

Crystal Dragon

A detailed black and white illustration of a dragon breathing fire in a fantasy landscape. The dragon is perched on a rocky outcrop on the right, breathing a stream of fire towards the center. The landscape features jagged mountains, a body of water with a small boat, and a large, full moon in the sky. The title 'Crystal Dragon' is written in a large, stylized font at the top.

MF

Copyright 1996, Imaginix Corp. All Rights Reserved.

Black Legend

Black Legend Interactive Entertainment

Crystal Dragon

Credits

Published by: Magnetic Fields
(Software Design) Ltd
9 Caroline Road.
Llandudno
Gwynedd
LL30 2TY

Black Legend Software Ltd.
Fulling Mill Barn
Fulling Mill Lane
Welwyn
Herts
AL6 9NP

Introduction story by
Jon Saville

Ingame Credits
Manager - Doug Braisby
Programmer - Dave Makin
Game Design - Ian Lewis
Level Design - Ian Lewis
Concept - Ian Lewis
Artwork - Ian Lewis
Sound - Ian Lewis
Music - Jeff Rouke
Quality Control - Pete Liggett

German translation by: Oliver Hueffleur

CHAPTER 1

Ariath sat upright, the furs that had covered him as he slept thrown to the ground. Beads of sweat glistened on his forehead in the fluttering candle light. Frustrated he drew a bony hand across his brow, mopping the offending moisture away. It had been the same dream, the dream that had followed him to his bed every night for the past three hundred years. He fiddled nervously with the simple silver ring that shone on his left hand then stood abruptly, his mouth twisted into a sneer of self disgust.

"Pathetic", he muttered, "No better than when you were an infant". The old man took a deep breath in an attempt to calm himself, focusing his thoughts upon the day that lay before him, but his mind could not be drawn from the dream. He could see the crystal before him, its rich blue glow pulling him in, the knowledge and power he needed to attain his goal of supremacy so close, but somehow unattainable. Unable to contain his anger Ariath lashed out, sweeping the silver bowl and jug from the table by his bed. They crashed to the floor, the richly coloured tapestries that hung from the walls of the chamber killing the echo before it started. The old man glared at the dented objects, his red eyes casting a distorted glow upon their surfaces. Anger lit his eyes with fire and as his stare played across the shining silver, the vessel began to dissolve. In seconds both jug and bowl were no more than a single pool of molten metal. The pool then started to move up from the floor until it floated before Ariath in one great amorphous drop. Within a second the drop had gained form, a dragon perfect in every aspect, an exact likeness of the blue dragon that taunted him from his dreams. He stared at his creation for a minute or more, trying to imagine the day when he would be able to examine his grail at such close quarters. That day would come he thought, it had to, even if he had to ransack every city in Etrania, he would find its whereabouts. The metal dragon fell to the floor with a dull clang as Ariath tired of his parlour trick. His time would be better spent with action rather than dreaming, after all he knew that the end of the day would bring back his dream.

The building in which Ariath had slept served as a town hall until the sorcerer's forces had arrived a day ago. That day the face of the town had changed forever. The once grand facade of the hall was now blackened by smoke and was one of the few buildings not to be gutted by fire. As Ariath stepped into the cold air of the street he noted that the scene had changed greatly since he had last looked out before retiring to his bed. Then fires had been raging and people had been screaming but now there was a feeling of calm and tranquillity. To him the scene was touched with an enchanted beauty that only death could bestow. He remembered fondly the chaos of the night. The look of terror on the faces of the innocent as his rotting minions had marched into the town square had not been new to him and the screams as the mindless creatures stumbled into the crowd, hacking down whatever came within range had been heard before but never the less it helped to soften the blow of failure. For although the town had been easily won it did not hold the prize he had hoped for, the clue that would give him a direction. As it was the systematic search would have to continue, no doubt there was already a community in the mind of his Generals deserving the same fate as this one.

One hundred years ago, he thought, the name of this place would have mattered but now it was little more than another heap of bricks. Perhaps the next town would contain some clue or failing that at least someone who would put up a fight. As soon as he had seen the magicians of this town he knew the attack had been pointless. They were weak,

barely able to cast the most simple spells, not the kind of men to hold secrets lost in the mists of time. He had laughed despairingly as the guild had faced him. It had been with a sigh that he had killed them, their petty magic missiles bouncing off him, their fireballs so weak they were no more than a light show. As the last Guild Wizard burned in a ball of freezing flame he had cried 'Damn you'. The last words he heard were from Ariath's lips. "Fool, I am a thousand times damned, and with me the rest of the world".

As Ariath stood on the steps of the town hall he observed the men and beasts of his army. A Drog handler tended to his beasts, throwing them great chunks of meat whose butchery had not been enough to hide their human origins. These twisted wild animals were not tame in any way but followed the army knowing full well they would always be able to find fresh meat wherever the army went. They allowed themselves to be mastered only when it suited them. For the moment they lay in a pack barely able to chew the flesh that was thrown to them, such had been their feeding the previous day. Elsewhere groups of men tended fires and prepared food in large pots suspended above them. Many still slept, wrapped in fresh bedding stolen from the houses of the town before they were put to the torch. On the outskirts of the settlement Ariath could see the greater part of his forces. These were the undead, foul rotting shells of once good people. They now served Ariath unquestioningly, utterly without personality or intellect. It was these once men which had given such power to the dark army. Unable to feel pain or question their task they would walk silently, soullessly into battle and perform the most unimaginable atrocities, only concerned with pleasing their master at any cost. They lay in untidy heaps for the moment, heaped upon one-another not moving once awaiting their masters call to action. The only movement among the scattered corpses was that of the greater undead. These were the remains of once great men, heroes of their time. Ariath had bestowed greater powers to these accomplished fighters. They were able to think in a manner of speaking but still served with unquestioning loyalty. The finest weapons and armour from hundreds of raids had been given to them, making them awesome adversaries for anyone foolhardy enough to enter combat with them. Soon the order to move would be given, the dead would once more rise, the living would pack the product of a nights looting as best they could and the Demons that circled high over head or sat in the scorched shells of buildings would move gleefully on to the next scene of murder and torture with Ariath the Sorcerer at their head.

CHAPTER 2

The city port of Sernah stood as a pillar of Etranian society. The ships that sailed to the vast harbour had brought immense prosperity and employment for all in the city. The walls that towered around the city had originally been built to defend the people inside, but now only served to add to the splendour of the place. There had always been room for guests in the numerous hostels and taverns that were cradled within the high walls and many had used them. Traders in the city on business, scholars studying the ancient texts held at the magicians guild or the many wonders of architecture that the city had to offer and just simple folk who had come to see for themselves what they had heard stories of. But in recent months the city had taken a turn for the worse. For the first time in living memory people could not find a bed for the night. Many of those who turned up at the huge bronze gate were in the grip of fear, with tales of war not far distant, lost relatives and troubled times ahead. The elders of the city had taken to visiting the crowds that swarmed each day at the great gate in an attempt to turn them back. When they would not leave they had no choice but to grant them admission as by law no Etranian would be turned from the gate if they came in peace. The council were greatly troubled by what they saw happening.

Crime had risen sharply as outsiders swarmed in and the residents of the city were starting to complain of mugging and house breaking on a scale never seen before. The jails, which had been built to cope with more inmates than the council at the time could ever imagine there being, had been full to bursting for weeks. The council had even started to allow petty criminals a second chance just to keep the crowding problem to a minimum which a year earlier would have been unthinkable. A sizeable shanty town had sprung up outside the gate and far along the road that approached Sernah. The Guild of Clerics had sent many of its number to aid those in the make shift town as the problem of disease was growing like wild fire with a number of deaths every day.

The people of the city were divided in opinion about what should be done. Many were proud of the city's reputation as a sanctuary for the lost but when the problem was so real their selfishness got the better of them. The council had to make several warnings to the people of the city about the punishments that would be dealt out to those who took the law into their own hands, after reports of outsiders being thrown into the harbour and even pushed from the walls. These immediate dilemmas were enough to prevent most from thinking too much about the cause of their problems but in the guilds much thought was being given to the subject. It was the stories of war which troubled them most. Etrania had not known war for one thousand years or more and until this upheaval it had suffered no major problems. Crops had always grown and water had been plentiful, with these two basic elements stable people had never wanted for the necessities of life and had been able to build stable communities. Learning had never been thought to be the preserve of the rich therefore most people had a fair degree of knowledge. Most villages had one or more people who could read and sometimes someone who could write. This stability had suddenly gone and the members of the Guild of Magicians were in no doubt as to the cause when they met other guilds men and members of the council to discuss the mounting problem.

"Its preposterous that you expect us to believe these scare stories, they are for the camp fires of the stinking masses outside the gates, not for learned men like ourselves," rumbled a rather portly council member.

"Exactly my point," added another.

Galtha was growing more frustrated by the minute. It had taken eighty-seven years of weaving magic to become Archmage of Sernah and in that time his patience had not been tried as much as it had in the past two hours. He slowly stood for what seemed like the thousandth time. The grand hall of the wizards guild fell silent as he cleared his throat.

"Ladies and gentlemen please, you must understand we can not afford to waste time on discussing whether there is a war because we all know in our hearts that there is. Therefore I suggest we press on with planning a defence of some kind".

As he expected, the chamber once more burst into uproar. Eventually things became quiet enough for Galtha to hear one voice above the rest.

"There cannot be war, there is no-one who would wish to wage war and you have nothing but rumours to support your theory that there is a war".

The old Archmage sighed as he looked at the wiry man who stood in the gallery with an intense look on his face.

"It would appear," said Galtha in the manner of a somewhat frustrated grandfather addressing an inattentive grandson "That you have not paid attention to what has already been said by my associates and I. Allow me to tell you for absolutely the last time why we fear that war is approaching. The reason that people are running from their homes is that they have heard stories of whole villages being destroyed and towns being burnt to the ground. A great deal of them say they have seen their villages burning behind them shortly after leaving. One young man I talked to has been on the road for nearly a year, managing to stay a few days ahead of the fighting. The reason that nobody can tell us

what has happened to the settlements from which no word has come is that everyone who has been near enough to see has died. If you talk to the men who have been on the ships they will tell you of black smoke filling the skies not three days along the coast".

The chamber was silent for a moment as if no one wished to speak against the Archmage. Eventually a timid and rather unsure voice piped up.

"So you think we believe these rumours about Ariath and his search for a Crystal Dragon?"

"You should," said Galtha "There is an ancient prophecy which mentions circumstances uncomfortably similar to those which we find ourselves in now. It tells of the rise of a great Sorcerer with a soul as black as night who will search for a crystal that binds the world. Should he find it sorrow will come to all".

A large crowd had gathered outside the Magicians Guild to hear what the council had decided to do. Those that stood looking at the huge carved door of the guild were in no doubt that the city was in some kind of danger and they were growing impatient to know what was going to be done to protect them. Some had been there well before the councillors and dignitaries and had begun to encourage the throng to shout and chant their discontent. When the great door eventually opened, the crowd, now at least a thousand in number, began to jeer and yell. It was the Alderman who had to face the barrage of abuse for ten minutes before he could tell the people what the authorities had decided.

"Good people of Sernah please let me speak, time is of the essence".

After a little the noise died down to a low hum as people tried to speculate as to the nature of the impending speech in the most hushed tones they could.

"The council has reached a decision"; The Alderman's voice faltered for a second, his mouth seemed to be unwilling to allow him to say what he knew would cause great distress to the population of his beloved city. "We have come to the conclusion, after much debate that," he could delay it no longer, he had to say it. "this, the city of Sernah, is in great danger from the marauding army of the Sorcerer Ariath. All those able to do so will be called to defend this ancient place. There is no point in running, for if you do not stand and fight here his evil will spread and you will eventually have to face it, probably in less advantageous circumstances. The great wall will hold him back and we have the port to aid us should the army lay siege. If you stay within these walls you will be safe". The effect of this statement shocked even the Alderman who had expected the worst. As he stood and looked across the gathering the silence was unbroken. For what seemed like an eternity the men and women who filled the arboretum which stretched away from the Guild stood in shocked silence. Nobody had any idea what they should do, some panicked and fled to their homes to gather what possessions they could before they left the city, but most just stood there in shock. As the noise of the crowd slowly started to rise, a high ranking member of the Warriors Guild walked from the great entrance of the Wizards Guild and placed a hand on the Alderman's shoulder, causing him to jump as if he had been woken from a dream.

"You have played your part Sir, it cannot have been easy".

"No, it wasn't easy, it was the hardest task I have had to perform. I pray that we can save ourselves." The Alderman turned around, his head bowed and slowly walked the short distance back to the Guild. There were plans to be made. Behind him he could hear the warrior telling people where to assemble to be drilled and where they might find weapons. It was a sorry day that saw the people of Etrania preparing for war.

CHAPTER 3

By nightfall an air of melancholy had settled over the city. As Galtha paced the long gallery of the Guild of Magicians he could sense the worry in the air. In general the residents had taken the news as well as could be expected. Most had made a good life for themselves in Sernah and were unwilling to leave. Only two hours after the Alderman's announcement the first meeting of the city's defenders had taken place. Huge numbers of citizens had gathered in the public park and after some confusion the Guild of Warriors and the Guild of Paladins had assembled them in to loose units. Each unit had been told what general part of the city they were to defend and when and where they were to assemble the next day for training in the use of weapons. Privately some doubts had been expressed as to the general populations ability to wage war but as Galtha had told the council at the time, it was too late to worry and the people would have to do their best. The streets had become swollen with people for the entire day as they bought as much food as they could transport and searched for make shift weapons. The council would become no more popular tomorrow as the order had been given for all food and weaponry available to be stockpiled at the Guild of Clerics and given to those who needed it. The Council of Trade had gone wild when this order was announced and no doubt the people would not like it either but radical measures had to be taken if Sernah and its people were to survive.

For some hours a storm had been visible on the horizon, flashes of lightning cutting through the darkness and the occasional rumble of distant thunder rolling through heavy night air. The only ones who seemed bothered by this were those still camped outside the great bronze door of the city who had checked to see if their makeshift dwellings would withstand the advancing storm. By three o'clock in the morning most slept, the trauma of the day suddenly taking its toll and forcing people into troubled yet necessary sleep. Only the fighters that patrolled atop the sheer defensive wall were able to see the newest sign of the dark army's advance. From a guard tower a man had noticed faint lights below the horizon. Within minutes most of the guard stared toward the dim flickering lights. There was much speculation as to their cause and the order was sent to summon members of the council. Ten minutes later the Alderman stood with members of the guilds in the highest tower of the wall. The lights had by then increased in number, six definite clusters were now visible. The gathering stared at them unable to decide what they were. They might have spent the remainder of the night straining to see had they not been distracted by the Archmage. One by one their gaze was drawn from the darkness to Galtha whose eyes had started to throb with a blue glow. As he stared into the night his expression turned from one of concern to shock. He slowly turned to face his expectant companions, the glow slowly fading. He paused and took a deep breath before speaking.

"Can you see our foe Galtha? Is it their torches that give off that light? Are they near? Do they..."

The Mage held up his hand and the man stopped walking instantly and looked to the floor ashamed. "I am sorry, but I fear the unknown, forgive me".

"I can understand your anxiety, there is no need to apologise", said Galtha sensing the man's embarrassment.

"It is not the light of torches my friends, the lights you see are fires. Everything they have passed has been set ablaze. I regret to have to tell you that the towns of P'etta, Golaf and Ingris all burn and with them three farms and many freeholds too small to be seen from here with natural sight".

A young man wearing a breast plate stepped forward from the group of fighters that stood to the side of the councillors.

"Sir that cannot be, I am from Ingris and it is half a days travel at least to Pretta from there, yet I have watched the horizon and followed the lights for no more than an hour. There is no possible way an army could move so far".

"No normal man could move so far but powerful sorcery is capable of much. If they were to continue their advance they may reach use by noon tomorrow".

"But how shall we ready ourselves in such a short time? Most of the people of the city had never held a weapon until today. You can't expect them to be ready to defend themselves in less than a day's time".

"I am not asking them to," said Galtha "It is Ariath who is forcing them to be ready to defend their lives".

Most of the people had woken early and now bustled about the streets. Ariath's advance had stopped just before dawn, his forces now a visible mass on the landscape. The news of the night's events had spread around the city fast but what had been said in the watch tower was not public knowledge. It had been decided that if the people were to enter battle within the next day they should not have time to reflect upon what may or may not happen. To most the battle was imminent but they had no idea of the speed at which the army that waited in the distance could move. At least the Guilds of Warriors and Paladins would have some chance to organise the defence of the city and the Clerics could prepare places for the inevitable casualties to be tended to. It was the busiest day the city had seen. Men marched up and down every available space in an attempt to gain some military discipline so that they could be moved in an orderly manner when they were needed. All those who were not able to prepare to fight started making barricades, bandages and other items to aid the cause. All day they could hear the storm that had started in the night rumbling ominously, though they drew some cheer from the fact that only the enemy were under the dark oppressive clouds.

As the sun set the people of Sernah felt that they were more ready for the approaching masses than they had been the previous day. Men who had been selling fruit forty-eight hours previously now talked like experienced soldiers, telling their wives and children of pincer movements and the correct structure of a fighting unit. Morale was high and as night drew in, the streets were lively with song and merriment. Every tavern and ale house was full to capacity with those trying to lift their spirits.

"How can we fail? They are an army of men just like us, yet they have marched for months to get here and have to pass the great wall before they can enter a city full of the finest fighters Etrania has ever known. This shall be their undoing, they should not have tried their luck here!" in every street bold words like these could be heard. The citizens of Sernah intended to fight a battle fit for legends.

CHAPTER 4

As the sky grew ever darker tension mounted in the high watch tower. After a number of attempts Galtha and his fellow magicians had given up hope of seeing the enemy before they reached the city. Their magical sight had been blocked by Ariath's sorcery and the size of his army remained a mystery. As the Wizards and Warriors of the Guilds contemplated their next move the skyway momentarily illuminated by a bolt of lightning. It was as if this blinding flash was a signal to the elements. The storm clouds that had hovered above the hostile forces began to expand, moving toward the city with alarming

speed. It was not long until a wall of dense fog could be seen rolling in, swamping all that it covered in an impenetrable blanket. The storm was soon above city looming as an ominous warning to its inhabitants.

"This is no ordinary storm, can you feel its energy? This is the doing of an enchanter". "Are you sure Galtha, why would such trouble be taken to cause bad weather? Ariath surely doesn't think that a storm will drive us from our homes?"

"It may not be done consciously. Ariath's evil may be such that his mere presence disturbs the balance of the elements. This storm may be his entourage, a warning that the Grand Sorcerer of Darkness is near".

It was not long until bells rung out over the city. Men and woman ran from their houses hurriedly donning make shift armour and grabbing the tools that were to serve them as weapons. Barricades were pulled quickly into streets at points of tactical importance and shutters were hastily pulled as the warriors had instructed. A high wind accompanied by lashing rain had started to buffet the defenders as they ran in near panic to their posts. The professional fighters of Sernah rode through the streets on horse back barking orders to those still half asleep. There was no time to loose, their foe was close at hand.

The fog had now reached the edge of the warren of huts that lay outside the main gate. Most of the refugees had taken the councils advice and slept on the city streets rather than leave themselves vulnerable outside the asylum of the city's walls. Those who still lay in tents or rough huts were not woken by the bells as quickly as those on the other side of the wall. Many woke to find the thick mist swirling waist high outside their rushed shelters. In terror most had started to run to the gate crying for help as they sprinted for safety. Others, the victims of disease or exhaustion, were unable to escape. Cries of fear could be heard by those on the walls but they were powerless to help as specific orders had been given that the bronze gates were not to open under any circumstances once the alarm had sounded. As the mist billowed through the camp with unnatural speed the enemy were at last visible. Fifty feet into the mist a line of figures could be seen. They advanced silently, some units moving at walking speed others nearly sprinting, all advancing steadily toward the walls. As the silent wave of fog broke against the walls the first of the refugees reached the gate. She was soon joined by others and all started to hammer on the door, hysterically screaming to be admitted. Piercing screams had replaced the cries of fear from the camp. It wasn't long until there was silence. The fog had now crept right round the walls and into the harbour. Masses of dark figures surrounded the walls, on all sides a gap of fifty feet between them and the towering barrier. Some of the men on the walls started to let fly arrows into the massed ranks though they couldn't tell if they had hit anyone as the dark army remained silent to a man.

For ten minutes the army stood silently, the terrified people outside the gate paralysed by fear, unable to make a sound. The Alderman stood on the battlements above the gate looking down at the trapped crowd. Fifty or more stood huddled together, old and young in a bewildered group.

"Its inhuman, we must help them"said the Alderman, "they cannot be allow to suffer so". They did not suffer for long. There was a sudden series of muffled thuds as if a mighty hand had drummed its fingers on a table. In quick succession the figures dropped beneath the swirling mist until only one remained standing. This poor fellow tried to let out a scream but the noise was cut short as a crossbow bolt thumped into his chest and he too fell with a moan into the embrace of the mist. As the Alderman peered into the mist with a look of shock on his face he heard a series of much louder thuds. He spun round just in time to see his guards, who had stood on either side of him, drop to the floor. Each one had been killed by a single quarrel. As he stood alone and trembling on the gate house the shady figures below parted directly opposite the gate. Four huge winged figures stepped forward bearing a dark but ornate litter. In the heavy gothic

throne mounted on the litter was a figure dressed in purple. The demonic creatures walked forward until they were some distance clear of the ranks and then stopped, motionless, statue like. In one smooth movement the purple clad man stood and gently floated clear of his throne toward the petrified Alderman. A grey cape flapped majestically from his shoulders sounding like a flag in the high wind. As the man drifted closer the Alderman could see his long grey hair and the chin beard that concealed a little of his stern weathered face. As the sorcerer drew level with the Alderman eight more winged creatures appeared, gliding from the stormy skies to join him. The group that hovered before him was the most awesome and terrible sight the Alderman had ever seen. At that moment he realised that Sernah and its people were doomed.

"Ariath you cannot, you must not do this. The people of this city have not harmed you, they are innocent of any crime. I beg you do not harm them".

The Sorcerer smiled and held his oak staff toward the Alderman. "Come here, stand by my side".

The Alderman found himself unable to resist. Had his guard still lived no doubt they would have held him back but he was unrestrained. He clambered on to the wall that surrounded the platform on the top of the gate house, his hand outstretched as if he was trying to grab the glowing blood stone mounted at the top of Ariath's staff. He was deaf to the cries of those on other parts of the wall and the men that ran to his aid were felled by arrows before they could get close. Tears welled in the old man's eyes as he tried to stop himself but Ariath's enchantment was too strong to resist. He teetered on the edge of the wall for a second, his eyes meeting Ariath's. Then he fell, dropping like a stone into the mists below.

Ariath let himself float to the ground, his descent undisturbed by the high winds. When he reached the ground he stood before the gate his eyes focusing intently upon it. The blood stone on his staff glowed with growing vigour as he concentrated on the huge bronze doors. Others in the ranks of his army began to weave spells, the sparks of magical energy clearly visible to those still alive on the wall. Cracks were starting to appear on the gates and in places holes were forming, the molten metal boiling away as unseen energy pummelled the bronze. As the foot thick metal became less and less stable the doors warped and bent. Ariath suddenly changed his stance, his right hand pointing at the door. Thick frost formed over the door and archway. The bronze could be heard groaning under the strain of the change in temperature. Cracks ran across the door and large irregular shaped slabs of metal dropped to the ground. Men who had hidden behind the door ran for cover as more and more slabs fell away and the thick mist poured in. The sound of scrabbling claws heralded the approach of Drog's. The city folk were helpless as the blood thirsty creatures ran through the shattered gate, the mist giving them cover. There was no way to defend against what couldn't be seen, their claws scratching on the cobbled street being the only clue as to their whereabouts until they leapt from the ground and felled their victims, pulling them back in to the folds of the mist. As the screams of the Drog's victims filled the night units of men started to march toward the twisted remains of the door. Further back bolts of energy streaked from the hands of Ariath's wizards toward the walls. They screamed to their targets in accurate clusters and in seconds massive lumps of stone were thrown into the city as the walls were breached by blinding explosions. Men advanced as soon as the holes were formed and soon the unstoppable evil hordes poured into the streets.

CHAPTER 5

As Bethan approached the Wizards Guild she feared the worst. She had been tending to the wounded in an adjoining street when she had noticed smoke pouring from one of the upper windows of the Guild. She hurriedly finished the incantation of healing that she was casting and ran the short distance to the grand building. She knew that her services as a Cleric were needed all over the city but she had to give priority to the Wizards as without them the citizens who survived the nights fighting would be in trouble. Although the attack had been less than an hour ago the battle was nearly over. Within minutes the city's defenders had been routed, as Ariath's forces poured through the breached walls. It had been a terrible scene as the poor citizens had stood in shock watching the inhuman legions flood in. Had their foes been human they might have been better able to fight them, but the corpses that stumbled toward the panic stricken fighters were too much for them. Many had simply dropped their weapons and run only to be picked off by a hungry Drog or an archer's arrow. The barricades had been of little use as the undead merely piled against them until they gave way and they had been treated as hurdles by the cavalry units that thundered through the streets. Bethan looked across the arboretum that separated the Guild from the rest of the city. It was a sight with which she was now familiar. Blazing buildings surrounded the ancient structure and dismembered bodies littered the grass and paths. There were even bodies or at least parts of bodies in the trees. The air was thick with smoke which stung her eyes and the unmistakable stench of the decomposing butchers that stalked the streets. Gathering her resolve, she jogged from the side street into the open, constantly looking for attackers who may have been lurking in shadows, hoping they would find one more life to take. There were skirmishes on the perimeter of the small park but nothing near enough to threaten her. The battle for the Guild seemed long past.

