



Enlightenment

(Druid II)

Design: Dene Carter/ElectraLyte

CBM 64 - Programm: Andrew Bailey

Spektrum - Programm: Brian Pollock

Amstrad - Programm: Owen Hines

Musik: David Hanlon

CBM 64 - Sprach: Simon Pick

CBM 64 und Amstrad - Ladebild: Paul Docherty

Spektrum - Ladebild: Kevin Wallace

Hanbuch: Tony Beckwith

Titelbild: Alan Craddock

Illustrationen: Angus McKie

Erschiene bei Firebird Gold, Telecomsoft.

Einhundert und drei Jahre vergehen . . .

Einhundert und drei Jahre nach seiner Vertreibung aus Belorn ist Acamantor zurückgekehrt.

Der Druiden Hasrinaxx war im Wald von Argoth auf der Suche nach frischen Misteln für seinen neuen Zaubertrank. In der Ferne sah er einen blühenden Busch, und er machte sich dorthin auf. Als er die kleine Lichtung davor überquerte, schreckte er plötzlich zurück. Ging seine Phantasie mit ihm durch oder hatte sich der Busch gerade wirklich bewegt? Da - wieder!

Zu spät erkannte er das Wildschwein, das auf ihn zugerannt kam. Er stolperte rückwärts und schrie vor Schmerz auf, als das Wildschwein seinen Rüssel unter seine Gewänder wühlte und ihn in das Bein biß, mit dem er versuchte, das Tier zu treten. Geschwind richtete Hasrinaxx seinen Ringfinger auf den Eber und sprach zwei kurze Worte eines mystischen Druidenspruches. Ein kleiner



Blitzstrahl schoß aus seinem Finger hervor und entlud sich im Rücken des Wildschweins. Das Tier quiekte vor Schmerz und verschwand im Gestrüpp.

“Wie dumm von mir, so unvorbereitet zu sein!”, dachte der Druid. “Ich habe zu lange in der Sicherheit meines Dorfes gelebt. Die Zeiten sind vorbei, als ich die Acamantors Dämonenfürsten zu den dunklen Ebenen zurücksandte, wo sie hergekommen waren. Seitdem sind über hundert Jahre vergangen, und meine Zauberkraft ist zwar gewachsen, aber meine geistigen Kräfte sind geschwunden. Meine Druidensekte

hat mich verstoßen, weil ich mit gefährlicher Zauberei experimentierte. Ich habe mich von der Natur und den Göttern der Elemente Erde, Wind, Feuer und Wasser abgesondert. Und jetzt lähmt das Alter meinen Verstand. Was bleibt einem solchen Versager von Druiden noch im Leben?" Wenn Hasrinaxx nur geahnt hätte, welche Abenteuer auf ihn zukommen sollten.

Hasrinaxx dachte wieder an das Wildschwein, "Seltsam, daß ein Tier aus dem Wald einen Menschen angreift. Und noch dazu einen Druiden, einen Freund aller Tiere, ja der Natur selbst!" Womöglich war es ein Zeichen der Götter, Mutter Erde persönlich versuchte ihm mitzuteilen, daß er als einer der wenigen verbliebenen Großen Druiden nachließ.

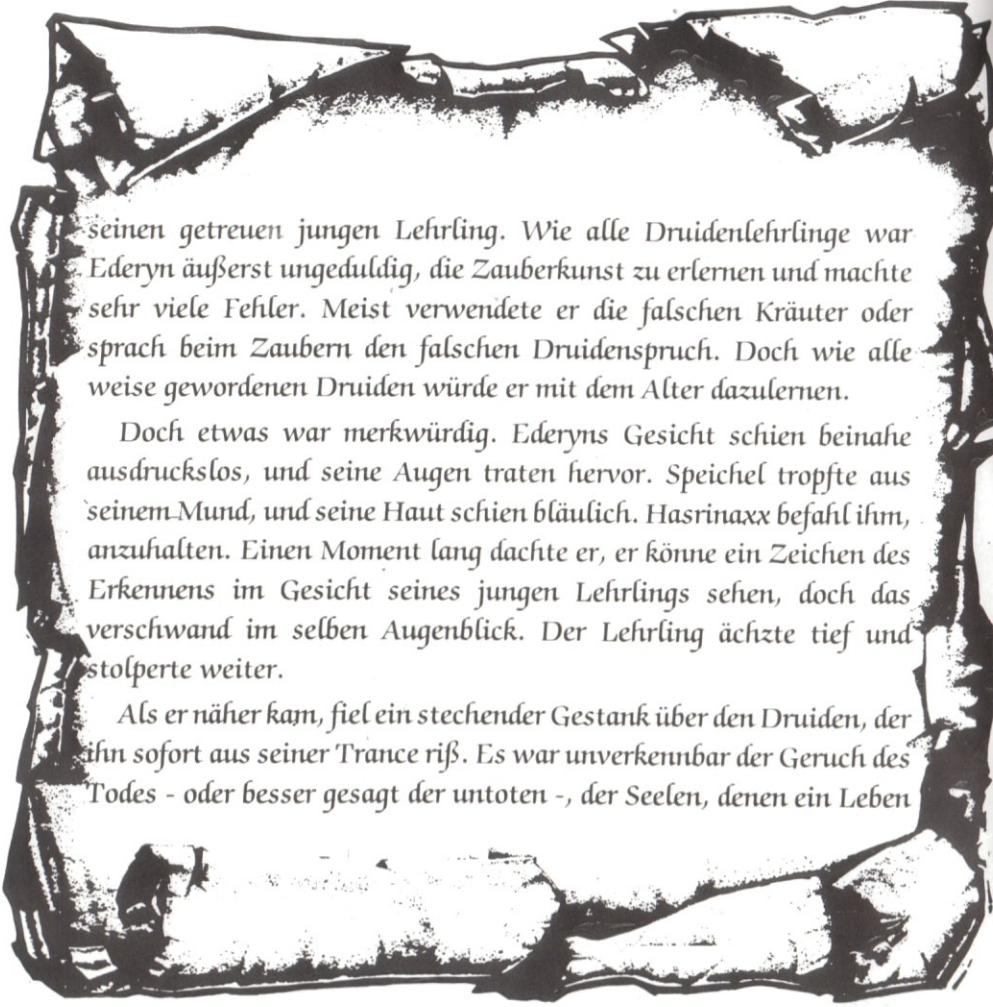
"Nein, das ist Unsinn", dachte er. "Die Götter würden niemals Tiere für ihren Kampf benutzen. Das wäre wider die geheiligten Gesetze der Natur." Er fragte sich wieder: Warum sollte ein

