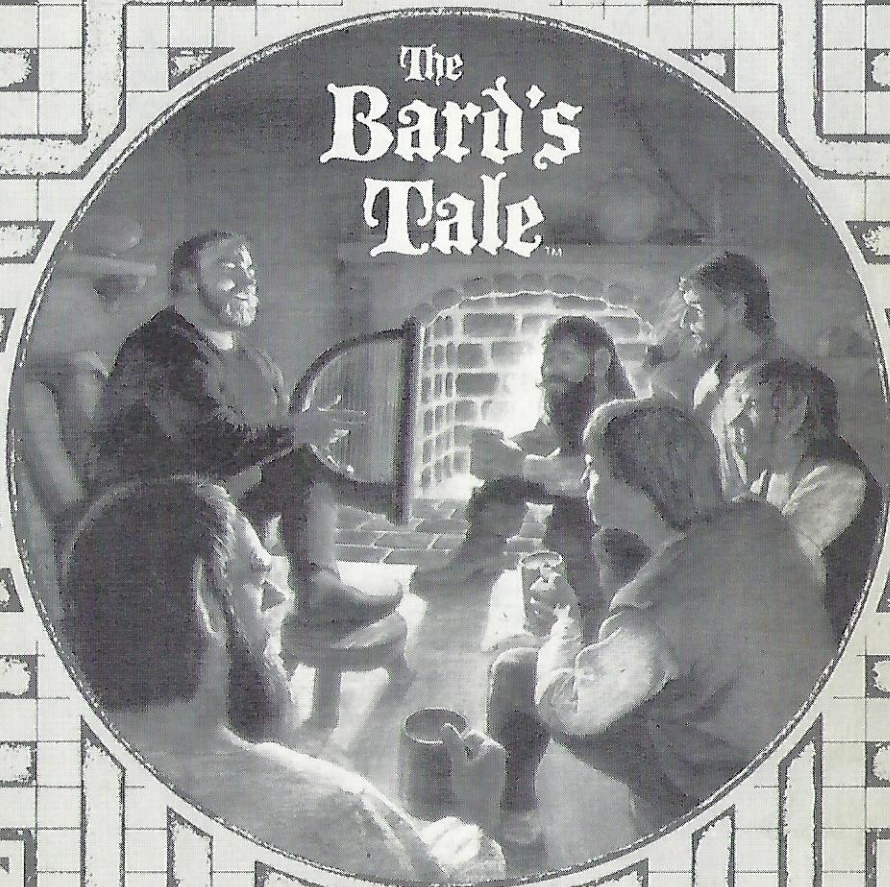


# TALES OF THE UNKNOWN™

VOLUME I



## The Bard's Tale™



ELECTRONIC ARTS™

ariolasoft







## Das Handbuch

### So geht's los

Entfernen Sie vor dem Laden von *The Bard's Tale* alle Peripheriegeräte wie Joysticks und Module!

Ladeanweisung für Commodore 64 und Commodore 128 im 64er Modus: Legen Sie die *The Bard's Tale*-Programmdiskette (Boot Disk) in Ihr Floppylaufwerk. Der Aufkleber muß nach oben zeigen. Tippen Sie LOAD "\*",8,1 und drücken Sie die RETURN-Taste. Das Programm wird nun geladen und automatisch gestartet.

Ladeanweisung für Apple IIe/IIc: Legen Sie die *The Bard's Tale*-Programmdiskette (Boot Disk) in Ihr Floppylaufwerk und schalten Sie jetzt erst den Computer ein. Das Programm wird nun automatisch geladen und gestartet.

Nach einer Weile erscheint eine Zeichentrick-Sequenz, die Sie durch Druck auf die Leertaste abbrechen können. Danach wird der Rest des Programms geladen.



### INHALTSVERZEICHNIS

Die ersten Schritte	Seite 2
Die Kurzübersicht	Seite 6
Die Charaktere	Seite 8
Die Schauplätze	Seite 13
Das Kampfsystem	Seite 15
Das magische System	Seite 18
Der Schlüssel zu den Zaubersprüchen	Seite 19
Die Lieder der Barden	Seite 26
Die Tips der Wissenden	Seite 27
Die Gegenstände	Seite 28



## DIE ERSTEN SCHRITTE

1. Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, brauchen Sie eine eigene Charakter-Diskette – eine Diskette, auf der der Computer Ihre Charaktere und Spielstände speichern kann.

Nehmen Sie eine leere, formatierte Diskette (Hinweis für Apple: Muß unter DOS 3.3 formatiert worden sein).

Kopieren Sie dann einfach die Rückseite der *The Bard's Tale-Boot Disk* (Aufschrift: Character Disk) mit dem Menüpunkt (M)ake a new Character Disk aus dem Utility-Menü (beachten Sie bitte das Kapitel über das Utility-Menü in diesem Handbuch).

2. Wenn Ihr Computer *The Bard's Tale* lädt, erscheint nach einer Weile die Meldung "Insert Character Disk".

Nehmen Sie nun die Diskette aus dem Floppy-laufwerk und legen Sie Ihre Charakter-Diskette ein. Wenn Sie das getan haben, dann drücken Sie auf irgendeine Taste, um fortzufahren (Hinweis für Apple: CAPS LOCK sollte gedrückt sein!).

3. Als nächstes erscheint ein Utility-Menü auf dem Bildschirm. Hier können Sie nun zwischen vier Optionen wählen. Um in die Adventurer's Guild zu gelangen und mit dem Spiel zu beginnen, drücken Sie S für S(tart Game). Informationen über die drei anderen Optionen finden Sie unter der Überschrift UTILITY-MENÜ in diesem Handbuch.

4. Ihre Charakter-Diskette enthält bereits eine fertige Party mit sechs Charakteren, die \*ATEAM

heißt. Wenn das nächste Menü erscheint und Sie diese Party laden wollen, dann drücken Sie die Taste A für (A)dd a Character (= einen Charakter oder eine Party von Diskette laden). Tippen Sie anschließend \*ATEAM und drücken Sie auf die RETURN-Taste, um diese Party zu laden. Durch Druck auf E für (E)xit Guild verlassen Sie die Adventurer's Guild und betreten die Straßen der Stadt Skara Brae.

Ein Hinweis: Das erste Dungeon betritt man durch die einzige Taverne, die Wein serviert (kein schlechter Jahrgang). Schauen Sie sich zu diesem Zweck einmal in der Rakhir Street genau um ...

## TASTATURBELEGUNG

I oder RETURN = 1 Schritt vorwärts

J = 1 Schritt nach links

L = 1 Schritt nach rechts

K = Tür eintreten und 1 Schritt vorwärts

## VIEW-MODUS

Drücken Sie die Tasten von 1 bis 6, um sich Ihre Charaktere genau anzusehen. In diesem View-Modus können Sie dann folgendes tun:

Durch Druck auf E für E(quip) können Sie einen Charakter mit einem Item ausrüsten. Anschließend müssen Sie noch die Nummer des Items angeben.

Wenn der Charakter alle Items „abrüsten“ soll, dann drücken Sie auf 0.

Durch Druck auf T für T(rade) können Sie ein Item an einen anderen Charakter Ihrer Party weitergeben. Um Gold weiterzugeben, tippen Sie auf G und geben anschließend die genaue Summe ein. Um ein Item an den Mann zu brin-





gen, tippen Sie die Nummer des Items. Abschließend müssen Sie noch die Nummer des Charakters angeben, der mit der Gabe beglückt werden soll.

Durch Druck auf D für D(rop) können Sie ein bestimmtes Item loswerden. Anschließend müssen Sie nur noch die genaue Nummer des Items angeben.

Durch Druck auf P für P(ool Gold) sammeln Sie alle Goldstücke, die die gesamte Party besitzt, bei einem Charakter.

Drücken Sie die Leertaste, um den View-Modus zu verlassen.

### KAMPF-KOMMANDOS

Wenn Monster angreifen, müssen Sie entweder F für F(ight) drücken, um die Monster zu bekämpfen, oder R für R(un) tippen, um abzuhaufen. Letzteres klappt aber nicht immer! Sie können jederzeit im Spiel P für P(arty Attack) drücken, um ein Mitglied der Party zu bekämpfen. Im Kampf gibt es folgende Befehle:

A = A(ttack) um Monster physisch anzugreifen.  
D = D(efend) um sich nach besten Kräften zu verteidigen.

U = U(se) um ein magisches Item zu benutzen. Der Charakter muß mit einem magischem Item gerüstet sein, sonst klappt die ganze Geschichte natürlich nicht.

B = B(ard Song) um ein Bardenlied anzustimmen (ist nur Barden möglich).

C = C(ast a Spell) um einen Zauberspruch einzusetzen (ist nur magisch begabten Klassen möglich).

H = H(ide in the Shadows) um sich im Hintergrund zu verstecken (ist nur Rogues möglich).

Um die Scrolling-Geschwindigkeit im Textfenster zu erhöhen, drücken Sie beim Commodore 64/128 die rechte untere Cursortaste und beim Apple die Taste mit dem Pfeil nach rechts. Um diese Geschwindigkeit herabzusetzen, drücken Sie beim Commodore 64/128 die rechte untere Cursortaste zusammen mit der SHIFT-Taste und beim Apple die Taste mit dem Pfeil nach links.

### WEITERE KOMMANDOS

C um einen Zauberspruch außerhalb eines Kampfes einzusetzen. Danach tippen Sie die Nummer des Charakters ein, der den Spruch anwenden will sowie den Code des gewünschten Spruches ein.

P um einen Kampf innerhalb der Party zu beginnen.

B um ein Bardenlied anzustimmen.

E um in einem Dungeon durch ein Portal nach oben zu gehen (nur in Verbindung mit einem Levitations-Zauberspruch).