As Bethan neared the Guild she began to notice noise coming from within. The sounds were strange, the kind of noises that magic made, like air being torn and pulled in on itself accompanied by loud bangs and crashes. When she moved toward the front of the building Bethan could see that bright lights were flashing from the main door. These momentary bursts of light were powerful enough to illuminate the buildings opposite the door right across the park. Suddenly she was thrown to the floor by a huge explosion which ripped through the side of the building sending debris spinning onto the grass. As she looked up she realised what an intense battle had been waged inside the halls of the Guild. The explosion had removed a large part of the wall, the hole being some twenty feet across. Through the hole the remaining members of the Wizards Guild could be seen. It appeared that only three were standing and were utterly overwhelmed by their opponent. As she watched, shocked by what she saw, one of the men exploded in a shower of multi-coloured sparks. This broke the concentration of another who was hit in the chest by a bolt of lightning which blew him through the freshly made hole in the wall. He hit the floor at great speed and bounced along the ground before coming to rest a few feet from Bethan. His companion turned, shocked.

"Galtha, master, no!" As he finished these words he too was destroyed in a flash. Surely not, thought Bethan, he must not be dead, not the Archmage. The thick fog which still hung in the city started to settle again where the old man's impact had disturbed it. Bethan dove toward the figure before the fog hid it. She had to save him, without him Sernah would never recover.

The old man was badly wounded and barely alive. Bethan laid her hand on the large burn on his chest and began to chant the words of healing. As she chanted two of Ariath's

undead warriors noticed her and ran towards her as she knelt. They had both served the Sorcerer for many years and were utterly devoid of flesh. Both wore rusting breast plates and a belt and scabbard probably removed from someone who they had ensured would not be using them again. They were nearly within striking distance before Bethan noticed them. She lunged to grab her mace which lay beside her but she feared that she was too late, her life was about to end. As the first skeleton swung its rusting blade she grabbed the mace, only just managing to block the blow. She looked up into the empty eye sockets of the other whose sword was raised for a killing blow. An instant before the sword dropped the creature's skull exploded like a clay pot and its bare rib cage shattered sending bones in all directions. Before the bones had hit the floor its companion turned to face the cause of the skeletons sudden dispatch. There to Bethan's relief stood a stocky young warrior wielding a broad sword. The young man swung the sword round, bringing it up between the bony legs of the fleshless fiend before it had a chance to react. Bones broke and flew into the air, raining to the ground far apart.

"Thank you, I owe you my life, warrior. By what name are you known?"

"I am Yorath", replied the man, "Glad to be of service".

"I am Bethan". The two smiled at each other unsure of what to say, then Bethan remembered the Archmage who lay beside her. She looked down at the frail old man checking that he still lived.

"I must heal him or else he will die". The Cleric put her hands on his chest once more and began to mumble the incantation which would hopefully revive the old man. Yorath looked down at the old man and suddenly realised who he was. "Galtha, by the spirits what has happened to him?"

The old man's eyes flicked open as Bethan finished the chant. He groaned and raised his hand to beckon the two toward him.

"I have little time young ones, so listen well to what I say. Ariath is close to finding the artefact which he seeks. He wishes to use the power of the Crystal to become the master of Etrania and bring chaos and death to us all. He is powerful indeed but not even he can master the forces which the Crystal holds. The artefact is more powerful than any mortal could dream of and if he should find it he will destroy everything, even himself. The chaos which the crystal holds can have no master but you may be able to use it to defeat Ariath. You must at least try for all our sakes". Bethan held the old man close trying to comfort him.

"How can it be used? You must tell me how!"

"You will know", whispered the Mage. With that the old man fell limp in Bethan's arms. He had died happy in the knowledge that at least Etrania had some small chance of salvation.

As the first rays of dawn began to illuminate Sernah the full extent of the damage could be seen. The few hundred survivors of the massacre who stood on a hill overlooking the city had a panoramic view of the devastation. Smoke hung in the air all over the city and many fires still raged. Less than half the defensive wall remained standing, much of it having been pulled to the ground as the drum towers that had stood at intervals collapsed. The clouds had become lighter but a persistent drizzle still fell ensuring that the survivors couldn't stay warm on the exposed hillside. None had any kind of shelter and there was no form of fuel on the bleak scrub land. Most sat in shock, splattered in mud, their ripped clothes stuck to them with moisture. Clerics walked between the small huddled groups helping the wounded but there was little they could do as they too were exhausted from the nights fighting. Their only hope was that the army wouldn't occupy the city for long. If they did then those who had not died in the battle would be killed by exposure, a death which would take longer than a swift sword blow. Only two groups on the hill side seemed unperturbed by the elements. The Assassins and Paladins sat in

groups far apart, silently contemplating the revenge they would take upon Ariath. Though their philosophies differed greatly they shared an unspoken mutual respect. In the heat of battle their differences had been put aside, both Guilds knowing that they would not survive the night unless they helped one another.

CHAPTER 6

Ariath sat in the painted gallery of the Guild of Magicians, where magical texts and scrolls littered the ground. Entering the subterranean library had been more challenging than fighting the Guild he thought. The heavy iron doors that blocked him had been blown from their hinges with a flick of his wrist but the many magical obstacles hadn't been so easy. It had taken him half an hour to clear the short corridor that led to the vault, a task which he had found an enjoyable challenge. He had been confident that such a well protected place should hold some clue as to the Crystal's whereabouts, but as he neared the bottom of the heap of papers he had brought back up with him his hopes began to wane. As he reached down to pick up one of the remaining texts one of the Wizards under his command entered the gallery and walked purposefully toward him. Ariath looked up, the noise of the man's rain soaked boots padding across the marble floor distracting him from his studies.

"What?" growled Ariath annoyed by the man's intrusion.

"One of the men of my chapter has received a message, Master".

"Where's he from?"

"One of the smaller expeditionary forces some distance to the north of here. There is a cavern of great size where in it lies a dragon".

"Have they a vessel for my sight prepare?", said Ariath intrigued and somewhat excited.

"Yes my Lord, a man awaits".

"This is good news, this is truly good news", said the Necromancer talking to himself more than the messenger. He suddenly looked back to the man who stood expectant of orders. "Leave", barked Ariath. The man bowed then left quickly not wishing to incur the wrath of his Master any further.

It was a pity that the body of a normal man could not serve for long as a vehicle for Ariath. Had he had longer he would have been able to see deeper into the lair of the dragon. As it was the man had died after only twenty minutes but this had given the Necromancer long enough to know he had found his goal. As he had walked his trance bound servant toward the enormous entrance to the cave a feeling of déjà-vu had swept over him. The more he saw the stronger the feeling had become until suddenly he had a rush of realisation that burst in his mind like a fireworks. These were the caves that he had entered so many times in his dreams, and within those caves lay the item he had searched for these past three centuries. He had given the command for his forces to meet at the foot of the high peak, before the daze of his mind's sudden rejection from its temporary home had worn off. Two hours later his forces were once again preparing to leave a ruined city.

CHAPTER 7

The size of the forces gathered outside the cave surprised Ariath. Many of the units had been only fifty strong when they were formed but their numbers had swelled with time, in some cases to three times their original number. In all there must have been twenty thousand men and beasts massed for the final battle of their campaign. Ariath sat once more on his litter, again at the head of his forces. Slowly the massed ranks began to walk towards the huge natural arch that was portal to the cavern in which the dragon waited. Scouts had been sent in first to check on the dragon and its surroundings. The reports had been good and the Dragon was apparently in a deep sleep and probably had been for many years if the layers of debris on its hide were anything to go by. The scouts had said that the beast lay upon an unimaginable heap of shining objects.

"There is more gold and silver in that place than we have taken from every city we had ransacked", one had said. The gold did not concern Ariath. The cavern could be bare as long as the blue Crystal that he sought lay in there.

It took quite a time for the army to reach the dragon's cave. The descent was uneven and though the tunnel down which the army walked was immense it was still a slow process to get the thousands of men down. Ariath was the first to enter and had immediately started to search for his prize. It didn't take him long to find it, the blue glow it emitted acting as a beacon. He had stood for nearly an hour mesmerised by its beauty as the men of his army slowly filed in. It was only when his forces had nearly filled the cavern that he snapped back into reality. He walked slowly right round the dragon looking at the huge army that waited to do battle with it. His forces completely surrounded the massive white beast, their weapons drawn ready to attack at a moment's notice. Ariath joined the sorcerers, twenty or more, that waited by the Crystal which lay only feet from the dragon's sleeping head. Even to Ariath, who had battled many fearsome creatures in his time, the dragon seemed to be an almost unconquerable foe. He took a deep breath to steady himself. The vast amounts of magical energy his body held were increased by the feelings of fear and exhilaration that rushed around his meagre frame and the effect was quite dizzying. Unbearably euphoric Ariath stepped forward to take his prize, in seconds he would hold the most powerful tool of magic ever forged and the entire world would have to bow down before him.

Ariath stretched out his hand to grasp the object of his dreams, but when his hand got within a few inches of the brilliant Crystal he found himself unable to go any further. He gritted his teeth and tried to force his hand through the invisible barrier that blocked him. A desperate look crossed his face as his efforts produced no result. It was then that he noticed a warm, foul smelling breeze drifting around him. He looked up and saw the great mouth of the Dragon was slightly open. Slowly the huge eye of the creature opened and stared directly at him. Before it had fully opened Ariath had flown backwards from the beast towards the ceiling, a ball of energy forming rapidly in his hands. As he reached the roof, three hundred feet from the ground, he let fly a stream of purple energy at the monster's head. Taking the Crystal wasn't to be as easy as he had hoped. As he fired, his army attacked the Dragon from all sides. Arrows rained down onto its thick hide and men ran in droves toward it, swords held aloft. The Wizards that had flanked Ariath on the ground floated to his side above the evil hoard firing every spell they could. Other less powerful mages who stood with the rank and file flung fire balls and lightning bolts over the heads of their compatriots. The dragon lifted its head and began to get to its feet.

By the time the Dragon was fully standing men surrounded its tree-like legs desperately

hacking at them, but their swords and axes were unable to penetrate its thick armoured skin. Not even the blinding streaks of magic that flew from Ariath and his floating companions seemed to bother the Dragon. Slowly the colossal creature's eyes began to shine as if the sleep which had filled them was ebbing away. The assault had been in progress for more than a minute when the Dragon's first attack came. Its eyes, which had been deep black flashed white for a split second. At the same moment everyone who stood within twenty feet of it exploded, sending limbs and armour in all directions and leaving a bloody mist hanging around the monster's white body. Its eyes flashed again and again, each pulse of light bringing death to its aggressors. The mages who circled it in the air were one by one picked off. Some fell screaming to the cavern floor as flames consumed them, others were thrown to the walls their bodies exploding due to the massive impact. Only Ariath could defend himself as the Dragon decimated his forces, attacks that would have blown others to bits simply knocking him backwards. With each attack his resolve grew stronger. The Dragon was the only opponent who stood a chance of bettering him and its death would be his greatest victory.

The battle had raged for nearly two days and in that time Ariath's army had been utterly wiped out. Most had died within the first ten minutes and the last of his allies, the Sorcerer Dralex, had been torn apart less than an hour later. The Dragon had huge powers as the Crystal's guardian and had fought tirelessly. Spells had flown between the two unceasingly each one more powerful than the last. Eventually one of the Necromancer's spells damaged the mighty beast, a searing beam which had burned a deep groove into its back. This was the edge that Ariath had needed, the stalemate had been broken. Over the next few hours the beast was forced to defend itself all the time, not able to use its power offensively. All of Ariath's energies were channelled into attack and soon the beast was unable to resist. As it died it let out a roar of pain and sorrow. It had not been able to perform its task of defending the Crystal. Its huge body lurched from side to side and it finally crashed to the floor, dead. Its skin was no longer pure white, large patches were burned and torn. All around it lay the remains of Ariath's army. Most had been blown apart by the ferocity of the Dragon's attacks and the floor of the cavern was littered with shattered armour and pulped flesh. It was impossible to tell which of the thousands of torn bodies had been human, demonic or undead at the beginning of the battle as all now lay in a deep morass of bones and meat.

As his opponent fell Ariath floated down from his vantage point high above the devastation on to a large rock which protruded from the sickening slaughter below. The scene was utterly disgusting but Ariath was not disturbed by it. He had seen men killed in every way imaginable and to him the slaughter was merely a large scale version of what he had seen before. The cavern looked totally different to when it had been entered two days ago. Huge lumps of rock had been blasted from the walls and ceiling as the spells which had been cast were deflected from their targets. Even the position of the Crystal Dragon was hard to find due to the debris of battle. When he found it Ariath saw that it had sunk into a pool of gold where it had sat. Hundreds of gold coins and other treasures had been melted by the white hot flames flung during combat. The crystal was untouched by the hot metal, a gap of two inches between it and the gold. It looked as if it had repelled the molten gold by some magical force as it floated unsupported in an out sized mould, every contour perfectly reproduced. Ariath pointed his oak staff at the floor and the gold began to melt. Soon the crystal sat in a smooth crater, its golden base unaffected by the extreme temperatures which had focused on it. Ariath stooped to pick up the Crystal Dragon but again he was unable to do so. Frustrated he plunged his hand down a incredible speed. There was a bright flash and the Necromancer was blown back into the corpses of his army. This happened many times before Ariath gave up. If he could not pick it up, would he be able to harness its powers? He pondered this for many hours

until he resolved his quandary. There was in his mind one step he could take. He would find a way to keep the crystal close to him until he unravelled its mysteries. He would also need to gather forces to defend him as he studied. Dragons, he thought, would be best, for his opponent of the last two days had fought him well and he had gained much respect for it and its kin. Before he could raise a new army he would have to execute his plan, the greatest single feat of magic ever seen in Etrania.

CHAPTER 8

The people of Sernah had tried to pull their lives together but it wasn't easy. Ariath's forces had left the city suddenly the night after their attack which had saved the lives of many of the forlorn figures who made up the rag tag procession that had walked back to the shattered city. Knights had been the first in to see if Ariath's men had really left. They had found a few of his human helpers still sleeping off the ale they had drunk in the victory celebrations. These men and women suffered the pent-up rage of the knights and their deaths had not been quick. The only other people were the wounded who had lain suffering while the enemy forces had occupied and members of the Guild of Thieves. These thieves had hidden in the warren of passages under the city. The city guard rarely found these passages as they searched for the vagabonds and Ariath's men had not found them either. The Knights had rounded up those who they found searching for valuables not taken by the Necromancers looting parties and forced them to undertake an awful job. Chained together these felons had to exhume bodies hidden in the ruined buildings of the city. They would have to suffer the sorrow of the city too, not just escape, rich with money stolen from the dead as they had planned.

The remaining members of the council and guilds walked through the war torn city unable to comprehend the horrors they saw. Bricks, roof beams, furniture and other debris littered every street. Mauled corpses lay every where, all with a look of terror on their faces. It was easy to see how the battle had progressed as the central streets held the most bodies. As people had run they had masses in the middle of the city and fought a last stand. They had been cut down in great swathes by the advancing forces. Among these bodies some people were found to be alive but many later died of their wounds. As the citizen strove to rebuild their lives they were hampered by the storm which Ariath had left behind him but they soon got used to the wind and rain that punished the city for most of the day. Then four months later the storms had suddenly worsened. The high winds had turned to a constant gale and stinging rain poured down unceasingly. In the days before Bethan and Yorath were summoned before the council the first of a series of earth tremors hit the city bringing many of the unstable buildings crashing to the ground. The dock area of the city was no longer accessible as the jetties had collapsed due to the tremors and angry seas that roared at them. High waves boiled into the harbour and crashed against the quay the water being of sufficient force to send waves over ten feet high down the streets that faced the sea causing flooding. The drains were full to capacity and the ground was saturated; so the water stayed knee high throughout the city.

"You have heard about the mysterious fortress to the north, have you not?", said Yattal, Sernah's newly elected Alderman.

"Yes", answered a chorus of voices.

"Well I have gathered you all here to discuss what should be done. You are the only guild members left in Sernah and I do not wish to ask you to risk your lives once more, but in my view there is only one course of action". In hushed tones the gathering talked for a minute, knowing that Yattal was suggesting an assault on the stronghold. A voice was

raised above the rest.

"It is pointless to attack, what have we to gain? Our time would be better spent helping to rebuild the city. The chances of killing Ariath are tiny and he no longer seems to have any interest in conquest. He will do us no harm if we leave him in his citadel". As the assembly began to make noises of approval another voice was raised, it was Bethan.

"You are wrong Torwen. From his mountain throne Ariath will do far more harm to Etrania than he did when he roamed the countryside".

"How so?" replied Torwen, Bethan's fellow Cleric whose views had moved her to speak.

"As Galtha was dying on the night of Yhe attack he told me something. He told me that Ariath was close to finding the Crystal Dragon and that he would not be able to control the forces it contained. These storms that plague the land worry me, they get worse by the day and I believe that they are caused by Ariath's inability to control the Crystal. If he continues to use the Crystal then he may destroy us all!"

"She tells the truth", shuddered Yorath, "I stood with her as she tried to save the Archmage, and I too heard his words".

The guild members stood contemplating Bethan's revelation for a while, then one by one the assembly left solemnly.

CHAPTER 9

Ariath had got a feeling of smug satisfaction from tapping into the Crystal's energies. He wished he could use it to its full potential but drawing power from it was a minor victory and had reassured him that it wouldn't be long until he could control the object fully and use it for his own twisted wishes. The building of his fortress high on the peak had drained him of his powers for weeks. It had been the greatest feat of magic he had ever performed. If he hadn't managed to use the Crystal as a magical battery the building would have been impossible to sustain as even he did not have the necessary reserves to support it. Instead he had been able to channel his energy into building an army. Once he had constructed his lofty bastion he populated its halls and corridors with many creatures to prevent intruders from reaching him. Undead fighters unceasingly patrolled as did many living men from the remains of his forces that had still roamed the country at the time of the battle with the dragon.

Ariath had gained respect for dragonkind as he fought the mighty white dragon in the cavern. This dragon had been pure and unwaveringly good, its only purpose in life to defend the Crystal from evil. The Necromancer had read, in texts stolen from the various libraries of magic, of evil dragons. These he thought, would be valuable assets to his army. He appointed a man, who was known as the Dragon Lord, to find and capture evil dragons to join his army. He had been one of Ariath's most cruel and fearless generals during the search for information about the Crystal and was responsible for the deaths of many innocent people. More over, it was he who had led the group which found the mouth of the dragon's lair. It was this that gained him promotion to Dragon Lord. He had returned only a month later with a large procession of prisoners and captured beasts, among them dragons. These dragons were now within the walls of the fortress in great chambers where they had started to multiply. Among the fearsome trophies brought back was a race of Cyclopean Giants who had been found roaming the hills. They too now wandered the maze of passages and halls. Those captives who did not wish to aid Ariath were dealt with in one of two ways either being used as food for the beasts of the Necromancer's lair or being executed by asphyxiation. The reason for such an unpleasant death was callously well planned. All those who were put to death later rose as zombies

and if their deaths were tidy the zombie would be more use than if they had been beheaded.

Not all of Ariath's allies were summoned to him. Four sisters had joined of their own free will. Each one as an evil and powerful sorceress and together their powers were great. Ariath called them 'The Cauldron' because from them many things came. They summoned a multitude of demons to serve the Necromancer knowing that if they gained his favour they would be rewarded when he unravelled the secrets of the Crystal. Ariath valued the help of these witches greatly. He had the power to summon demons but The Cauldron had furnished him with many very powerful beasts. Their connections with the spirits of the underworld were good and far reaching. The piles of gold and enchanted weaponry that had lain under the dragon were being depleted, the weapons being distributed among the fighters in the fortress and the gold pacifying the demons which The Cauldron had summoned. Although much had been used there was still an unimaginable fortune stored in the cavern. Now Ariath only needed time to study the Crystal and it looked as if he had all the time he needed. His horde would prevent any one getting near him and the worsening weather might stop any one getting to the peak at all.

CHAPTER 10

The journey had been a long and hard one. It had taken three months to reach the mountain the elements forming a nearly impenetrable barrier. The deteriorating weather was now life threateningly bad. Hurricanes blew constantly and the ground often shook with earthquakes which were ripping deep crevices in the earth. Ariath had to be stopped soon. Bethan and Yorath had travelled together for the entire journey and had become close friends, their love for their devastated home and will for good to prevail acting as a bond between them. They made a good team, Yorath being the better in battle but reliant on Bethan's powers of healing and support in combat. Many had left Sernah to find and kill Ariath but they hadn't seen any of their fellows for weeks. Sogar the Mage had left with the Cleric Torwen and the Warrior Edrik. Most of the guild members had gone, Megan, Hawk, Shabor and the others all good friends to Bethan and Yorath and all would be missed if they didn't return from their quest. The most surprising members of the quest were the thieves. Just before the first party left, Silva, a female thief had appeared before the Council requesting that she be allowed to go with one of the parties. She had put her case well, pointing out the benefits of her experience and skills to the party. She had been allowed to go with them as long as they consented which, after some fast talking from the thief they did. It was rumoured that other thieves had left for the fortress, too, but these were less willing to do things openly not wishing to appear helpful. They probably realised that there were riches to be grabbed from Ariath which would give them a very comfortable life should the quest succeed.

The two friends had seen many horrors as they journeyed to meet their destiny. There had been little life between Sernah and the mountains, Ariath's forces having travelled the same way killing everything in their path. The two had taken shelter in the ruins of the small farm houses and huts that they passed, always taking the time to give the murdered occupants a decent burial. Now after struggling through storms and fighting to get halfway across the mountain range Bethan and Yorath stood before the large stone door which was the entrance to the citadel. Inscribed upon the door were ancient and powerful symbols. They could see no lock to the door only six switches. They looked at one another scared but resolved that they would enter and save their land and find the fate of their friends.

"This is it my friend", said Bethan, " the point of no return".

"Indeed it is. I think we should enter, I am sick of this cold air", said Yorath trying to keep their spirits high.

Together they reached toward the switches. Etrania was depending on them for salvation.

The game

Loading the game

Crystal Dragon can be played from up to 4 Floppy drives or installed to Hard Drive. If you intend playing from Floppy you will need to create a save game disk. For more information double click on the "Read_me_first!" icon on Disk CDI. The game can be installed onto hard disk by clicking on the install icon on Disk CDIII.

Faulty products

If you suspect that your disks are faulty then please return the faulty product to the place of purchase with your receipt (or photocopy of receipt) and a covering letter. If your second copy of this product does not work then return to the Black Legend address above. Please mark the product envelope clearly with CRYSTAL DRAGON FAULTY and send a covering note which includes type of computer and return address.

The LOAD SAVED/NEW GAME menu.

Select NEW GAME,

or LOAD a previously saved position A-B. (From Floppy)

or LOAD a previously saved position A-G. (From Hard Drive)

The Character Generator.

Click on the character you wish to view. The character and his attributes will now appear in the centre box. Each of the eighteen characters have their own Strength, Constitution, Dexterity, Wisdom and Intelligence based on the characters class.

Strength:-

The ability to carry heavy loads and inflict extra damage with weapons.

Constitution:-

The ability to perform tirelessly and stave off poison and disease.

Dexterity:-

The ability to use weapons and shields, pick locks and disarm traps.

Wisdom:-

The ability to Identify items, read scrolls, parchments and runes.

Intelligence:-

The ability to cast spells and scribe high level magic.

Character Classes.

Warrior.

Warriors are among the best fighters of the six character classes. Warriors can carry heavy loads and endure prolonged weapon combat without tiring. Because of their proficiency with hand weapons these characters gain a 15% offensive bonus when in melee. This class has limited readrune and spellcasting abilities due to their low Wisdom and Intelligence, and will require much practice to become adept in the magical arts.

A Warriors prime stats are:- Strength, Constitution and Dexterity.

A Warrior with a high Strength will gain damage bonuses when using:Swords, Maces,

Axes, Hammers, Daggers and ranged weapons.

Paladin. (Wandering Knight)

Paladins are excellent fighters and unlike the Warrior class have a slightly better spellcasting ability. Because of their strict code of honour a Paladin will never use a ranged weapon when in combat. Paladins gain a 15% offensive bonus when using hand weapons and are also able to resist disease.

A Paladins prime stats are:- Strength, Constitution and Dexterity.

A Paladin with a high Strength will gain damage bonuses when using:Swords, Maces, Axes, Hammers and Daggers.

Thief.

Thieves have the ability to steal items of treasure from characters they may encounter (providing the character is holding an item). These items include Crowns, Necklaces and Rings. A competent Thief will require a high Dexterity. Thieves also possess the ability to pick common locks, disarm non-magical traps, read runes, and resist poison.

A Thieves prime stats are:- Constitution, Dexterity and Wisdom.

A Thief gains a triple damage bonus when backstabbing an opponent with:A Dagger.

Assassin.

Assassins are unsurpassed in the use of ranged weapons. An Assassin with a bow is a formidable adversary. Assassins, like Thieves, have the ability to disarm non-magical traps and are resistant to poison. An unusually high Intelligence means that Assassins become adept magic users at higher levels.

An Assassins prime stats are:- Strength, Dexterity and Intelligence.

Assassins gain a 20% offensive bonus and a double damage bonus when using:- Bows/Arrows, Slings/Stones, Blowpipe/Darts and Throwing knives.

Cleric.

Clerics are excellent spellcasters who also possess the ability to wield concussive weapons effectively and tirelessly. Undead creatures in combat with a Cleric have a 10% chance of fleeing from the affray. A Cleric with a high Wisdom can identify items and read runes. A good Constitution also ensures resistance to poisons and disease.

A Clerics prime stats are:- Constitution, Wisdom and Intelligence.

Clerics gain a 15% offensive bonus and a 50% damage bonus when using:- Maces and Hammers.

Magician.

This class, though weak at 1st level, become powerful magic users at higher levels. Unlike other classes, Magicians do not have the ability to wield heavy weapons or wear cumbersome armour and will avoid close combat as this will often result in their unfortunate demise. Magicians can identify items, read runes, resist magical attacks and scribe high level magic.

A Magicians prime stats are:- Dexterity, Wisdom and Intelligence.

Magicians gain bonuses when spellcasting.

Inventory.

All characters carry their own inventory of personal items. Players are advised to experiment with different combinations of characters and professions as some may possess extremely useful objects. A characters inventory cannot be viewed until the start of the game.

HP. (Hit Points)

Hit Points determine how much damage a character can sustain in combat and a character's Hit Points will vary depending on the class of that character. Classes with the most HP's through to the least are listed below. Paladins, Warriors, Assassins, Thieves, Clerics, Magicians.