Wildschwein ihn angreifen? "Es schien Angst zu haben, vor etwas davonzulaufen. Doch wover? Was nur könnte ein Wildschwein im Wald von Argoth erschrecken? Menschen?"

Nein! Hasrinaxx hätte gespürt, wenn Menschen in der Nähe gewesen wären. Doch etwas anderes, nahezu Ätherisches, spürte er. Ein Gefühl, das er lange nicht mehr gespürt hatte. Nicht, seit er die Dämonenfürsten aus dem Turm von Acamantor bezwungen hatte. Doch das lag viele Jahre zurück. Die Wunden, durch die die dunklen Ebenen Zugang zu dieser Welt fanden, würden sich nie wieder öffnen. Die Sekten der Großen Druiden hatten sie verschlossen, nachdem die Dämonenfürsten vertrieben worden waren, mit mächtiger, mystischer Magie.

Hasrinaxx schob diese Gedanken beiseite und begann, sich um sein verletztes Bein zu kümmern. Es gab nichts, was ein kleiner Heilkräuterumschlag nicht heilen könnte.

Als er den Weg nach Ishmar entlangstolperte, sah er Ederyn



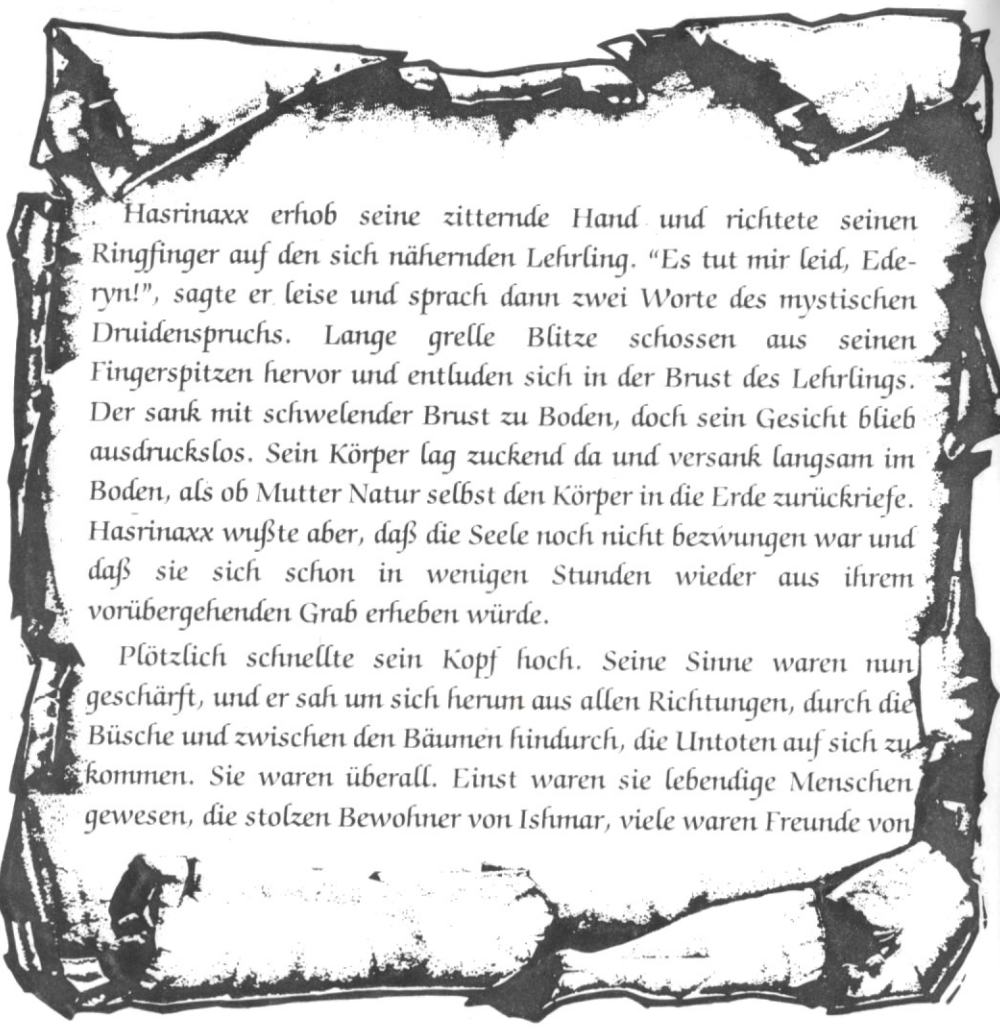
seinen getreuen jungen Lehrling. Wie alle Druidenlehrlinge war Ederyn äußerst ungeduldig, die Zauberkunst zu erlernen und machte sehr viele Fehler. Meist verwendete er die falschen Kräuter oder sprach beim Zaubern den falschen Druidenspruch. Doch wie alle weise gewordenen Druiden würde er mit dem Alter dazulernen.