D um in einem Dungeon durch ein Portal nach unten zu gehen.

? um den Straßennamen und die aktuelle Tageszeit zu erfahren.

N um eine neue Reihenfolge für die Charaktere Ihrer Party festzulegen.

Tippen Sie einfach die Charakter-Nummern in der gewünschten Reihenfolge.

U um ein Item zu benutzen. Tippen Sie danach die Nummer des Charakters, der das gewünschte Item hat und schließlich die Nummer des Items ein.

V um den Sound ein- und auszuschalten. Linkspfeil (ESCAPE beim Apple), um das Spiel anzuhalten und wieder fortzusetzen.



## SO MACHT MAN CHARAKTERE UND PARTYS

Sie müssen unbedingt in der Adventurer's Guild sein. Hier sind die verfügbaren Kommandos:

**C** = C(heck Roster), um zu sehen, welche Charaktere und Partys auf der Diskette gespeichert sind. Party-Namen sind immer mit einem \* versehen.

**A** = A(dd) um einen Charakter oder eine Party zu laden. Eine Party kann aus bis zu sechs Charakteren bestehen.

**R** = R(emove) um einen Charakter aus der momentanen Party zu entfernen und auf Diskette zu speichern.

**N** = N(ew Order) um die Charaktere in eine neue Reihenfolge zu bringen.

**D** = D(isk Options) um in ein Untermenü zu gelangen, daß wir uns gleich etwas näher ansehen.

Nachdem Sie **D** gedrückt haben, stehen Ihnen folgende Möglichkeiten offen:

**C** = C(reate) um einen neuen Charakter zu schaffen. Wählen Sie Rasse (Race) und Klasse (Class) und geben Sie dem Charakter einen bis zu 15 Zeichen langen Namen. Nach Druck auf RETURN wird der Charakter gespeichert. Auf eine Diskette passen zirka 30 Charaktere.

**S** = S(ave) um der momentanen Party einen Namen zu geben und sie zu speichern. Wichtiger Hinweis: Es wird nur ein Name festgelegt und die Party-Zusammensetzung gespeichert – nicht die einzelnen Charaktere! Das geht nur mit L(eave the Game)! Beim Angeben des Party-Namens brauchen Sie das \* nicht miteinzugeben; es wird automatisch angehängt.

**D** = D(elete) um einen Charakter von der Diskette zu löschen.

**L** L(eave the Game) um das Spiel zu beenden und alle Charaktere auf Diskette zu speichern.

**E** = E(xit) um dieses Untermenü zu verlassen.

## UTILITY-MENÜ

Hier sind die Kommandos des eingangs erwähnten Utility-Menüs, das nach dem Laden von *The Bard's Tale* als erstes erscheint.

**S** = S(tart) um mit dem Spiel zu beginnen.

**C** = C(opy) um einen Charakter von einer Diskette auf eine andere zu kopieren. Die Quell-Diskette wird mit Source Disk und die Ziel-Diskette mit Target Disk bezeichnet.

**M** M(ake) um eine neue Charakter-Diskette zu machen.

Bei allen Disketten-Operationen werden Sie mit ein paar englischen Texten auf dem Bildschirm konfrontiert. "Insert" heißt, daß Sie nun eine bestimmte Diskette einlegen und dann auf eine Taste drücken müssen. "Insert Source Disk" heißt zum Beispiel, daß Sie während eines Kopiervorgangs nun die Quell-Diskette einlegen müssen.

Gehen Sie auf Nummer sicher: Versehen Sie die Quell-Disketten immer mit einem Schreibschutz-Aufkleber, damit nicht versehentlich etwas gelöscht wird.

Hoffentlich sind Sie nach so vielen Kommandos nicht regelrecht „erschlagen“. Probieren Sie einfach ein bißchen rum; es ist alles viel unkomplizierter, als es sich beim ersten Mal anhört!





## Über Fantasy-Rollenspiele

*The Bard's Tale* (Die Geschichte des Barden) ist das erste Fantasy-Rollenspiel der Serie *Tales of the Unknown* (Geschichten des Unbekannten). Der Schauplatz von *The Bard's Tale* ist die Stadt Skara Brae.

Wie in anderen Fantasy-Rollenspielen gibt es drei Aufgaben, die gelöst werden müssen. Wie Sie das anstellen, müssen Sie selber herausfinden.

Ihr wichtigstes Ziel ist es, einen schurkigen Magier zu bekämpfen. Die Stadt Skara Brae wird von einem bösen Zauberer namens Mangar heimgesucht. Sie müssen Mangar finden und ihn dazu bringen, die einst friedliche Stadt in Ruhe zu lassen. Aber der Weg zu Mangar ist lang und reich an Hindernissen. Knifflige Rätsel, endlose Labyrinth und schlecht gelaunte Monster werden Ihnen das Leben schwermachen.

Ihre zweite Aufgabe besteht darin, Charaktere zu erschaffen, die diese Hindernisse bewältigen können. Diese Charaktere sind Ihre zweite Persönlichkeit in *The Bard's Tale*. Sie handeln so, wie Sie es ihnen befehlen. Im Lauf des Spiels verändern sich Ihre Charaktere, so wie sich Menschen im Laufe ihres Lebens ändern. Sie werden geschickter im Umgang mit Magie und im Kampf. Sie sammeln Reichtümer und Schätze. Und Sie machen sich Sorgen, zu früh zu sterben...

Die dritte Aufgabe ist, die ganze Welt von *The Bard's Tale* zu erforschen. Es gibt unzählige spe-

zielle Orte, Puzzles und Besonderheiten. Ein Teil des Spielspaßes ist es, sie zu finden und diese Fantasy-Welt zu erforschen. Wie kommt man in die Türme? Was ist in dem Schloß? Wo sind die legendären Katakomben von Skara Brae?



## EIN SCHNELLER ÜBERBLICK

### Wie man dieses Handbuch benutzt

Das Handbuch hat drei Teile. Dieser Überblick dient dazu, Rollenspiel-Neulingen die wichtigsten Informationen über das Spielprinzip zu vermitteln und erfahrenen Rollenspielern alles zu sagen, das sie brauchen, um gleich mit dem Spiel beginnen zu können.

Der Rest des Handbuches ist zum Nachschlagen gedacht. Hier kann man sich gezielt über das Aufbauen der Charaktere, spezielle Orte, das Kampfsystem und Magie informieren. Außerdem gibt es eine Liste, die alle Zaubersprüche und die Gegenstände beschreibt, mit denen Sie zu Beginn des Spiels konfrontiert werden. Außerdem sind im ganzen Handbuch einige Tips und Hinweise versteckt.

### 1. Die ersten Schritte

Am Anfang dieses Handbuches ist ein wichtiger Abschnitt. In ihm stehen die Ladeanweisungen, aber auch Informationen über Tastaturbelegung, und Disketten-Utilities. Wenn Sie ein erfahrener Rollenspieler sind, gibt Ihnen dieser Abschnitt die meisten wichtigen Informationen.

### 2. Adventurer's Guild

Die ADVENTURER'S GUILD (Gilde der Abenteurer) ist der Ort, an dem Sie jedes Mal das Spiel beginnen. Es ist der EINZIGE Ort im ganzen Spiel, an dem Sie eine Party zusammenstellen, Charaktere erzeugen und sie abspeichern können.

### 3. Benutzen Sie die fertige Party

Damit Sie gleich etwas herumspielen können, wartet bereits eine fertige Party auf Sie! Die Party können Sie von der Adventurer's Guild aus laden; sie trägt den Namen "ATEAM". Die sechs Charaktere dieser Party sind bereits mit Waffen und Rüstungen ausgestattet.

### 4. Benutzen Sie den Stadtplan

Wenn Sie die Packung aufklappen, werden Sie links eine Karte von der Stadt Skara Brae sehen, die Sie gut gebrauchen können. Beachten Sie bitte folgende Besonderheiten:

- Ein Schloß, das von Statuen bewacht wird.
- Tempel, in denen Charaktere geheilt werden können.
- Einen Equipment Shoppe, in dem man alle möglichen Dinge kaufen kann.
- Tavernen, in denen man einen guten Drink und Informationen kriegen kann.
- Roscoe's Laden, um mehr Spell Points zu erhalten.
- Die Review Board müssen Sie selber finden. Sie ist der einzige Ort, an dem Charaktere einen Level aufsteigen und neue Zaubersprüche lernen können.
- Der Pferdestall (Horse Stables) existiert nur auf der Karte und nicht im Spiel! Da konnten wir unseren Grafiker leider nicht bremsen.

Die Dungeons (unterirdische Labyrinth) müssen Sie selber kartografieren und auch herausfinden, wo die Eingänge sind. Ein Hinweis: Jedes der 16 Labyrinth ist 22 x 22 Felder groß. Norden ist oben, Osten ist rechts. Gehen Sie unbedingt zu jedem einzelnen Feld; es gibt eine Menge Besonderheiten.





## 5. Kämpfen

Nur die ersten drei Charaktere Ihrer Party und die ersten beiden Monster-Gruppen können im Kampf physisch zuschlagen.