SP. (Spell Points)

Spell Points are used when a character attempts to cast a spell. If the spell was successfully cast a number of Spell Points will be deducted from that character based on level and type of spell. Classes with the most SP's through to the least are listed below.

Magicians, Clerics, Paladins.

Warriors, Assassins and Thieves have approximately the same number of SP's.

AC. (Armour Class)

Characters with a high Armour Class are less likely to suffer damage when hit by non-magical attacks such as weapons or missiles. A character's Armour Class can be enhanced by wearing Shields and Armour, using Magic items, drinking Potions or casting the appropriate spell. Classes with the highest AC through to the lowest are listed below. Paladins, Assassins, Warriors, Clerics, Thieves, Magicians.

KG. (Kilograms)

Characters with great Strength are able to carry many items. This is an accurate guide to your characters physical ability. (KG=STR*5)

LV. (Level)

All characters start the game at 1st Level. Characters gain levels by amassing experience points (XP). Characters gain experience by solving puzzles, spellcasting, fighting, and exploring. Some character classes also gain experience for using skills associated with that profession, for example, a Thief would gain experience for successfully stealing an item or picking a lock.

Pool.

Each character regardless of class has an extra 6 points which can be used to enhance that characters Strength, Constitution, Dexterity, Wisdom or Intelligence. To do this simply click the LEFT MOUSE BUTTON in the stat box you wish to modify.

Alternatively, a player may deduct points from a character's 'stats'. These points will be added to the pool. To do this click the RIGHT MOUSE BUTTON in the stat box you wish to modify.

The only rule to this system is that a character's prime stats cannot go below a minimum of 12 and lesser stats below a minimum of 6.

Make use of all the available extra points in the pool as these will be lost forever once you begin the game.

Roll.

Selecting this icon will effectively clear the stats belonging to the character currently under view and replace them with a set of Random values. The Random range for a prime stat is 11+1D6 (12-17) and 5+1D6 (6-11) for a lesser stat. Using this method a player may take a 1st level characters stats to their maximum values. In addition to this, each time the player elects to Roll a Random for a character the Pool will also be replaced with a Random value. The random range for the Pool is 1D6 (1-6).

Use the LEFT MOUSE BUTTON to select this icon.

The maximum Random Roll for a Warrior is:-

STR=17, CON=17, DEX=17, WIS=12, INT=12 and Pool=6

The minimum Random Roll for a Warrior is:STR=12, CON=12, DEX=12, WIS=6, INT=6 and Pool=1

Spell Points (SP), Hit Points (HP) and Armour Class (AC) also change when using the Random Roll option. Ranges based on class are given below.

Warrior:- (SP)=9+1D3, (HP)=19+2D8,

(AC)=4+1D4.

Paladin:- (SP)=14+1D4, (HP)=23+2D8,

(AC)=5+1D4.

Thief:- (SP)=9+1D3, (HP)=13+2D8,

(AC)=3+1D4.

Assassin:- (SP)=9+1D3, (HP)=15+2D8,

(AC)=4+1D4.

Cleric:- (SP)=22+1D5, (HP)=12+2D8,

(AC)=3+1D4.

Magician:- (SP)=29+1D6, (HP)=8+2D8,

(AC)=2+1D4.

Characters with greatly enhanced attributes will most certainly help you in your quest.

Renaming a Character.

To rename your character simply click the characters name box with the LEFT MOUSE BUTTON, now use the BACKSPACE or DEL key to erase the old name. Type in the character's new name and press the RETURN key to end. Names are restricted to 12 characters in length.

Select.

When you have finished modifying your character click on SELECT with the LEFT MOUSE BUTTON. Your character will now be copied to one of the two boxes to the right hand side of the character generator and the view character box in the centre will be cleared. To begin the quest you will require 2 characters. Follow the same procedure to generate your second character.

If you wish to view a character that has already been selected click on the characters box to the right of the character generator with the LEFT MOUSE BUTTON. Your character will now appear in the centre view box and can be modified further. If the centre view box was occupied by another character the boxes will be swapped. Click SELECT when you have finished.

Cancel.

Selecting CANCEL will take you back to the LOAD SAVED/NEW GAME menu.

Done.

This can only be selected when 2 characters have been generated.

Select difficulty level.

Beginner. (Yellow gem)

First time adventurers are advised to select this difficulty level. This effectively halves the number of Hit Points of any creatures encountered and makes exploratory forays possible.

Dungeoneer. (Blue gem)

Players of dungeon/adventure games should select this level. Creatures encountered will have normal Hit Points but caution is advised.

Experienced adventurer. (Red gem)

Seasoned role players who relish the prospect of a lengthy game should select this level. Any creatures encountered will have one and a half times their normal complement of Hit Points making combat a prolonged and dangerous experience.

Click the LEFT MOUSE BUTTON on the gem to select difficulty level.

The main game screen.

Movement icons.

Movement in four directions is achieved by using the icons at the bottom right hand corner of the screen. By selecting the icon pointing North a player is able to move his characters forward, South will move them backwards, West will move them left and East will move them right. Several mouse clicks are required to move the characters quickly. In addition to this, there are two more icons to the Northwest and Northeast of the movement icons which when selected will turn your characters ninety degrees left or ninety degrees right.

The coloured gems located at the bottom of the movement icons represent the game's difficulty settings, the largest gem being the setting you selected.

Movement using the numeric keypad.

(7)-Turn left 90 degrees.

(8)-Move forwards.

(9)-Turn right 90 degrees.

(4)-Move left.

(5)-Move backwards.

(6)-Move right.

(2)-Move backwards.

Movement using cursor keys and Keyboard.

(A)-Turn left 90 degrees.

(^)-Move forward.

(S)-Turn right 90 degrees.

(<)-Move left.

(v)-Move backwards.

(>)-Move right.

(DEL)-Turn left 90 degrees.
(HELP)-Turn right 90 degrees.
(SHIFT+Z) Displays current Level,
Depth(Z) and X,Y co-ordinates of player.
(P) Pauses the game.

Positioning your characters.

Players can also position their characters to the left or to the right hand side of the dungeon square they are currently standing on. To the right and left of each of the characters hands you will see a small box in the top of each corner. When you begin the game both gadgets will be positioned to the left of each character. This means that both characters are standing on the left side of the square. To move a character right click the LEFT MOUSE BUTTON in any of the four boxes, and the gadget will flip from left to right, your character will now be standing on the right hand side of the square. Characters standing in the correct positions can be missed by spells and ranged weapons.

In addition to this, characters can also be moved from the front to the back of the party. To swap characters from front to back click the RIGHT MOUSE BUTTON in any of the four boxes. Correct positioning of characters in a combat situation is important, for example, weak classes such as Magicians should always be at the rear of the party and fighting classes at the front.

Inventory.

Located on the left of the game screen you will see eight boxes, this is your leader's inventory. Any objects that a player finds in the game may be placed in these slots. All characters start the game with some basic equipment and this will be displayed in the appropriate slots.

Your current leader is highlighted with a red box. To change leaders click the RIGHT MOUSE BUTTON on either of your characters faces. The new leader will now be highlighted with a red box and your new leaders inventory will be displayed.

The action window.

The large window located in the middle of the screen is where all the ingame action is displayed. Spell combat, picking up objects, opening doors, creature encounters, solving puzzles, stealing items and using keys are all achieved using this window.

Objects.

There are over a thousand ingame objects to be found, many of which are of great value to the player.

To pick up an item click the LEFT MOUSE BUTTON on the object you wish to handle, the object you selected will now appear in the mouse cursor. Objects can be picked up from the leaders inventory and placed or thrown in the action window or vice-versa. Objects such as weapons, shields, torches, staves, wands and ropes require a character to be holding the item before it can be used, this is done by placing the object in the character's hands.

Occasionally a player may find a magical item. A player can attempt to cast magic from the object by pressing the RIGHT MOUSE BUTTON on the object providing it is currently being held by a character. If the item is nonmagical or has no more charges then there will be no effect.

Attempting to cast magic from Weapons and Shields requires a DOUBLE click on the RIGHT MOUSE BUTTON.

Magic inherent in an object falls into two categories, Passive and Active. Active magic requires that the player physically releases a charge from the item using the above method. Passive magic is activated simply by holding or wearing an item.

Here are a few examples of Active magic.

Staff of Fireballs, Wand of Ice bolts, Rune of Confusion.

Here are a few examples of Passive magic.

Ring of Protection, Crown of Wisdom, Shield of Fire Resistance.

Some objects exist that incur both types of magical effect.

Food and Water.

Next to your character's left hand you will see three stat bars, the first of which (the brown bar) is a measure of how hungry your character is. When this bar reaches zero your character will be starving and will then consume water at an accelerated rate. The second status bar (in blue) is a measure of how thirsty your character is. If a character has food but no water then food will be used at an accelerated rate. If a character is unfortunate enough not to have any food or water then he character will start to die. Constitution directly effects the rate at which food and water is used.

All characters start the game with some food and nutritional values will vary depending on the type, for instance, a character will gain more from eating a steak than a rat. To eat food currently held in the cursor click the LEFT MOUSE BUTTON on the hungry characters face.

Players will need to find a source of water at the start of the game.

To fill a water flask currently held in the cursor click with the LEFT MOUSE BUTTON on a fountain or spring. Several mouse clicks will be required to fill a flask which can contain more than one swig of water.

To drink from a water flask currently held in the cursor click the LEFT MOUSE BUTTON on the thirsty characters face.

Characters may also drink from fountains and springs if a water flask is not available. To do this, simply click the LEFT MOUSE BUTTON on the water source. Now change leaders and repeat the process.

Food and water can be found at various points throughout the game.

Torches.

To activate a torch simply place it in a character's hand. Torches have a limited duration so it is advisable to keep a few handy.

Alternative light sources can be found within the game.

Ropes.

To climb down a rope first place the rope in a character's hand and stand in front of a pit or hole. Now click the RIGHT MOUSE BUTTON on the rope. Your characters will now have a controlled descent to the next level.

Ropes vary in length, for instance, a 20ft rope will allow characters to descend one depth. If a pit should go through several levels a longer rope may be required, however, if the rope was too short the characters will fall the rest of the distance at a dangerously accelerated rate. Characters without ropes should avoid jumping into the unknown.

Weapons. (Hand)

Many types of weapon exist within the game and most will have their own Offensive and

Damage bonuses. Active and Passive magic can also be found on these items. To activate a weapon first place it in the characters hand, now click on the weapon with the RIGHT MOUSE BUTTON. Any damage the weapon has done will be displayed in the hand box where the weapon is. Once the weapon has been activated you won't be able to select it again for a short time.

Characters may wield more than one weapon in combat providing the weapons are not 2-Handed.

To punch an opponent while in combat click on an empty hand using the RIGHT MOUSE BUTTON.

The recycle time for a hand weapon is based on a character's Dexterity.

Weapons. (Ranged)

At the bottom left hand corner of the main screen are two slots, these are reserved for auto-loaders, an auto-loader can be a Quiver, Bag or Knifebelt. The left hand slot is reserved for Quivers.

Bows and arrows.

First place a bow in the characters hand, now place a quiver in the left hand auto-loader slot. Now click with the RIGHT MOUSE BUTTON on the quiver, the contents of the quiver will now replace the characters inventory. Take an arrow from the quiver and place it in the opposite hand to the bow. Once the bow is fired another arrow will automatically be put in the characters hand ready for firing again. If a character's ammunition is exhausted then the auto-loading process will cease.

Arrows can be retrieved once fired and placed back in the quiver. To close the quiver click the RIGHT MOUSE BUTTON on the open quiver, the quiver contents will now be replaced with the leaders inventory.

Blowpipes and darts

Exactly the same procedure as above except that you will require a Bag for holding ammunition.

Slings and stones.

Exactly the same procedure as above except that you will require a Bag for holding ammunition.

Bags can occupy Auto-load slots reserved for Quivers and Knifebelts.

Missiles.

Occasionally a player may find ammunition before a launcher is found, if this is the case the player can pickup the ammunition from the holder and launch it manually in the action window using the mouse, this can be tedious especially if a character is holding lots of ammunition. The auto-load to hand function will also work without a launcher using only ammunition and both hands can be used to auto-load ammunition into, however, damage done to creatures using this method will effectively be halved.

To throw a missile using the auto-load function follow the same procedure as bows and arrows but click the RIGHT MOUSE BUTTON on the missile.

Throwing knives.

Players will require a knifebelt to auto-load these weapons. The auto-loader slot on the right is reserved for this holder. Follow the same procedure as missiles.

The recycle time for a launcher/missile is based on a character's Dexterity.

Shields

Wearing shields will enhance a character's Armour Class, a good Armour Class means that a character is less likely to be hit when fighting creatures in hand to hand combat. Players may also attempt to parry blows from a creature using the RIGHT MOUSE BUTTON on the shield. Unlike weapons recycle times are reversed for shields, this means that a character with a high Dexterity has a better chance of successfully parrying a blow. Characters may use two shields in combination if they wish.

Scrolls. (see Scribing magic)

Many scrolls are to be found throughout the game and can be read by all professions. To read a scroll currently being held in the cursor click the LEFT MOUSE BUTTON on the character you wish to read it. The contents of the scroll will now be displayed in the action window. Keep the mouse button depressed until you have finished reading the text.

The information contained in a scroll is as follows:-

(1) Category of magic.

This can be Earth, Fire, Air or Water.

(2) Type of spell.

Each category of magic contains 6 different spells.

(3) Charges remaining.

Scrolls can contain up to 14 charges. Casting from a scroll uses 1 charge.

(4) Level of spell.

Minimum level for a spell is 1, maximum is 31.

A higher form of magic also exists within the game, this magic is called 'Ancient magic'. Ancient magic has four categories, these are Ancient Earth, Ancient Fire, Ancient Air, and Ancient Water. Each of these categories has 3 powerful spells.

If a scroll's 'charges' should reach zero the scroll will vanish and the spell contained within the scroll will be lost forever. (see Scribe)

To cast a spell from a scroll currently held by a character press the RIGHT MOUSE BUTTON on the scroll.

Parchments.

To read a parchment currently being held in the cursor click the LEFT MOUSE BUTTON on the character you wish to read it. A scroll will now appear in the action window displaying any messages written on the parchment. Keep the mouse button depressed until you have finished reading the text.

A character with a low Wisdom will be unable to read some parchments.

Potions.

Many potions can be found throughout the game and players are advised to identify these items before they are consumed. Effects from drinking potions may be temporary or permanent.

Players may also find objects which appear to have no obvious use, these objects may be required to complete puzzles later in the game.

Armour. (body inventory)

Wearing armour and clothing will also enhance a Character's AC. To wear an item currently being held in the cursor click with the RIGHT MOUSE BUTTON in the action window. You will now see your leaders body inventory. The body inventory can be toggled

between the two characters by selecting a new leader.

The body inventory is split into three sections or depths. These are Armour, Clothing and Jewellery. Clicking the RIGHT MOUSE BUTTON on a body box will take you to the next depth, alternatively, clicking the LEFT MOUSE BUTTON on a body box with an item of Armour, Clothing or Jewellery held in the cursor will immediately take a player to the correct depth for that item.

Armour. (5 slots)

On this depth a character can wear items such as:-
Helm, Breastplates, Gauntlets and Greaves.

Clothing. (2 slots)

This depth:-
Shirts, Robes, Tunics and Pants.

Jewellery. (4 slots)

This depth:-
Crowns, Necklaces and Rings.

Objects inserted in these slots which have passive magic inherent in them will immediately produce an effect on the character. Use the LEFT MOUSE BUTTON to place an object into a slot, if an object of the same type was already occupying the slot then it will be swapped with the new object.

AC. (body inventory)

Located at the top left of the body inventory is a small box displaying your leaders current Armour Class (AC). The number is usually printed in YELLOW, which means that the characters AC is not affected by magic.

If this number is in BLUE it means that the character may be wearing a protective magical item or be under the influence of a spell/potion.

If this number is in RED then a character may be wearing a cursed item or an item associated with another class that is affecting their Armour Class.

A high AC means better protection.

Class. (body inventory)

Below the gauntlet slots on the body menu are two boxes. The right hand box displays your leaders profession, this cannot be changed within the game.

Level. (body inventory)

The left box displays your leaders current level. As a character advances in levels this will rise.

Experience values needed to gain levels are listed below.

1st level	1200 xp
2nd level	2400 xp
3rd level	4800 xp
4th level	9600 xp
5th level	19200 xp
6th level	38400 xp
7th level	76800 xp

8th level	153600 xp
9th level	307200 xp
10th level	614400 xp

The third bar (next to food and water) gives the player an indication of how much experience a character needs to gain a level. This bar will rise if a character gains experience until it reaches the top, at which point the character will gain a level and the bar will be set to zero.

HP. (body inventory)

This box displays your current leaders Hit Point total in YELLOW. If this number appears in RED it means that your character needs to rest/sleep or be healed. Healing a character is done by casting the appropriate spell or drinking a Potion of Healing.

If the leaders Hit Point total appears in BLUE it means the character is under the influence of a passive spell and has more HP's than normal.

Clicking the LEFT MOUSE BUTTON on HP toggles between HP and SP.

SP. (body inventory)

This box displays your current leaders Spell Point total in YELLOW. If this number appears in RED it means that your characters Spell Points are below normal. Spell points can be regenerated by resting/sleeping or drinking certain potions.

If the leaders Spell Point total appears in BLUE it means the character is under the influence of a passive spell and has more SP's than normal.

KG. (body inventory)

The combined weight of everything that your leader is carrying and wearing is displayed in this box. If a player wishes to examine the total weight a character can physically carry without injury then press the LEFT MOUSE BUTTON on KG and keep the mouse button depressed. If your character becomes overloaded with items and this number becomes greater than MAX it will be displayed in RED and movement rate will be affected. Overweight characters will also have accelerated food and water consumption.

Keeping the LEFT MOUSE BUTTON depressed on KG toggles between KG and MAX.

MAX. (body inventory)

This figure is the maximum load your leader can carry without injury. Any change in you leaders Strength will alter this value.

Wounds. (body inventory)

If a character becomes wounded it is important to treat the wound as quickly as possible. If the wound is left untreated it will eventually fester and the character will become diseased. Wounds also effect a character's movement rate. A badly wounded character will slow the party down which means that fast moving creatures will be able to outrun the party. A character can receive wounds to the Head, Hands, Body and Legs.

Wounded areas are highlighted by a red box on the current leaders body inventory and can be healed by casting the appropriate spell on a wounded character or drinking a Cure Wounds Potion. Characters with multiple wounds may require several cures. Each character can have up to ten wounds. (2 per box)

When characters become wounded they will begin to lose Hit Points (HP). The rate is based on the wounded characters Constitution. Hit point damage from wounds will be displayed over the wounded characters face box in RED.

Disease. (body inventory)

On the far right of the body inventory next to the right gauntlet slot is the current leaders disease indicator. When a character becomes diseased a YELLOW bar will appear at the bottom of the indicator, and as the disease spreads the bar will gain in height. The rate at which disease will spread is based on the characters Constitution. Disease can be cured by drinking a Cure Disease Potion or casting the appropriate spell on a diseased character.

When characters become diseased they will begin to lose Hit Points (HP), Hit point damage from disease will be displayed over the diseased characters face box in YELLOW.

Poison. (body inventory)

On the far left of the body inventory next to the left gauntlet slot is the current leaders poison indicator. When a character becomes poisoned a GREEN bar will appear at the bottom of the indicator, and as the poison spreads the bar will gain in height. The rate at which poison will spread is based on the characters Constitution. Poisoning can be cured by drinking a Cure Poison Potion or casting the appropriate spell on a poisoned character.

When characters become poisoned they will begin to lose Hit Points (HP).

Hit point damage from poison will be displayed over the poisoned characters face box in GREEN.

A character can be Wounded, Poisoned and Diseased at the same time.

To exit the body inventory click the RIGHT MOUSE BUTTON anywhere outside of the leaders body boxes.

Encamp. (body inventory)

The best way of healing characters is to put them to sleep. Access the sleep menu by clicking the LEFT MOUSE BUTTON on 'Encamp' which is located at the top right hand corner of your current leaders body inventory.

Rest characters. (Encamp menu)

Clicking on 'Rest characters' will put characters who need to regenerate to sleep. Sleeping characters have a greatly accelerated metabolic rate which means that Hit Points, Spell Points and Stamina are regenerated quickly. Characters are prevented from 'over sleeping' and will be woken automatically when all stats are on maximum. Sleep will not cure wounded, poisoned or diseased characters.

A player can wake a character at any time by clicking on the character with the LEFT MOUSE BUTTON.

If the party should be attacked while sleeping, both characters will wake automatically and the action window will replace the encamp menu.

If a player tries to sleep a character that has been wounded, diseased or poisoned the character will only be able to take short naps. Players can attempt to put a character to sleep manually by clicking on the character with the LEFT MOUSE BUTTON.

Resume. (Encamp menu)

Clicking on 'Resume' with the LEFT MOUSE BUTTON will take a player back to the action window.

Load saved game. (Encamp menu)

To load a previously saved position click on 'Load save game' with the LEFT MOUSE BUTTON and select game A-G (Hard Drive), or A-B (Floppy).

Save game as. (Encamp menu)

To save your game position click on 'Save game as..' with the LEFT MOUSE BUTTON and then select game save A-G (Hard Drive), or A-B (Floppy).

Pause game. (the 'P' key)

Players may pause the game at any time by pressing 'P'. To continue the game select 'Resume'. Players may also Quit the current game from this menu.

Hints.

Players may gain extra information about the level currently being played simply by pausing the game and clicking the runes on the pause menu. Each level has six hints which give a brief but valuable insight into Ariath's domain. This feature is only available to 'Beginners' and 'Dungeoneers'.

Cursed items.

Players may have difficulty removing these items once they are worn or held.

Cursed items can effect a character in many ways, and as these objects are evil in origin the effect will mostly be negative.

Players can remove these items by casting the appropriate level spell.

Holders. (Chests, bags, quivers and knifebelts)

To open a holder the object must reside in either a character's hands, inventory or auto-load slots. To open a holder click with the RIGHT MOUSE BUTTON on the holder. The inventory of the holder you have just opened will now be visible and objects can be taken out, exchanged or put in it. To close the holder click the RIGHT MOUSE BUTTON on the open holder graphic. Some holders will only hold a particular type of item such as a Quiver or Knifebelt. The rule here is if an object won't fit in a holder then the object is of the wrong 'type' or its just too large.

Holders can contain other holders, for instance, a bag will fit in a chest.

Scribing Magic. (see Scrolls)

Some characters start the game with magic in the form of scrolls. At the top right hand corner of the screen is your current leaders spellbook and above this the category of magic for that spellbook.

Brown spellbook (Earth magic)

Red spellbook (Fire magic)

Green spellbook (Air magic)

Blue spellbook (Water magic)

To flip between the four categories of magic use the LEFT MOUSE BUTTON on the four gadgets to the right and left of the currently selected spellbook. The gadget colours represent the category of magic.

Below the spellbook is the leaders current level. As characters gain levels this will change and spells may be cast at a higher level up to the leaders current level. To change the level of a spell to be cast first click with the LEFT MOUSE BUTTON on the new level. A red background highlighting the level will now appear in the box you selected. Levels higher than a character's current level will not be displayed.

Below the casting level is a large box with a black background. This is where spells from

each category are displayed once scribed. At the beginning of the game a character's spellbooks will be empty. To scribe a scroll currently held in the cursor first select the correct spellbook for the scroll and click on the open book with the LEFT MOUSE BUTTON. The spell you have just scribed will now appear below the casting level.

A scroll cannot be scribed if the scroll level is higher than that of the character attempting to scribe it. This rule does not apply to Magicians.

In addition to this, scrolls that contain spells which already exist in the book cannot be scribed.

Once a scroll is scribed a character will never forget the spell and the spell may be cast as many times as the characters Spell Points allow.

Casting.

To cast a spell first select the category of magic using the LEFT MOUSE BUTTON on one of the four gadgets.

Now select the level the spell is to be cast at using the LEFT MOUSE BUTTON.

Finally, DOUBLE click the LEFT MOUSE BUTTON on the spell name. The spell will now be cast.

Some spells require the second mouse click to be targeted on one of the two characters after the spell is cast. These are called 'directed spells'.

Characters may have several 'spell failures' when attempting to cast spells. Practice will make all the difference.

Here is the complete list of spells which can be found at various points in the game.

Spell list. (see Elemental magic spell guide)

<u>Earth</u>	<u>Fire</u>	<u>Air</u>	<u>Water</u>
Strength	Magic missile	Read runes	Heal party
Magic map	Identify item	Compass	Party shield
Shield	Heal	Lightning	Light
Cure wounds	Fireball	Cure poison	Remove curse
Dispel	True sight	Cure disease	Water bolt
Detect trap	Resist heat	Confusion	Resurrect

Ancient spell list.(see Ancient magic spell guide)

<u>Earth</u>	<u>Fire</u>	<u>Air</u>	<u>Water</u>
Rock wall	Fire bolt	Sanctify	Water ball
Recharge	Regenerate	God strike	Ice bolt
Hold evil	Teleport	Poison ball	Satiate

Passive spell lights.

Below the spell book inventory are six small boxes. When a passive spell is cast, such as Strength, one of these boxes will be lit. Players can now see which spells are affecting their characters. All of the these spells have a duration, some durations are based on the level they were cast at.

1st box is Strength which appears in GREEN.

2nd box is Resist heat which appears in RED.

3rd box is Shield which appears in BEIGE.

4th box is Party shield which appears in WHITE.

5th box is True sight which appears in BLUE.

6th box is Magic map which appears in GOLD.

Magic map.

Click the LEFT MOUSE BUTTON on the Magic map spell light for an overview of the dungeon you are currently playing. The map window can be scrolled in any direction by moving the mouse cursor to the edge of the map. Players who may have selected 'Beginner' will have this feature permanently enabled.

To exit the Magic map click the RIGHT MOUSE BUTTON.

Attributes.