Doch etwas war merkwürdig. Ederyns Gesicht schien beinahe ausdruckslos, und seine Augen traten hervor. Speichel tropfte aus seinem Mund, und seine Haut schien bläulich. Hasrinaxx befahl ihm, anzuhalten. Einen Moment lang dachte er, er könne ein Zeichen des Erkennens im Gesicht seines jungen Lehrlings sehen, doch das verschwand im selben Augenblick. Der Lehrling ächzte tief und stolperte weiter.

Als er näher kam, fiel ein stechender Gestank über den Druiden, der ihn sofort aus seiner Trance riß. Es war unverkennbar der Geruch des Todes - oder besser gesagt der untoten -, der Seelen, denen ein Leben



in der Nachwelt versagt ist, und die dazu verdammt sind, ewig als wandelnde Tote auf der Erde zu bleiben.



Hasrinaxx erhob seine zitternde Hand und richtete seinen Ringfinger auf den sich nähernden Lehrling. "Es tut mir leid, Ederyn!", sagte er leise und sprach dann zwei Worte des mystischen Druidenspruchs. Lange grelle Blitze schossen aus seinen Fingerspitzen hervor und entluden sich in der Brust des Lehrlings. Der sank mit schwelender Brust zu Boden, doch sein Gesicht blieb ausdruckslos. Sein Körper lag zuckend da und versank langsam im Boden, als ob Mutter Natur selbst den Körper in die Erde zurückriefe. Hasrinaxx wußte aber, daß die Seele noch nicht bezwungen war und daß sie sich schon in wenigen Stunden wieder aus ihrem vorübergehenden Grab erheben würde.

Plötzlich schnellte sein Kopf hoch. Seine Sinne waren nun geschärft, und er sah um sich herum aus allen Richtungen, durch die Büsche und zwischen den Bäumen hindurch, die Untoten auf sich zu kommen. Sie waren überall. Einst waren sie lebendige Menschen gewesen, die stolzen Bewohner von Isfimar, viele waren Freunde von



Hasrinaxx gewesen. Nun waren sie wandelnde Untote, mußten die Lebenden angreifen - sie waren eifersüchtig auf diejenigen, die noch am Leben waren. Hasrinaxx hatte Mitleid mit ihren armen Seelen.



Er hörte eine Donnerschlag und sah, wie sich in der Ferne über dem einst friedlichen Land Belorn die Wolken zum Gesicht eines dunklen, böse blickenden Magiers zusammenballten. Er wußte, dies war das Werk Acamantors und seiner Dämonenfürsten. Er würde nach Ishmar zurückkehren und von dort aus Rache nehmen, und schließlich diesem Übel ein Ende setzen - und den Dunklen Magier persönlich vernichten!



Er durchsuchte seinen kleinen Beutel und fand den Gegenstand, den er brauchte. Er hielt das kleine silberne Kruzifix mit der rechten Hand hoch. Es leuchtete in der Sonne. Sofort zogen sich die Untoten in die Büsche und hinter die Bäume zurück, woher sie gekommen waren, zurück in die Sicherheit der Dunkelheit und fort von dem leuchtenden heiligen Symbol, das der Druide in der Hand hielt. Hasrinaxx sprach einen geheimen Druidenspruch und machte sich auf den Weg nach Isfimar . . .