## 6. Magie

Es gibt vier verschiedene Klassen von Charakteren, die mit Zauberkraften umgehen können:

**Conjurers** können Dinge erschaffen und Charaktere heilen.

**Magicans** können normale Gegenstände mit magischen Kräften verzaubern.

**Sorcerors** können Illusionen erzeugen und die Sinne schärfen.

**Wizards** können übernatürliche Kreaturen erschaffen und beherrschen.

Anfänger-Charaktere, die sich noch auf dem 1. Level befinden, können nicht Sorcerer oder Wizard werden. Um Sorcerer zu werden, muß ein Conjurer oder Magician, der mindestens den 3. Level an Zaubersprüchen erreicht hat, vor der Review Board die Klasse wechseln. Um Wizard zu werden, muß ein Charakter mindestens den 3. Level an Zaubersprüchen von zwei Magie-Arten beherrschen. Ein Beispiel: Um schnellstens ein Wizard zu werden, müßte ein Conjurer zunächst den 3. Spell-Level erreichen, sich dann zum Magician umschulen lassen und auch hier den 3. Spell-Level erreichen. Die Klassen können vor der Review Board gewechselt werden.

Wenn ein Charakter alle sieben magischen Levels von allen vier Magie-Arten erlernt, ist ein Archmage eine der stärksten Figuren in *The Bard's Tale*. Wenn ein Charakter einmal eine magische Klasse verläßt, kann er niemals zu dieser Klasse zurückkehren.

Ob ein Charakter den nächsten Spell-Level erreicht, hängt von der Anzahl seiner Experience Points (Erfahrungspunkte) ab. Es kostet aber auch ein paar Goldstücke, um einen neuen Spell-Level zu erreichen.

Die Anwendung von Zaubersprüchen verringert den Vorrat an Spell Points (Zauberspruch-Punkten). Wenn sich die Party tagsüber in der Stadt aufhält, regenerieren sich die Spell Points im Lauf der Zeit von selbst. Man kann die Spell Points auch in Roscoe's Laden oder auf bestimmten Feldern in den Labyrinthen ergänzen lassen.

## 7. Der Barde

Der Barde (Bard) erzeugt Magie durch Musik. Dazu braucht er natürlich ein Instrument. Er kann im Kampf oder beim Herumgehen verschiedene Stücke mit unterschiedlicher Wirkung spielen. Der Barde kann nur ein Lied gleichzeitig spielen, und anschließend braucht er dringend einen Drink in der nächsten Taverne, um seine Kehle wieder zu befeuchten. Je höher sein Experience-Level, desto mehr Lieder kann der Barde spielen, bevor er ein Gläschen kippen muß. Barden geben auch ganz respektable Kämpfer ab.

## 8. Zeit

Mit jeder Bewegung, die Ihre Party macht, vergeht die Zeit. Nachts ist es in der Stadt besonders unangenehm. Die wirklich fiesen Monster treiben sich nämlich nur nachts auf den Straßen herum, um sich mit Charakteren wie Ihnen anzulegen. Außerdem regenerieren sich die Spell Points nicht bei Nacht.



*Jetzt wissen Sie die wichtigsten Dinge, um mit dem Spiel zu beginnen, falls Sie schon ein erfahrener Rollenspieler sind. Die Taverne in Rakhir Street ist die einzige, die Wein anbietet. Und dieser gute Tropfen geht im wahrsten Sinne des Wortes gut „runter“. Schauen Sie doch mal dort vorbei, wenn der Barde einen Drink braucht. Viel Glück!*

## CHARAKTERE

### Rassen

Menschen (Humans) sind nicht die einzige Rasse in der Welt von *The Bard's Tale*. Andere Rassen haben magische Talente, sind stärker und schlauer. Ein Teil des Spaßes bei Fantasy-Rollenspielen besteht darin, diese Rassen alle kennenzulernen und aus ihnen eine Party zusammenzustellen. Hier sind die Rassen und ihre Eigenschaften:

**HUMAN:** Ein Mensch wie du und ich; lediglich etwas zäher als der durchschnittliche Büromensch des 20. Jahrhunderts.

**ELF:** Elves sind häufig größer als Menschen, körperlich schwächer und sehr talentiert im Umgang mit Magie.

**DWARF:** Diese Rasse ist klein und stämmig, außergewöhnlich stark und robust, aber nicht sehr intelligent. Dwarves sind exzellente Kämpfer.

**HOBBIT:** Hobbits sind unwesentlich kleiner als Dwarves, aber flink und geschickt. Die idealen Eigenschaften für einen Rogue (Dieb).

**HALF-ELF:** Diese Kreuzungen aus Humans und Elves sind meistens blond und hellhäutig wie Elves, aber dank der Humans-Komponente etwas größer und stärker.

**HALF-ORC:** Orcs sind große, goblinhafte Kreaturen, die oft für böse Zauberer arbeiten. Der Half-Orc, eine Kreuzung aus Human und Orc, ist nicht ganz so greulich, aber auch nicht gerade der Typ, mit dem Sie sich gerne zum Abendessen verabreden würden.

**GNOME:** Gnomes sind den Dwarves sehr ähnlich, sind aber noch unruhigere Gemüter. Gnomes sind talentiert im Umgang mit Magie.

### CHARAKTER-KLASSEN

In Fantasy-Rollenspielen wählt jeder Charakter einen Beruf, auch „Klasse“ genannt. Es gibt keine definitiv beste Klasse; jede hat ihre Stärken und Schwächen. Ihre Charaktere müssen zusammenarbeiten, um Erfolg zu haben.

Die Klassen-Wahl ist der wichtigste Aspekt, wenn Sie bei *The Bard's Tale* einen neuen Charakter schaffen. Es gibt zehn verschiedene Charakter-Klassen, aber nur acht davon können von neuen Charakteren sofort gewählt werden. Jede Klasse hat ihre Eigenschaften, von denen wir Ihnen jetzt die wichtigsten näher beschreiben.

**WARRIOR:** Warriors verkörpern den schnörkellosen Kämpfer-Typ in *The Bard's Tale*. Für jeden vierten Level nach dem ersten erhalten Warriors einen Bonus für Angriffe im Kampf gutgeschrieben.





**PALADIN:** Paladins sind Kämpfer, die geschworen haben, sich niemals mit dem Bösen zu verbinden und für Ehre und Reinheit streiten. Sie können die meisten Waffen benutzen; auch solche, die andere Kämpfer nicht anwenden können. Auf höheren Levels schlagen sie mehrmals während einer Kampf-Runde zu. Sie leisten auch großen Widerstand gegen feindliche Zaubersprüche.

**ROGUE:** Ein professioneller Dieb mit mittelmäßigem Talent für den Kampf. Der Rogue kann sich während eines Kampfes auch im Hintergrund verstecken, nach Fallen suchen und sie entschärfen. Ohne einen Rogue wird Ihre Party teuer für Beute bezahlen, die durch eine Falle gesichert ist!

**BARD:** Der Barde ist ein wandernder Musikant. Man sieht ihn oft mit einem Humpen Bier am Tisch einer zwielichtigen Taverne sitzen – je zwielichtiger, desto besser.

Barden sind ehemalige Warriors und können immer noch die meisten Waffen benutzen. Sie haben sich aber der Musik zugewandt und können Lieder spielen, die einen magischen Effekt haben. Barden sind im Kampf nicht so effektiv wie Warriors, aber ihre Magie ist so einmalig, daß man in Skara Brae kaum ohne einen Barde überleben kann.

Jeder richtige Barde beherrscht sechs Lieder und muß mit einem Instrument ausgerüstet sein, um eins zu spielen. Ein Lied, das gespielt wird, während die Party herumläuft, wirkt recht lange. Alle Lieder, die während eines Kampfes gespielt werden, sind kürzer und bewirken andere magi-

sche Effekte als die vollständigen Lieder. Die kurzen Versionen wirken nur eine Kampf-Runde lang.

Nur ein Barde-Lied kann gleichzeitig gespielt werden. Wenn ein zweites Lied gespielt wird, während das erste noch läuft (egal, ob vom selben oder von einem anderen Barden), wird das erste Lied abgebrochen. Je höher der Level ist, den der Barde erreicht hat, desto mehr Lieder kann er spielen, bevor seine Kehle trocken wird. Dann ist es Zeit, eine Taverne zu besuchen und dem Barden einen Drink zu spendieren.

Die Wirkung der Barde-Lieder ist von der Schwierigkeit eines Dungeons abhängig.

**HUNTER:** Ein Meuchelmörder, ein Söldner, ein Ninja. Der Hunter kann die meisten Waffen benutzen und hat eine Fähigkeit, die mit seinen Experience Points wächst: Er kann Critical Hits (kritische Treffer) im Kampf austeilen; also zum Beispiel eine wichtige Stelle wie das Nervenzentrum eines Gegners treffen.

**MONK:** Ein Meister des Zweikampfes, eine fast schon unmenschliche Kampfmaschine, die trainiert wurde, ohne Waffen und Rüstungen zu kämpfen. Der Monk kann solche Dinge zwar benutzen, kommt aber vor allem auf höheren Levels ohne sie besser zurecht.

**CONJURER:** Eine der vier Klassen, die magische Kräfte beherrschen. Conjurers können echte Dinge beschwören und erschaffen (zum Beispiel Feuer, Licht, Heilung).

**MAGICAN:** Eine weitere Klasse, die magische



Kräfte beherrscht. Magicans können physikalische Objekte verändern (zum Beispiel ein Schwert verzaubern, Rüstungen stärker machen und Mauern verschwinden lassen).

**SORCEROR:** Sorcerors sind Magie-Kundige, die Illusionen erzeugen und manipulieren können. Wegen der Stärke der verfügbaren Zaubersprüche ist diese Klasse nicht für neu geschaffene Charaktere wählbar.

**WIZARDS:** Wizards sind die vierte Klasse, die mit Magie umgehen können. Sie haben sich dem Beschwören und Beherrschen von diversen übernatürlichen Kreaturen gewidmet. Mit diesen Kreaturen ist nicht gut Kirschen essen und sie zu kontrollieren, ist sehr gefährlich. Die Wizard-Klasse kann ebenfalls nicht von neu geschaffenen Charakteren gewählt werden.

