

MANUAL



THE BARD'S TALE

DEUTSCH



EL ■ CT R ○ N I C ▲ A R T S TM





ÜBER FANTASY-ROLLENSPIELE

The Bard's Tale ("Die Geschichte des Barden") ist ein Fantasy-Rollenspiel. Sein Schauplatz ist die Stadt Skara Brae. Wie in anderen Fantasy-Rollenspielen gibt es drei wesentliche Aufgaben, die gelöst werden müssen. Wie Sie das anstellen, müssen Sie selber herausfinden. Ihr wichtigstes Ziel ist es, einen bösen Magier zu bekämpfen. Die Stadt Skara Brae wird von dem Zauberer 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 schwer machen.

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 spezielle 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 erfahreneren Rollenspielern alles zu sagen, das sie brauchen, um gleich mit dem Spiel beginnen zu können. Der Rest des Handbuchs 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

Bitte lesen Sie die Referenzkarte, die der Packung beiliegt. In ihr 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. Die 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 absichern 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 "A TEAM". Die sechs Charaktere dieser Party sind bereits mit Waffen und Rüstungen ausgestattet.

4. Benutzen Sie den Stadtplan

Die Karte von Skara Brae, die dieser Packung beiliegt, werden Sie gut gebrauchen können. Beachten Sie bitte folgende Besonderheiten:

- Verschlossene Türme (Was mag wohl in ihnen versteckt sein?).
- Ein Schloß, das von Statuen bewacht wird (das wird schon seinen guten Grund haben).
- 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 körperlich zuschlagen.

6. Magie

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

CONJURERS können Dinge erschaffen und Charaktere heilen.

MAGICIANS können normale Gegenstände mit magischen Kräften verzaubern.

SORCERERS 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 er 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 zurück kehren. Ob ein Charakter den nächsten Spell-Level erreicht, hängt von den Anzahl seiner Experience Points (Erfahrungspunkte) ab. Es kostet aber auch ein paar Goldstücke, um einen neun 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 Labyrinth 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 Gläßchen 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 zusammen zu stellen. 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 den 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 verbünden und für Ehre und Reinheit zu 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 Kampfs 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 zu sein, um eins zu spielen. Ein Lied, das gespielt wird, während die Party herumläuft, wirkt recht lange. Alle Lieder, die während eines Kampfs gespielt werden, sind kürzer und bewirken andere magische 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 Barde), 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 Barde 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 zu treffen.



Monk: Ein Meister des Zweikampfs, 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).

Magician: Eine weitere Klasse, die magische Kräfte beherrscht. Magicians können physikalische Objekte verändern (zum Beispiel ein Schert verzaubern, Rüstungen stärker machen und Mauern verschwinden lassen).

Sorcerer: Sorcerers 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 kann. 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 tappen nicht gleich in jede Falle.

Weitere Charakter-Anyeigen

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 vertragen kann, bevor er stirbt. Unter "HITS" wird angezeigt, wieviele 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 ein 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, wieviele 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 Conjureres, Magicians, Sorcerers 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 dann 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

In der Packung finden 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 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.

Taverns

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 Catacombs (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. Rogues, die schon einen ansprechenden 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 tappen, aber 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 Kampfs 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 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 Attacken 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 Kampfs 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 Party 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 Illusion kann durch einen gegnerischen Zauber wieder verschwinden. Wenn ein Special, der keine Illusion ist, von einem Party-Mitglied angegriffen wird, wird es 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-Liedern, um den AC-Wert der gesamten Party herabzusetzen. Je niedriger, desto besser.
3. Wenn Sie von mehr als zwei Monstergruppen gleichzeitig 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 wieder die Fäuste fliegen lassen.

Sie können ganz einfach merken, wenn Sie sich in einer Zone befinden, in der Magie unwirksam ist: Alle "Residual Spells" 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 Grafiksymbol 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 Brä 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 neun Spell Level erreichen.

Aufschlüsselung der Beschreibung:

Code

Spell Points-Verbrauch:

Ziel/Wirkung/Reichweite

Wirkungsdauer

CONJURER-SPRÜCHE



Level 1

MAFL

2

Sicht

Mittel

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

ARFI

3

1 Feind

—

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

SOSH

3

Selber

Kampf

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

TRZP

2

30 Fuß

—

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

Level 2

FRFO

3

Gruppe

Kampf

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



MACO 3 — Mittel	KIEL'S MAGIC COMPASS: Ein Kompass erscheint und hilft der Party bei der Orientierung	WAST 5 Gruppe —	WARSTRIKE: Gefährliche Energie, die einer Monster-Gruppe 4 - 16 Hit Points Schaden zufügt
BASK 4 Charakter Kampf	BATTLESKILL: Ein Party-Mitglied wird geschickter im Umgang mit seinen Waffen	Level 4 INWO 6 Special —	ELIK'S INSTANT WOLF: Ein echter Wolf erscheint im Special Slot und kämpft für die Party
WOHL 4 Charakter —	WORD OF HEALING: Ein verwundeter Charakter wird um 2 - 8 Hit Points geheilt	FLRE 6 Charakter —	FLESH RESTORE: Gibt einem Charakter 6 - 24 Hit Points zurück und heilt außerdem auch Vergiftungen
Level 3			
MAST 5 Gruppe —	ARCYNE'S MAGESTAR: Eine Flamme erscheint, die den Feind blendet, der dann eventuell in der nächsten Kampf-Runde aussetzt	POST 6 Feind —	POISON STRIKE: Vergiftete Nadeln werden auf ein bestimmtes Monster abgefeuert
LERE 5 Sicht Lang	LESSER REVELATION: Eine stärkere "Mage Flame", mit der man auch Geheimtüren (Secret Doors) entdeckt	Level 5 GRRE 7 Sicht Lang	GREATER REVELATION: ähnlich wie "Lesser Revelation", leuchtet aber noch besser
LEV 4 Party Kurz	LEVITATION: Die Party kann über Fallen und durch Portale schweben	WROV Charakter Kampf	WRATH OF VALHALLA: Ein Mitglied Ihrer Party kämpft mit übermenschlichen Kräften