Spielregeln Steuertasten

Zaubersprüche

Zauber wählen

Zauber aussprechen

Zauber entkräften

Elementarwesen

befehlen

Spiel unterbrechen

wiederaufnehmen

Zaubersprüche

Zauber wählen

Zauber aussprechen

Zauber entkräften

Elementarwesen

befehlen

Spiel unterbrechen/

wiederaufnehmen

CBM 64

P,@,*, (oberer Pfeil)

L,;,;, =

+

Leertaste

(linker Pfeil)

C = (Commodoretaste) A

RUN/STOP

Amstrad

1,2,3,4,5,6,7,8

CLEAR

Leertaste

DELETE

A

ESC

Spectrum

U,I,O,P

H,J,K,L

Umschalter

Leertaste

Symboltaste

ENTER

Steuerung des Druiden

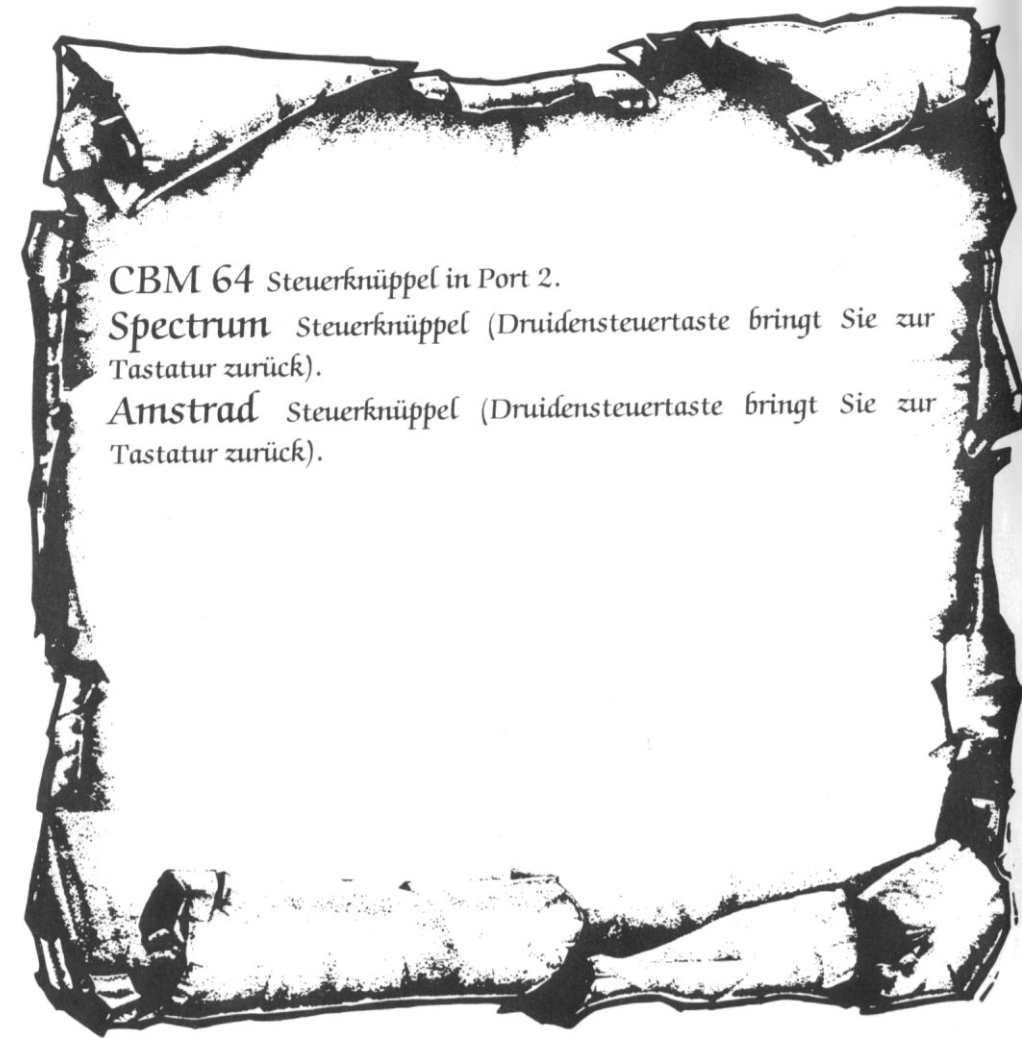
CBM 64 Steuerknüppel in Port 1.

Spectrum Kempston-Steuerknüppel oder Tasten Z,X,P,L und M.

Amstrad Steuerknüppel oder Tasten Z,X,P,L und M.

Elementarwesen befehlen

Immer wenn Sie ein Elementarwesen zu Ihrer Hilfe erschaffen, läßt sich dieses mit der Elementarwesen-Befehlstaste steuern. Sie haben die Wahl zwischen WARTEN, (dem Druiden) FOLGEN und (in die Richtung, in die der Druide blickt) SENDEN. Wahlweise kann ein zweiter Spieler Ihr Elementarwesen zu wählen, unterbrechen Sie das Spiel, drücken die Befehlstaste für Elementarwesen und nehmen das Spiel dan wieder auf.



CBM 64 Steuerknüppel in Port 2.

Spectrum Steuerknüppel (Druidensteuertaste bringt Sie zur Tastatur zurück).