## CHARAKTER-EIGENSCHAFTEN

Jeder Charakter, den Sie erzeugen, hat fünf Eigenschaften, die seine körperlichen und geistigen Fähigkeiten bestimmen. Wenn Sie einen neuen Charakter erzeugen, wird jeder Eigenschaft ein Zufallswert zwischen 1 und 18 zugewiesen. Je höher dieser Wert, desto besser.

**STRENGTH** (Stärke, wird auf dem Bildschirm mit „ST“ abgekürzt): Strength bedeutet körperliche Kraft und ist für den Schaden maßgeblich, den ein Charakter im Kampf bei einem Gegner anrichten kann. Ihre Kämpfer sollten alle möglichst viel Strength haben.

**INTELLIGENCE** (Intelligenz, „IQ“): Intelligence ist geistige Kraft. Ein hoher Intelligence-Wert gibt Magie-Kundigen zusätzliche Spell Points.

**DEXTERITY** (Geschicklichkeit, „DX“): Durch einen hohen Dexterity-Wert ist ein Charakter schwerer zu verletzen. Außerdem kann er im Kampf den ersten Schlag austeilen.

**CONSTITUTION** (Konstitution, „CN“): Bestimmt die gesundheitliche Robustheit. Es bedarf eines größeren Aufwands, einen Charakter zu töten, der einen hohen Constitution-Wert hat. Das wirkt sich in Form von Bonus-„Hit Points“ aus. Hit Points bestimmen die Lebensspanne eines Charakters: Je mehr, desto langlebiger ist er.

**LUCK** (Glück, „LK“): Luck ist ein wichtiger Wert, da er viele Auswirkungen auf den Spielverlauf hat. Ein Beispiel: Charaktere mit viel Luck leisten besseren Widerstand gegen bösen Zauber und tapen nicht gleich in jede Falle.





## WEITERE CHARAKTER-ANZEIGEN

**ARMOR CLASS** (Rüstungs-Klasse, „AC“): Dieser Wert zeigt an, wie gut ein Charakter gegen Angriffe geschützt ist. Der höchste AC-Wert ist 10 und bedeutet, daß der Charakter völlig ungeschützt ist und nur wenig Dexterity hat. Der niedrigste AC-Wert ist -10, auch „LO“ (für „Low“ = niedrig) genannt. So ein Traumwert ist durch den Gebrauch von speziellen Rüstungen, Zaubersprüchen und anderen Dingen zu erreichen.

**HIT POINTS** (Lebenspunkte, „HITS“): Hit Points zeigen an, wieviel Schaden ein Charakter tragen kann, bevor er stirbt. Unter „HITS“ wird angezeigt, wie viele Hit Points ein Charakter maximal haben kann (dieser Wert kann sich erhöhen, wenn ein Charakter einen Level aufsteigt).

**CONDITION** (Kondition, „COND“): Condition zeigt, wieviele Hit Points ein Charakter momentan noch übrig hat. Ein Beispiel: Wenn ein Charakter mit 10 Hit Points im Kampf 7 Hit Points einbüßt, sinkt seine Condition auf 3. Wenn er im Kampf weitere 3 Hit Points oder mehr verliert, stirbt der Charakter. Wenn er geheilt wird, steigt seine Condition wieder auf 10.

**SPELL POINTS** (Magie-Punkte, „SP PT“): Zeigt den momentanen Vorrat an Spell Points an. Spell Points werden mit jedem Zauberspruch verbraucht. Wenn ein Conjuror 20 Spell Points hat und den Mage Flame-Spruch anwendet, der 2 Spell Points „kostet“, verbleiben ihm noch 18 Spell Points. Die maximale Spell Points-Zahl kann man im View-Modus sehen (durch Druck auf eine Taste von 1-6).

**EXPERIENCE POINTS** (Erfahrungspunkte, „Exper“): Je höher dieser Wert, desto besser ist der Charakter. Charaktere erhalten Experience Points für erfolgreiche Kämpfe. Die genaue Zahl ist von der Stärke des Gegners und der Anzahl der Charaktere abhängig, die diesen Kampf überleben. Die Gesamtzahl der Experience Points eines Charakters können Sie sich ebenfalls im View-Modus ansehen.

**GOLD**: Gold ist die Währung in unserer Fantasy-Welt. Ihre Charaktere starten mit ein paar Goldstücken, um sich Waffen und Rüstungen kaufen zu können. Es gibt zwei Möglichkeiten, reich zu werden, um sich bessere Ausrüstung zu kaufen: Entweder schnappt man sich das Geld, das es für das erfolgreiche Bekämpfen von Monstern gibt, oder verkauft Gegenstände, die man in den Dungeons findet. Die erste Methode macht wesentlich mehr Spaß!

**LEVEL** („LV 1“): Der Level zeigt an, wie weit ein Charakter schon entwickelt ist. Ein Beispiel: Ein Level 1-Charakter ist ein Anfänger; ein Level 13-Charakter eine sehr starke Spielfigur.

Die Review Board befördert Charaktere um einen Level, wenn sie genug Experience Points gesammelt haben, und auch nur dann, wenn die Party die Review Board findet und die Beförderung („Advancement“) verlangt.

Einen Level befördert zu werden, ist sehr wichtig, denn das bedeutet in der Regel mehr Hit Points, Spell Points und andere Verbesserungen.

**SPELL LEVELS** (Magische Levels, zum Beispiel „MAGI 3“): Zeigt an, wie viele Zaubersprüche ein



Charakter beherrscht. „MAGI 3“ bedeutet beispielsweise, daß der Charakter alle Magician-Sprüche bis zum 3. Level beherrscht. Es gibt je sieben Spell Levels für Conjurers, Magicians, Sorcerors und Wizards.

Um neue Zaubersprüche zu erlernen (also einen neuen Spell Level zu erreichen), muß ein Charakter zwei Experience Levels aufsteigen (WICHTIG: Spell Levels und Experience Levels sind zwei verschiedene Dinge!). Das sieht im Klartext so aus:

<u>Experience Level</u>	<u>Spell Level</u>
1	1
2	1
3	2
5	3
7	4
9	5
11	6
13	7
14 und mehr	7 (Maximum)

Um Sorcerer zu werden, muß ein Charakter zuerst mindestens den 3. Spell Level als Conjurer oder Magician erreicht haben. Um Wizard zu werden, muß ein Charakter mindestens den 3. Spell Level von zwei magischen Klassen erlernt haben.

**ITEMS (Gegenstände):** Items werden in 10 Kategorien unterteilt: Weapons (Waffen), Shields (Schilder), Armor (Rüstungen), Helms (Helme), Gloves (Handschuhe), Musical Instruments (Musikinstrumente), Figurines (Figuren), Rings (Ringe), Wands (Zauberstäbe) und Miscellaneous (Vermischtes).

Nur ein Item je Kategorie kann von einem Charakter getragen werden. Ein Beispiel: Ein Charakter kann nicht zwei Schilder gleichzeitig benutzen. Er kann aber den zweiten Schild in Reserve mit sich herumtragen.

Einige Items können nur von bestimmten Charakteren getragen werden. Beispielsweise kann nur der Barde Musikinstrumente benutzen. Ein Item, das von einem Charakter niemals benutzt werden kann, wird im View-Modus durch eine „0“ angezeigt. Ein Item, das bereits getragen wird, wird durch ein Dreiecks-Symbol gekennzeichnet.

Ein Charakter kann bis zu acht Items mit sich herumschleppen.

## SO MACHT MAN EINEN CHARAKTER

1. Sie müssen in der Adventurer's Guild sein. Wählen Sie eine Race (Rasse).
2. Nun werden Werte für die Charakter-Attribute angezeigt, die von der Rasse und etwas Glück abhängen.
3. Wenn Sie mit diesen Werten zufrieden sind, dann wählen Sie eine Klasse und geben Sie dem frischgebackenen Charakter einen schneidigen Namen. Wenn Ihnen die Werte nicht gefallen, können Sie sie beliebig oft neu „auswürfeln“ lassen.
4. Nachdem der Charakter seinen Namen erhalten hat, wird er automatisch auf der Diskette gespeichert und ist bereit für ein Abenteuer.





## SCHAUPLÄTZE

### DIE KARTE

Wenn Sie die Packung aufklappen, sehen Sie eine Stadtkarte von Skara Brae. Beachten Sie bitte, daß es mehrere interessant aussehende Gegenden gibt, die bewacht werden: Das Schloß und die Towers, die durch verschlossene Pforten abgeriegelt sind. Glauben Sie nicht auch, daß es irgendeinen Weg gibt, da rein zu kommen?

Benutzen Sie die Karte, wenn Ihre Party durch Skara Brae marschiert. Wenn Sie sich verlaufen haben, dann drücken Sie auf die "?"-Taste. Daraufhin wird angezeigt, in welcher Straße Sie sich befinden und welche Tageszeit gerade ist.

### NICHT MARKIERTE GEBÄUDE

Die meisten Häuser in Skara Brae sind nicht markiert. Aber einige von ihnen werden von den widerlichen Kreaturen bewohnt, die Skara Brae unterdrücken. Treten Sie ruhig ein paar Türen ein, um diese Schurken zu finden. Denken Sie daran, daß Kämpfen gut für Ihre Charaktere ist; es ist der einzige Weg, Experience Points zu sammeln. Natürlich ist es ein wenig enttäuschend, wenn Sie mit einem Kampfschrei auf den Lippen eine Tür eintreten und das Gebäude ist leer. Das macht keinen Spaß.

Wenn Sie ein Gebäude verlassen und auf die Straße zurückkehren, ist das Gebäude direkt hinter Ihnen. Sie sehen also auf das Gebäude auf der anderen Straßenseite.

