschluß 7 + 7 Gems
2. Fiery Flail/Feuerball 7 + 7 Gems
3. Moon Ray/Mondstrahl 7 + 7 Gems
4. Raise Dead/Tote erwecken 7 + 7 Gems

LEVEL 8

1. Fire Encasement/
Feuereinschluß 8 + 8 Gems
2. Fire Transmutation/
Feuertransmutation 8 + 8 Gems
3. Mass Distortion/
Gewichtsverzerrung 8 + 8 Gems
4. Town Portal/Stadtort 8 + 8 Gems

LEVEL 9

1. Divine Intervention/
Göttliche Einflußnahme 10 + 20 Gems
2. Undead Chant/
Untote vernichten 10 + 10 Gems
3. Resurrection/
Wiederbelebung 10 + 10 Gems
4. Uncurse Items/
Gegenstände entzaubern 10 + 20 Gems

SORCERER SPELLS/MAGIERZAUBERSPRÜCHE -

Kosten in Zauberpunkten (Spell Points - SP) und Gems (Edelsteinen)

LEVEL 1

1. Awaken/Erwacht 1
2. Detect Magic/
Magische Gegenstände entdecken 1
3. Energy Blast/
Energieexplosion 1/Level + 1 Gem
4. Flame Arrow/Flammenpfel 1
5. Light/Licht 1
6. Location/Aufenthaltort 1
7. Sleep/Schlaf 1

LEVEL 2

1. Eagle Eye/Adlerauge 2/Level
2. Electric Arrow/Elektropfeil 2
3. Identify Monster/
Ungeheuer überprüfen 2 + 1 Gem
4. Jump/Sprung 2
5. Levitate/Schweben 2
6. Lloyd's Beacon/
Lloydsches Leitfeuer 2 + 1 Gem
7. Prot. from Magic/
Schutz gegen Zauber 1/Level + 1 Gem

LEVEL 3

1. Acid Stream/
Säurestrom 1/Level + 2 Gems
2. Fly/Flug 3
3. Invisibility/Unsichtbarkeit 3
4. Lightning Bolt/
Blitzstrahl 1/Level + 2 Gems
5. Web/Netz 3 + 2 Gems
6. Wizard Eye/
Das Auge des Zauberers 3/Level + 2 Gems

LEVEL 4

1. Cold Beam/Kältestrahl 1/Level + 3 Gems
2. Feeble Mind/Geistesschwäche 4 + 3 Gems
3. Fireball/Kugelblitz 1/Level + 3 Gems
4. Guard Dog/Wachhund 4
5. Shield/Schild 4
6. Time Distortion/
Zeitverzerrung 4 + 3 Gems

LEVEL 5

1. Disrupt/Molekularverbindung
unterbrechen 5 + 5 Gems
2. Fingers of Death/Todesfinger 5 + 5 Gems
3. Sand Storm/Sandsturm 2/Level + 5 Gems
4. Shelter/Schutz 5
5. Teleport/Teleporter 5

LEVEL 6

1. Disintegration/Zerfall 6 + 6 Gems
2. Entrapment/Falle 6 + 6 Gems
3. Fantastic Freeze/
Vereisern 2/Level + 6 Gems
4. Recharge Item/
Gegenstand aufladen 6 + 6 Gems
5. Super Shock/
Superelektroschock 2/Levels + 6 Gems

LEVEL 7

1. Dancing Sword/
Das tanzende Schwert 3/Level + 7 Gems
2. Duplication/Verdoppler 7 + 100 Gems
3. Etherealize/Verdunstung 7 + 7 Gems
4. Prismatic Light/Prismalicht 7 + 7 Gems

LEVEL 8

1. Incinerate/
Verbrennung 3/Level + 8 Gems
2. Mega Volts/
Mega-Stromschlag 3/Level + 8 Gems
3. Meteor Shower/Meteor-
Hagel 8 + (1 pro Ungeh.) + 8 Gems
4. Power Shield/Kraftschild 8 + 8 Gems

LEVEL 9

1. Implosion/Implosion 10 + 10 Gems
2. Inferno/Inferno 3/Level + 10 Gems
3. Star Burst/Sternexplosion 10 + (1 pro
Ungeheuer) + 20 Gems
4. Enchant Item/Gegenstand
verzaubern 15 (pro +) + 50 Gems

GEISTLICHENZAUBERSPRÜCHE

LEVEL 1

1. NAME: Apparition/Erscheinung

Kosten: 1 SP (Spell Point - Zauberpunkt)
Anwendungszeit: Combat/Kampf
Anwendungsobjekt: 10 Ungeheuer
Beschreibung: Ruft im Geist des Ungeheuers eine Geistererscheinung hervor, die dieses verängstigt und damit seine Trefferchancen verringert.

2. NAME: Awaken/Erwacht

Kosten: 1 SP
Anwendungszeit: Jederzeit
Anwendungsobjekt: Alle schlafenden Mitglieder der Gruppe
Beschreibung: Läßt alle schlafenden Mitglieder der Gruppe sofort erwachen und setzt damit dem Schlafzustand ein Ende. Könnte von entscheidender Bedeutung sein, wenn die Gruppe während des Ruhens angegriffen wird.