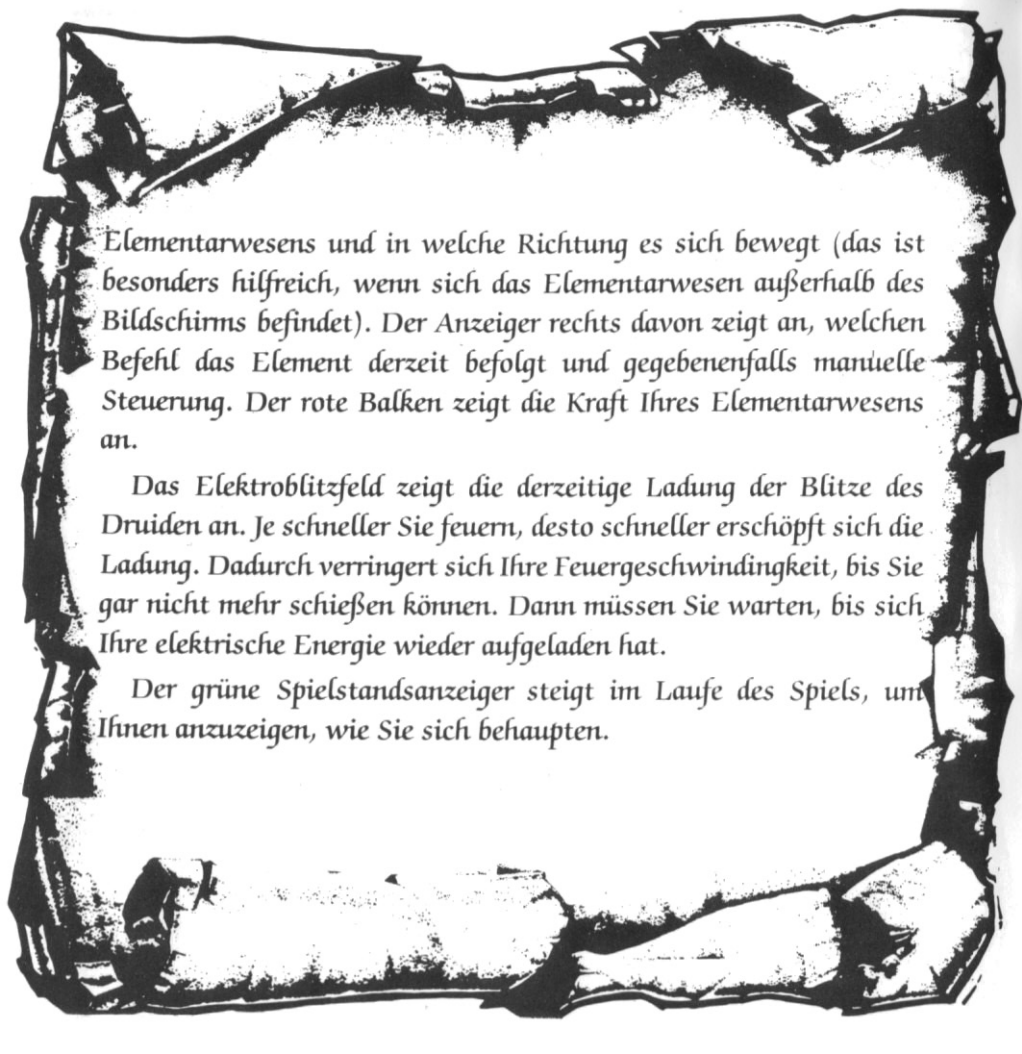
Amstrad Steuerknüppel (Druidensteuertaste bringt Sie zur Tastatur zurück).

Der Bildschirm

Der Zustandsindikator zeigt die derzeitige Verfassung Ihres Druiden an. Wenn Sie angegriffen werden oder wenn Sie durch Feuer oder Wasser gehen, sinkt der Pegel. Das Spiel ist zu Ende und Sie sterben, wenn Ihre Verfassung auf Null sinkt.

Die Zauberfelder zeigen den gewählten Zauberspruch. Immer wenn Ihr Druide über einen Zauberspruch geht, wird der betreffende Spruch angezeigt. Wenn Sie ihn benutzen wollen, können Sie ihn in Ihrem Zauberbuch speichern, das bis zu 8 Sprüchen aufnimmt. Der Spruch erscheint immer über dem Zauberfeld, außer wenn die aufgefüllt ist. Dann erscheint der Zauberspruch im jeweils nächsten freien Zauberfeld.

Das Elementarwesenfeld zeigt den Zustand Ihres Elementarwesens an, wenn Sie eins gewählt haben. Zuerst erscheint der Typus Ihres



Elementarwesens und in welche Richtung es sich bewegt (das ist besonders hilfreich, wenn sich das Elementarwesen außerhalb des Bildschirms befindet). Der Anzeiger rechts davon zeigt an, welchen Befehl das Element derzeit befolgt und gegebenenfalls manuelle Steuerung. Der rote Balken zeigt die Kraft Ihres Elementarwesens an.

Das Elektrolitzfeld zeigt die derzeitige Ladung der Blitze des Druiden an. Je schneller Sie feuern, desto schneller erschöpft sich die Ladung. Dadurch verringert sich Ihre Feuergeschwindigkeit, bis Sie gar nicht mehr schießen können. Dann müssen Sie warten, bis sich Ihre elektrische Energie wieder aufgeladen hat.

Der grüne Spielstandsanzeiger steigt im Laufe des Spiels, um Ihnen anzuzeigen, wie Sie sich behaupten.