SHSP
7
Gruppe
-

SHOCK-SPHERE: Elektrische
Energie fügt einer Monster-
Gruppe 8 - 32 Hit Points
Schaden zu

Level 6

INOG
9
-
Special

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

MALE
8
Party
Endlos

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

Level 7

FLAN
12
Party
-

FLASH ANEW: Wie "Flesh
Restore", wirkt aber
aber auf die ganze Party

APAR
15
Party
-

APPORT ARCANE: Erlaubt
der Party, an eine beliebige
Stelle eines Dungeons
zu teleportieren

MAGICIAN-SPRÜCHE



Level 1

VOPL
3
Charakter
Kampf

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

AAR
3
Selber
Kampf

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

STU
2
Sicht
Kurz

SABHAR'S STEELIGHT SPELL:
Ein metallisches Glühen
sorgt für Licht

SCSI
2
Party
-

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



Level 2

HOWA
4
Feind
—

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

WIST
5
1 Feind
—

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

MAGA
5
Charakter
Kampf

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

AREN
5
30 Fuß
Kurz

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

Level 3

MYSH
6
Party
Mittel

YBARRA'S MYSTIC SHIELD: Ein
magischer Schild senkt den
AC-Wert aller Charaktere

OGST
6
Charakter
Kampf

OSCON'S OGRESTRENGTH: Macht
einen Charakter vorübergehend
so stark wie einen ausgewachsenen
Ogre

MIMI
7
Party
Kampf

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

STFL
6
Gruppe
—

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

Level 4

SPTO
8
1 Feind
—

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

DRBR
7
Gruppe
—

DRAGON BREATH: Ein
Feuerschwall fügt einer
Monster-Gruppe 8 - 32 Hit
Points Schaden zu

STSI
7
Sicht
Mittel

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

Level 5

ANMA
8
Party
Kampf

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



ANSW
8
Special
Kampf

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

SORCERER-SPRÜCHE



STTO
8
1 Feind
-

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

Level 6

PHDO
9
1 Mauer
1 Schritt

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

Level 1

YMCA
10
Party
Endlos

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

MJJA
3
1 Feind
-

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

Level 7

REST
12
Party
-

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

PHBL
2
Party
Kampf

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

DEST
14
1 Feind
-

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

LOTR
2
30 Fuß
Kurz

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

HYIM
3
Gruppe
-

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



Level 2

DISB
4
Party
-

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

TADU
4
Party
Kampf

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

MIFI
4
1 Feind
-

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

FEAR
4
Gruppe
Kampf

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

Level 3

WIWO
5
Special
-

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

VANI
6
Selber
Kampf

KYLEARAN'S VANISHING SPELL:
Der Sorcerer wird unsichtbar
und ist damit kaum im Kampf
zu treffen

SESI
6
30 Fuß
Mittel

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

CURS
5
Gruppe
Kampf

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

Level 4

CAEY
7
Sicht
Endlos

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

WIWA
6

WIND WARRIOR: Ein Illusions-
Krieger erscheint und

Special
-

kämpft für Ihre Party

INVI
7
Party
Kampf

KYLEARAN'S INVISIBILITY
SPELL: Wie "Kylearan's Van-
ishing Spell", gilt aber für
die gesamte Party

Level 5

WIOG
7
Special
-

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



DILL
8
Party
Kampf

DISRUPT ILLUSION: Zerstört alle Illusionen, die die Party angreifen oder erst noch während des Kampfs entstehen. Vernichtet auch Doppelgänger, die sich in die Party geschmuggelt haben.

MIBL
8
Alle
-

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

Level 6

WIDR
10
Special
-

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

MIWP
9
Charakter
-

MIND WARP: Eine gutes Mittel, um vergiftete Charaktere zu heilen

Level 7

WIGI
12
Special
-

WIND GIANT: Ein Illusions-Giant erscheint und kämpft für Ihre Party

SOSI
11
30 Fuß
Endlos

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

WIZARD-SPÜCHE



Level 1

SUDE
6
Special
-

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

REDE
4
Gruppe
-

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

Level 2

LESU
8
Special
-

LESSER SUMMONING: Beschwört einen niederen Dämon, der (unter Protest) für die Party kämpft



DEBA
8
1 Feind
-

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

Level 5

SPBI
14
1 Feind
-

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

Level 3

SUPH
10
Special
-

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

DMST
14
Gruppe
-

DEMON STRIKE: Wie "Demon
Bane", wirkt aber auf eine
ganze Gruppe von Demons

DISP
10
Charakter
-

DISPOSSES: Heilt ein
besessenes Party-Mitglied

Level 6

SPSP
15
Special
-

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

Level 4

PRSU
12
Special
-

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

BEDE
18
Charakter
-

BEYOND DEATH: Erweckt einen
toten Charakter wieder zum
Leben

ANDE
11
Charakter
-

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

Level 7

GRSU
22
Special
-

GREATER SUMMONING: Ein
mächtiger Demon wird be-
schworen, um für die Party
zu kämpfen



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 Bardens heilt. Die Wunden der restlichen Party werden nur während eines Kampfs 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 Anti-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 dem 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 Options 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. Bei 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 mindestens 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 ungemein 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 gespeichert 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 einen so 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 andererseits 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 eine 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-Rüstung): 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.





ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

Manual © 1987 Electronic Arts Ltd. Printed in U.K.

E01001GM