3. NAME: Bless/Segen

Kosten: 1 SP
Anwendungszeit: Kampf
Anwendungsobjekt: Die ganze Gruppe
Beschreibung: Steigert die Treffsicherheit aller Figuren während der gesamten Kampfdauer.

4. NAME: First Aid/Erste Hilfe

Kosten: 1 SP
Anwendungszeit: Jederzeit
Anwendungsobjekt: 1 Figur
Beschreibung: Heilt geringfügige Kampferletzungen; teilt der betroffenen Figur 8 HP (Hit Points - Trefferpunkte) zu.

5. NAME: Light/Licht

Kosten: 1 SP
Anwendungszeit: Non-Combat/Außerhalb des Kampfes
Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe
Beschreibung: Gibt der Gruppe 1 Lichtfaktor, der dazu ausreicht, 1 dunkle Gegend zu erhellen. Mehrfach-Lichtzauber können ausgesprochen werden, um Lichtfaktoren anzusammeln.

6. NAME: Power Cure/Kraftkur

Kosten: 1/L + 1 Gem (Magischer Edelstein)
Anwendungszeit: Jederzeit
Anwendungsobjekt: 1 Figur
Beschreibung: Gibt der Figur ihre Gesundheit zurück und verschafft ihr außerdem 1-10 HP pro Erfahrungslevel (Experience Level).

7. NAME: Turn Undead/ Untote zerstören

Kosten: 1 SP
Anwendungszeit: Kampf
Beschreibung: Zerstört einige oder alle untoten Ungeheuer, abhängig vom Erfahrungslevel desjenigen, der den Zauber ausspricht, und dem Kraftlevel (Power Level) des Ungeheuers.

LEVEL 2

1. NAME: Cure Wounds/Wunden heilen

Kosten: 2 SP
Anwendungszeit: Jederzeit
Anwendungsobjekt: 1 Figur
Beschreibung: Heilt ernsthafte Verletzungen; teilt der betroffenen Figur 15 HP zu.

2. NAME: Heroism/Heldentum

Kosten: 2 SP + 1 Gem
Anwendungszeit: Kampf
Anwendungsobjekt: 1 Figur
Beschreibung: Versetzt eine Figur vorübergehend 6 Erfahrungslevel nach oben. Der Zauberspruch hält während der ganzen Kampfdauer an.

3. NAME: Nature's Gate/ Das Tor der Natur

Kosten: 2 SP
Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes, draußen
Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe
Beschreibung: Öffnet mit Hilfe der Kräfte der Natur einen Durchgang zwischen zwei Orten im Lande Cron. Diese Orte wechseln mit der Zeit (Tage/Jahre)

4. NAME: Pain/Schmerz

Kosten: 2 SP
Anwendungszeit: Kampf
Anwendungsobjekt: 1 Ungeheuer, nicht untot
Beschreibung: Macht ein Ungeheuer vor Schmerz kampfunfähig; versetzt ihm 2-16 Damage Points (DP - Schadenspunkte), wenn das Ungeheuer nicht gegen Schmerzen immun ist.

5. NAME: Protection from Elements/ Schutz vor den Elementen

Kosten: 2 SP + 1 Gem
Anwendungszeit: Jederzeit
Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe
Beschreibung: Steigert die Widerstandsfähigkeit aller Gruppenmitglieder gegen Angst, Kälte, Feuer, Gift, Säure und Elektrizität. Das Maß der Steigerung hängt vom Erfahrungslevel desjenigen ab, der den Zauber anwendet. Der Zauber hält einen Tag lang an.

6. NAME: Silence/Schweigen

Kosten: 2 SP
Anwendungszeit: Kampf
Anwendungsobjekt: 4 Ungeheuer + 1 pro Level
Beschreibung: Hält die Ungeheuer während der gesamten Kampfdauer (oder bis sie den Zauber überwunden haben) davon ab, Zauber auszusprechen.

7. NAME: Weaken/Schwächen

Kosten: 2 SP + 1 Gem
Anwendungszeit: Kampf
Anwendungsobjekt: 10 Ungeheuer
Beschreibung: Schwächt alle betroffenen Ungeheuer und reduziert ihre körperlichen Schäden um die Hälfte, bis der Zauber überwunden ist.

LEVEL 3

1. NAME: Cold Ray/Eisstrahl

Kosten: 3 SP + 2 Gems
Anwendungszeit: Kampf, jedoch nicht Nahkampf
Anwendungsobjekt: Ruft einen intensiven, eiskalten Strahl hervor, der das Herz jedes betroffenen Ungeheuers durchdringt und ihm 25 Schadenspunkte versetzt.

2. NAME: Create Food/ Nahrung herbeizaubern

Kosten: 3 SP + 2 Gems
Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes
Anwendungsobjekt: Die Figur, die den Zauber ausspricht
Beschreibung: Fügt dem Nahrungsvorrat der Figur, die den Zauber ausspricht, 8 Food Units (Nahrungseinheiten) hinzu. Er/Sie kann diese Nahrung auch an die anderen Gruppenmitglieder verteilen, wenn er/sie es wünscht.

3. NAME: Cure Poison/ Vergiftung heilen

Kosten: 3 SP
Anwendungszeit: Jederzeit
Anwendungsobjekt: 1 Figur
Beschreibung: Entgiftet eine Figur und hebt so den Vergiftungszustand auf.