Elektroblitz
Bild

Zauberfeld

Spielstand
Anzeiger

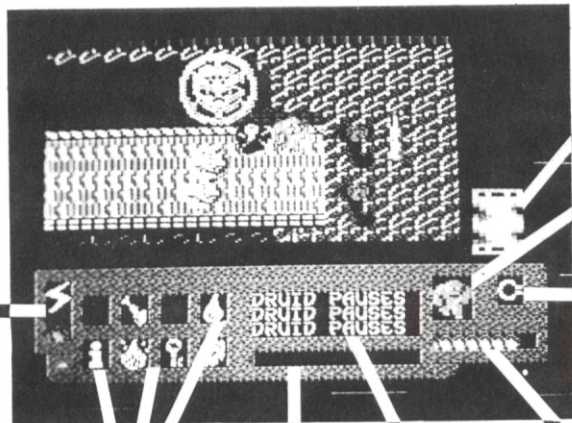
Melde
Anzeige

Elementar
Kraft
Anzeige

Elementar
Befehls
Anzeige

Elementar
Wesenfeld

Zustandsindikator



Bewertung der Großen Druiden

Während Ihr Druiden seine Abenteuer in Acamantors Reich bestreitet, verlängert sich der grüne Spielstandsanzeiger. Dies zeigt an, wie Sie sich im Spiel behaupten. Wenn Sie sterben (oder gewinnen!), erhalten Sie den Ihrem Druiden am besten angemessenen Titel. Natürlich ist der beste Titel der des Overlords (Oberherren), doch wird nur der beste Große Druiden aller Zeiten je damit ausgezeichnet. In der Reihenfolge von der schlechtesten zur besten Leistung gibt es folgende Titel:

Orc Breath (Atem des Orks)	Water Lord (Herr des Wassers)
Earth Shaman (Erdschamane)	Fire Lord (Herr des Feuers)
Air Shaman (Luftschamane)	Keeper of Order (Bewahrer des Ordens)
Water Shaman (Wasserschamane)	Druid of Realm (Druiden des Reiches)
Fire Shaman (Feuerschamane)	High Adept (Hoher Eingeweihter)
Earth Lord (Herr der Erde)	A-Sanach
Air Lord (Herr der Lüfte)	Overlord (Oberherr)

Das Zauberbuch des Druiden

Zauber: Beschwörung des Elementarwesens der Erde

Typus: Herbeizurufen/Schutz

Wirkungsdauer: Speziell

Wirkungsbereich: Umgebung des Wesens

Dieser Zauber ist der erste der vier großen Elementarwesen-Zauber. Wenn er auf offener Fläche ausgesprochen wird, wird ein Golem aus Ton aus der Erdebene herbeigerufen. Er dient dem Druiden, bis seine Kraft erschöpft ist. Er versteht nur die drei einfachen Befehle Warten, Folgen und Senden. Der Golem widersteht allen Angriffen der Natur, und er ist sehr stark. Allerdings ist er langsam und schwerfällig, und kann gelegentlich hinderlich sein.

Zauber: Beschwörung des Elementarwesens der Lüfte

Typus: Herbeizurufen/Schutz

Wirkungsdauer: Speziell

Wirkungsbereich: Umgebung des Wesens

Dieser Zauber wirkt wie der Erdesenzauber, doch wird hier ein Luftzug aus der Luftebene herbeigerufen, der dem Druiden dient, bis seine Kraft erschöpft ist. Der Luftzug ist sehr schnell, aber auch sehr schwach. Runewort, der Große Druid, war dafür bekannt, daß er diesen Zauber für schnelle, fegende Angriffe gegen zahlenmäßig überlegene, doch schwache Feinde anwandte.

Zauber: Beschwörung des Elementarwesens des Feuers

Typus: Herbeizurufen/Schutz

Wirkungsdauer: Speziell

Wirkungsbereich: Umgebung des Wesens

Dieser Zauber wirkt wie der Erdwesenzauber, doch wird hier ein Feuerphönix aus der Feuerebene herbeigerufen, der dem Druiden dient, bis seine Kraft erschöpft ist. Der Phönix ist recht schnell, doch verliert er in nassen oder feuchten Gebieten schnell seine Kraft.

Zauber: Beschwörung des Elementarwesens des Wassers

Typus: Herbeizurufen/Schutz

Wirkungsdauer: Speziell

Wirkungsbereich: Umgebung des Wesens

Dieser Zauber wirkt wie der Erdwesenzauber, doch wird hier eine Krake aus der Wasserebene herbeigerufen, die dem Druiden dient, bis ihre Kraft erschöpft ist. Die Krake ist recht schnell, doch verliert sie in heißen oder trockenen Gebieten ihre Kraft.

Zauber: Feuerwand

Typus: Hindernis

Wirkungsdauer: Halb beständig

Wirkungsbereich: 40 Fuß in bestimmter Richtung

Sobald die Feuerwand beschworen ist, brechen dunkelrote Flammen aus der Erde hervor, in der Richtung, in die der Zauberer blickt. Die Flammenwand ist 40 Fuß lang, wenn sie nicht auf ein festes Hindernis oder auf eine landschaftliche Besonderheiten trifft (siehe "Kaleds Buch der Konstanten des Universums" für weitere Informationen). Die Wand kann nur Feinde vernichten, die das Feuer fürchten, und sie bleibt in der Landschaft, bis der Druide sich aus ihr entfernt.