A player may examine a character's stats at any time by selecting the button located between the inventory and auto-load holder slots. Use the LEFT MOUSE BUTTON to toggle this icon.

Your leader's inventory will now be replaced with a marble slab displaying current Strength, Constitution, Dexterity, Wisdom and Intelligence.

Normal stats will appear in YELLOW.

Stats which are magically enhanced will be displayed in BLUE.

Stats which are below normal will be displayed in RED.

To the right of each of the characters right hands are three bars, these bars are RED (Hit Points), GREEN (Stamina) and GOLD (Spell Points).

Health (Red bar)

There are many ways a character can lose Hit Points, here are a few.

Running into walls, poison, disease, wounds, attacks from creatures, falling down pits, missiles, spells and starvation. If a character's Hit Points should reach zero then the character will die immediately. Hit points can be regenerated by resting/sleeping, drinking a Potion of Healing, or casting the appropriate spell.

A character who has exhausted his food and water bars (Brown and Blue) and Stamina bar (Green) will not be able to regenerate Hit Points through sleep. The reason for this is that food and water are directly converted into Stamina, and Stamina is then converted into Hit Points and Spell Points. Fighting classes such as Paladins and Warriors will convert a higher percentage of their Stamina over to Hit Points, whereas Magicians and Clerics will convert a higher percentage over to Spell Points.

Stamina. (Green bar)

A character's stamina loss is directly related to Constitution.

This means that characters with high Constitutions such as the Warrior classes can carry heavy loads, run and fight for long periods without tiring. Characters can regenerate Stamina by sleeping or casting the appropriate spell. Overweight characters will become tired quickly.

Spell Points (SP)-(Gold bar)

When a spell is cast a percentage of the total Spell Points that character has will be used to cast the spell.

Spell Point usage is based on level of spell cast, this is to say that a spell cast at 4th level will use more Spell Points than if it was cast at 2nd level. Different types of spell cast at

the same level will not necessarily use the same amount of Spell Points. Spell Points can be regenerated by sleeping and drinking certain potions.

Experience and Levels.

Experience Points can be found throughout the game and in varying amounts, for instance, a character will receive more XP's for killing a dragon than a guard. When a character advances a level several of the characters attributes will change including Hit Points and Spell Points, although the amounts will vary depending on the class of the character.

Prime stats and lesser stats may also change.

Message buffer.

Below the action window is the Message area. Important messages directly associated with the characters actions will be displayed here.

Here are some messages which appear from time to time:-

"Morlock is wounded."
"Thelzidra is starving."
"These runes bewilder Sirina."
"A creature flees from combat."
"Etrigan returns from the dead."

Occasionally several messages may appear at the same instant. A scroll-back feature exists within the game which will allow a player to read any of the last ten messages that may have been missed.

To scroll backwards through the message buffer click with the RIGHT MOUSE BUTTON in the message area.

Clicking the LEFT MOUSE BUTTON in the message area will scroll forwards through the message buffer.

Death and Resurrection.

Characters who manage to die will be removed from the party and all the objects the character was carrying will drop to the floor, including the characters skull. The dead characters skull is very important.

To resurrect a dead character... first place the dead characters skull in another party members hand, then cast the appropriate spell while holding the skull. Alternatively, an item with the power to resurrect a dead character can be held in the opposite hand, and a charge can be used from the item.

A dead character must be resurrected with the correct level spell, for example, a 5th level Magician would require a 5th level resurrection spell. The dead characters spell list will be returned after resurrection.

Keys.

Many types of key exist and most will bear some resemblance to the lock which they belong to.

To use a key currently held in the cursor click the LEFT MOUSE BUTTON on a wall lock or door lock.

Keys that have more than one use will remain in the cursor after the door has been unlocked.

Picking locks. (Thief)

Thieves have the ability to pick certain types of lock. A thief will require a high Dexterity

and a lock pick to achieve this. To use a lock pick currently held in the mouse cursor, first select a thief as your leader, now click the LEFT MOUSE BUTTON on the lock to be picked. A Thief with an average Dexterity may have several failures when attempting to perform this delicate operation.

Stealing Items. (Thief)

Thieves have the ability to steal certain items from creatures they may encounter. To successfully steal an item a Thief must have a high Dexterity and be in the same location as the target. To attempt to steal an item first select a Thief as your leader, now click the LEFT MOUSE BUTTON on the target. If the theft was successful the stolen object will appear in the cursor.

Disarm. (Thief, Assassin)

Thieves and Assassins have the ability to disarm non-magical traps. A high Dexterity is very important as these sensitive devices can be triggered by an untrained hand. To disarm a trap first select a Thief or Assassin as your leader, now click the LEFT MOUSE BUTTON on the trap. Objects removed from the trap will appear in the cursor.

Elemental magic spell guide.

Earth magic.

Strength	+1 Strength per level. Duration 4 minutes.
Magic map	Duration 3 minutes, +90 seconds per level.
Shield	+1 AC per level. Duration 2 minutes, +60 seconds per level.
Cure wounds	Cures 1 wound per level of spell.
Dispel	Dispels magical forcefields equal to level cast or below.
Detect trap	Duration 2 minutes, +30 seconds per level.

Fire magic.

Magic missile	Inflicts 4-154 HP's of damage based on level.
Identify item	Succeeds if level cast is greater or equal to dungeon level/3.
Heal	Heals 6-150 HP's of damage based on level.
Fireball	Inflicts 15-194 HP's of damage based on level.
True sight	Detects illusions. Duration 3 minutes, +30 seconds per level.
Resist heat	Duration 3 minutes, heat spell damage -2% per level cast.
Air magic.	
Read runes	Duration 2 minutes. Reads runes equal to level cast or below.
Compass	Duration 2 minutes, +2 minutes per level.
Lightning	Inflicts 10-150 HP's of damage based on level.
Cure poison	Will cure 2*level of spell % poison.
Cure disease	Will cure 2*level of spell % disease.
Confusion	Confuses target for 2 seconds, +1 second per level.

Water magic.

Heal party	Heals 6-150 HP's of damage to the party based on level.
Party shield	+1 AC per level. Duration 2 minutes +60 seconds per level.
Light	Duration 4 minutes, +60 seconds per level.
Remove cursed	Removes 1 cursed item per level of spell cast.
Water bolt	Inflicts 10-200 HP's of damage based on level.
Resurrect	Resurrects a character equal to level cast or below.

High level magic

Ancient Earth magic.

Rockwall	Duration 20 seconds per level of spell cast.
Recharge	Recharges magical items with level cast charges.
Hold evil	Duration 8 seconds per level of spell cast.
Ancient Fire magic.	
Fire bolt	Inflicts 11-250 HP's of damage based on level.
Regenerate	Regenerates 10% per level of HP's and Stamina.
Teleport	Teleport range = level cast *2 radius.
Ancient Air magic.	
Sanctify	Sanctifies a fixed area. Duration 30 seconds per level.
God strike	Inflicts 274-490 HP's of damage based on level.
Poison ball	Inflicts 2-50 HP's of damage for 3+level cast rounds.
Ancient Water magic.	
Water ball	Inflicts 11-210 HP's of damage based on level.
Ice bolt	Inflicts 27-279 HP's of damage based on level.
Satiate	Replenishes 10% per level cast food and water.

All spell durations and damage values are based on spells cast at levels 1-10. Scrolls and magic items may exist that go beyond these ranges. Some spells that have durations will not necessarily be available for re-casting immediately after the spell duration has expired.

Detect trap. (Earth spell)

When cast, this spell will detect mechanical and magical traps which may be nearby. As a character approaches one of these devices the light in the centre of the movement icons will start to shine. The light will be at its brightest when the characters are standing next to a trap.

This spell will not detect a device's trigger mechanism.

Identify item. (Fire spell)

A leader with a high Wisdom will regularly identify items that are being handled in the mouse cursor. To identify an item using a spell, first place an object in the characters hand, now cast the Identify item spell. If the object has previously been identified there will be no effect.

As this spell cannot be directed the character with the scribed spell or scroll must be holding the item/s.

Teleport. (Ancient Fire spell)

When this spell is cast the game screen will be replaced with the magic map displaying the current level being played. To select a Teleport destination simply click the LEFT MOUSE BUTTON on the square you wish to Teleport to. Areas outside of the Teleport spells range will be shaded out and cannot be selected as a destination. The Teleport radius is based on the level of the spell cast.

Sanctify (Ancient Air spell)

When cast, this spell will Sanctify a small area around the party. Creatures will not be able to enter the effected area for the duration of the spell unless they have been caught in the area of effect. Creatures caught in the area will still be active but will not be able to move until the spells duration has expired.

Hold evil (Ancient Earth spell)

When this spell is cast all creatures on the current level will be held for the duration of the spell. Effected creatures will be totally immobilised.

Actions.

Actions other than attacking or defending while in combat with a creature may result in the creature gaining a 'free hit'. The free hit could be a weapon or spell attack against the party. The 'free hit' rule does not include actions outside the action window, such as changing weapons or preparing a spell. Objects which are launched manually with the mouse cursor in the action window are also an exception to this rule. A 'free hit' is given when a character attempts to perform other actions while in combat. Characters performing these actions are deemed to be easy targets.

Here are a few examples:-

A character is retrieving items from the floor.

_____ is attempting to activate switches on walls or doors.

_____ has failed to steal an item from a creature.

_____ is attempting to unlock a door.

_____ is drinking from a fountain or spring.

If a creature in the same location is not currently facing the party at the time these actions occur the 'free hit' rule will not apply.

Creatures

All creatures have their own Intelligence, attack rate, aggression, speed, Hit Points, damage, Armour Class, saving throws and magic resistance. Some may have immunities to poison, weapon attacks, specific spells or catagories of magic. Some even possess the ability to cast spells and heal themselves during combat. Occasionally creatures may also use stairs, teleports, open or close doors and dodge attacks from ranged weapons or spells.

Crystal Dragon

Credits

Published by: Magnetic Fields
(Software Design) Ltd
9 Caroline Road,
Llandudno
Gwynedd
LL30 2TY

Black Legend Software Ltd.
Fulling Mill Barn
Fulling Mill Lane
Welwyn
Herts
AL6 9NP

Introduction story by
Jon Saville

Ingame Credits
Manager - Doug Braisby
Programmer - Dave Makin
Game Design - Ian Lewis
Level Design - Ian Lewis
Concept - Ian Lewis
Artwork - Ian Lewis
Sound - Ian Lewis
Music - Jeff Rouke
Quality Control - Pete Liggett

German translation by: Oliver Hueffleur

KAPITEL 1

Ariath saß aufrecht, die Felle, die ihn in der Nacht warmgehalten hatten, zu Boden geworfen. Schweißtropfen glänzten im Kerzenlicht auf seiner Stirn. Frustriert bewegte er seine knochige Hand über die Augenbrauen, um das eklige Naß zu verwischen. Es war derselbe Traum. Derselbe Traum, der ihm die letzten dreihundert Jahre Nacht für Nacht heimsuchte. Nervös spielte er mit dem einfachen Silberring an seiner linken Hand und sprang dann abrupt auf, seine Visage vom Selbsthaß verzerrt.

"Armselig", murmelte er, "als wenn Du noch ein Jüngling wärest." Der alte Mann beruhigte sich mit tiefen Atemzügen und versuchte, seine Gedanken auf den bevorstehenden Tag zu konzentrieren, aber der Traum wollte nicht weichen. Er sah den Kristall vor sich, wie sein voller, blauer Glanz ihn hineinzog, diese Macht, dieses Wissen, das ihn zum Ziel seines Lebens, zur absoluten Herrschaft bringen sollte. So nah und doch unantastbar. Unfähig, seinen Zorn zu bändigen, schlug Ariath um sich und warf die silberne Schale und den Krug vom Tische neben dem Bett. Die farbigen Teppiche an den Wänden fingen das Echo auf, bevor es entstehen konnte. Der alte Mann starrte mit flammenden Blicken auf die verbaulten Gegenstände, die den roten Schimmer seiner Augen leise widerspiegelten. Sein Zorn entfachte das Feuer in den Augen und langsam begann sich das silberne Geschirr, immer noch unter Einfluß seiner stechenden Blicke, aufzulösen. Sekunden später war bloß noch ein Klumpen geschmolzenes Metall übrig, der langsam vor das Gesicht des Magiers schwebte, um sich dann in einem perfekt geformten, blauen, Drachen zu verwandeln. In genau den Drachen aus dem Traum. Er starrte auf seine Kreatur und sehnte sich den Moment herbei, in dem er seinen Pokal aus solch kurzer Distanz betrachten konnte. Der Tag würde kommen, er mußte einfach, selbst wenn der Magier jede einzelne Stadt von Etraniern nach dem Kristall durchforsten mußte. Der Drache fiel mit lautem Geklirr zu Boden. Ariaths Zeit sollte mit Taten, nicht mit Träumen verbracht werden, besonders weil er wußte, daß die Nacht seinen Traum zurückbringen würde.

Das Gebäude, in dem Ariath geschlafen hatte, diente bis zu seiner Ankunft vor einem Tag noch als Rathaus. In diesem Tag veränderte sich die Stadt für immer. Die einst so prächtige Fassade des Gebäudes war nun vom Rauch geschwärzt und zierte eines der wenigen, nicht ausgebrannten Häuser. Als sich Ariath auf die Straße begab, mußte er feststellen, daß sich vieles verändert hatte, seit er sich in sein Bett zurückgezogen hatte. An jenem Abend schrien noch Leute und Feuer brannten. Doch nun war alles still und friedlich. Für ihn prägte sogar eine gewisse Schönheit das Bild, eine Schönheit, wie sie bloß der Tod verleihen konnte. Er erinnerte sich genau an das Chaos der letzten Nacht. Die verzerrten Gesichter der terrorisierten Unschuldigen und deren fürchterliche Schreie waren für ihn nichts Neues, doch es half ihm, den Schmerz der Niederlage besser zu verkraften. Die Stadt war einfach eingenommen, der Widerstand gering oder nicht besonders effektiv. Trotzdem war der Magier enttäuscht. Nicht einmal einen kleinen Hinweis auf sein Ziel hatte er gefunden. Nur die systematische Suche allein konnte ihn zum Ziel bringen, doch in den Köpfen seiner Generäle braute sich die nächste Niederlage bereits zusammen.

Vor hundert Jahren hätte dieser Ort vielleicht noch eine Bedeutung gehabt, heute jedoch war er nicht mehr als ein Haufen Backsteine. Sowie er die Zauberer dieser Stadt gesehen hatte, wußte er, dieser Angriff würde ihn nicht weiter bringen. Die Magier waren schwach und ihre kümmerlichen Versuche, Ariath mit schwächlichen Feuerbällen und Zauberraketen zu bombardieren, wurden ihnen mit dem Tod quittiert. Die letzten Worte des Anführers der Gilde waren "Sei verdammt!", worauf Ariath lachend antwortete: "Du törrichter Trottel, ich bin tausendfach verdammt, und mit mir der Rest der Welt!"

Ariath stand auf den Tritten des Rathauses und beobachtete die Männer und Kreaturen seiner Armee. Ein Droghalter fütterte seine Bestien mit großen Fleischklumpen, deren Ursprung nicht genau identifizierbar war. Die Bestien waren durchaus nicht zahm, doch sie folgten der Armee außerordentlich gierig, in der Hoffnung, daß sie überall, wo die Armee hielt, frisches Fleisch zu bekommen. Sie ließen sich nur selten befehligen, nur wenn sie es wollten. Zur damaligen Zeit lagen sie in einem Haufen herum und konnten das ihnen zugeworfene Fleisch kaum kauen, soviel hatten sie am Tag zuvor gefressen. Andersorts bereiteten Männer Essen in Töpfen über großen Feuern zu. Viele schliefen immer noch, eingewickelt in frische Decken, die sie aus den Häusern gestohlen hatten, bevor sie angezündet wurden. Ein wenig abseits des Lagers sah Ariath den größeren Teil seiner Truppen, die Untoten, die verfaulenden Schalen einst guter Männer. Sie gehorchten ihm nun ohne eigenen Willen oder Intellekt. Es waren diese Männer, die der dunklen Macht soviel Kraft verliehen hatten. Sie konnten keine Schmerzen fühlen, stellten keine Fragen. Sie folgten einfach dem Meister in die Schlacht, mit dem einzigen Ziel, diesen, koste es was es wolle, zu befriedigen. Sie lagen in Haufen übereinander und warteten die Befehle des Meisters ab. Die einzige Bewegung unter den Untoten ging von den größeren aus, denen die einst Helden waren. Ariath verlieh ihnen mehr Fähigkeiten, sie konnten denken, daß es zum Sprechen reichte und doch waren sie ihm bedingungslos untergeben. Die feinsten Waffen aus hunderten von Schlachten wurden ihnen zugeteilt und machten sie zu den gefürchtetsten Gegnern überhaupt. Bald würde der Befehl zum Weitermarsch gegeben, die Toten würden sich erneut erheben, die Lebenden ergatterten sich was sie tragen könnten und die Dämonen, die über ihnen kreisten oder in den Gebäuden nisteten, würden Ariath den Magier zum nächsten Ort des Mordens und der Torturen begleiten.

KAPITEL 2

Der Stadthafen von Sernah galt als das Kissen der etranischen Gesellschaft. Die Schiffe, die den riesigen Hafen bereisten, hatten großen Wohlstand und viel Arbeit gebracht. Die Mauern, die die Stadt umgaben, dienten einst dem Schutze der Bevölkerung, heute jedoch bloß noch der Herrlichkeit der Stadt. Die in den Mauern untergebrachten Gasthäuser und Tavernen boten Besuchern immer ausreichend Platz und viele hatten sie benutzt. Händler auf Geschäftsreisen, Gelehrte, die die alten Texte der Gilde der Magier oder die vielfältige, alte Architektur studierten oder einfache Leute, die sich vergewissern wollten, daß das, was man über die Stadt hörte, wahr war. Doch in den letzten Monaten veränderte sich die Stadt zum Schlechten. Zum ersten Mal konnten Menschen kein Bett für die Nacht finden. Viele, die am bronzenen Tor erschienen, waren verängstigt und verstört, erzählten Geschichten über Kriege, die sich nicht sehr weit weg abgespielt haben sollten, hatten Angehörige verloren und malten die Zukunft schwarz. Die Ältesten der Stadt wurden gerufen, die Ankömmlinge zu besuchen und sie zur Umkehr zu motivieren. Doch niemand schien gewillt, die Stadt zu verlassen und so mußte allen Etranien, so schrieb es das Gesetz, allen, deren Absichten friedlich waren, Eintritt gewährt werden. Der Rat beriet außergewöhnlich besorgt über die letzten Vorkommnisse. Verbrechen schnellten in die Höhe, da Außenstehende in Scharen in die Stadt eindrangten und die Ansässigen beklagten sich über Einbrüche und Diebstähle in noch nie dagewesener Frequenz. Die Gefängnisse, die damals so gebaut wurden, daß sie mehr Leute aufnehmen konnten, als sich der Stadtrat vorstellen konnte, waren seit Wochen zum Bersten gefüllt. Der Rat erteilte Kleinkriminellen sogar eine Besserungschance, um dem Überfüllungsproblem, das vor einem Jahr noch unvorstellbar gewesen war, entgegenzuwirken. Eine zweite Stadt erhob sich gleich neben den Toren von Sernah, an deren Zufahrtstraße.

Die Gilde der Geistlichen sandte viele ihrer Mitglieder in die neue Stadt, da sich Seuchen breitmachten und täglich viele verreckten. Die Leute der Stadt waren nicht einer Meinung, was zu tun war. Viele waren auf den Ruf der Stadt als einen Zufluchtsort der Verlorenen stolz, doch als das Problem derart riesig wurde, trat der Egoist der Besseren zum Vorschein. Meldungen zufolge wurden mehrere Außenseiter in den Hafen geworfen oder von der Mauer gestoßen worden, worauf der Rat diverse Warnungen bezüglich der Strafe bei Selbstjustiz herausgab. Diese Dilemmas genügten den meisten als Ablenkung, nicht an die Ursachen zu denken. Nur die Gilden machten sich Gedanken, besonders über die Geschichten von Kriegen in der näheren Umgebung. Etranien war die letzten tausend Jahre von Kriegen verschont geblieben und auch Ausnahmezustände wie den momentanen kannte man eigentlich nicht. Die Ernten wurden immer reichhaltiger und Wasser war genug vorhanden, so wurden die Gemeinden stabil und friedlich immer größer. Bildung war nie ein Privileg der Reichen, so daß alle Mitglieder der Bevölkerung ein solides Wissen hatten. Den meisten Städten gehörten mindestens einer an, der lesen konnte, oft auch jemand, der das Schreiben verstand. Diese Stabilität schien nun langsam zu schwinden, und die Angehörigen der Gilde der Magier waren über jeden Zweifel erhaben, wessen Schuld dies sei. So trafen sie sich oft, um über die Zukunft oder eventuelle Lösungen zu diskutieren.

"Es ist albern von euch, uns glauben machen zu wollen, diese wilden Geschichten entsprängen einer Wahrheit! Sie sind für die stinkenden Leute da draußen gedacht, nicht für uns Gebildete", entsetzte sich ein eher stattliches Ratsmitglied.

"Ihr nehmt mir die Worte sozusagen aus dem Munde", fügte ein anderer an. Galthas Frustration wuchs von Minute zu Minute. Er brauchte achtundsiebzig Jahre um Obermagier von Sernah zu werden, und in dieser Zeit wurde seine Geduld nicht einmal derart strapaziert, wie in den letzten zwei Stunden. Langsam erhob er sich und als er sich räusperte, legte sich Stille über den mit Magiern und Zauberern gefüllten Saal. "Sehr geehrte Damen und Herren, ihr müßt verstehen, daß wir keine Zeit haben, zu diskutieren, ob nun ein Krieg stattfindet oder nicht, denn in unseren Herzen wissen wir, daß Krieg ist. Deshalb schlage ich vor, einen Verteidigungsplan zu entwickeln."

Wie er vermutet hatte, begann ein unruhiges Gemurmel die Überhand zu gewinnen. Bald wurde es ruhig genug, daß Galtha eine Stimme über die anderen hinaushörte.

"Es kann keinen Krieg geben. Es existiert niemand, der Krieg wollte, und ihr nehmt bloß Gerüchte als Basis Eurer Theorie."

Der Obermagier seufzte als er den alten, sehnigen Mann erspähte, dessen intensiver Blick ihm direkt in die Augen fiel.

"Es scheint", sagte Galtha mit dem Ton, den ein frustrierter Großvater seinem Enkel entgegenbringt, "daß ihr nicht gehört habt, was meine Umgebenen und ich vorhin gesagt haben. Laßt euch zum letzten Mal sagen, warum wir vermuten, Krieg sei im Anmarsch. Der Grund, weshalb die Leute ihr Zuhause aufgeben, ist, weil sie Geschichten über Zerstörungen von ganzen Dörfern, Plünderung und Brandstiftung in Städten und so weiter hören. Viele von ihnen erzählen, sie hätten ihre Städte kurz nach der Abreise brennen sehen. Ein junger Mann, den ich getroffen habe, ist seit einem Jahr auf der Flucht, mit bloß ganz kurzem Vorsprung. Warum uns niemand berichtet, was genau passiert? Alle die nah genug gewesen wären sind jetzt tot. Wenn sie mit den Matrosen sprechen, berichten diese über Rauch entlang der Küste, keine drei Tage von hier."

Der Saal war einen Moment von Ruhe geprägt, als ob niemand gegen den Obermagier argumentieren wollte. Dann erklang eine schüchterne, unsichere Stimme:

"Also denkt ihr, wir sollten die Gerüchte über Ariath und seine Suche nach dem kristallinen Drachen glauben?"

"Ihr solltet", entgegnete Galtha, "Es gibt eine alte Prophezeiung, die Umstände wie die unseren erwähnt. Sie erzählt vom Aufstieg eines großen Magiers mit einer Seele, so schwarz wie die Nacht, der auf der Suche nach einem Kristall, der die Welt zusammenhält, ist. Sollte er ihn finden, würden alle es bereuen."

Eine große Menschenmenge hatte sich vor dem Saal versammelt, um zu hören, was die Zauberer der Stadt berieten. Diejenigen, die nahe der geschnitzten Türe standen, waren sicher, daß die Stadt von irgendeiner Gefahr bedroht wurde, und sie wurden immer ungeduldiger zu erfahren, was zu deren Schutze getan werden sollte. Viele waren schon lange vor der Sitzung dort und ermutigten die Neugierigen, ihrem Unbehagen und ihren Ängsten mit Gesängen und Parolen kund zu tun. Sobald sich das große Portal geöffnet hatte, begann die Menge, bereits einige Tausend an der Zahl, zu spotten und zu schreien. Es war der Stadtrat, der den Vorwürfen der Menge zehn Minuten standzuhalten hatte, bevor er verkünden konnte: "Menschen von Sernah, laßt mich bitte sprechen! Die Zeit drängt!" Nach kurzer Zeit verstummte der Lärm zu leisem Raunen und Flüstern, dessen Inhalt Spekulationen des kommenden waren.

"Der Rat hat eine Entscheidung getroffen." Der Stadtrat stockte einen Moment und man konnte es von seinem Gesicht ablesen, daß das was kommen würde, weder ihn, noch die Bevölkerung, besonders freuen würde. "Wir sind nach vielen Spekulationen und gründlichem Eruiere der Fakten zum Schluß gekommen, daß diese Stadt Sernah wahrscheinlich das nächste Ziel von Ariath dem großen Magier und dessen Armeen sein wird. Diejenigen, die fähig sind, gegen diese Armee zu kriegen, werden aufgeboten werden. Einer Flucht kann kein Sinn abgewonnen werden, da sonst unter vielleicht viel schlimmeren Verhältnissen dasselbe Übel erwartet werden muß. Wir haben die gewaltige Mauer, die uns schützen wird und den Hafen, der uns helfen wird, sollte die Armee trotzdem eindringen können. Von den Mauern umschlossen, sollten wir sicher sein." Die Effekte seiner Rede schockierten sogar ihn, den Stadtrat, der das Schlimmste befürchtet hatte. Die Menge verstummte für einen Moment der Ewigkeit. Niemand hatte die geringste Idee, was zu tun war. Einige stürmten in ihre Häuser, um das Nötigste zusammen zu packen und verließen die Stadt, aber die meisten standen nur schockiert herum. Als der Lärm wieder lauter wurde, schritt ein hohes Mitglied der Kriegergilde aus dem Rathaus und legte seine Hand auf die Schulter des Stadtrats, worauf dieser, wie aus einem Traum gerissen, zusammenzuckte.