4. NAME: Immobilize/ Unbeweglich machen

Kosten: 3 SP
Anwendungszeit: Kampf
Anwendungsobjekt: 5 Ungeheuer
Beschreibung: Jedes betroffene Ungeheuer wird unbeweglich gemacht.

5. NAME: Lasting Light/Ewiges Licht

Kosten: 3 SP
Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes
Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe
Beschreibung: Schenkt der Gruppe 20 Lichtfaktoren, mit deren Hilfe sie die Dunkelheit vertreiben können.

6. NAME: Walk on Water/ Auf dem Wasser gehen

Kosten: 3 SP + 2 Gems
Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes, draußen
Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe
Beschreibung: Kriecht eine schwimmende Sanddüne, auf der die Gruppe gehen kann. Hält einen Tag lang an.

LEVEL 4

1. NAME: Acid Spray/Säureregen

Kosten: 4 SP + 3 Gems
Anwendungszeit: Kampf, jedoch nicht Nahkampf
Anwendungsobjekt: 3 Ungeheuer
Beschreibung: Bewirkt einen ätzenden Säureregen, der 6-60 Schadenspunkte hervorruft, es sei denn, das Ungeheuer ist gegen Säure immun.

2. NAME: Air Transmutation/ Lufttransmutation

Kosten: 4 SP + 3 Gems
Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes, draußen
Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe
Beschreibung: Verwandelt die Gruppe in Luft und ermöglicht ihr so die Erforschung dieses Elements.

3. NAME: Cure Disease/ Krankheit heilen

Kosten: 4 SP
Anwendungszeit: Jederzeit
Anwendungsobjekt: 1 Figur
Beschreibung: Bewirkt die vollständige Heilung einer Figur und hebt somit den Krankheitszustand auf.

4. NAME: Restore Alignment/ Ausrichtung wiederherstellen

Kosten: 4 SP + 3 Gems
Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes
Anwendungsobjekt: 1 Figur
Beschreibung: Bewirkt die vollständige Wiederherstellung der Ausrichtung einer Figur nach Aktionen oder Antworten, die nicht diesem Naturreich entsprachen.

5. NAME: Surface/ An die Oberfläche kommen

Kosten: 4 SP
Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes
Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe
Beschreibung: Bewirkt den sofortigen Transport aller Gruppenmitglieder von einem unterirdischen Ort an die Oberfläche.

6. NAME: Cleric's Boost/ Geistliche Unterstützung

Kosten: 4 SP + 3 Gems
Anwendungszeit: Kampf
Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe
Beschreibung: Intensiviert das dem Gegner im Kampf zugefügte Schadensmaß um einen Schadenspunkt für je 2 Erfahrungslevels der Figur, die den Zauber ausspricht.

LEVEL 5

1. NAME: Air Encasement/ Lufteinschluß

Kosten: 5 SP + 5 Gems
Anwendungszeit: Kampf
Anwendungsobjekt: 1 Ungeheuer
Beschreibung: Schließt den Empfänger des Zaubers in ein Luftfeld ein, bewirkt 10 Schadenspunkte pro Kampfrunde und hält das Opfer vom Kampfesgeschehen fern, bis der Zauber überwunden ist oder es angegriffen wird.

2. NAME: Deadly Swarm/ Tödlicher Schwarm

Kosten: 5 SP + 5 Gems
Anwendungszeit: Kampf
Anwendungsobjekt: 10 Ungeheuer
Beschreibung: Jagt einen Schwarm von Killerinsekten auf die Ungeheuer und bewirkt bei jedem einzelnen 4-40 Schadenspunkte.

3. NAME: Frenzy/Raserei

Kosten: 5 SP + 5 Gems
Anwendungszeit: Kampf
Anwendungsobjekt: 1 Figur, einmal pro Figur
Beschreibung: Versetzt ein Mitglied der Gruppe in Raserei, wodurch es alle Ungeheuer auf dem Bildschirm angreifen kann. Erschöpft von diesem Erlebnis verliert die Figur 1 Ausdauerpunkt (EP - Endurance Point) und wird dann in den Zustand der Bewußtlosigkeit versetzt.

4. NAME: Paralyse/Lähmung

Kosten: 5 SP + 5 Gems
Anwendungszeit: Kampf
Anwendungsobjekt: 10 Ungeheuer
Beschreibung: Der Versuch, alle Ungeheuer bewegungs- und damit kampfunfähig zu machen. Kann bei einigen oder allen Ungeheuern teilweise oder voll wirksam sein.

5. NAME: Remove Condition/ Zustand aufheben

Kosten: 5 SP + 5 Gems
Anwendungszeit: Jederzeit
Anwendungsobjekt: 1 Figur
Beschreibung: Hebt alle unerwünschten Zustände auf (mit der Ausnahme von Tod, Versteinierung und Auslöschung).

LEVEL 6

1. NAME: Earth Transmutation/ Erdtransmutation

Kosten: 6 SP + 6 Gems
Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes, draußen
Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe
Beschreibung: Verwandelt die gesamte Gruppe in Erde, so daß sie dieses Element erforschen kann.