### DIE ADVENTURER'S GUILD

Die Guild ist eine Art Versammlungsraum, wo alle

möglichen Abenteurer herumhängen, um sich einer Party anzuschließen. Hier beginnen Sie jedes Mal das Spiel und stellen Ihre Party zusammen.

### GARTH'S EQUIPMENT SHOPPE

Garth war früher ein berühmter Held, der sich jetzt zur Ruhe gesetzt hat und alle möglichen Waren verkauft. In Garth's Shoppe (Laden) können Ihre Charaktere Rüstungen und Waffen kaufen, Gegenstände verkaufen, unbekannte Dinge identifizieren lassen oder das Gold der gesamten Party zusammenlegen (Pool Gold), um besonders teure Sachen zu erwerben. Es gibt eine Reihe von geheimnisvollen Gegenständen, die man nur in den Dungeons findet und nicht bei Garth kaufen kann.

Gelegentlich bleibt ein Gegenstand, den Sie im Kampf gewonnen haben, unidentifiziert. Das heißt, daß die Art zwar feststeht (zum Beispiel Shield, Ring etc.), aber nicht der genaue Typ (zum Beispiel Dragon Shield, Ring of Power etc.). Garth kann solche Dinge für Sie identifizieren ... für ein kleines Trinkgeld, versteht sich.

### DIE REVIEW BOARD

Die Review Board ist eine Gruppe von hochangesehenen Repräsentanten aller zehn Klassen. Die Review Board entscheidet, ob ein Charakter genügend Experience Points gesammelt hat, um den nächsten Level zu erreichen. Die Review Board lehrt auch Zaubersprüche durch das Vergeben von neuen Spell Levels. Das kostet allerdings ein paar Goldstücke, denn diese hochehrwürdigen Herrschaften leben auch nicht nur von Luft und Liebe.



Sie müssen ein bißchen in der Gegend herumforschen, um die Review Board zu finden. Sie ist übrigens nachts geschlossen.

### **TAVERNEN**

Tavernen sind ein Lieblingsplatz der Barden, denn hier gibt's kühle Drinks und interessante Neuigkeiten. Es gibt sogar eine Taverne, die nach der Barden-Zunft benannt ist. Passen Sie auf jeden Fall auf Ihren Barden auf; die Burschen geben oft zu viel Trinkgeld!

### **DIE DUNGEONS**

Unter einem „Dungeon“ versteht man ein geschlossenes Labyrinth, das kartografiert werden sollte. In Dungeons gibt es jede Menge Kämpfe und Rätsel, die nur auf Sie warten. Es gibt verschiedene Dungeon-Varianten wie Cartacombs (Katakomben) und Towers (Türme). Jedes Dungeon hat mehrere Levels. Sie können durch Stairways (Treppen), Portale und Teleportation zwischen diesen Levels pendeln.

Stairways kann man aus der Ferne nicht sehen, aber wenn Sie auf einer stehen, werden Sie gefragt, ob Sie sie benutzen wollen oder nicht.

Portale sind Löcher in Decken und Böden und sind aus der Ferne zu erkennen. Um durch ein Portal zu gehen, müssen Sie das Ihren Charakteren extra befehlen. Herunterzuspringen ist gefährlich, da sich ein Charakter verletzen könnte. Risikoloser geht es, wenn ein Levitation-Zauberspruch eingesetzt wird. So ein Spruch ist die einzige Möglichkeit, um durch ein Portal nach oben zu schweben.

Die Eingänge zu den Dungeons von Skara Brae

sind gut bewacht, aber es gibt immer einen Weg, um doch hineinzukommen.

### **ROSCOE'S ENERGY EMPORIUM**

Wenn sich Ihre Spell Points nicht schnell genug regenerieren, dann sollten Sie mal bei Roscoe vorbeischaun. Aber machen Sie sich auf weniger zauberhafte Preise gefaßt!

### **TEMPEL**

In Tempeln können Sie Charaktere heilen und sogar wiederbeleben lassen. Sie sind der einzige Platz, wo Charaktere kuriert werden können, die im Kampf durch feindliche Magie gealtert sind (withered) oder versteinert wurden (turned to stone). Ein wiederbelebter Charakter erhält all das Gold und die Ausrüstung wieder, die er zum Zeitpunkt seines Ablebens bei sich hatte. Er kehrt aber nur mit 1 Hit Point ins Leben zurück, doch dieses Manko kann durch Heilung (Healing) sofort behoben werden. Wenn er allerdings herausfindet, wieviel die Wiederbelebung kostet, könnte sich der Charakter in seinem Grabe umdrehen.

### **DUNGEON-TIPS**

1. Das sollten Ihre ersten drei Dungeons sein: Sewers, Catacombs, Castle (in dieser Reihenfolge). Jedes Dungeon ist schwerer als sein Vorgänger. Wagen Sie sich nicht in die Catacombs, bevor Ihre Charaktere nicht mindestens den 9. Experience-Level erreicht haben!
2. Erforschen und kartografieren Sie jedes Feld in den Dungeons. Es gibt „Magic Mouths“ (sprechende Wände), die Hinweise ausplaudern. Es gibt einmalige magische Items und Zonen, in denen die Spell Points aufgefrischt werden. Durch das Zeichnen guter Karten werden





Sie sich auch nicht von Geheimtüren und verborgenen Räumen täuschen lassen.

3. Vermeiden Sie Fallen. Rougues, die schon ein ansprechendes Level erreicht haben, sind sehr gut im Öffnen von Fallen. Im Zweifelsfalle können Sie den „Trapzap“ (TRZP)-Spruch benutzen. TRZP entschärft die Falle und schützt garantiert die Party – falls die Falle nicht gerade von noch stärkerer Magie ist. Wenn Sie auf eine Falle treten und es passiert nichts, dann haben Sie großes Glück gehabt.

4. Sorgen Sie dafür, daß alle Charaktere geheilt sind, bevor Ihre Party ein Dungeon betritt.

5. Wenn Sie sich in einem Dungeon orientieren, dann beachten Sie, daß es in Towers und Castles nach oben und in unterirdischen Dungeons nach unten weitergeht.

## DAS KAMPF-SYSTEM

*The Bard's Tale* ist ein Spiel, in dem viel gekämpft wird. Kämpfen ist der einzige Weg, um Experience Points zu sammeln. Zum Glück sind Mangar und seine grausigen Kreaturen ausgesprochen böse Burschen. Also kein Mitleid mit den Bösewichtern.

Wann es zu einem Kampf mit Monstern kommt, hängt sowohl vom Zufall als auch vom Ort ab, an dem Sie sich gerade aufhalten. Ihre Charaktere können sich sogar jederzeit selber bekämpfen. Das könnte notwendig sein, wenn ein Charakter zur gegnerischen Seite wechselt. Zu Beginn eines Kampfes wird eine Liste der Gegner angezeigt. Feinde können in verschiedenen Gruppen gleichzeitig angreifen. Das Maximum sind je 99 Gegner in vier Gruppen.

Die Kämpfe sind wie ein Boxkampf in Runden unterteilt. Zu Beginn einer Runde muß jeder Ihrer Charaktere entscheiden, was er als nächstes tun will. Das erübrigt sich natürlich, wenn Ihre Party sich aus dem Staub machen kann (Run).

Für jeden Charakter erscheint nun ein Menü mit folgenden Optionen:

**ATTACK FOES** (Gegner angreifen): Um den Monstern in der ersten oder zweiten Gruppe physisch eins auf die Nase zu hauen.

**PARTY ATTACK** (Party-Angriff): Um ein anderes Mitglied Ihrer Party anzugreifen (gilt auch für Special Members).



**DEFEND** (Verteidigen): Um in dieser Runde nicht ins Geschehen einzugreifen und die Angriffe möglichst gut abzuwehren.

**USE AN ITEM** (Gegenstand benutzen): Um einen magischen Gegenstand, den der Charakter bei sich führt, anzuwenden. Eventuell müssen Sie noch den Feind spezifizieren, der die Wirkung dieser Handlung abkriegen soll.

**BARD SONG** (Barden-Lied): Barden können ein kurzes Lied spielen, um die Mitglieder der Party oder die vorderste Monster-Reihe in irgendeiner Weise zu beeinflussen.

**CAST A SPELL** (Magie anwenden): Um einen Zauberspruch auf die Gegner oder auf die eigene Party loszulassen. Der Spell-Code und ein genaues Ziel müssen angegeben werden.

**HIDE IN SHADOWS** (Verstecken): Ein Rogue kann versuchen, sich vor dem Kampf zu drücken, indem er sich versteckt. Wenn es klappt, wird er in der nächsten Kampf-Runde nicht getroffen werden.

Die ersten drei Charaktere Ihrer Party können physisch von Monstern angegriffen werden. Sie sind auch die einzigen, die physisch zurückschlagen können. Die letzten drei Charaktere können nur von magischen Attacks getroffen werden und ihrerseits auch nur durch Magie Schaden am Gegner anrichten. Falls einer der ersten drei Charaktere getötet wird, rücken die hinteren Charaktere um je eine Position nach vorne. Bei den Monstern sind es die ersten beiden Gruppen, die als einzige physische Gewalt austeilen können und einstecken müssen.

Wenn Sie alle Entscheidungen für Ihre Charaktere getroffen haben, beginnt die Kampf-Runde. Die Charaktere oder Monster mit dem höchsten Dexterity-Wert sind normalerweise zuerst an der Reihe, doch Luck, Charakter-Level und Klasse spielen auch eine Rolle. In manchen Kämpfen ist der Ausgang davon abhängig, welche Seite zuerst angreifen darf.