"Ihr habt Euren Teil gespielt, Sir. Es kann nicht leicht gewesen sein."

"Nein, war es nicht. Es war wahrscheinlich das Anspruchsvollste, was ich jemals gemacht habe. Ich bete und hoffe, wir können uns retten." Der Stadtrat drehte sich um, sein Haupt geneigt und schritt langsam zur Gilde zurück. Pläne mußten gemacht werden. Hinter sich hörte er den Krieger erklären, wo sich die Leute zur Ausbildung zu sammeln hätten, und wo sie vermutlich Waffen finden könnten. Es war ein trauriger Tag an dem sich die Etranier auf den Krieg vorbereiteten.

KAPITEL 3

Nachts setzte sich eine melancholische Stimmung über die Stadt. Galtha konnte beim Betreten der Galerie der Gilde der Zauberer die ängstliche Stimmung in der Luft spüren. Eigentlich hatten die Einwohner die Nachricht so gut es geht aufgenommen. Die meisten hatten sich in Sernah ein schönes Leben aufgebaut und waren nicht gewillt, die Stadt zu verlassen. Bloß zwei Stunden nach der Rede des Stadtrats tagte die erste Sitzung der Verteidiger der Stadt. Viele Bürger versammelten sich im Stadtpark und nach einiger Verwirrung wurden sie von der Gilde der Paladine und der Kriegergilde in lose Truppen eingeteilt. Jeder Einheit wurde gesagt, welchen Teil der Stadt sie zu verteidigen hatte, sowie wann und wo sie sich am nächsten Tag zur Gefechtsübung zu versammeln hatte. Einige Zweifel, daß die Bevölkerung zum Kriege untauglich war, wurden laut, doch der Stadtrat verwies auf die Dringlichkeit der Truppenmobilisierung und auf den Mangel an ausgebildeten Militärs. Man hatte keine andere Wahl. Die Straßen waren den ganzen Tag

von Leuten gefüllt, die soviel Essen einkauften, wie sie tragen konnten und sich mit einfacheren Waffen einzudecken versuchten. Der Rat machte sich nicht besonders beliebt, als er bekanntgab, daß sämtliche Lebensmittel ab dem nächsten Tag bei den Geistlichen gestapelt und den Bedürftigen ausgehändigt würden. Der Handelsminister tobte wegen dieser Bestimmung und auch die Bevölkerung war entsetzt, doch nur solch radikale Maßnahmen konnten das Überleben von Sernah garantieren.

Einige Stunden lang war ein Unwetter am Horizont zu beobachten, Blitze teilten den Himmel entzwei und der rollende Donner ließ die Erde beben. Die einzigen, die sich darüber Sorgen zu machen schienen, waren die, die noch vor den großen, bronzenen Toren Sernas campierten und ihren behelfsmäßigen Wohnsitz nach Funktionalität überprüften. Gegen drei Uhr morgens forderte der Tag seinen Tribut und ließ bald auch den Letzten eine Priese Schlaf finden. Nur die Krieger auf der Mauer waren in der Lage, die neuesten Anzeichen des Anrückens der dunklen Armee zu beobachten. Von einem Wachturm aus, hatte ein Posten ein feines Leuchten am Horizont entdeckt und schon nach einigen Minuten starteten alle Wachen in die Richtung des Lichtes. Es wurden viele Spekulationen laut, und der Befehl zur Versammlung des Rates wurde gegeben. Zehn Minuten später stand der Stadtrat mit den Mitgliedern der Gilden im höchsten Turm der Mauer. Die Lichter hatten sich in der Zwischenzeit vermehrt, sechs Haufen konnten ausgemacht werden. Die Starrenden konnten sich nicht erklären, worum es sich bei den Lichtern handelte. Sie hätten sie vielleicht die ganze Nacht beobachtet, wären sie nicht vom Stadtrat unterbrochen worden. Einer nach dem andern blickte von der Dunkelheit zum Obermagier, dessen Augen mittlerweile mit einem blauen Schimmer unterlegt waren. Als er in die Nacht starrte, verwandelte sich sein besorgter Ausdruck in einen schockierten. Langsam drehte er sich seinen neugierigen Kumpanen zu, und das Schimmern verschwand. Er pausierte und nahm einen tiefen Atemzug, bevor er zu sprechen begann.

"Seht Ihr unseren Gegner, Galtha? Sind es ihre Fackeln, die das Licht verbreiten? Sind sie nah? Haben Sie", der Magier hob seine Hand und der Mann stoppte augenblicklich sein Sprechen und schaute beschämt zu Boden. "Ich bitte um Verzeihung, doch ich fürchte das Unbekannte."

"Ich verstehe Eure Angst, Ihr braucht Euch nicht zu schämen", entgegnete Galtha, der die Beschämtheit des Mannes spürte. "Es ist nicht das Licht der Fackeln, meine Freunde, das Licht kommt von Feuern. Alles, was sie passiert haben, wurde in Brand gesteckt. Ich bin unglücklich, euch mitteilen zu müssen, daß die Städte Pretta, Golaf und Ingris sowie einige Höfe und viel Grundbesitz, welche mit natürlichem Auge nicht erkannt werden können, in Flammen stehen."

Ein junger Mann, mit einem Brustschild geschützt, trat aus der Gruppe auf die Ratsmitglieder zu.

"Sir, das kann nicht sein. Ich bin von Ingris, und nach Pretta ist's mindestens eine Tagesreise, doch habe ich den Horizont bloß seit einer Stunde beobachtet. Es gibt für eine Armee keine Möglichkeit, so schnell voran zu kommen."

"Kein gewöhnlicher Sterblicher könnte sich so schnell fortbewegen, doch mächtige Magie vermag viele Dinge bewegen. Sollten sie ihr Tempo beibehalten, werden sie uns morgen zur Mittagszeit erreichen."

"Aber wie sollen wir uns in so kurzer Zeit vorbereiten? Die meisten Bewohner der Stadt haben bis heute keine Waffe in den Händen gehalten. Ihr könnt von ihnen nicht verlangen, bereits nach eines Tages Zeit sich ordentlich verteidigen zu können."

"Ich erwarte es nicht", antwortete Galtha. "Es ist Ariath, der sie dazu zwingen wird, bereit zu sein, ihr Leben zu verteidigen."

Die meisten Leute erwachten früh am nächsten Morgen und schwärmten durch die Straßen. Ariaths Fortschritt stoppte kurz vor der Morgendämmerung, seine Truppen waren nun deutlich erkennbar. Die Neuigkeiten der Nacht wurden schnell verbreitet, doch wurden die Worte, die im Turm gesprochen wurden, nicht öffentlich gemacht. Es wurde entschieden, daß die Leute, falls sie in den Als die Sonne aufging, fühlten die Einwohner von Sernah, daß sie besser auf die Ankunft Ariaths vorbereitet waren als am Tag zuvor. Männer, die vor achtundvierzig Stunden noch Früchte verkauft hatten, sprachen wie erfahrene Soldaten und erklärten ihren Frauen und Kindern, wie der Feind zu umklammern sei und wie eine Kampfeinheit strukturiert sein sollte. Die Moral war gut und als die Nacht hereinbrach, füllten sich die Straßen mit Gesängen und Fröhlichkeit. Die Tavernen und Trinkhäuser waren zum Bersten mit Menschen gefüllt, die ihren Geist beflügeln wollten.

"Wie kann es bloß schiefgehen? Sie sind eine Armee genau wie wir, nur sind sie vier Monate gewandert um uns zu erreichen. Und sie müssen an der Mauer vorbei, bevor sie in eine Stadt gefüllt mit den besten Kämpfern Etraniens gelangen können. Dies wird deren Untergang sein, sie hätten nicht herkommen sollen!" In allen Straßen konnten Sprüche wie dieser gehört werden. Die Bewohner von Sernah wollten eine Schlacht für Legenden liefern.

KAPITEL 4

Als sich der Himmel weiter verdunkelte, spitzte sich die Lage im Turm langsam zu. Nach einigen Versuchen gaben Galtha und seine Gefolgsleute die Hoffnung, den Feind zu sehen, bevor dieser die Stadt erreichte, auf. Ihre magischen Sehkkräfte wurden durch den Bann Ariaths gebrochen und die Größe der feindlichen Einheit blieb ihnen ein Rätsel. Während die Zauberer und Krieger der Gilden den nächsten Zug ausklügelten, durchzuckte ein greller Blitz den Himmel, als sei er ein Signal der Elemente. Die Sturmwolken, die sich über den Feinden ausgebreitet hatten, wuchsen ständig und begannen sich auch in alarmierender Geschwindigkeit über die Stadt zu schieben. Nach kürzester Zeit konnte beobachtet werden, wie ein dichter Nebel Einzug hielt und alles, was er streifte, in einen undurchsichtigen Schleier wickelte. Der Sturm wütete bald genau über der Stadt. Er wurde zu Recht als Warnzeichen interpretiert.

"Dies ist kein gewöhnlicher Sturm, fühlt ihr dessen Energie? Die ist das Werk eines Hexers, wie, so behaupte ich, dieser Nebel."

"Seid ihr sicher, Galtha? Warum sollte Ariath sich soviel Mühe geben, schlechtes Wetter zu produzieren. Er wird wohl nicht annehmen, wir verließen unsere Häuser wegen eines Sturmes." "Vielleicht wird der Sturm allein durch die Präsenz Ariaths ausgelöst. Möglicherweise stört seine böse Ausstrahlung die Balance der Elemente. Dieser Sturm könnte seine Visitenkarte sein, eine Warnung, daß der mächtige Hexer des Bösen in der Nähe ist."

Kurze Zeit später begannen die Glocken der Stadt zu läuten und die Menschen verließen die Häuser, um nach ihren behelfsmäßigen Waffen und Schilden zu greifen. Schnell wurden Barrikaden an strategisch bedeutsamen Orten in die Straßen gelegt und, wie von den Kriegern angeraten, die Fensterläden geschlossen. Beinahe panisch rannten die Verteidiger, geplagt von heftigsten Winden und enormen Regenschauern, zu ihren Posten. Die professionellen Krieger ritten schreiend auf Pferden durch die Straßen und erteilten den noch beinahe Schlafenden, Instruktionen. Es durfte keine Zeit vergeudet werden, der Feind war nah.

Der Nebel erreichte nun den Rand der Gehege und Hütten vor dem Eingangsportal der Stadt. Die meisten Flüchtlinge befolgten den Rat der Stadtväter und schliefen auf den Straßen innerhalb der Mauern der Stadt. Diejenigen, die trotzdem in den Zelten und Hütten außerhalb der Stadt geschlafen hatten, wurden von den Glocken nicht so schnell geweckt, wie die anderen. Viele erwachten erst, als ihnen der Nebel bis zur Taille reichte. In Panik bewegten sich die meisten möglichst schnell auf das Tor zu, um sich in Sicherheit zu begeben, andere, Opfer von Seuchen oder Erschöpfung, konnten nicht das Portal gleichzeitig mit dem ersten Flüchtling, gerettet werden. Die Männer auf der Mauer hörten die verzweifelten Hilfeschreie der Menschen vor dem Portal, ohne ihnen helfen zu können, da die strikte Order, das Tor nach dem Erklingen des Alarmes nicht mehr zu öffnen, absolute Priorität hatte. Als der Nebel sich mit unnatürlicher Geschwindigkeit dem Boden näherte, wurde der Feind endlich gesichtet. Die Truppen bewegten sich geräuschlos, einige Einheiten in Schrittempo, andere im Laufschrift, auf die Mauer zu. Der erste Nebelschwarm erreichte Andere folgten sogleich. Alle hämmerten, hysterisch schreiend, auf das Portal ein. Nach kurzer Zeit kehrte Ruhe ein. Der Nebel schlich sich langsam um die Stadt in den Hafen. Unzählige schwarze Figuren umstellten die Mauer, einen Abstand von zwanzig Metern zwischen ihnen und den Barrikaden. Einige Männer auf den Mauern schossen Pfeile in die Massen, doch sie konnten nicht feststellen, ob sie jemanden trafen. Die dunkle Armee gab keinen Laut von sich.

Zehn Minuten stand die Armee still, die Leute außerhalb der Mauer waren derart verstört und verängstigt, daß sie nicht einmal einen Laut von sich geben konnten. Der Stadtrat stand auf der Mauer und beobachtete die Leute, die sich unten in der Falle befanden. Fünfzig oder mehr, alt und jung, standen zusammengepfercht in einer Gruppe.

"Das ist unmenschlich, wir müssen ihnen helfen", sagte der Stadtrat, "wir können nicht zulassen, daß sie so leiden müssen."

Sie mußten nicht lange leiden. Eine plötzliche Serie dumpfen Dröhnens, als ob eine riesige Hand mit den Fingern trommelte, ließ die Figuren schnell unter dem Nebel verschwinden, bis nur noch eine stand. Der arme Kerl versuchte zu schreien, doch das Geräusch wurde von einem Pfeil aus einer Armbrust, der ihn in die Mitte der Brust traf, gestoppt. Mit einem Stöhnen fiel auch er unter die Nebeldecke. Als der Stadtrat unter die Nebeldecke schielte ertönten einige wesentlich lautere, dumpfe Klänge. Er drehte sich um und sah gerade noch, wie die Wachposten zu seiner Seite zusammenbrachen. Sie wurden mit einem einzigen Schlag getötet. Als er alleine, bebend, auf der Mauer stand, beobachtete er, wie die schattigen Figuren sich direkt vor dem Tor teilten. Vier riesige, beflügelte Figuren trugen eine dunkle aber verzierte Sänfte, die eine in violett gekleidete Figur beherbergte. Die dämonischen Kreaturen gingen eine Strecke vorwärts und blieben dann, wie versteinert, stehen. Die violette Figur erhob sich sanft und schwebte ruhig zum gelähmten Stadtrat. Ein grauer Umhang flatterte im Wind und verlieh ihm majestätisches Aussehen. Beim Näherkommen erkannte man die grauen Haare und den spitzen Kinnbart des Magiers. Als er sich neben den Stadtrat stellte, fügten sich ihm acht weitere, beflügelte Kreaturen an. Die Gruppe vor ihm war das absolut Schrecklichste, das der Stadtrat je gesehen hatte. In diesem Moment realisierte er, daß Sernah und dessen Bevölkerung verdammt waren.

"Ariath, Ihr könnt, ihr dürft das nicht tun. Die Leute dieser Stadt haben Euch kein Leid zugefügt, sie sind jedes Verbrechens unschuldig. Ich bitte Euch, verschont sie."

Der Hexer lächelte und hielt seinen eichernen Stab gegen den Stadtrat.

"Komm her, neben mich."

Der Stadtrat konnte sich nicht dagegen wehren. Lebten seine Wachen noch, hätten sie ihn bestimmt zurückgehalten, doch er konnte nicht anders. Er kletterte auf die Mauer und näherte sich mit ausgestrecktem Arm dem rot leuchtenden Stein an der Spitze Ariaths

Bethan kam der Gilde immer näher und stellte einen Lärm im Inneren fest. Die Geräusche waren ungewöhnlich, es waren Geräusche, die entstanden, wenn gezaubert wurde, wie Luft, die in sich zusammengezogen wird, begleitet von lautem Getöse. An der Front des Gebäudes angelangt, konnte sie verschiedene Lichter und Blitze wahrnehmen, die so grell waren, daß sie die Gebäude auf der anderen Seite des Parks hell erleuchteten. Plötzlich wurde sie von einer gewaltigen Explosion zu Boden geworfen und Überreste der seitlichen Wand wurden ins Gras geschleudert. Durch das Loch konnte man die übriggebliebenen Mitglieder der Zaubergilde erkennen. Anscheinend standen nur drei der Magier aufrecht, vermutlich von ihrem Gegenüber überwältigt. Sie war von den Bildern, die sich i"Nein", dachte Bethan, "er darf nicht sterben, nicht der Obermagier!" Der dicke hr boten, schockiert. Einer der Männer starb einen fürchterlichen Tod. Dem Zweiten, in seiner Konzentration von dem Vorfall gestört, erging ein ähnliches Schicksal. Er traf mit einer gewaltigen Wucht auf dem Boden auf und prallte einige Male ab, bis er, knapp neben Bethan zum Stillstand kam. Sein Kompanion drehte sich bestürzt um: "Galtha, Meister, nein!" Diesen Satz zu Ende gesprochen, wurde auch er mit einem Lichtblitz zerstört. Nebel begann sich wieder niederzusetzen, wo der Einfluß des alten Mannes ihn vertrieben hatte. Bethan tauchte auf die Figur zu, bevor der Nebel sie ganz einschloß. Sie mußte ihn retten, ohne ihn würde Sernah nicht überleben können.

Der alte Mann war schwer verletzt und kaum am Leben. Bethan legte ihre Hand auf die große Brandwunde auf seiner Brust und begann die Worte der Heilung zu singen. Während des Gesangs, wurde sie von zwei Untoten Ariaths entdeckt, die sogleich auf sie zürannten. Beide hatten dem Hexer lange Jahre gedient und waren in einem fürchterlichen Zustand. Beide trugen rostige Brustpanzer, einen Gurt und eine Degenschide, die sie jemandem abgenommen hatten, nachdem sie sich vergewissert hatten, daß dieser sie nicht mehr braucht. Sie waren beinahe in Schlagdistanz, als Bethan sie entdeckte. Sie griff nach ihrem Zauberstab, doch fürchtete sie, es sei schon zu spät, ihr Leben sei vorüber. Ein junger, strammer Krieger mit schwingender Klinge rettete ihr jedoch das Leben in letzter Sekunde.

"Ich danke euch, ich schulde euch mein Leben, Krieger. Wie nennt man euch?"

"Ich bin Yorath", antwortete der Mann, "und erfreut euch dienlich gewesen zu sein."

"Ich bin Bethan". Die beiden lächelten einander an, unsicher was zu sagen wäre. Dann erinnerte sich Bethan an den Obermagier, der neben ihr auf der kalten Erde lag. Sie überprüfte kurz, ob der alte Mann noch am Leben war.

"Ich muß ihn heilen, sonst wird er sterben." Die Geistliche legte ihre Hände wieder auf seine Brust und murmelte die Gebete und Sprüche der Genesung, die dem Mann hoffentlich helfen würden. Yorath schaute auf ihn hinab und realisierte plötzlich, wer er war.

"Galtha, bei den Geistern, was ist ihm zugestoßen?"

Die Augen des Alten öffneten sich, als Bethan mit dem Gebet fertig war. Er stöhnte und reichte seinen Begleitern die Hände.

"Ich habe wenig Zeit, junge Freunde, also höret genau, was ich zu sagen habe. Ariath ist dem Stein, den er sucht sehr nahe. Er wünscht den Stein in seine Hände zu bekommen, um Herrscher über Etranen zu werden und Chaos und Tod zu verbreiten. Er ist mächtig, wahrhaftig, aber nicht einmal er kann die Kräfte, die den Kristall halten, besiegen. Das Artefakt ist mächtiger als alles Vorstellbare, und sollte er es finden, wird er alles zerstören, sogar sich selbst. Das Chaos, das den Kristall hält, mag keinen Meister haben, aber es kann gegen Ariath verwendet werden. Ihr müßt es wenigstens versuchen."

Bethan hielt den alten Mann fest, um ihm Geborgenheit und Wärme zu geben.

"Wie kann es gegen ihn verwendet werden? Ihr müßt es uns sagen!"

"Ihr werdet es wissen", flüsterte der Magier und schlief im Schoße Bethans ein. Er starb glücklich, mit der Genugtuung, daß Etranen eine Hoffnung auf Erlösung hatte.

Stockes. Er hörte die Schreie der anderen auf der Mauer nicht, und diejenigen, die ihm zu Hilfe eilen wollten, wurden von Pfeilen niedergeschossen. Tränen drangen in die Augen des alten Mannes, als er versuchte, sich zu stoppen aber Ariaths Bann war zu stark. Er stolperte am Rande der Mauer, für eine Sekunde nur, trafen seine Augen die von Ariath, dann fiel er, wie ein Stein, in den Nebel hinunter.

Ariath ließ sich sanft zu Boden gleiten, sanft und, trotz der heftigen Winde, ohne sich aus der Ruhe bringen zu lassen. Kaum am Boden angekommen, fokussierte er das große bronzene Tor, und der Stein an seinem Stab begann zu glühen. Mitglieder seiner Armee begannen, Zaubersprüche zu murmeln und die Funken der Magie waren allen noch Lebenden deutlich erkennbar. Langsam machten sich Risse im Metall bemerkbar, die sich kontinuierlich ausweiteten, zu Löcher wurden. Das Metall schmolz nur so dahin, von einer magischen Energie zum Glühen gebracht. Als das fußdicke Metall langsam weich wurde, begann sich das mächtige Tor zu biegen. Plötzlich änderte Ariath seinen Blick und hob den anderen Arm. Faustdicker Frost setzte sich auf dem Tor nieder. Man hörte das Metall durch den radikalen Temperaturwechsel knirschen und knarren und dann brach das Portal auseinander. Viele unformige Stücke aus Bronze fielen schappernd zu Boden. Männer, die sich hinter den Toren versteckt hatten, flohen soweit sie kamen, als immer mehr Stücke zu Boden gingen. Das Geräusch kratzender Krallen kündigte die Dregs an. Die Bevölkerung war den blutrünstigen Viechern ausgeliefert, die im Schutze des Nebels über die Stadt herfielen. Es gab keinen Weg, sich gegen etwas zu verteidigen, das man nicht sehen konnte. Den einzigen Hinweis auf die Gegenwart der Kreaturen gaben die Geräusche der Taten auf der gepflasterten Straße, bis sie ihre Opfer fanden und fällten, um sie im dichten Nebel für immer verschwinden zu lassen. Während die Schreie der Opfer der Dregs die Nacht erfüllten, marschierten verschiedene Einheiten in Richtung des zerschlagenen Tores. Weiter hinten entluden sich Energiebälle der Zauberer von Ariath gegen die gewaltige Mauer, die die Stadt umgab. Sie zischten gegen ihr Ziel und Sekunden später wurden Steine durch die Luft in die Stadt geschleudert. Die Mauer fiel, und die feindlichen Truppen stürmten unaufhaltsam durch alle Löcher in die Straßen der Stadt hinein.

KAPITEL 5

Als sich Bethan der Zauberer Gilde näherte, befürchtete sie das Schlimmste. Sie hatte sich in einer Seitenstraße um die Verletzten gekümmert, als sie den Rauch aus einem der Fenster der Gilde treten sah. Schnell beendete sie das Einflößen der Medizin und rannte der kurzen Straße zum mächtigen Gebäude entlang. Sie wußte, daß ihre Dienste als Geistliche in der ganzen Stadt benötigt wurden, doch mußte sie ihre Prioritäten den Zaubernern widmen, da die Männer, die die ganze Nacht gekämpft hatten auf die Magier angewiesen waren. Obwohl der Angriff erst eine Stunde her war, war die Schlacht schon fast vorbei. In Minuten wurden die Verteidiger von Ariaths Truppen in die Flucht geschlagen. Es war eine fürchterliche Szene. Die geschockte Bevölkerung stand da und schaute der Schlacht zu, ohne sich recht wehren zu können. Die Feinde, die den tapferen Seldahnnern entgegenstürzten, waren einfach zuviel für sie. Viele ließen ihre Waffen fallen, um schneller laufen zu können, doch kamen sie nicht weit. Bethan bewegte sich im Laufschrift durch die Stadt zur Gilde. Sie mußte die Schlacht aus nächster Nähe miterleben, immer auf der Hut vor lauernden Angreifern, die sich im Schatten versteckten und auf ein weiteres Opfer hofften. Sie hörte Geräusche vom Rande des Parks, jedoch nichts in ihrer Nähe. Der Kampf um die Gilde schien lange vorbei zu sein.

Mit den ersten Sonnenstrahlen am nächsten Morgen, erkannte man den Schaden, den die Nacht gebracht hatte. Die wenigen hundert Überlebenden der Schlacht standen auf einem Hügel mit Panoramaaussicht auf die Verwüstung. Rauch hing in der Luft, und viele Feuer wüteten noch. Nicht einmal mehr die Hälfte der Schutzmauer war noch übrig, wie auch alle Wachtürme zu Boden gerissen worden waren. Die Wolken wurden lichter, doch trotzdem wußten die Überlebenden, daß sie es auf dem Hügel nicht warm genug haben würden. Keiner hatte einen Schutz und die kahle Landschaft entbehrte jeder Art von Brennstoff. Die meisten saßen schockiert herum oder trampelten im Matsch, ihre nassen Kleider an die Körper geklebt. Die Geistlichen wanderten zwischen den Gruppen durch und versuchten zu helfen, wo dies noch möglich war. Doch es sah schlecht aus. Ihre einzige Hoffnung war, daß die Armee die Stadt nicht lange besetzen würde. Falls doch, würden diejenigen, die nicht in den Schlachten gefallen waren, vor Erschöpfung sterben, ein Tod, der länger als ein Stich mit einer Klinge dauerte. Nur zwei Gruppen schienen von den Ereignissen nicht völlig niedergeschlagen worden zu sein. Die Meuchelmörder und die Paladine saßen in Gruppen weit weg und diskutierten leise, wie sie sich an Ariath rächen könnten. Obwohl sich ihre Philosophien gänzlich unterschieden, teilten sie einen gewaltigen Respekt vor einander. In der Hitze des Gefechtes wurden die Differenzen beiseite gelegt, da beide Gilden wußten, daß sie ohne gegenseitige Unterstützung die Nacht nicht überleben konnten.