2. NAME: Rejuvenate/Jungbrunnen

Kosten: 6 SP + 6 Gems
Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes, draußen
Anwendungsobjekt: 1 Figur
Beschreibung: Eine Quelle ewiger Jugend, die eine Figur um 1-10 Jahre verjüngt und so ihre Fähigkeiten dem Alter entsprechend aufwertet. Dieser Zauber birgt ein gewisses Risiko: Er kann unter Umständen den gegenteiligen Effekt hervorrufen.

3. NAME: Stone to Flesh/ Versteinierung aufheben

Kosten: 6 SP + 6 Gems
Anwendungszeit: Jederzeit
Anwendungsobjekt: 1 Figur
Beschreibung: Befreit eine Figur von dem Zustand der Versteinierung.

4. NAME: Water Encasement/ Wassereinschluß

Kosten: 6 SP + 6 Gems
Anwendungszeit: Kampf
Anwendungsobjekt: 1 Ungeheuer
Beschreibung: Schließt den Empfänger des Zaubers in ein Wasserfeld ein, bewirkt 20 Schadenspunkte pro Kampfrunde und hält das Opfer vom Kampfesgeschehen fern, bis der Zauber überwunden ist oder das Ungeheuer angegriffen wird.

5. NAME: Water Transmutation/ Wassertransmutation

Kosten: 6 SP + 6 Gems
Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes, draußen
Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe
Beschreibung: Verwandelt die Gruppe in Wasser, so daß sie dieses Element erforschen kann.

LEVEL 7

1. NAME: Earth Encasement/ Erdeinschluß

Kosten: 7 SP + 7 Gems
Anwendungszeit: Kampf
Anwendungsobjekt: 1 Ungeheuer
Beschreibung: Schließt den Empfänger des Zaubers in ein Wasserfeld ein, bewirkt 40 Schadenspunkte pro Kampfrunde und hält das Opfer vom Kampfesgeschehen fern, bis der Zauber überwunden ist oder das Ungeheuer angegriffen wird.

2. NAME: Fiery Flail/Feuerball

Kosten: 7 SP + 7 Gems
Anwendungszeit: Kampf
Anwendungsobjekt: 1 Ungeheuer
Beschreibung: Bewirkt einen riesigen Feuerball, der einen einzelnen Gegner trifft und 100-400 Schadenspunkte zur Folge hat.

3. NAME: Moon Ray/Mondstrahl

Kosten: 7 SP + 7 Gems
Anwendungszeit: Kampf, draußen
Anwendungsobjekt: 10 Ungeheuer
Beschreibung: Badet die eigenen Kämpfer in einem wohltuenden Strahl, der jeder Figur 10-100 Trefferpunkte verschafft und jedem Ungeheuer 10-100 Trefferpunkte nimmt.

4. NAME: Raise Dead/Tote erwecken

Kosten: 7 SP + 7 Gems
Anwendungszeit: Jederzeit
Anwendungsobjekt: 1 Figur
Beschreibung: Erweckt die Figur zum Leben und hebt damit den Todeszustand auf. Der Zauber birgt eine gewisse Risiko des Versagens und eine noch unwahrscheinlichere Gefahr der Auslöschung der Figur. (Anmerkung: Sowohl die Person, die den Zauber ausspricht, als auch der Empfänger des Zaubers altern um ein Jahr.)

LEVEL 8

1. NAME: Fire Encasement/ Feuereinschluß

Kosten: 8 SP + 8 Gems
Anwendungszeit: Kampf
Anwendungsobjekt: 1 Ungeheuer
Beschreibung: Schließt den Empfänger des Zaubers in ein Feuerfeld ein, bewirkt 80 Schadenspunkte pro Kampfrunde und hält das Opfer vom Kampfesgeschehen fern, bis der Zauber überwunden ist oder es angegriffen wird.

2. NAME: Fire Transmutation/ Feuertransmutation

Kosten: 8 SP + 8 Gems
Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes, draußen
Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe
Beschreibung: Verwandelt die Gruppe in Feuer und ermöglicht ihr so die Erforschung dieses Elements.

3. NAME: Mass Distortion/ Gewichtsverzerrung

Kosten: 8 SP + 8 Gems
Anwendungszeit: Kampf
Anwendungsobjekt: 2 Ungeheuer
Beschreibung: Bewirkt bei den betroffenen Ungeheuern eine Gewichtszunahme, wodurch sie zu Fall kommen und die Hälfte ihrer Trefferpunkte verlieren.

4. NAME: Town Portal/Stadttor

Kosten: 8 SP + 8 Gems
Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes
Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe
Beschreibung: Bewirkt die vorübergehende Öffnung eines Portals, das die Gruppe in jede beliebige Stadt führt.

LEVEL 9

1. NAME: Divine Intervention/ Göttliche Einflußnahme

Kosten: 10 SP + 20 Gems
Anwendungszeit: Kampf
Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe
Beschreibung: Übernatürliche Kräfte werden eingesetzt, um die gesamten Trefferpunkte der ganzen Gruppe zurückzuhalten und alle unerwünschten Zustände außer der Auslöschung aufzuheben. (Anmerkung: Wann immer dieser Zauberspruch angewandt wird, altert die Person, die ihn ausspricht, um 5 Jahre).