Nach dem Ende einer Kampf-Runde werden die toten Monster aus den Reihen Ihrer Gegner entfernt, und tote Charaktere werden ans Ende Ihrer Party gestellt. Eine frische Monster-Gruppe könnte nach vorne treten.

Nach dem Ende eines Kampfes werden Schätze und Experience Points an die überlebenden Charaktere verteilt.

### **SPECIAL MEMBERS**

Der **SPECIAL SLOT** (wird mit "S" abgekürzt) ist für Monster gedacht, die sich Ihrer Party anschließen. Monster können sich auf folgende Weise auf die Seite Ihrer Charaktere schlagen:

- 1) Dadurch, daß sie durch Magie beschworen oder erschaffen werden.
- 2) Dadurch, daß sie von sich aus darum bitten, in die Party aufgenommen zu werden.

Solche Special Members (spezielle Mitglieder, kurz „Specials“ genannt) können nicht im Kampf kontrolliert werden. Sie kämpfen selbständig und greifen in der Regel die vorderste Monstergruppe an. Specials verschwinden wieder, wenn sie getötet werden. Specials, die nur Illusionen sind, können auch „disbelieved“ werden; die Il-





lusion kann durch einen gegnerischen Zauber wieder verschwinden.

Wenn ein Special, der keine Illusion ist, von einem Party-Mitglied angegriffen wird, wird er sofort zum Feind und kämpft gegen Ihre Charaktere.

### KAMPF-TIPS

1. Meistens ist der Charakter mit dem höchsten Dexterity-Wert in einer Kampf-Runde zuerst an der Reihe. Charaktere mit einem sehr niedrigen Dexterity-Wert können getötet werden, bevor sie überhaupt ins Geschehen eingreifen konnten.
2. Arbeiten Sie mit Zaubersprüchen und Barden-Lidern, um den AC-Wert der gesamten Party herabzusetzen. Je niedriger, desto besser.
3. Wenn Sie von mehr als zwei Monstergruppen angegriffen werden, dann beseitigen Sie erst die Gegner mit magischen Fähigkeiten.
4. Bemühen Sie sich, die ersten beiden angreifenden Monstergruppen möglichst schnell ins Jenseits zu befördern. Generell sollte man einzelne Monster erst zuletzt angreifen, wenn es nicht gerade ein ganz besonders tödliches Monster ist.
5. Viele untote Monster können die Experience Levels Ihrer Charaktere herabsetzen, oder sie altern lassen und versteinern. Behandeln Sie diese Untoten mit dem nötigen Respekt. Mit anderen Worten gesagt: Beseitigen Sie sie möglichst schnell!
6. Richten Sie sich darauf ein, daß Charaktere, die erst den 1. oder 2. Level erreicht haben, oft sterben. Vor allem nachts. Vor allem dann, wenn sie keine Waffen bei sich haben und gerade auf dem Weg zu Garth's Shoppe sind. Es ist eine gute

Idee, sich nachts immer in der Nähe eines Tempels aufzuhalten, um schnell alle Wunden zu heilen.

7. Besetzen Sie den Special Slot möglichst schnell. Beschwören Sie ein Monster oder erschaffen Sie eine Illusion. Ein Special Member entlastet Ihre Kämpfer ganz erheblich. Monster neigen dazu, zuerst Special Members anzugreifen.

8. Monster sind gerissene Burschen. Sie greifen Ihre verletzlichsten Charaktere meistens zuerst an, sofern sie sich nicht durch einen anderen Charakter besonders bedroht fühlen – dann stürzen sie sich zuerst auf ihn.



## DAS MAGISCHE SYSTEM

Magie ist Stärke. Sie ist ein ganz wesentliches Element bei *The Bard's Tale*.

Es ist nicht immer notwendig, sich auf Magie zu verlassen. Unnötige Zaubersprüche sind Verschwendung. Es gibt einige Orte, an denen Magie immer versagt und bestimmte Monster, die fast jedem Spruch widerstehen. In solchen Fällen muß man halt die Fäuste fliegen lassen (Schmutzige Arbeit, was?).

Sie können ganz einfach merken, wenn Sie sich in einer Zone befinden, in denen Magie unwirksam ist: Alle „Residual Spells“ (mit Ausnahme des Lichts) verlieren plötzlich ihre Wirkung.

Residual Spells sind Zaubersprüche, die lange anhalten. Magisches Licht, magische Rüstungen und Sinnesschärfung durch Zauberei sind drei Beispiele. Bei den meisten Residual Spells erscheint ein Grafiksymbold, auf dem Bildschirm, um anzuzeigen, daß die Wirkung des Spruchs noch anhält.

Alle Sprüche kosten Spell Points. Diese Spell Points werden automatisch ergänzt, wenn sich die Party am Tag in der Stadt Skara Brae bewegt, in der Adventurer's Guild aufhält oder eine spezielle Regenerations-Zone betritt. Man kann auch Spell Points in Roscoe's Energy Emporium kaufen.

In den Dungeons sind magische Gegenstände versteckt, die auch oft von Monstern herumgetragen werden. Magische Waffen verursachen

größeren Schaden. Magische Rüstungen bieten besseren Schutz. Andere magische Gegenstände können zum Zaubern benutzt werden. Es gibt sogar magische Schlüssel (Keys) und Talismane (Talismans), die unbedingt notwendig sind, um bestimmte Gegenden zu betreten. Die stärksten magischen Dinge findet man in den schwierigsten Dungeons, wo sie natürlich von den abscheulichsten Monstern bewacht werden.

Um einen Zauberspruch anzuwenden, müssen Sie einen Code eintippen, der aus vier Buchstaben besteht. Eine Liste aller Sprüche und Codes finden Sie auf den nächsten Seiten.

Alle Charaktere, die mit Magie umgehen können, beginnen das Spiel mit dem Wissen der Level 1-Sprüche ihrer jeweiligen Klasse. Später lernen Sie immer ein ganzes Bündel neuer Sprüche dazu, wenn Sie einen neuen Spell Level erreichen.





## CONJURER-SPRÜCHE

### AUFSCHLÜSSELUNG DER BESCHREIBUNGEN:

Spruch-Name/ CODE  
Beschreibung Spell Points-Verbrauch  
Ziel/Wirkung/Reichweite

Wirkungsdauer

#### LEVEL 1

MAGE FLAME: Eine kleine Flamme erscheint über dem Conjuror und sorgt für Licht

MAFL  
2  
Sicht  
Mittel

ARC FIRE: Blaue Flammen schießen auf einen bestimmten Feind und verursachen einen Schaden von 1-4 Hit Points

ARFI  
3  
1 Feind  
---

SORCERER SHIELD: Ein magisches Schild umgibt den Conjuror; er ist jetzt schwerer zu treffen

SOSH  
3  
Selber  
Kampf

TRAP ZAP: Entschärft jede Falle innerhalb der nächsten 30 Fuß in der Richtung, die die Party gerade eingeschlagen hat

TRZP  
2  
30 Fuß  
---

#### LEVEL 2

FREEZE FOES: Macht die Feinde langsamer, die so leichter zu treffen sind

FRO  
3  
Gruppe  
Kampf



KIEL'S MAGIC COMPASS: Ein Kompass erscheint und hilft der Party bei der Orientierung

MACO  
3  
---  
Mittel

BATTLESKILL: Ein Party-Mitglied wird geschickter im Umgang mit seinen Waffen

BASK  
4  
Cha-  
rakter  
Kampf

WORD OF HEALING: Ein verwundeter Charakter wird um 2-8 Hit Points geheilt

WOHL  
4  
Cha-  
rakter  
---

#### LEVEL 3

ARCYNE'S MAGGESTAR: Eine Flamme erscheint, die den Feind blendet, der dann eventuell in der nächsten Kampf-Runde aussetzt

MAST  
5  
Gruppe  
---



LESSER REVELATION: Eine  
stärke „Mage Flame“, mit  
der man auch Geheimtüren  
(Secret Doors) entdeckt

LEVITATION: Die Party  
kann über Fallen und  
durch Portale schweben

WARSTRIKE: Gefährliche  
Energie, die einer Mon-  
ster-Gruppe 4–16 Hit  
Points Schaden zufügt

#### LEVEL 4

ELIK'S INSTANT WOLF: Ein  
echter Wolf erscheint im  
Special slot und kämpft  
für die Party

LESH RESTORE: Gibt einem  
Charakter 6–24 Hit  
Points zurück und heilt  
auch Vergiftungen

POISON STRIKE: Vergiftete  
Nadeln werden auf ein be-  
stimmtes Monster abgefeu-  
ert

#### LEVEL 5

GREATER REVELATION: Ähn-  
lich wie „Lesser Revela-  
tin“, leuchtet aber noch  
besser

LERE  
5  
Sicht  
Lang

LEVI  
4  
Party  
Kurz

WAST  
5  
Gruppe  
---

INWO  
6  
Special  
---

FLRE  
6  
Cha-  
rakter  
---

POST  
6  
Feind  
---

GRRE  
7  
Sicht  
Lang

WRATH OF VALHALLA: Ein  
Mitglied Ihrer Party  
kämpft mit übermensch-  
lichen Kräften

SHOCK-SPHERE: Elektrische  
Energie fügt einer Mon-  
ster-Gruppe 8–32 Hit  
Points Schaden zu

#### LEVEL 6

ELIK'S INSTANT OGRE: Ein  
echter Ogre erscheint und  
kämpft für Ihre Party

MAJOR LEVITATION: Wirkt  
wie „Levitation“, hält  
aber unendlich lange an

#### LEVEL 7

FLASH ANEW: Wirkt wie  
„Flesh Restore“, wirkt  
aber auf die ganze Party

APPORT AVCARNE: Erlaubt  
der Party, an eine belie-  
bige Stelle eines Dun-  
geons zu teleportieren