KAPITEL 6

Ariath saß in der Gemädegalerie der Zaubereergilde, wo magische Texte und Rollen den Boden übersäten. In die unterirdische Bibliothek einzudringen war schwieriger, als deren Besitzer zu bekämpfen, dachte er. Die schweren Eisentüren, die den Eingang verschlossen hatten, waren mit einem Schnippen weggeblasen worden, doch die vielen magischen Rätsel waren nicht besonders einfach. Er brauchte eine halbe Stunde um den kurzen Gang, der in das Gewölbe führte, zu durchqueren. Eine Aufgabe, die er als erfreuliche Herausforderung annahm. Er war sich sicher, ein solch gut geschützter Ort bescherte ihm wichtige Informationen zum Standort des Kristalls, doch als er sich dem Ende des Haufens Papier, den er von unten herauf gebracht hatte näherte, begann er daran zu zweifeln. Als er einen der letzten Texte vom Boden aufhob, trat einer seiner Magier in den Raum ein und bewegte sich mit vielversprechendem Ausdruck auf ihn zu. Ariath blickte auf, da ihn die Geräusche der vom Regen triefenden Stiefel des Mannes auf dem Marmorboden von seinen Studien irritierten.

"Was ist?"

"Einer meiner Männer, Meister, hat eine Nachricht empfangen."

"Woher?"

"Einer der kleineren Spähtrupps ein wenig nördlich, habe eine größere Gruft entdeckt, worin sich auch ein Drache aufhalte."

"Steht eine Kammer für meine Reise bereit?" fragte Ariath daraufhin sichtlich erregt.

"Jawohl, mein Lord, ein Mann steht bereit."

"Dies sind gute Neuigkeiten, wirklich gute Neuigkeiten." Ariath drehte sich zum Botschafter um und befahl ihm zu gehen. Dieser grüßte und bewegte sich, um seinen Meister nicht in Zorn zu versetzen, so schnell er konnte.

Es war wirklich schade, daß ein menschlicher Körper den Strapazen einer Verschmelzung mit Ariath nicht lange gewachsen war. So starb der Mann, dessen Erinnerungen Ariath anzapfte bereits nach zwanzig Minuten, was dem Hexer eine tiefe Einsicht in die Höhle des Drachens verhinderte, doch reichte es, ihm zu zeigen, daß sein Ziel gefunden war. Als sein Seher den Eingang der Höhle passierte, erlebte Ariath ein deutliches Déjà vu. Je mehr

er zu sehen bekam, desto deutlicher wurde das Gefühl, bis er endlich realisierte, daß dies die Gemäuer waren, die er in seinen Träumen so oft besucht hatte, und daß in diesen Wänden verborgen lag, wonach er die letzten dreihundert Jahre gesucht hatte. Er gab seinen Einheiten den Befehl, am Rande der riesigen Spitze zu warten, bevor die Verbindung zum kurzfristigen Zuhause seines Verstandes endgültig zusammenbrach. Zwei Stunden später brachen seine Truppen erneut auf, um eine zerstörte Stadt hinter sich zu lassen.

KAPITEL 7

Die Größe der Streitmächte vor der Höhle überraschte Ariath. Viele Einheiten waren zu Beginn bloß fünfzig Mann stark, doch sind sie mit der Zeit immer größer geworden, einige bis zu drei mal. Alles in allem mußten sich etwa zwanzig tausend Männer und Bestien zur letzten Schlacht der Reise versammelt haben. Ariath saß wieder in seiner Sänfte, an der Spitze seiner Armee. Langsam begann sich die Formation auf den natürlich gewachsenen Bogen, der den Eingang zur Höhle des Drachens bildete, zuzubewegen. Späher wurden in die Höhle vorausgeschickt, um den Drachen und sein Umfeld auszukundschaften. Die Aussichten waren gut, der Drache schien sich seit mehreren Jahren in tiefstem Schlaf zu befinden. Die Späher berichteten, er läge auf einem undefinierbaren Haufen schimmernder Objekte.

"Es hat dort mehr Gold und Silber als in irgendeiner Stadt, die wir gesehen haben", sagte einer. Das Gold interessierte Ariath nicht. Das Gemäuer konnte, wenns nach ihm ginge, leer sein, wenn nur der blaue Kristall dort war.

Die Armee brauchte eine gute Weile, um die Höhle des Drachens zu erreichen. Der Abstieg war schwierig und, obwohl der Tunnel, der in die Tiefe führte groß war, dauerte es eine ganze Weile, alle Männer bis zum Drachen zu schaffen. Ariath war der Erste, der unten war und begann sogleich mit der Suche nach dem begehrten Objekt. Er brauchte nicht lange, um ihn zu finden, den wunderschönen, blauen Kristall. Beinahe eine Stunde stand er vor ihm, von seiner Schönheit gefesselt, bis endlich seine ganze Armee in der Höhle Platz gefunden hatte. Langsam umschritt er den Drachen, beobachtete seine Armee, die bald den Kampf gegen das gewaltige Ungetüm aufnehmen sollte. Das weiße Tier wurde sorgfältig umstellt und die Waffen darauf gerichtet, um jeden Moment die tödlichen Stöße auszuführen. Ariath schloß sich den Hexern an, die den Kristall umstanden, bloß wenige Meter neben dem Kopf des Drachens. Sogar er, der viele Ungetüme besiegt hatte, hielt das Monstrum für beinahe unbesiegbar. Er atmete tief durch, um sich zu beruhigen. Die unbändige Menge Energie, die seinen Körper umgab, durch seine Angst und Unsicherheit verstärkt, verbreitete ein wirklich eingenartiges Gefühl in der Höhle. Der unaufhaltbar euphorische Ariath trat vorwärts, um seinen Schatz in wenigen Augenblicken an sich zu nehmen, um bald, mit dem mächtigsten Instrument der Magie, die Welt zu beherrschen.

Er streckte seine Hand nach dem Stein aus, doch als sie nur noch einige Zentimeter vom Kristall entfernt war, fühlte er sich durch fremde Kräfte gebremst. Er knirschte mit den Zähnen, nahm all seine Kraft zusammen, versuchte seine Hand durch die unsichtbare Blockade an den Kristall zu legen, doch es gelang ihm nicht. Sein enttäushtes Gesicht zeichnete seine Erfolglosigkeit. Dann spürte er den warmen Luftzug, roch den faulen, maroden Gestank und erschrak. Er sah wie sich das Maul des Ungeheuers kurz öffnete, bloß eine Spur. Dann das Auge. Es blickte ihn direkt an. Noch bevor es ganz geöffnet war, schwebte Ariath rückwärts, Richtung Decke und formte einen gewaltigen Energieball in seinen Händen. Kaum hatte er die Decke erreicht, dreihundert Meter über dem Boden, schoß er die Kugel gegen den Drachen ab. Ein violetter Energiestrom zischte gegen den

Kopf des Drachens. Den Kristall an sich zu reißen, sollte also doch nicht so einfach werden, wie er sich dies vorgestellt hatte. Nach seinem Schuß attackierte seine Armee das Biest von allen Seiten. Pfeile regneten auf seine dicke Haut, Formationen von Lanzenträgern stürmten auf das Vieh und Schwerter wurden geschwungen. Die Hexer, die vorhin neben Ariath um den Kristall gestanden hatten, schwebten ihm erneut zur Seite und setzten alle bekannte böse Magie und Flüche gegen das Tier ein. Andere, nicht so mächtige Zauberer, feuerten Blitze und Feuerkugeln nach dem Drachen. Dieser begann sich langsam zu erheben.

Nachdem sich der Drache endlich aufgerichtet hatte, umstellten die Männer seine baumgroßen Beine und hackten darauf ein, doch die dicke Drachenhaut schien nicht einmal zerkratzt zu werden. Nicht einmal die Unzahl magischer Flüche, die von Ariath und seinen Gehilfen ausgingen, schienen dem Ungeheuer etwas anzutun. Bald begannen die großen Augen des Tiers zu leuchten, als ob der ganze Schlaf, der sie gefüllt hatte, weggespült worden wäre. Der Angriff war über eine Minute im Gange, bevor der erste Gegenschlag des Drachens kam. Eine zweitägige Schlacht um den Kristall entbrach. Innerhalb weniger Stunden waren alle Krieger, Untote und Magier, außer Ariath und dem Drachen, tot. Doch Ariath wurde immer stärker und stärker. Der Drache konnte sich lediglich verteidigen. Bald konnte das Tier nicht mehr widerstehen und ging mit klagevollem, schmerz erfülltem Röcheln in den Tod.

Die Szene stellte sich grauenhaft ekelregend dar, doch Ariath störte sich nicht daran. Er sah Menschen schon auf alle mögliche Art und Weise ums Leben kommen, dies war bloß eine etwas größere Variante. Die Höhle hatte sich in den zwei Tagen total verändert. Riesige Felsbrocken wurden von den Wänden gerissen, als die abgefeuerten Magie abgewehrt worden war. Sogar die Position des Kristalls war nur schwer auszumachen. Als Ariath ihn gefunden hatte, stellte er fest, daß der Kristall in einem Haufen Gold abgesunken war. Hunderte von Münzen waren von den weißen Flammen im Kampf geschmolzen worden. Der Kristall wurde vom Metall nicht berührt. Eine Hülle von fünf Zentimetern umgab das Artefakt, als ob es von einer magischen Schale geschützt wurde. Ariath zeigte mit seinem Zepter auf den Haufen Gold, der sofort zu schmelzen begann. Der Kristall und dessen goldener Sockel wurden von der enormen Hitze nicht im geringsten berührt. Er beugte sich vornüber, um den Kristall aufzuheben, doch wiederum wurde er gestoppt. Mit schier unglaublicher Geschwindigkeit schoß seine Hand nun auf das Objekt los, mit dem Effekt, daß der Hexer weit weg, in seine toten Armee geschleudert wurde. Dies geschah viele Male, bevor er aufgab. Konnte er es nicht heben, wären ihm dessen Kräfte trotzdem zugänglich? Er grübelte viele Stunden, wie dies wohl zu lösen sei bis er die Schwierigkeiten überwand. Er hatte eine Idee. Es mußte ihm gelingen, den Kristall in seiner Nähe zu behalten, bis er dessen Mysterien enträtselt hatte. Außerdem mußte er Truppen haben, die ihn während seiner Studien verteidigten. Drachen, dachte er sich, wären wohl das Beste, da ihm der Weise einen nicht zu unterschätzenden Kampf liefern konnte. Bevor er aber seine Armee aufbauen konnte, mußte er seinen Plan umsetzen. Den größten Magiestreich, den Etranien je erlebt hatte.

KAPITEL 8

Die übrig gebliebenen Mitglieder des Rates und der Gilde gingen mit Entsetzen durch die zertrümmerte Stadt, ohne die Verwüstung verstehen zu können. Ziegelsteine, Dachhängel, Möbel und andere Teile lagen auf allen Straßen verteilt. Schwer angeschlagene Körper lagen verstreut, alle mit einem Ausdruck von Pein und Horror im

Gesicht. Es war einfach, nachzuvollziehen, wie sich die Schlacht abgespielt hatte, da die Zentralstraße die meisten Opfer trug. Alle mußten gerannt sein und sich in der Mitte der Stadt getroffen haben, wo sie, ohne einen Fluchtweg offen zu haben, bis zum bitteren Ende gekämpft haben mußten. Unter den Kadavern befanden sich zum Teil noch Lebende, doch viele verendeten später an den Folgen ihrer Verletzungen. Die armen Menschen wurden bei den Versuchen, ihre Stadt wieder zum Leben zu erwecken, mit dem fürchterlichen Unwetter, das Ariath zurückgelassen hatte, zusätzlich bestraft. Sie gewöhnten sich an die heftigen Winde und den Regen, bis nach etwa vier Monaten die Stürme immer heftiger wurden. Die Winde wollten nicht mehr nachlassen, und das Wasser strömte in Bächen vom Himmel. In den Tagen, bevor Bethan und Yorath vor den Rat gerufen wurden, hatte es auch erste Erdbeben gegeben, die die instabilen, geschädigten Bauten noch ganz zu Boden rissen. Der Hafen der Stadt war nicht mehr zugänglich, da der Sturm die Docks weggerissen hatte, und die Flut ihre Spiele trieb. Riesige Wellen überfluteten das Hafengebiet und die einmündenden Straßen. Die Abflüsse waren überfüllt und die Grundwasserkapazität ausgelastet, so daß in den unteren Teilen der Stadt die Straßen knietief überflutet waren.

"Ihr habt von der mysteriösen Festung im Norden gehört, nicht wahr?" fragte Yattal, Sernahs neu gewählter Stadtrat.

"Ja", antwortete ein Haufen Stimmen.

"Nun, ich habe euch hier zusammen kommen lassen, um zu besprechen, was zu tun ist. Ihr seid die einzigen übriggebliebenen Gildenmitglieder von Sernah und ich möchte euch nicht bitten, euer Leben erneut aufs Spiel zu setzen. Aber meiner Meinung nach, haben wir bloß eine einzige Möglichkeit, diese Katastrophe zu beenden."

Die gefragten unterhielten sich eine Minute mit flüsternden Worten, wußten sie doch nur zu genau, das Yattal einen Angriff auf die Festung im Sinn hatte. Eine Stimme hob sich hervor.

"Ein Angriff wird uns nichts nützen, was haben wir zu gewinnen? Unsere Zeit würde besser damit verbracht, die Stadt neu aufzubauen. Die Chancen, Ariath zu töten sind minimal, und er scheint nicht mehr an Überfällen oder gar Eroberungen interessiert zu sein. Er wird uns kein Leid mehr zufügen, wenn wir ihn alleine in seiner Festung lassen." Nachdem die Menge Laute der Zustimmung geäußert hatte, ergriff eine andere Person das Wort. Es war Bethan.

"Ihr habt Unrecht, Torwen. Von diesem Berg aus wird Ariath Etranien weit mehr Schaden zufügen, als er dies bereits getan hat."

"Wie denn?" entgegnete Torwen, Bethans geistlicher Kollege, dessen Äußerungen sie zum Sprechen motiviert hatten.

"Als Galtha in der Nacht der Schlacht starb, erzählte er mir etwas. Er sagte, Ariath habe den Kristall-Drachen wahrscheinlich bald gefunden, daß er aber dessen Kräfte nicht kontrollieren konnte. Diese Stürme, die das Land plagen, beunruhigen mich. Sie werden von Tag zu Tag heftiger und ich glaube, sie werden durch Ariaths Unfähigkeit, den Kristall zu kontrollieren, verursacht. Falls er den Kristall weiter verwendet, wird er uns alle damit töten!"

"Sie spricht die Wahrheit", fügte Yorath bei, "ich stand in jener Nacht neben ihr, als sie versuchte, den Obermagier zu retten, und auch ich habe diese Worte von ihm vernommen."

Die Gildenmitglieder berieten eine Weile über Bethans Aussage und verließen dann, einer nach dem anderen, mit geneigtem Haupt still den Saal.

KAPITEL 9

Als Ariath festgestellt hatte, daß ein Teil der Energie des Kristalls von ihm bewegt werden konnte, wurde er von einem großartigen Gefühl der Befriedigung gepackt. Er hoffte noch immer, dessen volle Macht entwickeln zu können, doch wenigstens verfügte er nun über einen kleinen Teil. Ein großer Triumph, der ihm zeigte, daß er seinem Ziel nicht mehr weit entfernt war, den Kristall für seine eigenen verdrehten Wünsche zu mißbrauchen. Seine Festung auf der Spitze des Gipfels hatte ihn für Wochen in Anspruch genommen, war sie doch das größte Stück Hexerei, daß er je vollbracht hatte. Wäre der Kristall ihm nicht eine magische Batterie gewesen, hätte er dieses Meisterwerk niemals konstruieren können. Trotzdem begann er mit der Kreation seiner neuen Armee. Nachdem er sein erstes stolzes Bataillon erschaffen hatte, pflanzte er es in sämtlichen Gemäuern fort, um garantiert von äußeren Einwirkungen abgeschirmt zu sein. Untote Krieger und andere Figuren, die während des Drachenkampfes noch im Lande verteilt waren, patrouillierten in den Gängen.

Ariath hatte durch seinen Kampf mit der Bestie Respekt vor Drachen gewonnen. Derjenige hatte einen guten Geist, sein einziger Lebenszweck war die Verteidigung des Kristalles gegen das Böse. Der Schwarzkünstler hatte in Texten, die er diversen Bibliotheken entnommen hatte, von bösen Drachen gelesen. Diese, dachte er, gäben die passende Erweiterung seiner Armee ab. Er befahl einem Mann, der als Dragon Lord bekannt war, böse Drachen zu fangen und seiner Armee anzuschließen. Er war einer der brutalsten und fiesesten Generäle, die Ariath auf der Suche nach Informationen über den Kristall begleitet hatten und war für viele unschuldige Opfer verantwortlich. Er war es auch, der die Gruppe führte, die den Eingang zur Höhle fand, was ihn zum Dragon Lord machte. Nur einen Monat später kehrte er mit einem Haufen Gefangener Bestien und Drachen zurück. Die Letzteren waren nun in größeren Gemäuern gefangen, wo sie sich fortzupflanzen begannen. Unter den mitgebrachten Viechern fanden sich auch Zyklopen, die in der Nähe auf einem Hügel umherirrend gefunden worden waren. Auch sie befanden sich nun in den Gängen, mit den anderen Wächtern des Hexers. Diejenigen, die sich dem Meister nicht anschließen wollten wurden entweder den Bestien zum Fraß vorgeworfen oder erstickt. Der Grund der Wahl eines derart unfreundlichen Todes war vorsichtig durchdacht. Sie sollten später als Zombies wiederauferstehen, wobei ein gesunder Körper nützlicher als ein verletzter war.

Nicht alle Verbündeten Ariaths hatten sich ihm unter Zwang angeschlossen. Vier Schwestern entschieden sich aus freiem Willen, bei Ariath zu bleiben. Jede einzelne war eine böse Hexe, und zusammen waren sie eine gefährliche Macht. Ariath nannte sie "Den Kessel", da von ihnen viele Dinge kamen. Sie versammelten viele Dämonen um sich, die alle dem Schwarzmagier dienen sollten. Sie wußten, sie würden belohnt werden, sobald das Geheimnis des Kristalles gelüftet war. Ariath schätzte die Hilfe der Schwestern außerordentlich. Er hatte die Kraft, die Dämonen zu lenken, doch die Hexen trieben sie zusammen. Ihre Verbindungen zur Unterwelt waren gut und weitreichend. Der Haufen Gold und die verzauberten Waffen, die unter dem Drachen gelegen hatten, wurden verteilt, die Waffen an die Krieger und das Gold den Dämonen als Anerkennung ausgehändigt. Obwohl viel verbraucht war, befand sich immer noch ein riesiges Vermögen in den Räumen. Nun brauchte Ariath nur noch Zeit, den Kristall zu studieren und es schaute danach aus, als ob er alle Zeit der Welt hatte. Seine Horde würde jeden, der es versuchen sollte, sich ihm zu nähern, daran hindern, und auch das immer schlechter werdende Wetter schien viele von dem Berge fernzuhalten.

KAPITEL 10

Die Reise war eine lange und harte gewesen. Es dauerte drei Monate, bis der Berg erreicht war und die Elemente schienen nicht gerade freundlich gestimmt gewesen zu sein. Das immer schlechter werdende Wetter wurde langsam lebensbedrohlich. Konstant fegten Wirbelstürme und oft hefte die Erde. Ariath mußte bald gestoppt werden. Bethan und Yorath waren die ganze Reise über zusammen gewesen und gute Freunde geworden, deren Liebe zur zerstörten Heimat und der Glauben an das Gute verband sie sehr eng. Sie gaben ein gutes Team ab, Yorath, der bessere Krieger und trotzdem abhängig von der Heilkraft und Unterstützung Bethans. Viele hatten Sernah verlassen, um Ariath und sein Gefolge zu finden und zu töten, doch über Wochen hatten die Beiden niemanden gesehen. Der Magier Sogar war mit dem Krieger Edrik und Torwen dem Geistlichen ausgezogen. Die meisten Mitglieder der Gilden waren gegangen, Megan, Hawk, Shabor und alle anderen guten Freunde Bethans und Yoraths würden vermißt, sollten sie von ihrer Suche nicht nach Hause kehren. Die überraschendsten Mitglieder der Suche waren die Diebe. Kurz bevor die erste Gruppe aufbrach, erbat Sila, eine Diebin, um die Genehmigung, sich einer Gruppe anzuschließen. Sie hatte sich ihre Argumente geschickt zurechtgelegt, betonte ihre Fertigkeiten und den Nutzen, den sie der Gruppe bringen könnte. Es wurde ihr gestattet, sofern die Gruppenmitglieder einverstanden waren. Sie waren es nach kurzer Diskussion. Sie realisierten vermutlich, daß bei Ariath viele Reichtümer auf neue Eigentümer warteten, falls dieser Feldzug ein Erfolg werden sollte.

Die beiden Freunde hatten zusammen viel Schreckliches gesehen, so kam es, daß diese Reise eine Reise ins Schicksal zu werden begann. Zwischen den Bergen und Sernah fand sich nicht viel Leben, räumten Ariaths Truppen doch erst vor relativ kurzer Zeit in diesem Gebiet ziemlich deutlich auf. Die Beiden suchten immer Schutz in den Farmen der Ermordeten und hatten jedesmal ausreichend Zeit, die Leichen ordentlich zu begraben. Nach langen Kämpfen gegen den Wind und die Berge, waren Bethan und Yorath endlich vor dem gewaltigen, steinernen Tor, das den Eingang zur Festung bildete, angekommen. In das Tor gemeißelt fanden sie alte, mächtige Symbole, die sechs Schalter zierten. Ein Schloß war keines zu sehen. Sie waren überzeugt, dort hineinzugehen und ihr Land und ihre Freunde zu retten.

"Hier sind wir nun angelangt, mein Freund", sagte Bethan, "der Ort ohne Zurück."

"So soll es sein. Ich bin der Meinung, wir sollten eintreten, ich habe diese Kälte langsam satt", sagte Yorath und versuchte ihnen Mut zu machen. Zusammen griffen sie nach den Schaltern. Etraniens Rettung lag in ihren Händen.

Crystal Dragon

Crystal Dragon läßt sich mit bis zu vier Diskettenlaufwerken, oder von der Festplatte spielen. Sollten Sie von Diskette spielen wollen, müssen Sie eine Spielstandsdiskette erstellen. Für weitere Informationen öffnen Sie bitte das "Zuerst lesen!" Icon auf Diskette CDI.

Das ALTES LADEN/NEUES SPIEL Menü.

Wählen Sie NEUES SPIEL,
oder LADEN Sie eine früher abgespeicherte Position A-B. (Von Diskette)
oder LADEN Sie eine früher abgespeicherte Position A-G. (Von Festplatte)

Der Figuren Generator

Klicken Sie auf die Figur, die Sie ansehen wollen. Die Figur und seine Attribute werden daraufhin in der Box in der Mitte dargestellt. Alle 18 zur Auswahl stehenden Figuren haben ihre eigene Kraft, Ausdauer, Geschicklichkeit, Weisheit und Intelligenz.

Kraft:-

Fähigkeit, schwere Lasten zu tragen und mit Waffen zusätzlichen Schaden anzurichten.

Ausdauer:-

Hält die Müdigkeit zurück und schützt gegen Gift und Seuchen.

Geschicklichkeit:-

Fähigkeit, Waffen und Schilde zu gebrauchen, Schlösser zu knacken und Fallen zu entschärfen.

Weisheit:-

Fähigkeit, Objekte zu identifizieren und Schriftrollen, Pergamente und Runen zu lesen.

Intelligenz:-

Fähigkeit, Zaubersprüche zu besetzen und höchste Magie anzuwenden.

Figurenklassen

Krieger.

Krieger sind die besten Kämpfer der sechs Figurenklassen. Sie können schwere Sachen tragen und unermüdlich Schlachten überstehen. Da sie außerordentlich gut im Gebrauch von Handwaffen sind, gewinnen sie einen 15% offensiv-Bonus im Gefecht. Diese Klasse verfügt nur über geringe Weisheit und Intelligenz, weshalb sie im Runenlesen und Magie benutzen etwas unbeholfen ist. Sie lernt den Umgang mit Magie nur durch sehr viel Übung.

Der Krieger glänzt in Kraft, Ausdauer und Geschicklichkeit.

Ein sehr starker Krieger sichert sich durch die Benutzung von Schwert, Keule, Axt, Hammer, Dolch und Wurfmesser Schadensbonus.
Paladin. (Hofritter)

Paladine sind exzellente Krieger und haben, im Gegensatz zur Kriegerklasse, bessere Zauberkünste. Ihr Ehrencodex verbietet es ihnen, im Nahkampf ein Wurfgeschloß zu verwenden. Sie erhalten bei Verwendung von Handwaffen 15% Offensiv-Bonus und sind Seuchenresistent.

Der Paladin glänzt in Kraft, Ausdauer und Geschicklichkeit.

Ein sehr starker Paladin sichert sich durch die Benutzung von Schwert, Keule, Axt, Hammer und Dolch Schadensbonus.

Dieb.

Diebe können Leuten, denen sie begegnen, wertvolle Gegenstände abnehmen, vorausgesetzt, diese Leute tragen welche. Diese Gegenstände können Ringe, Kronen und Halsketten sein. Ein kompetenter Dieb muß sehr geschickt sein. Diebe können außerdem gewöhnliche Schlösser knacken, unverzauberte Fallen entschärfen, Runen lesen und sind beständig gegen Gift.

Der Dieb glänzt in Ausdauer, Geschicklichkeit und Weisheit.

Ein Dieb erhält dreifachen Schadensbonus, wenn er einen Beraubten von hinten mit einem Dolch ersticht.

Meuchelmörder.

Die Meuchelmörder oder Attentäter sind im Gebrauch mit Wurfgeschossen (Pfeil und Bogen) ungeschlagen. Sie können, wie die Diebe, unverzauberte

Fallen entschärfen und widerstehen Vergiftungen. Ungewöhnlich intelligente Meuchelmörder können höhere Magie benutzen.

Der Meuchelmörder glänzt in Kraft, Ausdauer und Intelligenz.