MAGIERZAUBERSPRÜCHE

LEVEL 1

1. NAME: Awaken/Erwachet

Kosten: 1 SP
Anwendungszeit: Jederzeit
Anwendungsobjekt: Schlafende Mitglieder der Gruppe
Beschreibung: Weckt alle Gruppenmitglieder auf und hebt so den Schlafzustand sofort auf. Könnte von entscheidender Bedeutung sein, wenn die Gruppe während des Ausruhens angegriffen wird.

2. NAME: Detect Magic/ Magische Gegenstände entdecken

Kosten: 1 SP
Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes
Anwendungsobjekt: Gegenstände im Rucksack desjenigen, der den Zauber ausspricht
Beschreibung: Durch diesen Zauber kommen alle magischen Gegenstände ans Licht, die sich im Rucksack desjenigen, der den Zauber ausspricht, befinden. Zudem registriert er die Anzahl der verbleibenden Zauberkraftungen (Magical Charges) jener magischen Gegenstände, die vor der Verwendung erst geladen werden müssen. Entdeckt außerdem jegliche Magie, die sich innerhalb oder in der Umgebung von Schatztruhen befindet.

3. NAME: Energy Blast/ Energieexplosion

Kosten: 1/L + 1 Gem
Anwendungszeit: Kampf
Anwendungsobjekt: 1 Ungeheuer
Beschreibung: Setzt das Ungeheuer einer Energieexplosion aus und versetzt ihm damit 1-6 Schadenspunkte pro Erfahrungslevel des Aussprechenden.

2. NAME: Undead Chant/ Untote vernichten

Kosten: 10 SP + 10 Gems
Anwendungszeit: Kampf
Anwendungsobjekt: Alle
Beschreibung: Ruft ein einziges Wort von so überwältigender Macht hervor, daß alle untoten Ungeheuer sofort vernichtet werden. (Anmerkung: Derjenige, der den Zauber anwendet, altert um 1 Jahr.)

3. NAME: Resurrection/ Wiederbelebung

Kosten: 10 SP + 10 Gems
Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes
Anwendungsobjekt: 1 Figur
Beschreibung: Hebt den Zustand der Auslöschung auf und setzt die wichtigsten Statistiken der Figur um 5 Jahre herauf. Es besteht die Gefahr, daß der Zauber mißlingt. (Anmerkung: Die Figur, die den Zauber ausspricht, altert um 1 Jahr.)

4. NAME: Uncurse Item/ Gegenstand entzaubern

Kosten: 10 SP + 50 Gems
Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes
Anwendungsobjekt: Derjenige, der den Zauber anwendet
Beschreibung: Der Versuch, einen beliebigen Gegenstand aus dem Rucksack der betreffenden Figur von einem Fluch zu befreien.

4. NAME: Flame Arrow/Flammenpfeil

Kosten: 1 SP
Anwendungszeit: Kampf
Anwendungsobjekt: 1 Ungeheuer
Beschreibung: Jagt einen flammenden Pfeil in den Körper des Ungeheuers und versetzt ihm damit 2-8 Feuerschadenspunkte (Points of Fire Damage), es sei denn, das Ungeheuer ist gegen Feuer immun.

5. NAME: Light/Licht

Kosten: 1 SP
Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes
Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe
Beschreibung: Gibt der Gruppe 1 Lichtfaktor, der genügt, um ein dunkles Feld zu erhellen. Mehrfach-Lichtzauber können ausgesprochen werden, um Lichtfaktoren anzusammeln.

6. NAME: Location/Aufenthaltsort

Kosten: 1 SP
Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes
Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe
Beschreibung: Gibt präzise Informationen über die ganze Gruppe. Zeigt eine von der Gruppe erstellte Karte des momentanen Aufenthaltsgebietes (16 x 16 Felder) und Ihren derzeitigen Aufenthaltsort. Könnte von großer Wichtigkeit sein, wenn sich die Gruppe verläuft oder mit Hilfe der Magie transportiert wird. Im allgemeinen ist dieser Zauberspruch der Schlüssel zur erfolgreichen Kartenerstellung.

7. NAME: Sleep/Schlaf

Kosten: 1 SP

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: 4 Ungeheuer + 1 Ungeheuer pro Level desjenigen, der den Zauber ausspricht. Beschreibung: Versetzt die Ungeheuer in einen tiefen Schlaf und hält sie so vom Angriff ab. Wirkung, bis das Ungeheuer Schaden nimmt oder den Zauber überwindet.

LEVEL 2

1. NAME: Eagle Eye/Adlerauge

Kosten: 2/L

Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes, draußen

Anwendungsobjekt: 5 Stufen pro Level desjenigen, der den Zauber ausspricht. Beschreibung: Auf dem Bildschirm erscheint ein Blick aus der Vogelperspektive auf einen Geländeabschnitt von 5 x 5 Feldern mit dem exakten Aufenthaltsort Ihrer Gruppe.

2. NAME: Electric Arrow/Elektropfeil

Kosten: 2 SP

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: 1 Ungeheuer Beschreibung: Versetzt einem Ungeheuer einen Stromschlag und bewirkt damit 4-16 Schadenspunkte, es sei denn, das Ungeheuer ist gegen Elektroangriffe immun.

3. NAME: Identify Monster/Ungeheuer überprüfen

Kosten: 2 SP + 1 Gem

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: 1 Ungeheuer Beschreibung: Informiert den Aussprechenden während des Kampfes über den derzeitigen Zustand eines Ungeheuers.