WROV  
7  
Cha-  
rakter  
Kampf

SHSP  
7  
Gruppe  
---

INOG  
9  
Special  
---

Male  
8  
Party  
Endlos

FLAN  
12  
Party  
---

APAR  
15  
Party  
---





## MARGICAN-SPRÜCHE

### LEVEL 1

VORPAL PLATING: Ein Charakter verursacht im Kampf 2-8 Hit Points mehr Schaden

VOPL  
3  
Charakter  
Kampf

AIR ARMOR: Der Magician erhält einen magischen Schutz und ist schwerer zu treffen

AIAR  
3  
Selber  
Kampf

SABHAR'S STELLIGHT SPELL: Ein metallisches glühen sorgt für Licht

STLI  
2  
Sicht  
Kurz

SCRY SITE: Die Wände sagen, wo sich die Party innerhalb eines Dungeons genau befindet

SCSI  
2  
Party  
---

### LEVEL 2

HOLY WATER: Einem Untoten (z. B. Zombie) wird durch Weihwasser ein Schaden von 6-24 Hit Points zugefügt

HOWA  
4  
1 Feind  
---

WITHER STRIKE: Ein Feind altert rapide und wird so erheblich schwächer

WIST  
5  
1 Feind



MAGE GAUNTLETS: Verleiht einem Charakter mehr Schlagkraft, um 4-16 Hit Points

MAGA  
5  
Charakter  
Kampf

AREA ENCHANT: Wenn innerhalb von 30 Fuß in Blickrichtung eine Treppe liegt, wird dies bekanntgegeben

AREN  
5  
30 Fuß  
Kurz

### LEVEL 3

YBARRA'S Mystic Shield: Ein magisches Schild senkt den AC-Wert aller Charaktere

MYSH  
6  
Party  
Mittel

OSCON'S OGRESTRENGHT: Macht einen Charakter vorübergehend so stark wie einen aus-

OGST  
6

gewachsenen Ogre

Charakter  
Kampf



MITHRIL MIGHT: Verstärkt die schützende Wirkung aller Rüstungen, die die Charaktere tragen

STARFLARE: Ein Feuerball richtet bei einer Monster-Gruppe 6–24 Hit Points Schaden an

#### LEVEL 4

SPECTRE TOUCH: Einem Feind werden 12–48 Hit Points Schaden zugefügt

DRAGON BREAT: Ein Feuer schwall fügt einer Monster-Gruppe 8–32 Hit Points Schaden zu

SABHAR'S STONELIGHT SPELL: Alle Steine glühen und geben so Licht, mit dem man sogar Geheimtüren entdeckt

#### LEVEL 5

ANTI-MAGIC: Ein magischer Angriff wird abgewährt. Hilft auch gegen Illusionen und feuerspeiende Drachen

AKER'S ANIMATED SWORD: Ein magisches Schwert erscheint und kämpft für Ihre Party

MIMI  
7  
Party  
Kampf

STFL  
6  
Gruppe  
---

SPTO  
8  
1 Feind  
---

DRBR  
8  
1 Feind  
---

STSI  
7  
Sicht  
Mittel

ANMA  
8  
Party  
Kampf

ANSW  
8  
Special  
Kampf

STONE TOUCH: Ein Feind wird versteinert und damit getötet. Achtung: Dieser Spruch klappt nicht immer!

#### LEVEL 6

PHASE DOOR: Für einen Schritt wird die Wand in Blickrichtung weggezaubert

YBARRA'S MYSTICAL COAT OF ARMOR: Wie „Air Amor“, aber für die ganze Party und unendlich lange wirkend

#### LEVEL 7

RESTORATION: Heilt alle Wunden der gesamten Party. Hilft auch gegen Vergiftungen

DEATHSTRIKE: Tötet einen Feind ohne Rücksicht auf Stärke und Widerstandskraft des Opfers

STTO  
8  
1 Feind  
---

PHDO  
9  
1 Mauer  
1 Schritt

YMCA  
10  
Party  
Endlos

REST  
12  
Party  
---

DEST  
14  
1 Feind  
---





## SORCEROR-SPRÜCHE

### LEVEL 1

MANGAR'S MIND JAB: Ein Energiestoß verursacht bei einem Feind 2-8 Hit Points Schaden

MIJA  
3  
1 Feind  
---

PHASE BLUR: Die ganze Party schwimmt vor den Augen der Gegner und wird so schwieriger zu treffen

PHBL  
2  
Party  
Kampf

LOCATE TRAPS: Der Sorcerer ist in der Lage, alle Fallen im Umkreis von 30 Fuß in Blickrichtung zu erkennen

LOTR  
2  
30 Fuß  
Kurz

HYPNOTIC IMAGE: Mit diesem Spruch und etwas Glück setzen die Monster in der nächsten Kampf-Runde aus

HYIM  
3  
Gruppe  
---

MANGAR'S MIND FIST: Diese Verbesserung von „Mangar's Min Jab“ verursacht 3-12 Hit Points Schaden plus einem Bonus, der vom Experience Level des Sorceros abhängt

MIFI  
4  
1 FEIND  
---

WORD OF FEAR: Flößt den Feinden Angst ein, die zur leichten Beute im Kampf werden

FEAR  
4  
Gruppe  
Kampf

### LEVEL 2

DISBELIEVE: Dieser Spruch löst alle Illusionen, die die Party angreifen, in Luft auf

DISB  
4  
Party  
---

TARGET-DUMMY: Eine Illusion erscheint im Special Slot, die zwar nicht kämpfen, aber Hiebe abfangen kann

TADU  
4  
Party  
Kampf

### LEVEL 3

WIND WOLF: Ein Illusions-Wolf erscheint und kämpft für Ihre Party

WIWO  
5  
Special  
---

KYLEARAN'S VANISHING SPERLL: Der Secorer wird unsichtbar und ist damit im Kampf zu treffen

VANI  
6  
Selber  
Kampf





SECOND SIGHT: Die Sinne des Sorcerors werden geschärft. Er bemerkt jetzt ungewöhnliche Dinge und Ereignisse

CURSE: Eine Monster-Gruppe wird verflucht, woraufhin die Kampfstärke des Gegners deutlich sinkt

#### LEVEL 4

CAT EYES: Alle Party-Mitglieder können perfekt im Dunkeln sehen

WIND WARRIOR: Ein Illusions-Krieger erscheint und kämpft für Ihre Party

KYLEARAN'S INVISIBILITY SPELL: Wie „Kylearan's Vanishing Spell“, gilt aber für die gesamte Party

#### LEVEL 5

WIND OGRE: Ein Illusions-Ogre erscheint und kämpft für Ihre Party

DISRUPT ILLUSION: Zerstört alle Illusionen, die die Party angreift oder erst noch während des Kampfs

SESI  
6  
30 Fuß  
Mittel

CURS  
5  
Gruppe  
Kampf

CAEY  
7  
Sicht  
Endlos

WIWA  
6  
Special  
---

INVI  
7  
Party  
Kampf

WIOG  
7  
Special  
---

DIIL  
8  
Party  
Kampf

entstehen. Vernichtet auch Doppelgänger, die sich in die Party geschmuggelt haben.

MANGAR'S MIND BLADE: Eine Energie-Explosion fügt allen Feinden 10-40 Hit Points Schaden zu

#### LEVEL 6

WIND DRAGON: Ein Illusions-Drache erscheint und kämpft für Ihre Party

WIND WARP: Ein gutes Mittel, um vergiftete Charaktere zu heilen

#### LEVEL 7

WIND GIGANT: Ein Illusions-Gigant erscheint und kämpft für Ihre Party

SORCERER SIGHT: Wie „Second Sight“, hält aber unendlich lange an

MIBL  
8  
Alle  
Feinde  
---

WIDR  
10  
Special  
---

MIWP  
9  
Cha-  
rakter  
---

WIGI  
12  
Special  
---

SOSI  
11  
30 Fuß





## WIZARD-SPRÜCHE

### LEVEL 1

SUMON DEAD: Ein Zombie oder ein Skelett wird beschworen, um für die Party zu kämpfen

Sude  
6  
Special  
---

REPEL DEAD: Verursacht 16-80 Hit Points Schaden bei einer Gruppe untoter Monster

REDE  
4  
Gruppe  
---

### LEVEL 2

LESSER SUMMONING: Beschwört einen anderen Demon, der (unter Protest) für die Party kämpft

LESU  
8  
Special  
---

DEMON BANE: Verursacht 32-128 Hit Points Schaden bei einem einzelnen Demon

DEBA  
8  
1 Feind  
---

### LEVEL 3

SUMMON PHANTOM: Beschwört eine untote Kreatur mittlerer Stärke, die für die Party kämpft

SUPH  
10  
Special  
---

DISPOSSES: Heilt ein besessenes Party-Mitglied

DISP  
10  
Charakter  
---



### LEVEL 4

PRIME SUMMONING: Beschwört einen Demon mittlerer Stärke, der für die Party kämpft

PRSU  
12  
Special  
---

ANIMATE DEAD: Gibt einem toten Charakter untote Kräfte, wodurch er kämpfen kann, als wäre er noch lebendig

ANDE  
11  
Charakter  
---

### LEVEL 5

BAYLOR'S SPELL BIND: Wenn dieser Spruch wirkt, schließt sich der angegriffene Feind Ihrer Party an

SPBI  
14  
1 Feind  
---

DEMON STRIKE: Wirkt wie „Demon Bane“, wirkt aber auf eine ganze Gruppe von Demons

DMST  
14  
Gruppe  
---



## LEVEL 6

**SPELL SPIRIT:** Beschwört eine besonders starke, untote Kreatur, die für die Party kämpft

**BEYOND DEATH:** Erweckt einen toten Charakter wieder zum Leben

## LEVEL 7

**GRATER SUMMONING:** Ein mächtiger Demon wird beschworen, um für die Party zu kämpfen

SPSP  
15  
Special  
---

BEDE  
18  
Charakter  
---

GRSU  
22  
Special  
---

## BARDEN-LIEDER

1. **FALKENTYNE'S FURY:** Dieses Lied verwandelt alle Charaktere zu regelrechten Berserker im Kampf. Sie schlagen stärker zu.