Meuchelmörder erhalten 20% Offensiv-Bonus und doppelten Schadensbonus bei Verwendung von Pfeil/Bogen, Schleuder/Stein, Blasrohr/Pfeil und Wurfmesser.

Geistlicher

Geistliche beherrschen die Kunst der Zaubersprüche exzellent. Außerdem sind sie fähig, unermüdlich und effektiv Schlagwaffen zu gebrauchen. Die Chance einer untoten Kreatur, einem Geistlichen zu entkommen, ist etwa 10%. Ein weiser Geistlicher kann Runen lesen und Objekte identifizieren. Eine gute Kondition schützt ihn außerdem vor Vergiftungen und Seuchen.

Ein Geistlicher glänzt in Kondition, Weisheit und Intelligenz.

Geistliche gewinnen 15% Offensiv-Bonus und 50% Schadensbonus bei Verwendung von Keule und Hammer.

Magier

Die Magier, obwohl in der ersten Stufe sehr schwach, werden später mächtige Charaktere. Sie können, da sie körperlich schwach sind, keine Waffen oder Schilde tragen, und sollten daher Nahkämpfe auf alle Fälle vermeiden. Magier können Objekte identifizieren, Runen lesen, magischen Attacken widerstehen und höchstwirksame Zaubersprüche sprechen.

Ein Magier glänzt in Geschicklichkeit, Weisheit und Intelligenz.

Magier erhalten beim Zaubern Bonuspunkte.

Inventar

Alle Figuren haben ihr eigenes Inventar, sie tragen also die Gegenstände, die sie verwenden selber. Der Spieler sollte mit verschiedenen Kombinationen von Figuren und deren Berufen experimentieren, da einige enorm nützliche Gegenstände bei sich tragen könnten. Das Inventar einer Figur kann vor Spielbeginn nicht eingesehen werden.

TP. (Trefferpunkte)

Die Trefferpunkte informieren, wieviel Schaden einer Figur im Kampf zugefügt werden kann und variiert je nach Typ. Reihenfolge der (körperlich) stärksten zur schwächsten Figur:

Paladin, Krieger, Meuchelmörder, Dieb, Geistlicher, Magier.

ZP. (Zauberpunkte)

Zauberpunkte werden zum Zaubern gebraucht. Ist der Zauber ein Erfolg, werden die Punkte abgezogen. Reihenfolge: (Figur mit den meisten Punkten zuerst)

Magier, Geistlicher, Paladin.

Krieger, Meuchelmörder und Diebe verfügen über ungefähr gleich viele Punkte.

RK. (Rüstungsklasse)

Figuren mit einer hohen Rüstungsklasse leiden bei Treffern einer nicht magischen Waffe weniger. Die Rüstungsklasse kann durch Tragen von zusätzlichen Schildern oder Rüstungen, durch Verwendung magischer Objekte, durch Arzneien oder durch Zaubersprüche erhöht werden. Reihenfolge: (Klasse mit höchster RK zuerst)

Paladin, Meuchelmörder, Krieger, Geistlicher, Dieb, Magier.

KG. (Kilogramm)

Stärkere Figuren können mehr Objekte tragen. Guter Indikator der körperlichen Kraft. ($KG = KRA \cdot 5$)

ST. (Stufe)

Alle Figuren starten das Spiel mit der 1. Stufe. Die Figurenstufe erhöht sich mit zusätzlichen Erfahrungspunkten (XP). Diese wiederum werden durch Lösen von Puzzles, zaubern, kämpfen und Entdeckungen gewonnen. Einige Figuren gewinnen auch durch Gebrauch der eigenen Fähigkeiten Punkte, zum Beispiel gewinnt ein Dieb durch den Raub eines Ringes oder durch Schlösser knacken Punkte.

Pool.

Jede Figur hat sechs Extrapunkte zur Verfügung, mit denen eine beliebige Fähigkeit verbessert werden kann. Dazu müssen Sie einfach mit der linken Maustaste in die entsprechende Statusbox klicken.

Umgekehrt kann der Spieler einer Figur Punkte abnehmen. Diese werden dann in einem Pool gesammelt. Um Punkte zu entfernen, müssen Sie mit der rechten Maustaste in das entsprechende Statusfeld klicken.

Die einzige Regel ist, daß die Basisfähigkeiten, in denen eine Figur glänzt (siehe oben), nicht unter zwölf, die anderen nicht unter sechs gehen dürfen.

Verwenden Sie unbedingt alle Extrapunkte vor Beginn des Spieles, denn nachher sind sie für immer verloren.

Rolle.

Wenn Sie auf dieses Icon klicken, werden die Fähigkeiten der zur Zeit sichtbaren Figur gelöscht und zufällig neu verteilt. Die Spannweite der zufällig verteilten Basisfähigkeiten ist $11 + 1D6$ (12-17) und $5 + 1D6$ (6-11) für die anderen Fähigkeiten. Durch diese Verteilung kann der Spieler einer Figur die maximalen 1.Stufe Fähigkeiten zuordnen. Außerdem wird jedesmal wenn ein Spieler auf das Icon klickt, der Pool zufällig neu verteilt. Die Werte des Pools gehen von 1-6 (1D6).

Benutzen sie zur Auswahl dieses Icons die linke Maustaste.

Die maximale zufällige Verteilung eines Kriegers ist:

KRA=17, AUS=17, GES=17, WEI=12, INT=12 und Pool=6

Die minimale zufällige Verteilung eines Kriegers ist:

KRA=12, AUS=12, GES=12, WEI=6, INT=6 und Pool=1

Zauberpunkte (ZP), Trefferpunkte (TP) und Rüstungsklasse (RK) verändern sich auch bei Gebrauch der Rolle. Die Spannweiten der Klassen sind unten angeführt.

Krieger: (ZP)=9+1D3, (TP)=19+2D8, (RK)=4+1D4.

Paladin: (ZP)=14+1D4, (TP)=23+2D8, (RK)=5+1D4.

Dieb: (ZP)=9+1D3, (TP)=13+2D8, (RK)=3+1D4.

Meuchelmörder: (ZP)=9+1D3, (TP)=15+2D8, (RK)=4+1D4.

Geistlicher: (ZP)=22+1D5, (TP)=12+2D8, (RK)=3+1D4.

Magier: (ZP)=29+1D6, (TP)=8+2D8, (RK)=2+1D4.

Figuren mit hohen Attributen helfen dem Spieler mit Sicherheit, die Aufgabe zu lösen.
Figuren umbenennen.

Um eine Figur umzubenennen klicken Sie einfach die Namensbox mit der linken Maustaste an. Benutzen Sie nun eine der Löschtasten, um den vorhandenen Namen zu löschen und fügen Sie den von Ihnen gewünschten durch Eintippen ein. Beenden Sie mit der Eingabetaste. Namen sind auf 12 Buchstaben begrenzt.

Annehmen.

Wenn Sie mit den Einstellungen fertig sind, klicken Sie mit der linken Maustaste auf Annehmen. Ihre Figur wird nun in eine der beiden Boxen auf der rechten Seite des Figureneditors kopiert, und die mittlere Box wird gelöscht. Um das Spiel zu beginnen, müssen Sie zwei Figuren kreieren. Gehen Sie bei der zweiten gleich vor, wie bei der Ersten.

Falls Sie eine bereits ausgewählte Figur ansehen wollen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die entsprechende Figur. Die angeklickte Figur erscheint nun im mittleren Teil und kann weiter modifiziert werden. War die mittlere Box bereits mit einer Figur besetzt, werden sie vertauscht. Klicken Sie auf Annehmen, wenn Sie fertig sind.

Abbruch.

Ein Klick auf Abbruch bringt Sie zum LADEN/SPEICHERN/NEUES SPIEL Menü zurück.

Fertig.

Dieser Knopf kann erst angeklickt werden, nachdem beide Figuren generiert worden sind.

Schwierigkeitsgrad einstellen

Anfänger. (Gelber Edelstein)

Personen, die zum ersten Mal ein Abenteuerspiel spielen, sollten diese Stufe wählen. Dies reduziert die Trefferpunkte der angetroffenen Figuren auf die Hälfte und macht Plünderungen möglich.

Abenteurer. (Blauer Edelstein)

Personen die sich im Adventure/Dungeon Genre auskennen, sollten diese Stufe wählen. Die Kreaturen haben normale Trefferpunkte, doch Vorsicht ist angebracht.

Erfahrene Abenteurer. (Roter Edelstein)

Dauerrollenspieler sollten sich für diese Stufe entscheiden. Die Figuren haben die 1.5fache Trefferpunktzahl, was ein langes, spannendes und sehr gefährliches Spiel garantieren sollte. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den gewünschten Edelstein.

Der Hauptbildschirm

Bewegungsicons.

Bewegungen in vier Richtungen sind möglich. Klicken Sie dazu auf die entsprechenden Icons in der unteren rechten Ecke. Der Pfeil nach Norden bewegt die Figur nach vorne, der nach Süden nach hinten, der nach Westen nach links und der nach Osten nach rechts. Mehrere Klicks sind erforderlich, um die Figuren schnell zu bewegen. Außerdem sind da noch je ein Pfeil nach Nordosten und einer nach Nordwesten vorhanden, um die Figur um 90° rechts oder links zu drehen. Die farbigen Edelsteine (eigentlich sind es Punkte) stellen den Schwierigkeitsgrad des Spiels dar, wobei der größere den eingestellten repräsentiert.

Steuerung über den Zahlenblock.

(7)-90° nach links drehen. (8)-Vorwärts gehen. (9)-90° nach rechts drehen.
(4)-Links gehen. (5)-Zurück gehen. (6)-Rechts gehen. (2)-Zurück gehen.

Steuerung mit den Pfeiltasten und der restlichen Tastatur.

(A)-90° nach links drehen. (V)-vorwärts gehen. (S)-90° nach rechts drehen.
(<)-links gehen. (V)-zurück gehen. (>)-rechts gehen.

(DEL)-90° nach links drehen. (HELP)-90° nach rechts drehen.

(SHIFT+Z) zeigt aktuelle Stufe, Tiefe(Z) und X,Y-Koordinaten des Spielers.
(P) Pause.

Positionierung der Figuren.

Spieler können ihre Figuren auf dem Rechteck, auf dem diese stehen, nach links oder rechts zur aktuellen Position bewegen. Links und rechts von den einzelnen Figuren sehen Sie ein kleines Rechteck. Wenn Sie das Spiel starten, sind beide Boxen links der Figuren platziert. Dies bedeutet, daß sich beide Figuren auf der linken Seite des aktuellen Standes befinden. Um eine Figur nach rechts zu bewegen, klicken Sie in eine der vier Boxen. Der Knopf wechselt von links nach rechts und die Figur steht auf der rechten Seite. Stehen Figuren am richtigen Ort, werden sie von Zaubersprüchen oder Wurfgeschossen nicht getroffen.

Die Figuren können außerdem in der Gruppe von vorne nach hinten bewegt werden. Dies geschieht, indem Sie mit der rechten Maustaste in eine der vier Boxen klicken. Die korrekte Positionierung der Figuren ist besonders in Kampfsituationen äußerst wichtig, so sollten Magier zum Beispiel immer hinter den Krieger stehen.

Inventar.

Links im Bildschirm befinden sich acht Boxen. Diese stellen das Inventar des Anführers der Gruppe dar. Ein Objekt, das während des Spiels gefunden wird, kann in einer dieser Boxen abgelegt werden. Alle Figuren beginnen das Spiel mit einigen Basisgegenständen, die in den entsprechenden Boxen angezeigt werden.

Ihr momentaner Gruppenführer wird mit einem roten Kasten hervorgehoben. Um den Führer zu wechseln, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Gesicht der gewünschten Figur. Diese wird nun rot hervorgehoben und deren Inventar wird angezeigt.

Das Aktionsfenster.

Das große Fenster in der Mitte des Schirms zeigt alle Aktionen im Spiel an. Wortgefechte, Objekte einsammeln, Türen öffnen, Begegnungen mit Figuren, das Lösen von Puzzles, Dinge stehlen und der Gebrauch von Schlüsseln geschieht alles in diesem Fenster.

Objekte.

Es gibt über tausend Objekte zu finden, viele davon sind für den Spieler von großem Nutzen.

Um ein Objekt aufzulesen, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf. Der Mauszeiger verwandelt sich daraufhin in das Objekt. Objekte können vom Inventar des Anführers im mittleren Fenster platziert werden und umgekehrt. Objekte wie Waffen, Schilde, Fackeln, Stäbe, Ruten und Seile müssen von einer Figur gehalten werden, bevor sie gebraucht werden können. Dazu platzieren Sie das Objekt einfach der Figur in eine Hand.

Manchmal findet man ein verzaubertes Objekt. Der Spieler kann durch drücken der rechten Maustaste über dem Objekt versuchen, dessen Magie zu aktivieren. Sollte das Objekt nicht oder nicht mehr verzaubert sein, geschieht nichts.

Um Magie aus einer Waffe oder einem Schild zu lösen, ist ein Doppelklick mit der rechten Maustaste erforderlich.

Die Magie in einem Objekt ist in zwei Kategorien eingeteilt: Aktive und passive Magie. Passive Magie beginnt automatisch zu wirken, zum Beispiel beim Tragen einer Rüstung. Aktive Magie muß vom Spieler gestartet werden.

Einige aktive Objekte:

Feuerballstab, Eisbolzen, Konfusionsrunen.

Einige passive Objekte:

Schutzring, Krone der Weisheit, Feuerresistenter Schild.

Einige Objekte enthalten beide Arten Magie.

Essen und Wasser.

Links von der Figur sehen Sie drei Statusanzeigen. Der erste (braune) Balken zeigt den Hunger der Figur. Sollte dieser Balken auf Null zurückgehen, verhungert Ihre Figur. Sie wird dann viel Wasser trinken, womit wir beim zweiten, blauen Balken wären. Er zeigt den Durst der Figur an. Hat eine Figur zwar Essen aber kein Wasser, wird das Essen schneller konsumiert. Sollte weder Wasser noch Essen vorhanden sein, beginnt die Figur zu sterben.

Die Kondition beeinflußt die Nahrungsaufnahme direkt.

Alle Figuren starten das Spiel mit etwas Essen. Der Nährwert eines Steaks ist größer als derjenige einer Ratte.

Um etwas, das in der Hand ist, zu essen, klicken sie mit der linken Maustaste auf das Gesicht der hungrigen Figur.

Die Spieler müssen zu Beginn des Spiels eine Wasserquelle finden.

Um eine Wasserflasche, die sich im Mauszeiger befindend, zu füllen, klickt man mit der linken Maustaste auf einen Brunnen oder eine Fontäne. Um eine größere Flasche zu füllen, sind mehrere Klicks erforderlich.

Um von einer Flasche zu trinken, klicken Sie mit der Flasche auf das durstige Gesicht.

Die Figuren können auch ohne Flasche von Brunnen trinken. Um dies zu erreichen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Wasser. Wiederholen Sie diese Prozedur, nachdem Sie den Gruppenführer gewechselt haben.

Essen und Wasser können an diversen Orten gefunden werden.

Fackeln.

Um eine Fackel zu aktivieren, legen Sie sie einfach in die Hand einer Figur. Da Fackeln eine beschränkte Brenndauer haben, sollten Sie immer einige parat haben.

Alternative Lichtquellen befinden sich im Spiel verstreut.

Selle.

Um an einem Seil hinunter zu klettern, legen Sie es in die Hand einer Figur und bewegen diese an den Rand der Grube, die Sie hinuntersteigen möchten. Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste auf das Seil. Die Figur wird eine Etage hinabgleiten.

Seile weisen unterschiedliche Längen auf, zum Beispiel erlaubt die Verwendung eines 5m Seiles den Abstieg um eine Etage. Ist die Grube tiefer und das Seil zu kurz, fällt die Figur den Rest bis zum Boden.

Man sollte nicht ohne Seil ins Ungewisse springen!

Waffen. (Handwaffen)

Es können viele verschiedene Waffen verwendet werden. Die meisten verfügen über einen eigenen Schadens- und Offensivbonus. Einige besitzen auch aktive oder passive Magie. Um eine Waffe zu aktivieren, legen Sie sie in die Hand der Figur und klicken sie mit der rechten Maustaste an. Den Schaden, den die Waffe verursacht hat, finden Sie in der Handbox neben ihr. Nachdem die Waffe abgefeuert wurde, kann sie eine kurze Zeit nicht mehr benutzt werden.

Die Figuren können im Kampf mehrere Waffen verwenden, vorausgesetzt, sie benötigen nicht zwei Hände.

Um einen Gegner im Kampf mit den Fäusten zu schlagen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine leere Hand.

Die Wiederaufbereitungszeit einer Handwaffe hängt von der Geschicklichkeit der Figur ab.

Waffen. (Feuerwaffen)

Unten links im Hauptbildschirm befinden sich zwei für automatische Waffen reservierte Einschübe. Der linke ist für Köcher reserviert, der Rechte kann Beutel oder Messergurte aufnehmen.

Pfeil und Bogen.

Legen Sie zuerst einen Bogen in eine Hand der Figur, dann einen Köcher in den linken Einschub. Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste auf den Köcher. Dessen Inhalt wird das Inventar der Figur ersetzen. Legen Sie einen Pfeil in die noch freie Hand. Nachdem der Pfeil abgeschossen wurde, wird automatisch ein neuer in die freie Hand gelegt. Es kann dann wieder geschossen werden. Ist keine Munition mehr vorhanden, wird der Autolademechanismus eingestellt.

Die abgefeuerten Pfeile können wieder eingesammelt und in den Köcher zurück gelegt werden. Um einen geöffneten Köcher zu schließen, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf. Der angezeigte Köcherinhalt wird wieder mit dem Inventar der Figur vertauscht.

Blasrohre und Blasrohrpfeile.

Dieselbe vorgehensweise wie oben, nur muß anstelle des Köchers ein Beutel für die Pfeile vorhanden sein.

Schleudern und Steine.

Dieselbe Vorgehensweise wie oben, nur muß anstelle des Köchers ein Beutel für die Steine vorhanden sein.

Beutel können in Einschübe für Köcher oder Messergurte gelegt werden.

Wurfgeschosse.

Möglicherweise findet ein Spieler Munition zu einer Waffe, die er gar nicht besitzt. Er kann diese Munition auch von Hand abfeuern. Dazu muß sie einfach in die Hand gelegt werden. Auch das automatische Wiederladen funktioniert ohne Waffe, es können sogar beide Hände gebraucht werden. Der Schaden, den den Gegnern zugefügt wird, ist allerdings ohne zugehörige Waffe bloß halb so groß.

Um ein Wurfgeschloß ohne Waffe mit der autolade Funktion abzufeuern, ist wie bei Pfeil und Bogen vorzugehen, außer daß mit der rechten Maustaste auf die Munition geklickt werden muß.

Messer werfen.

Um Messer automatisch laden zu können, ist ein Messergurt erforderlich. Der rechte autolade Einschub ist für diese Gurte reserviert. Gehen Sie wie bei Pfeil und Bogen vor.

Die Ladezeit einer automatischen Waffe hängt von der Geschicklichkeit der Figur ab.

Schilde.

Trägt die Figur einen Schild, erhöht sich ihre Abwehrkraft und somit die Schildklasse. Eine hohe Schildklasse bedeutet, daß die Figur in Nahkämpfen weniger oft getroffen wird. Der Spieler kann auch versuchen, Wurfgeschosse mit dem Schild abzuwehren, der Erfolg hängt von den Geschicklichkeitswerten der Figur ab. Um Wurfgeschosse abzuwehren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Schild.

Die Figuren können im Kampf zwei Schilde verwenden, sollte dies gewünscht sein.

Spruchrollen. (Siehe Zaubersprüche aufschreiben)

Im Spiel befinden sich viele Zaubersprüche. Sie können von allen Figuren gelesen werden. Um eine im Mauszeiger dargestellte Spruchrolle zu lesen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Figur, die den Spruch lesen soll. Der Inhalt der Rolle wird nun im Aktionsfenster dargestellt. Halten Sie die Maustaste gedrückt, bis Sie den Spruch zu Ende gelesen haben.

Folgende Informationen sind in einem Spruch enthalten:-

(1) Kategorie der Magie.

Diese kann Erde, Feuer, Luft oder Wasser sein.

(2) Typ des Spruchs.

Jede Kategorie enthält sechs verschiedene Sprüche.

(3) Noch zur Verfügung stehende Anzahl Aufrufe ('Ladung' des Spruchs).

Sprüche können bis zu 14 mal aufgesagt werden.

(4) Stufe der Magie

Die minimale Stufe ist 1, die maximale beträgt 31.

Im Spiel existiert noch eine höhere Form der Magie, die 'Alte Magie'.

Alte Magie hat auch vier Kategorien, Alte Erde, Altes Feuer, Alte Luft, Altes Wasser. Jede dieser Kategorie stellt drei mächtige Sprüche zur Verfügung.

Wenn die Ladung eines Spruchs Null erreicht hat, verschwindet die Rolle, und der Spruch auf ihr ist für immer verloren.

Um einen Spruch auf einer von einer Figur gehaltenen Rolle zu sprechen, klicken Sie mit dem rechten Mausknopf auf die Rolle.

Pergament.

Um eine im Mauszeiger dargestellte Pergamentrolle zu lesen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Figur, die die Rolle lesen soll. Der Inhalt des Papiers wird nun im Aktionsfenster dargestellt. Halten Sie die Maustaste gedrückt, bis Sie den Inhalt zu Ende gelesen haben.

Eine Figur mit geringer Weisheit wird nicht alle Pergamentrollen lesen können.

Arzneiflaschen.

Im Spiel lassen sich viele Fläschchen finden. Dem Spieler wird geraten, die Flaschen vor dem Konsum zu identifizieren. Von den Mitteln ausgegangene Effekte können permanent oder zeitlich begrenzt wirken.

Eventuell finden Sie auch Dinge, die keinen Zweck zu haben scheinen. Diese könnten später in Puzzles (Rätseln) gebraucht werden.

Rüstung. (Körperinventar)

Rüstungen und Kleidung erhöhen die Rüstungsklasse einer Figur. Um dem Gruppenführer ein Objekt im Mauszeiger anzuziehen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Aktionsfenster. Dies läßt Sie das Körperinventar des Führers sehen. Um das Inventar der anderen Figur zu sehen, müssen Sie diese zum Führer machen.

Das Körperinventar ist in drei Ebenen unterteilt. Rüstung, Kleidung und Schmuck. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine Körperbox klicken,

gelangen Sie eine Stufe tiefer, also z.B. von Rüstung zu Kleidung. Klicken Sie mit einem Objekt im Mauszeiger mit der linken Taste in die Box, gelangen Sie automatisch in die richtige Ebene.

Rüstung. (5 Einschübe)

Auf dieser Ebene kann eine Figur Elemente wie Helme, Brustplatten, Handschuhe oder Beinschienen tragen.

Kleidung. (2 Einschübe)

Hemd, Robe, Tunika und Hose.

Schmuck. (4 Einschübe)

Krone, Halskette und Ringe.

Objekte, die passive Magie verbergen, wirken sich sofort auf den Träger aus. Benutzen Sie den linken Mausknopf um ein Objekt in einen Schacht zu legen. Befindet sich bereits etwas darin, wird es durch das neue Objekt ausgetauscht.

RK. (Rüstungsklasse, Körperinventar)

Oben links im Körperinventar befindet sich eine kleine Box, die die aktuelle Rüstungsklasse des Anführers anzeigt. Die Zahl wird normalerweise in gelber Schrift dargestellt, was bedeutet, daß die Klasse nicht von Magie beeinflusst wird.

Ist die Zahl in blauer Schrift geschrieben, trägt die Figur ein magisches Rüstungsteil oder steht unter Einfluß von Magie (Arznei/Spruch).

Ist die Zahl rot, trägt die Figur ein verfluchtes Stück oder besitzt ein Objekt, das Einfluß auf die Rüstungsklasse nehmen kann.

Je höher die Zahl, desto besser der Schutz.

Klasse. (Körperinventar)

Unter den Einschüben für die Handschuhe befinden sich zwei Boxen, wovon die rechte den Beruf des Gruppenführers angibt. Diese kann während des Spiels nicht verändert werden.

Stufe. (Körperinventar)

Die linke Box zeigt die momentane Stufe des Gruppenführers dar. Diese Zahl wächst mit zunehmender Erfahrung der Figur.

Erfahrungspunkte, die für eine Stufe benötigt werden, sind in untenstehender Tabelle zusammengefaßt.

1. Stufe	1200 EP
2. Stufe	2400 EP
3. Stufe	4800 EP

4. Stufe	9600 EP
5. Stufe	19200 EP
6. Stufe	38400 EP
7. Stufe	76800 EP
8. Stufe	153600 EP
9. Stufe	307200 EP
10. Stufe	614400 EP

Der dritte Balken neben der Anzeige für Essen und Wasser gibt einen Hinweis darauf, wieviele Erfahrungspunkte zur nächsten Stufe fehlen. Ist der Balken voll, steigt die Figur eine Stufe auf.

TP. (Trefferpunkte, Körperinventar)

Diese Box stellt die Trefferpunkte des Gruppenführers in gelber Farbe dar. Wechselt die Farbe nach rot, braucht die Figur Ruhe/Schlaf oder muß geheilt werden. Geheilt werden kann mit Hilfe von Magie oder Arzneifläschchen.

Wird die Zahl blau dargestellt, steht die Figur unter Einfluß passiver Magie und hat mehr Trefferpunkte als sonst.

Durch klicken der linken Maustaste auf die Zahl wechseln Sie von Trefferpunkten zu Zauberpunkten.

ZP. (Zauberpunkte, Körperinventar)

Diese Box stellt die Zauberpunkte des Gruppenführers in gelber Farbe dar. Wechselt die Farbe nach rot, stehen weniger Punkte als normal zur Verfügung. Die Punkte können durch schlafen/ruhen oder mit Hilfe von Magie oder Arzneifläschchen regeneriert werden.

Wird die Zahl blau dargestellt, steht die Figur unter Einfluß passiver Magie und hat mehr Zauberpunkte als sonst.