4. NAME: Jump/Sprung

Kosten: 2 SP

Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes

Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe Beschreibung: Bewegt die Gruppe zwei Felder nach vorn, sofern der Weg nicht durch magische Hindernisse (Kraftfelder etc.) versperrt ist.

5. NAME: Levitate/Schweben

Kosten: 2 SP

Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes

Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe Beschreibung: Hebt die gesamte Gruppe vom Boden hoch, versetzt sie in einen Schwebzustand und schützt sie so einen Tag lang vor verschiedenen Gefahren.

6. NAME: Lloyd's Beacon/Lloydsches Leitfeuer

Kosten: 2 SP + 1 Gem

Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes

Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe Beschreibung: Hinterläßt an Ihrem derzeitigen Aufenthaltsort ein Leitfeuer, mit dessen Hilfe sie sofort zum selben Ort zurückkehren können, wenn sie den Zauber das nächste Mal aussprechen.

7. NAME: Protection from Magic/Schutz gegen Zauber

Kosten: 1/L + 1 Gem

Anwendungszeit: Jederzeit

Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe Beschreibung: Verstärkt die Widerstandskraft einer Figur gegen Zauber. Das Maß der Stärkung hängt vom Erfahrungslevel des Aussprechenden ab. Der Zauber hält einen Tag lang an.

LEVEL 3

1. NAME: Acid Stream/Säurestrom

Kosten: 1/L + 2 Gems

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: 1 Ungeheuer Beschreibung: Bewirkt einen brennenden Säurestrom, der 2-8 Schadenspunkte pro Level des Aussprechenden zur Folge hat, es sei denn, das Ungeheuer ist gegen Säure immun.

2. NAME: Fly/Flug

Kosten: 3 SP

Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes, draußen

Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe Beschreibung: Schenkt allen Mitgliedern der Gruppe magische Flugfähigkeiten, wodurch die ganze Gruppe sich gleichzeitig zu einer anderen Gegend im Freien bewegen kann. Die Gruppe landet auf dem sichersten Feld dieser Gegend.

3. NAME: Invisibility/Unsichtbarkeit

Kosten: 3 SP

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe Beschreibung: Wirft einen Mantel der Unsichtbarkeit über alle Figuren, wodurch die Trefferchancen des Ungeheuers erheblich verringert werden.

4. NAME: Lightning Bolt/Blitzstrahl

Kosten: 1/L + 2 Gems

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: 4 Ungeheuer Beschreibung: Schickt einen gewaltigen Blitzstrahl gegen die Ungeheuer, der 1-6 Schadenspunkte pro Level des Aussprechenden bewirkt.

5. NAME: Web/Netz

Kosten: 3 SP + 2 Gems

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: 4 Ungeheuer + 1 Ungeheuer pro Level desjenigen, der den Zauber ausspricht Beschreibung: Hüllt die Ungeheuer in ein magisches Netz, das sie für die Dauer des Kampfes (oder bis sie entkommen) davon abhält, anzugreifen.

6. NAME: Wizard Eye/Das Auge des Zauberers

Kosten: 3/L + 2 Gems

Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes

Anwendungsobjekt: 5 Stufen pro Level des Aussprechenden Beschreibung: Nutzt das magische Auge eines mächtigen Zauberers, um eine 5x5-Luftansicht des Aufenthaltsortes Ihrer Gruppe innerhalb jedes Labyrinths (in Gebäuden) zu zeigen.

LEVEL 4

1. NAME: Cold Beam/Kältestrahl

Kosten: 1/L + 3 Gems

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: 1 Ungeheuer Beschreibung: Sendet einen intensiven Kältestrahl aus, der das Herz des Ungeheuers durchdringt und 6 Schadenspunkte pro Level des Aussprechenden zur Folge hat, es sei denn, das Ungeheuer ist gegen Kälte immun.

2. NAME: Feeble Mind/Geistesschwäche

Kosten: 4 SP + 3 Gems

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: 5 Ungeheuer Beschreibung: Löscht das Gehirn des Ungeheuers aus und macht es somit für die Dauer des Kampfes (oder bis es den Zauber überwunden hat) bewegungsunfähig.

3. NAME: Fire Ball/Kugelblitz

Kosten: 1/L + 3 Gems

Anwendungszeit: Kampf, jedoch nicht Nahkampf

Anwendungsobjekt: 6 Ungeheuer Beschreibung: Rollt einen tödlichen Kugelblitz in die Mitte der Ungeheuer und bewirkt 1-6 Schadenspunkte pro Level desjenigen, der den Zauber ausspricht.

4. NAME: Guard Dog/Wachhund

Kosten: 4 SP

Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes

Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe Beschreibung: Legt einen übernatürlichen Schutz über die gesamte Gruppe und bewahrt sie so einen Tag lang vor Überraschungsangriffen.

5. NAME: Shield/Schild

Kosten: 4 SP

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe Beschreibung: Schafft einen unsichtbaren Schild, der die Gruppe umgibt und alle Figuren für die Dauer des Kampfes vor Wurf-/Schußwaffen bewahrt.