2. **THE SEEKER'S BALLAD:** Erzeugt Licht und hat im Kampf eine zweite Wirkung: Die Chance, einen Feind mit einer Waffe zu treffen, wird erhöht

3. **WAYLAND'S WATCH:** Dieses Lied besänftigt Ihre Feinde, die dadurch weniger Schaden im Kampf anrichten.

4. **BADH'R KILNFEST:** Eine alte Elven-Melodie, die die Wunden des Barden heilt. Die Wunden der restlichen Party werden nur während eines Kampfes geheilt.

5. **THE TRAVELLER'S TUNE:** Durch dieses Lied werden die Party-Mitglieder geschickter und sind so im Kampf schwerer zu treffen.

6. **LUCKLARAN:** Diese Melodie erzeugt ein Antie-Magie-Feld, das der Party zusätzlichen Schutz gegen feindliche Magie bietet.





## CHARAKTER-TIPS

1. Seien Sie nicht traurig, wenn Sie einen Level 1-Charakter verlieren – machen Sie sich einfach einen Neuen! Aber wenn Ihre Charaktere den 3. Level erreicht haben, sollten Sie immer wieder Kopien von der Charakter-Diskette machen.
2. Wenn ein starker Charakter getötet wird, kann man mehrere Dinge tun. Sie können ihn im Tempel oder durch Magie wiederbeleben lassen. Sie können auch den Computer ausschalten und das Spiel wieder neu laden. Die gesamte Party steht Ihnen dann wieder zur Verfügung. Die Charaktere sind in diesem Zustand, den sie beim letzten Speichern des Spielstandes hatten. Sie können auch den toten Charakter von der Diskette löschen und ihn dann von einer Kopie der Charakter-Diskette wieder laden. **WICHTIG:** Um einen Spielstand zu speichern, müssen Sie in der Adventurer's Guild in die Disk Option gehen und mit Leave the Game das Spiel verlassen.
3. Beim „Auswürfeln“ der Charakter-Eigenschaften sind die höchsten Werte 17 und 18 besonders wirksam. Bei Intelligence erhalten Magie-Kundige ein paar Spell Points mehr; Dexterity gibt Kämpfern (aber nicht Barden) einen Rüstungs-Bonus und das Recht, öfters in einem Kampf als erster zuzuschlagen. Beim Strength verursachen die Kämpfer mehr Schaden; bei Luck haben Rogues eine gute Chance, selbst die Fallen zu überleben, in die sie hineintappen und bei Constitution gibt es Bonus Hit Points für alle Charaktere.
4. Die meisten Rassen haben mindesten eine Charakter-Eigenschaft, bei der sie besonders hohe Werte erreichen. Widmen Sie diesen Eigenschaften Ihre besondere Aufmerksamkeit, wenn Sie eine Party zusammenstellen.

5. Entwickeln Sie möglichst schnell einen Sorcerer. Diese Burschen sind in Dungeons unheimlich wertvoll. Wizards sind bei fortgeschrittenen Levels sehr wichtig. Entwickeln Sie auch einen Archmage – Sie werden ihn gut brauchen können.
6. Die Party, die bereits auf der Diskette ist, ist nicht gerade eine Ideal-Lösung für fortgeschrittene Levels.
7. Kämpfer spielen auf höheren Levels meist eine untergeordnete Rolle, weil Sie dann auf Monster treffen, die mit Magie nur so um sich werfen. Aber ohne den Schutz der Kämpfer könnten die Magie-Kundigen erst gar nicht so einen hohen Level erreichen.
8. Hüten Sie sich vor dem Doppelgänger-Monster! Es schleicht sich in Ihre Party ein und sieht genauso aus, wie einer der Charaktere.

## MAGIE-TIPS

1. Treiben Sie sich nicht zu tief in den Dungeons herum, wenn die Spell Points zur Neige gehen. Eine Faustregel: Verlassen Sie das Dungeon, wenn nur noch ein Viertel der maximalen Spell Points übrig ist.
2. Verschwenden Sie keinen Zauberspruch, wenn man auch ohne Magie weiter kommen könnte. Torches (Fackeln) sind zum Beispiel eine Alternative zu magisch erzeugtem Licht. Im Kampf sollten Sie sich nicht scheuen, Magie einzusetzen. Im Zweifelsfalle hauen Sie dem Gegner einfach einen deftigen Spruch um die Ohren.
3. Lokalisieren Sie Fallen und schärfen Sie Ihre Sinne mit Zaubersprüchen!
4. Wenden Sie ein langanhaltendes Barden-Lied an, bevor der Barde eine Taverne besucht, um einen Drink zu kriegen.



## ITEMS

Items sind Gegenstände aus der Welt von *The Bard's Tale*. Hier ist eine Liste der Items, die man in Garth's Shoppe kaufen kann:

Torch (Fackel): Für Licht in Dungeons

Lamp (Lampe): Hält länger als ein Torch

Broadsword (Breitschwert): Das stärkste, nicht-magische Schwert

Short Sword (Kurzschwert): Ein leichtes Schwert

Dagger (Dolch): Kann von allen benutzt werden, ist aber nicht allzu wirkungsvoll

War AXE (Streitaxt): Eine schwere Waffe mit verheerender Wirkung

Halbard (Hallbarde): Die stärkste nicht-magische Waffe

Mace (Schleuder): Die stärkste Waffe, die ein Rogue benutzen kann

Staff (Stab): Ein einfacher Stock ohne magische Fähigkeiten

Buckler (Buckler): Ein kleiner, runder Schild

Tower Shield (Turm-Schild): Ein großer Schild

Leather Armor (Leder-Ausrüstung): Die leichteste Rüstung von allen

Chain Mail (Kettenhemd): Eine Leichtmetall-Rüstung

Scale Armor (Metall-Rüstung): Eine Nummer stärker als Chain Mail

Plate Armor (Platten-Rüstung): Die stärkste, nicht-magische Rüstung

Robes (Roben): Halten nicht viel aus, aber besser als gar keine Rüstung

Helm (Helm): Schützt den Kopf und die teure Frisur

Leather Gloves (Leder-Handschuhe): Schützt die Hände

Gauntlets (Metall-Handschuhe): Noch besserer Schutz für die Hände

Mandolin (Mandoline), Harp (Harfe), Flute (Flöte): Musikinstrumente für den Barden

## ITEM-ABKÜRZUNGEN

FGN ist eine Abkürzung für „Figurine“, eine magische Figur, die zum Leben erweckt werden kann.

MTHR ist eine Abkürzung für „Mithril“, ein Elven-Metall mit magischen Eigenschaften.

ADMT ist eine Abkürzung für „Adamant“, einem weiteren magischen Metall.

DMND ist eine Abkürzung für „Diamond“ (Diamant), einer der härtesten Substanzen, die Menschen und Monster kennen.

## ITEM-TIPS

1. Eine Faustregel: Je teurer ein Item ist, desto besser ist es – fast wie im richtigen Leben.

2. Es gibt keine verfluchten oder schlechten Items – im Gegensatz zum richtigen Leben.

3. Nicht knausrig sein! Rüsten Sie Ihre Charaktere (vor allem die Kämpfer) so gut wie möglich aus.

4. Experimentieren Sie mit allen Items, die Sie finden. Magische Items sind der Schlüssel zum Erfolg. Denken Sie daran, daß bestimmte Items nur von bestimmten Charakteren benutzt werden können.

5. Sorgen Sie dafür, daß mindestens ein Charakter weniger als acht Items bei sich trägt. Anderenfalls ist die Party nicht in der Lage, neue magische Items in den Dungeons aufzusammeln.

6. Wenn die Party zu einem neuen, interessan-





ten magischem Item kommt, sollten Sie den Spielstand so schnell wie möglich speichern. Wenn irgendeine Katastrophe passiert, laden Sie den Spielstand wieder und haben die unversehrte Party und das tolle Item wieder parat.

7. Dieses Handbuch wird nicht von magischen Schildern und Bannflüchen bewacht. Passen Sie auf, daß es Ihr Hund nicht frißt.

## CREDITS

*The Bard's Tale* wurde von Michael Cranford programmiert.

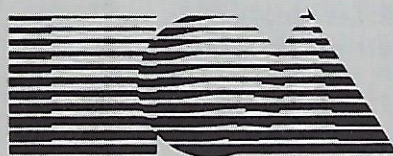
Der Grafiker David Lowery sorgte für die Bilder der Monster, die Ansichten der Gebäude und die Dungeon-Mauern.

Lawrence Holland steuerte die Musik bei.

Brian Fargo dachte sich Harkyn's Castle und die beiden schwierigsten Level von Mangar's aus. Bill Heinemann schrieb die Kompressor-Routinen.

Ein Extra Dankeschön an die Personen, die das Spiel vor seiner Veröffentlichung gründlich durchgetestet haben: Caren Edelstein, Jay Patel, Philip Ybarra, Ayman Adham, Carl Ybarra, Mike Easting.

Das Original-Handbuch wurde von Michael Cranford und Bing Gordon geschrieben. Deutsche Übersetzung von Heinrich Lenhardt (Hessesoft).



ELECTRONIC ARTS™

IM VERTRIEB DER ARIOLASOFT