Zauber: Wasserwand

Typus: Hindernis

Wirkungsdauer: Halb beständig

Wirkungsbereich: 40 Fuß in bestimmter Richtung

Sobald die Wasserwand herbeigerufen ist, quillt dunkelblaues Wasser aus der Erde, in der Blickrichtung des Zauberers. Dieser Zauber wirkt wie die Feuerwand, mit dem Unterschied, daß er nur wasserscheue Feinde vernichtet.

Zauber: Berührung

Typus: Offensiv

Wirkungsdauer: Kurz

Wirkungsbereich: Berührtes Wesen

Wenn dieser Zauber ausgesprochen wird, stirbt jegliches Wesen, das der Druide berührt, auf der Stelle. Doch schadet dieser Zauber einigen mächtigeren Wesen nicht.

Zauber: Licht des Todes

Typus: Zerstörung

Wirkungsdauer: Kurz

Wirkungsbereich: 40 Fuß im Umkreis des Druiden

Dieser Zauber vernichtet kurzfristig alle Wesen im Umkreis von vierzig Fuß um den Druiden, wodurch er Zeit gewinnt, seine Gedanken zu sammeln oder dunkle, gespenstische Gegenden zu durchqueren. Einige mächtige Wesen sind allerdings gegen diesen Zauber immun.

Zauber: Land des Todes

Typus: Zerstörung

Wirkungsdauer: Mittel

Wirkungsbereich: 40 Fuß im Umkreis des Druiden

Dieser Zauber wirkt genau wie das Licht des Todes, doch hält er wesentlich länger an. Große Druiden halten ihre unerfahrenen

Untergebenen immer dazu an, diesen Zauber sparsam zu verwenden.

Zauber: Finger des Todes

Typus: Offensiv

Wirkungsdauer: Kurz

Wirkungsbereich: 40 Fuß in bestimmter Richtung

Bei diesem Zauber schießen Blitze aus den Fingerspitzen des Druiden hervor. Diese Ströme sind zehnmal so stark wie die von Druiden üblicherweise verschossenen Elektroblicke.

Zauber: Aufladung

Typus: Stärkung

Wirkungsbeginn: Unmittelbar

Wirkungsbereich: Druide

Dieser Zauber lädt die Elektrostrahlen des Druiden wieder auf, sodaß er mit maximaler Kraft feuern kann.

Zauber: Langsam

Typus: Hindernis

Wirkungsdauer: Kurz

Wirkungsbereich: 40 Fuß im Umkreis des Druiden

Dieser merkwürdige Zauber verlangsamt die Bewegungen aller Wesen, die sich im Umkreis von vierzig Fuß um den Druiden befinden, sodaß sie lethargisch und langsam werden. Dadurch kann jeder gewandte Druide schnell zwischen ihnen hindurchschlüpfen.

Zauber: Feuerschild

Typus: Schutz

Wirkungsdauer: Kurz

Wirkungsbereich: Druide

Bei einer Konfrontation mit Flammensäulen braucht der umsichtige Druide nur diesen Zauber zu beschwören. Er verwandelt seine Gewänder und Sandalen für kurze Zeit in zähe Drachenhaut und macht ihn dadurch gegen alle Arten natürlicher Hitze unempfindlich.

Zauber: Unsichtbarkeit

Typus: Tarnung

Wirkungsdauer: Kurz

Wirkungsbereich: Druide

Dieser vielverwendete Zauber ist immer noch einer der

wirksamsten Sprüche, die ein Druiden in seinem Zauberbuch haben kann. Der Druiden wird für alle Wesen mit normaler Sicht unsichtbar. Einige Wesen sehen jedoch nicht mit den Augen, sondern mithilfe von Wärme oder Magie.

Zauber: Rüstang

Typus: Schutz

Wirkungsdauer: Kurz

Wirkungsbereich: Druiden

Dieser Zauber verwandelt die Gewänder des Druiden für eine kurze Zeit in starken Stahl und macht ihn so weniger verwundbar bei einem Angriff.

Zauber: Abwendung

Typus: Abschreckung/Illusion

Wirkungsdauer: Kurz

Wirkungsbereich: 40 Fuß im Umkreis des Druiden

Dieser Zauber läßt den Druiden als mächtiges, verabscheuungswürdiges Wesen erscheinen. Hierbei handelt es sich natürlich um eine Illusion, doch gerät jedes unintelligente Wesen in der näheren Umgebung des Druiden sofort in Panik und versucht, davonzulaufen. Nach kurzer Zeit verliert der Zauber seine Wirkung, und die Illusion verschwindet.

Zauber: Teleport

Typus: Ätherische Reise

Wirkungsbeginn: Unmittelbar

Wirkungsbereich: Druiden

Dies ist ein recht mystischer Zauber, Bisher konnten Große Druiden lediglich feststellen, daß dieser Zauber, wenn er in einem magischen Symbol gesprochen wird, den Beschwörer auf eine andere Ebene befördert (die Art der Ebene wird durch das magische Symbol bestimmt).