6. NAME: Time Distortion/Zeitverzerrung

Kosten: 4 SP + 3 Gems

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe Beschreibung: Schafft eine Zeitschleife, die es der Gruppe ermöglicht, sich aus den meisten Kämpfen unbeteiligt zurückzuziehen.

LEVEL 5

1. NAME: Disrupt/Molekularverbindung unterbrechen

Kosten: 5 SP + 5 Gems

Anwendungszeit: Kampf, jedoch nicht Nahkampf

Anwendungsobjekt: 1 Ungeheuer Beschreibung: Schafft ein starkes Energiefeld, das die Molekularverbindungen des Empfängers unterbricht und 100 Schadenspunkte zur Folge hat.

2. NAME: Fingers of Death/Todesfinger

Kosten: 5 SP + 5 Gems

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: 3 Ungeheuer, nicht untot Beschreibung: Schleust die Macht aller verstorbenen Magier durch den Aussprechenden, was zum Tod aller Ungeheuer führt, auf die er seinen Finger richtet.

3. NAME: Sand Storm/Sandsturm

Kosten: 2/L + 5 Gems

Anwendungszeit: Kampf, draußen

Anwendungsobjekt: 10 Ungeheuer Beschreibung: Ruft die Kräfte der Natur herbei, die einen gewaltigen Sandsturm erschaffen, welcher 1-8 Schadenspunkte pro Level des Aussprechenden bewirkt.

4. NAME: Shelter/Schutz

Kosten: 5 SP

Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes

Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe Beschreibung: Verschafft der Gruppe einen Ruhetag frei von den Gefahren einer Begegnung.

5. NAME: Teleport/Teleporter

Kosten: 5 SP

Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes

Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe Beschreibung: Transportiert die ganze Gruppe augenblicklich bis zu 9 Felder weit von ihrer momentanen Position aus in jede beliebige Richtung.

LEVEL 6

1. NAME: Disintegration/Zerfall

Kosten: 6 SP + 6 Gems

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: 3 Ungeheuer Beschreibung: Bewirkt bei den Opfern 50 Schadenspunkte und führt gleichzeitig zum teilweisen oder vollständigen Zerfall.

2. NAME: Entrapment/Falle

Kosten: 6 SP + 6 Gems

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: Alle Beschreibung: Umgibt den Ort des Kampfes mit einem magischen Energiefeld, das alle vom Entkommen abhält.

3. NAME: Fantastic Freeze/Vereisern

Kosten: 2/L + 6 Gems

Anwendungszeit: Kampf, jedoch nicht Nahkampf

Anwendungsobjekt: 3 Ungeheuer Beschreibung: Feuer einen fantastischen Kältestrahl auf drei Ungeheuer ab, wodurch sie vereist werden und 10 Schadenspunkte pro Level des Aussprechenden davontragen.

4. NAME: Recharge Item/

Gegenstand aufladen

Kosten: 6 SP + 6 Gems

Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes

Anwendungsobjekt: Derjenige, der den Zauber ausspricht

Beschreibung: Gibt jedem beliebigen Gegenstand im Rucksack des Aussprechenden, der noch über 1 Zauberkraft (Magical Charge) verfügt, 1-6 neue Ladungen. Birgt ein gewisses Fehlschlagsrisiko, was die Vernichtung des Gegenstand nach sich ziehen kann.

5. NAME: Super Shock/

Superelektroschock

Kosten: 2/L + 6 Gems

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: 1 Ungeheuer

Beschreibung: Feuert einen intensiven elektrischen Strahl ab, der einem Ungeheuer 20 Schadenspunkte pro Level des Aussprechenden zufügt.

LEVEL 7

1. NAME: Dancing Sword/

Das tanzende Schwert

Kosten: 3/L + 7 Gems

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: 10 Ungeheuer

Beschreibung: Ein Zauberschwert, das sich mit Lichtgeschwindigkeit fortbewegt und 1-12 Schadenspunkte pro Level des Aussprechenden zur Folge hat.

2. NAME: Duplication/Verdoppler

Kosten: 7 SP + 100 Gems

Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes

Anwendungsobjekt: Derjenige, der den Zauber ausspricht

Beschreibung: Ermöglicht die Herstellung eines exakten Duplikats jedes einzelnen Gegenstands im Rucksack des Aussprechenden, sofern darin noch genug Platz zur Verfügung steht. Es besteht eine geringe Gefahr, daß der Zauber fehlschlägt und der Originalgegenstand dadurch zerstört wird.

3. NAME: Etherealize/Verdunstung

Kosten: 7 SP + 7 Gems

Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes

Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe

Beschreibung: Verändert die Molekularstruktur aller Figuren lange genug, um ohne Rücksicht auf etwaige Hindernisse (Kraftfeld, Mauer, Berg, etc.) 1 Feld weiterzugehen.

4. NAME: Prismatic Light/Prismalicht

Kosten: 7 SP + 7 Gems

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: 10 Ungeheuer

Beschreibung: Ein mächtiger, aber wenig verlässlicher Zauberspruch, der völlig unvorhersehbare Auswirkungen hat.

LEVEL 8

1. NAME: Incinerate/Verbrennung

Kosten: 3/L + 8 Gems

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: 1 Ungeheuer

Beschreibung: Die Hitze von tausend Feuern verschlingt das Ungeheuer und bewirkt 20-40 Schadenspunkte pro Level des Aussprechenden.