KG (Körperinventar)

Die Summe aller Gegenstände und Kleidungsstücke, die der Gruppenführer trägt, wird hier dargestellt. Wenn ein Spieler wissen möchte, wieviel eine Figur, ohne physikalischen Schaden zu nehmen, tragen kann, klickt er mit der linken Maustaste auf KG. Wird Ihre Figur mit Objekten überladen, also KG größer als das zulässige Maximum, wechselt dieses Feld nach rot. Die Beweglichkeit der Figur wird durch überladen eingeschränkt und der Nahrungsmittelverbrauch angehoben.

Lassen Sie die linke Maustaste über KG gedrückt, wechseln Sie zwischen KG und MAX.

MAX. (Körperinventar)

Diese Zahl stellt das maximale Gewicht dar, das vom Gruppenführer risikolos getragen werden kann.

Wunden. (Körperinventar)

Wird eine Figur verletzt, ist es unumgänglich, die Wunden so schnell wie möglich zu behandeln. Werden die Wunden nicht behandelt, eitem sie und die Figur wird verseucht. Verletzungen beeinträchtigen außerdem die Beweglichkeit. Eine schwerverletzte Figur bremst die Gruppe, was bedeutet, daß schnellere Kreaturen die Gruppe einfacher einholen können.

Eine Figur kann an Kopf, Händen, Körper und Beinen verletzt werden.

Die Verletzungen werden mit einer roten Box im Körperinventar des Gruppenführers angezeigt und können mit Hilfe von Zaubersprüchen oder Arzneien geheilt werden. Figuren mit mehreren Verletzungen können mehrere Kuren benötigen. Jede Figur kann bis zu zehn Wunden haben, verteilt auf zwei pro Box.

Sobald Verletzungen eintreten, nehmen die Trefferpunkte ab. Die Geschwindigkeit der Abnahme hängt von der Verfassung der Figur ab. Trefferpunkte durch Verletzungen werden über der Gesichtsbox der Figur in roter Farbe angezeigt.

Verseuchung. (Körperinventar)

Ganz rechts in der Inventaranzeige, neben dem rechten Handschuheinschub, befindet sich der Seuchenanzeiger des derzeitigen Führers. Wird eine Figur verseucht, erscheint ein gelber Balken, der den Fortschritt der Verseuchung widerspiegelt. Die Ausbreitungsgeschwindigkeit hängt von der Verfassung der Figur ab. Verseuchungen werden durch Zaubersprüche oder Arzneien geheilt.

Wird eine Figur verseucht, beginnt sie Trefferpunkte zu verlieren. Trefferpunkte durch Verseuchungen werden über der Gesichtsbox der Figur in gelber Farbe angezeigt.

Vergiftung. (Körperinventar)

Ganz links in der Inventaranzeige, neben dem linken Handschuheinschub, befindet sich der Vergiftungsanzeiger des derzeitigen Führers. Wird eine Figur vergiftet, erscheint ein grüner Balken, der den Fortschritt der Vergiftung widerspiegelt. Die Ausbreitungsgeschwindigkeit hängt von der Verfassung der Figur ab. Vergiftungen werden durch Zaubersprüche oder Arzneien geheilt.

Wird eine Figur verseucht, beginnt sie Trefferpunkte zu verlieren. Trefferpunkte durch Vergiftungen werden über der Gesichtsbox der Figur in grüner Farbe angezeigt.

Eine Figur kann gleichzeitig verwundet, verseucht und vergiftet sein.

Um das Körperinventar zu verlassen, klicken Sie mit der rechten Maustaste irgendwo außerhalb der Körperboxen des Führers.

Lagern. (Körperinventar)

Hin und wieder sollte den Figuren ein wenig Schlaf gegönnt werden. Dazu klicken Sie mit der linken Maustaste auf den 'Lagern'-Knopf oben rechts im Körperinventar-Schirm des Gruppenführers.

Ein Klick auf 'Figur schlafen legen' läßt Figuren, die sich zu regenerieren brauchen, schlafen. Schlafende Figuren haben einen schnelleren metabolischen Umsetzungsprozeß, was dazu führt, daß Trefferpunkte, Zauberpunkte und die Ausdauer schnell wieder Maximalwerte erreichen. Die Figuren werden bei Erreichen des Maximums automatisch geweckt.

Schlaf heilt keine Vergiftungen, Verseuchungen oder Wunden.

Die Schlafenden können jederzeit durch einen Klick mit der linken Maustaste geweckt werden.

Wird die Gruppe im Schlaf angegriffen, werden die Figuren automatisch geweckt und das Aktionsmenü in den Vordergrund gebracht. Versucht ein Spieler eine verseuchte, vergiftete oder verwundete Figurschlafen zu legen, wird diese nur kurze Nickerchen machen können. Spieler können eine Figur durch anklicken mit der linken Maustaste schlafenlegen.

Weiterspielen (Lagern Menü)

Ein Klick mit der linken Maustaste auf 'Weiterspielen' läßt den Spieler zum Aktionsfenster zurückkehren.

Spiel laden. (Lagern Menü)

Um ein früher gespeichertes Spiel zu laden, klicken Sie mit der linken Maustaste auf 'Spiel laden'. Wählen Sie ein Spiel aus. (A-G auf Festplatte / A-B auf Diskette).

Spiel speichern als. (Lagern Menü)

Um ein Spiel abzuspeichern, klicken Sie mit der linken Maustaste auf 'Spiel speichern als'. Wählen Sie ein Spiel aus. (A-G auf Festplatte / A-B auf Diskette).

Pause. (Die 'p' Taste)

Der Spieler kann durch Drücken der 'p' Taste das Spiel jederzeit anhalten. Fortsetzen hebt die Pause auf.

Tips und Tricks.

Der Spieler gewinnt durch Anklicken der Runen auf dem Pausenschirm zusätzliche Informationen zur jeweiligen Stufe. In jeder Stufe sind sechs Hilfen erhältlich, die einen kurzen aber nützlichen Einblick in Ariaths Reich geben.

Diese Funktion ist nur Anfängern und Abenteurern zugänglich.

Verfluchte Objekete.

Der Spieler kann Mühe bekommen, einmal an sich genommene, verfluchte Objekete wieder loszuwerden. Verfluchte Objekete können eine Figur in verschiedener Weise beeinflussen. Da sie bösen Ursprungs sind, meist in böser.

Die Spieler werden die verfluchten Objekete durch die entsprechenden

Zaubersprüche wieder los.

Behälter. (Kisten, Beutel, Köcher und Messergurte)

Um einen Behälter zu öffnen, muß er sich in einer Hand, dem Inventar oder einem autolade Einschub einer Figur befinden und mit der rechten Maustaste angeklickt werden. Der Inhalt des angeklickten Behälters wird nun angezeigt und Objekete können daraus entnommen, ausgetauscht oder hineingetan werden. Mit einem Klick der rechten Maustaste wird der offene Behälter wieder geschlossen.

Einige Behälter nehmen nur bestimmte Objekete auf. (Zum Beispiel nimmt der Köcher nur Pfeile auf.) Falls ein Objekt nicht in einen Behälter getan werden kann, ist es vom falschen Typ oder zu groß. Behälter können andere enthalten. Zum Beispiel findet ein Beutel in einer Kiste platz.

Zaubersprüche aufschreiben. (Siehe Spruchrollen)

Einige Figuren beginnen das Spiel mit Zaubersprüchen auf Pergamentrollen. Oben rechts am Schirm finden Sie das Zauberbuch Ihres Gruppenführers und oberhalb des Buches die Kategorie der Magie.

Braunes Buch -> Erden Magie
Rotes Buch -> Feuer Magie
Grünes Buch -> Luft Magie
Blaues Buch -> Wasser Magie

Um zwischen diesen Kategorien zu wechseln, klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen der vier Knöpfe links und rechts des zur Zeit angewählten. Die Farbe der Knöpfe repräsentiert die Kategorie der Magie (siehe oben).

Unterhalb des Spruchbuches finden Sie die Stufe des Gruppenführers. Je höher die Figuren aufsteigen, desto größer wird auch diese Zahl. So können Sprüche unterschiedlicher Mächtigkeit (bis zu jener des Gruppenführers) gesprochen werden. Um die Stufe eines Spruches zu erhöhen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die neue Stufe. Die Box, die Sie ausgewählt haben, wird nun mit einem roten Hintergrund unterlegt.

Höhere Stufen als die der Figur werden nicht angezeigt.

Unter der Spruchstufe befindet sich ein großes Rechteck mit schwarzem Hintergrund, worin geschriebene Zaubersprüche jeder Kategorie angezeigt werden. Zu Beginn eines Spiels ist das Zauberbuch jeder Figur leer. Um einen Spruch, der im Mauszeiger dargestellt ist, ins Buch zu schreiben, wählen Sie zuerst das richtige Buch aus (Kategorie!), öffnen es und klicken dann mit der linken Maustaste darauf. Der Spruch erscheint dann unter der Spruchstufe.

Ein Spruch kann nicht geschrieben werden, wenn er eine höhere Stufe als die Figur hat. Diese Regel gilt nicht für Zauberer. Sprüche, die schon im Buch sind, können nicht nochmals geschrieben werden. Ist ein Spruch einmal im Buch notiert, vergißt ihn die Figur nicht wieder. Er kann dann so oft gesprochen werden, wie die Figur Zauberpunkte hat.

Zaubern.

Bevor sie zaubern müssen Sie, durch einen Klick mit der linken Maustaste auf einen der vier Knöpfe, die gewünschte Kategorie wählen.

Jetzt wählen Sie die Stufe, auf der gezaubert werden soll.

Letztendlich brauchen Sie nur noch einen Doppelklick mit der linken Maustaste auf den Spruch zu tätigen. Der Zauberspruch wird ausgeführt.

Bei einigen Sprüchen muß der zweite Mausklick auf eine der zwei Figuren folgen. Diese Sprüche werden 'gerichtet' genannt.

Es kann durchaus sein, daß einige Sprüche am Anfang nicht funktionieren. Zaubern ist eben Übungssache.

Nachstehend eine komplette Liste der Sprüche, die im Spiel gefunden werden können.

Spruchliste. (Siehe Elementarer Zauberspruchführer)

Erde	Feuer	Luft	Wasser
Kraft	Magisches Wurfgeschloß	Runen lesen	Gruppe heilen
Magische Karte	Objekt identifizieren	Kompaß	Gruppenschild
Schild	Heilen	Blitz	Licht
Wunden heilen	Feuerball	Vergiftung heilen	Verfluchtes entfernen
Verbannen	Wahre Sicht	Verseuchung heilen	Wasserbolzen
Falle zeigen	Hitze Widerstehen	Verwirrung	Wiederbeleben

Alte Sprüche

Erde	Feuer	Luft	Wasser
Felswand	Feuerbolzen	Heiligen	Wasserkugel
Aufladen	Regenerieren	Gottesschlag	Eisbolzen
Böses zurückhalten	Teleportieren	Giftball	Sättigen

Passive Magie Anzeigen.

Unter den Zauberbucheinträgen befinden sich sechs kleine Rechtecke. Wird ein passiver Zauberspruch ausgeführt, wie zum Beispiel Kraft, leuchtet eines dieser Rechtecke auf. Der Spieler sieht nun, welche Magie einer Figur zugute kommt. Alle Sprüche haben eine Dauer, manchmal abhängig von der Stufe auf der sie ausgesprochen wurden.

1. Rechteck zeigt Kraft in grün.
2. Rechteck zeigt Hitzebeständigkeit in rot.
3. Rechteck zeigt Schild in beige.
4. Rechteck zeigt Gruppenschild in weiß.
5. Rechteck zeigt Wahre sicht in blau.

6. Rechteck zeigt Magische Karte in gold.

Magische Karte.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das 'Magische Karte' Licht (gold) um eine Karte Ihrer Umgebung zu einzusehen. Die Karte kann, durch Bewegen des Mauszeigers an den Rand des Kartenfensters, in alle Richtungen verschoben werden. Spieler, die den Schwierigkeitsgrad 'Anfänger' gewählt haben, sehen die Karte immer vor sich.

Um die Karte zu verlassen, drücken Sie die rechte Maustaste.

Attribute.

Ein Spieler kann jederzeit die Attribute der Figuren abfragen, indem er den Knopf zwischen dem Inventar- und den Autoladeeinschüben mit der linken Maustaste anklickt. Nochmaliges klicken schaltet diese Funktion wieder aus.

Das Inventar des Gruppenführers wird nun durch eine Marmortafel ersetzt, die den momentanen Stand von Kraft, Ausdauer, Geschicklichkeit, Weisheit und Intelligenz darstellt.

Normale Werte werden gelb dargestellt, magisch verbesserte blau und schlechtere rot.

Rechts von jeder Figur befinden sich drei Balken, ein roter (Trefferpunkte), ein grüner (Verfassung) und ein goldener (Zauberpunkte).

Gesundheit. (Roter Balken)

Es gibt viele Möglichkeiten für eine Figur, Trefferpunkte zu verlieren. Einige sind: In Wände rennen, Gift, Verseuchung, Wunden, Attacken von Kreaturen, in Gruben fallen, Wurfgeschosse, Zaubersprüche und Hunger.

Erreichen die Trefferpunkte einer Figur Null, stirbt sie auf der Stelle. Ihre Punkte können durch Ruhe/Schlaf, Arzneien oder Magie regeneriert werden.

Eine Figur, deren Essens- und Wasser- und Verfassungsbalken (braun, blau und grün) Null werden, kann die Punkte nicht durch Schlaf zurückgewinnen. Dies ist, weil sich Essen und Wasser direkt in der Verfassung widerspiegelt und Ausdauer in Treffer- und Zauberpunkte verwandelt wird. Paladine und Krieger wandeln den größeren Teil ihrer Verfassungspunkte in Trefferpunkte, während Zauberer den größeren Teil für Zauberpunkte verwenden.

Verfassung. (Grüner Balken)

Die Verfassung einer Figur hängt direkt von ihrer Ausdauer ab.

Dies bedeutet, daß Figuren mit hohen Ausdauerwerten wie der Krieger, schwere Lasten tragen, rennen und lange kämpfen können, ohne müde zu werden. Die Figuren können ihre Verfassung durch Ruhe/Schlaf oder Magie aufbessern.

Überbeladene Figuren werden schnell müde.

Zauberpunkte. (ZP, Goldiger Balken)

Wird ein Zauberspruch ausgesprochen, wird ein gewisser Prozentsatz der Zauberpunkte verbraucht.

Wieviel hängt von der Stufe des Zauberspruches ab.

Nicht alle Zaubersprüche einer Stufe kosten gleichviele Zauberpunkte.

Zauberpunkte werden durch Schlaf und Arzneien verbessert.

Erfahrung und Stufen.

Erfahrungspunkte werden im ganzen Spiel in unterschiedlicher Menge gefunden. Zum Beispiel erhält eine Figur mehr Erfahrungspunkte, wenn sie einen Drachen tötet, als wenn sie einen Wächter tötet. Wechselt eine Figur eine Stufe höher, verändern sich die Attribute, inklusive Treffer- und Zauberpunkte. Wieviel hängt von der Figurenklasse ab.

Nachrichtenspeicher.

Unter dem Aktionsfenster befindet sich der Nachrichtenbereich. Wichtige, im Zusammenhang mit der Figur stehende Nachrichten werden dort dargestellt.

Hier einige Nachrichten, die von Zeit zu Zeit erscheinen:

"Morlock ist verletzt."
"Thelzidra verhungert."
"Diese Runen verwirren Sirina."
"Eine Kreatur flieht vom Kampf."
"Etrigan ist wiederauferstanden."

Zeitweise kann es vorkommen, daß mehrere Nachrichten zur selben Zeit erscheinen. Für diesen Fall existiert ein Rückblendebereich, der die letzten zehn Nachrichten speichert.

Um den Rückblendebereich einzusehen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Nachrichtenanzeiger. Klicke mit der linken Maustaste bringen Sie vorwärts durch den Speicher.

Tod und Wiederauferstehung.

Figuren, die während des Spiels sterben, verschwinden. Alle Objekte, die von ihr getragen wurden, fallen zu Boden, ebenso der Schädel. Der Schädel der toten Figur ist sehr wichtig.

Um eine Figur wieder zum Leben zu erwecken, legen Sie den deren Schädel in die Hand eines Gruppenmitglieds. Dann sagen Sie den Wiederbelebungs Zauberspruch. Alternativ können Sie den Schädel in die eine Hand und ein Objekt, das Figuren wiederbeleben kann, in die andere nehmen und ein Punkt des Objektes zur Wiederbelebung verbrauchen.

Eine tote Figur muß mit der richtigen Stufe Magie wiederbelebt werden. Also müßte ein toter 5. Stufe Zauberer mit einem 5. Stufe Spruch wiederbelebt werden.

Die Zauberspruchliste einer wiederbelebten Figur wird regeneriert.

Schlüssel.

Es existieren viele verschiedene Schlüssel, und die meisten haben eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Schloß, dem sie zugehören.

Um einen sich im Mauszeiger befindlichen Schlüssel zu verwenden, klicken Sie mit der linken Maustaste in ein Wand- oder Türschloß.

Schlüssel, die mehrfach verwendet werden können, bleiben im Mauszeiger enthalten, nachdem sie gebraucht wurden.

Schlösser knacken. (Dieb)

Diebe besitzen die Fähigkeit, gewisse Schlösser zu knacken. Dazu müssen sie sehr geschickt sein und einen Dietrich besitzen. Um einen sich im Mauszeiger befindlichen Dietrich zu benutzen, wählen Sie einen Dieb als Gruppenführer und klicken mit der linken Maustaste auf das zu knackende Schloß. Ein Dieb mit durchschnittlichen Geschicklichkeitswerten kann beim Lösen dieser delikaten Aufgabe mehrfach scheitern.

Dinge stehlen. (Dieb)

Diebe können diverse Dinge von Kreaturen, denen sie begegnen stehlen. Um etwas erfolgreich mitlaufen zu lassen, muß der Dieb sehr geschickt sein und sich am selben Ort wie sein Opfer aufhalten. Um etwas zu stehlen, machen Sie einen Dieb zum Anführer der Gruppe und klicken mit der linken Maustaste auf das Opfer. War der Diebstahl erfolgreich, befindet sich das Objekt im Mauszeiger.

Fallen entschärfen. (Dieb/Meuchelmörder)

Diebe und Meuchelmörder haben die Fähigkeit, unverzauberte Fallen zu entschärfen. Viel Geschick ist erforderlich, da eine falsche Bewegung die Falle auslösen könnte. Wählen Sie zum Entschärfen einer Falle zuerst einen Dieb oder Meuchelmörder als Führer und klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Falle. Objekte, die von der Falle entfernt wurden, erscheinen im Mauszeiger.

Elementarer Zauberspruchführer

Erden Magic.

Kraft	Kraft +1 pro Stufe. Dauert 4 Minuten.
Magische Karte	Dauert 3 Minuten, +90 Sekunden pro Stufe.
Schild	Schildklasse +1 pro Stufe. Dauert 2 Min, +1 Min pro Stufe
Wunden heilen	Heilt eine Wunde pro Stufe des Spruchs
Verbannen	Verbannt magische Kraftfelder mit gleicher oder niedrigerer Stufe.
Falle zeigen	Dauert 2 Min, +30 Sek. pro Stufe.

Feuer Magie.

Magisches Wurfgeschöß	Fügt, je nach Stufe, 4 bis 154 Trefferpunkte zu.
Objekt identifizieren	Erfolgt, falls Spruchstufe größer oder gleich Spielstufe geteilt in 3.
Heilen	Heilt, je nach Stufe, 6 bis 150 Trefferpunkte.
Feuerball	Fügt, je nach Stufe, 15 bis 194 Trefferpunkte zu.
Wahre Sicht	Wehrt Illusionen ab. Dauert 3 Min. +30 Sek. pro Stufe.
Hitze Widerstehen	Dauert 3 Min. Pro Stufe -2% des Schadens durch Hitzeverfluchung.

Luft Magie.

Runen lesen	Dauert 2 Min. Liest Runen auf Spielstufe.
Kompaß	Dauert 2 Min. +2 Min. pro Stufe.
Blitz	Fügt, je nach Stufe, 10 bis 150 Trefferpunkte zu.
Vergiftung heilen	Kuriert 2*Stufe der Vergiftung in %
Verseuchung heilen	Kuriert 2*Stufe der Verseuchung in %
Verwirrung	Verwirrt Ziel für 2 Sek. +1 Sek. pro Stufe.

Wasser Magie.

Gruppe heilen	Heilt, je nach Stufe, 6 bis 150 Trefferpunkte der Gruppe.
Gruppenschild	+1 Schildklasse pro Stufe. Dauert 2 Min. +60 Sek. pro Stufe.
Licht	Dauert 4 Min. +60 Sek. pro Stufe.
Verfluchtes entfernen	Entfernt ein verfluchtes Objekt pro Zauberstufe.
Wasserbolzen	Fügt, je nach Stufe, 10 bis 200 Trefferpunkte zu.
Wiederbeleben	Läßt Figur mit gleicher oder schlechterer Stufe wie der Zauber wiederauferstehen.

Alte Magie

Alte Erden Magie.

Felswand	Dauert pro Stufe 20 Sek.
Aufladen	Lädt magische Objekt je nach Stufe auf.
Böses zurückhalten	Dauert 8 Sek. pro Stufe.

Alte Feuer Magie.

Feuerbolzen	Fügt, je nach Stufe, 11 bis 250 Trefferpunkte zu.
Regenerieren	Regeneriert pro Stufe 10% Trefferpunkte und Verfassung.
Teleportieren	Radius des Teleporters = Stufe *2.

Alte Luft Magie.

Heiligen	Heiligt einen Bereich. Dauert 30 Sek. pro Stufe.
Gottesschlag	Fügt, je nach Stufe, 274 bis 490 Trefferpunkte zu.
Giftball	Fügt für 3+Spielstufe Sprüche 2 bis 50 Trefferpunkte zu.

Alte Wasser Magie.

Wasserkugel	Fügt, je nach Stufe, 11 bis 210 Trefferpunkte zu.
Eisbolzen	Fügt, je nach Stufe, 27 bis 279 Trefferpunkte zu.
Sättigen	Nährt 10% pro Stufe von Essen und Trinken.

Alle Zeitangaben beziehen sich auf Zaubersprüche auf den Stufen 1 bis 10. Zaubersprüche und magische Objekte können die genannten übertreffen.

Einige Zaubersprüche haben eine Wiederaufbereitungszeit, so daß sie nicht sofort nach Ablauf der Zeit erneut zur Verfügung stehen können.

Fallen zeigen. (Erden Magie)

Entdeckt mechanische und magische Fallen, die in der näheren Umgebung lokalisiert sind. Nähert sich die Figur einer solchen Falle, beginnt das Licht in der Mitte der Bewegungsicons zu leuchten. Das Licht scheint am hellsten, wenn die Figur direkt neben der Falle steht.

Dieser Zauberspruch entdeckt den Auslösemechanismus der Falle nicht.

Objekt identifizieren. (Feuer Magie)

Ein sehr weiser Führer wird Objekte im Mauspfad ohne Magie identifizieren können. Um ein Objekt magisch zu identifizieren, legen Sie das Objekt in die Hand der Figur und sprechen nachher den Zauberspruch. Wurde das Objekt bereits identifiziert, geschieht nichts.

Da dieser Zauberspruch nicht gelenkt werden kann, muß derjenige, der ihn sprechen kann, das Objekt halten.

Teleport. (Alte Feuer Magie)

Wird dieser Zauberspruch aufgerufen, wird der Bildschirm durch die Karte ersetzt. Um eine Destination zu wählen, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste in das Quadrat, das Sie erreichen wollen. Destinationen außerhalb der Reichweite des Teleporters werden ausgegrenzt dargestellt und können nicht angewählt werden. Der Radius ist von der Stufe abhängig.

Heiligen (Alte Luft Magie)

Dieser Spruch heiligt einen kleinen Bereich um die Gruppe. Kreaturen können den geheiligten Bereich während der Dauer nicht betreten, außer sie wurden darin gefangen. Gefangene Kreaturen können sich während der Spruch wirkt nicht bewegen, sind aber trotzdem aktiv.

Böses zurückhalten (Alte Erden Magie)

Während der Wirkungszeit werden alle Kreaturen der Stufe absolut unbeweglich gemacht.

Aktionen.

Andere Aktionen als angreifen und verteidigen können zu einem Freischlag für den Gegner führen, zum Beispiel könnte der Gegner einen Fluch über die Gruppe hängen oder mit den Waffen Figuren verletzen. Keine Freischläge werden bei Aktionen außerhalb des Aktionsfensters, wie zum Beispiel dem Wechseln der Waffen oder dem Vorbereiten eines Spruches erteilt. Objekte, die im Aktionsfenster von Hand abgefeuert werden, führen ebenfalls nicht zu einem Freischlag.

Freischlag.

Ein Freischlag wird vergeben, wenn eine Figur im Kampf andere Aktionen ausführen will. Figuren, die nicht kämpfen sind einfache Ziele.

Einige Beispiele:

Eine Figur

- nimmt Gegenstände vom Boden auf.
- betätigt Schalter an Wänden oder Türen.
- konnte einen Diebstahl nicht erfolgreich durchführen.
- schließt eine Türe auf.
- trinkt von einem Brunnen oder einer Fontäne.

Falls eine Kreatur die Gruppe nicht anschaut und eine dieser Aktionen geschieht, tritt die Freischlag- Regel nicht ein.

Kreaturen.

Alle Kreaturen verfügen über eigene Intelligenz, Angriffsraten, Aggression, Geschwindigkeit, Trefferpunkte, Schaden, Schildklasse, Reserveaktionen und Widerstand gegen Magie. Einige sind gegen Gift, Waffenangriffe, spezifische Zaubersprüche oder -kategorien immun. Einige können sich sogar während den Kämpfen heilen und zaubern. Manchmal benutzen Kreaturen Treppen, Teleporter, öffnen oder schließen Türen und greifen aus dem Hinterhalt mit Zaubersprüchen oder Wurfaffen an.

Viel Spaß mit CRYSTAL DRAGON
wünschen Ihnen
Black Legend und Magnetic Fields