2. NAME: Mega Volts/

Mega-Stromschlag

Kosten: 3/L + 8 Gems

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: 10 Ungeheuer

Beschreibung: Bewirkt eine Kette von Elektrizität, die alle Gegner mit einer tödlichen Spannung verbindet und 4-16 Schadenspunkte pro Level des Aussprechenden zur Folge hat.

3. NAME: Meteor Shower/Meteor-Hagel

Kosten: 8 + 1 pro Ungeheuer + 8 Gems

Anwendungszeit: Kampf, draußen

Anwendungsobjekt: Alle (abhängig von den Zauberpunkten)

Beschreibung: Begräbt alle Ungeheuer unter einem Meteor-Hagel und bewirkt 5-50 Schadenspunkte pro Ungeheuer.

4. NAME: Power Shield/Kraftschild

Kosten: 8 SP + 8 Gems

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: Ganze Gruppe

Beschreibung: Reduziert die Schäden, die die Gruppe durch einen Angriff erlitten hat, um die Hälfte. Hält während des ganzen Kampfes an.

LEVEL 9

1. NAME: Implosion/Implosion

Kosten: 10 SP + 10 Gems

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: 1 Ungeheuer

Beschreibung: Schafft ein schwarzes Loch am Standort des Ungeheuers, auf das der Zauber gerichtet ist, woraufhin es ins Nichts gesaugt wird.

2. NAME: Inferno/Inferno

Kosten: 3/L + 10 Gems

Anwendungszeit: Kampf

Anwendungsobjekt: 10 Ungeheuer

Beschreibung: Richtet die Hitze der Sonne auf alle Ungeheuer in Sicht und bewirkt so 1-20 Schadenspunkte pro Level des Aussprechenden.

3. NAME: Star Burst/Sternexplosion

Kosten: 10 + 1 pro Ungeheuer + 20 Gems

Anwendungszeit: Kampf, draußen

Anwendungsobjekt: Alle (abhängig von den Zauberpunkten)

Beschreibung: Die Stücke eines explodierenden Sterns regnen auf die Ungeheuer herab und bewirken 20-200 Schadenspunkte.

4. NAME: Enchant Item/

Gegenstand verzaubern

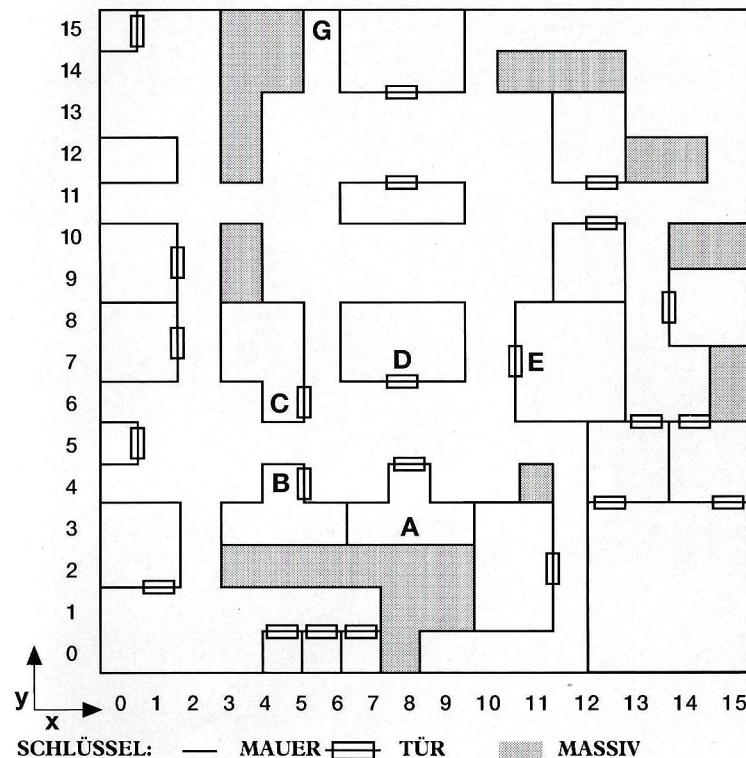
Kosten: 15 SP + Gegenstandszauberpunkte + 50 Gems

Anwendungszeit: Außerhalb des Kampfes

Anwendungsobjekt: Derjenige, der den Zauber ausspricht

Beschreibung: Der Versuch, die Zauberkraft eines Gegenstands zu erhöhen, indem seine "+"-Zahl um 1 heraufgesetzt wird.

BEISPIEL EINER STADT: 1 - MIDDLEGATE



GENGEND:

Stadt Nr. 1 - Middlegate

Kartensektor C-2

Oberfläche X = 7, Y = 3

ANMERKUNGEN:

- Die Herberge von Middlegate - Kehren Sie dort ein, um Figuren/das Spiel zu sichern
- S. J. Blacksmith, der Schmied - Gegenstände kaufen/verkaufen
- Schenke zum blölkenden Schaf (Bleating Lamb Tavern) - Nahrung kaufen/Gerüchten lauschen
- Gateway House - Hilfe der Geistlichen
- Turkovs Ausbildungsplatz - Fähigkeiten verbessern
- Eingang zu den natürlichen Höhlen
- Ausgang aus der Stadt