Zauber: Infravision

Typus: Sicht

Wirkungsdauer: Kurz

Wirkungsbereich: Druide

Dieser Zauber ist im Dunkeln nützlich. Durch ihn werden die Augen des Druiden sowohl licht - als auch wärmeempfindlich. Diese Fähigkeit währt jedoch nur kurze Zeit, und dann finden Sie sich im Dunkeln wieder.

Zauber: Wiederauferstehung

Typus: Wiederauferstehung

Wirkungsdauer: Speziell

Wirkungsbereich: Speziell

Dieser Zauber wurde ursprünglich vom Geister - und Totenbeschwörer Groblar in einem schlaun Versuch, den Tod zu überlisten, geschaffen. Natürlich wurden sich Druiden auf der ganzen Welt über

den Wert eines solchen Zauberspruches klar, und bald war er in den höchsten Rängen der Druidensekten im Umlauf. Wenn er gesprochen wird, entsteht ein Grab. Sollte dem Druiden nun das Mißgeschick widerfahren, zu sterben, so bekommt er neues Leben und volle Kraft, und erhebt sich aus demselben Grab, daß er schuf. Sehen Sie sich aber vor: Sie können nur ein Grab ausheben. Wenn Sie danach einen weiteren Wiederauferstehungs-Zauberspruch sprechen, wird das bei der ersten Wiederauferstehung geschaffene Grab zerstört.

Zauber: Türensprengen

Typus: Zerstörung

Wirkungsbeginn: Unmittelbar

Wirkungsbereich: 5 Fuß im Umkreis des Druiden

Bei diesem Zauberspruch ist eine mächtige Explosion zu hören, die alle Türen im Umkreis von fünf Fuß um den Druiden sprengt und in tausend Stücke zersplittert. Alle dummen Lebewesen im Umkreis von vierzig Fuß um den Druiden herum brechen beim Schall der Explosion vor Schmerz zusammen.

Zauber: Das Sehende Auge

Typus: Sicht

Wirkungsdauer: Kurz

Wirkungsbereich: 80 Fuß in bestimmter Richtung

Mit diesem Zauber kann der Druiden das vor ihm liegende Land überblicken und sehen, welche Gefahren ihn erwarten.

Zauber: Weiser

Typus: Sagengut

Wirkungsbereich: Unmittelbar

Wirkungsbereich: Keiner

Bei diesem Zauber gibt Ihnen der Große Druiden Klaven Marr eine kurze, verschlüsselte Botschaft, je nachdem, wo Sie sich aufhalten. Dies hilft Ihrem Druiden bei seiner Suche nach Erleuchtung.

Zauber: Stärkung

Typus: Stärkung

Wirkungsbeginn: Unmittelbar

Wirkungsbereich: Elementarwesen im Umkreis von bis zu 160
Fuß Entfernung vom Druiden.

Dieser Zauber kräftigt Ihr Elementarwesen und zögert so seine
Rückkehr zu den Elementebenen hinaus.

Zauber: Bankett

Typus: Stärkung

Wirkungsbeginn: Unmittelbar

Wirkungsbereich: Druiden

Dieser Zauberspruch gibt dem Druiden das Gefühl, soeben ein
sättigendes Mahl zu sich genommen zu haben und bringt ihn dadurch
wieder in Bestform.

Zauber: Wein

Typus: Stärkung/Heilmittel

Wirkungsbeginn: Unmittelbar

Wirkungsbereich: Druiden

Dies zaubert eine Flasche Wein hierbei, die der Druiden sofort austrinken muß. Das stellt einerseits seine Verfassung wieder her, und trägt auch dazu bei, Gift in seinem Körper abzubauen.

Zauber: Licht erschaffen

Typus: Sicht

Wirkungsdauer: Lang

Wirkungsbereich: 5 Fuß im Umkreis des Druiden

Dieser Zauber schafft einen Lichtkreis wie von einer kleinen Fackel um den Druiden. Das Licht verlöscht jedoch nach einiger Zeit.

Zauber: Kruzifix

Typus: Abschreckung/Illusion

Wirkungsdauer: Kurz

Wirkungsbereich: 40 Fuß im Umkreis des Druiden

Bei diesem Zauber erscheint für kurze Zeit ein heiliges Kreuz in der Hand des Druiden. Alle Untoten und unheiligen Kreaturen rennen aus Angst vor einer solchen heiligen Reliquie sofort davon.

Zauber: Schlüssel

Typus: Aufschließen/Öffnen

Wirkungsbeginn: Unmittelbar

Wirkungsbereich: Kontakt mit einem Schloß

Dieser Zauber ist lediglich Hexerei. Durch ihn öffnen sich verschlossene Türen.

Zauber: Gegengift

Typus: Heilmittel

Wirkungsbeginn: Unmittelbar

Wirkungsbereich: Druide

Das Gegangift ist wesentlich stärker als Wein und kuriert jeden vergifteten Druiden sofort. Dieser Zauber schafft einen Sud aus seltenen Heilkräutern, den der Druide sofort austrinken muß.

Zauber: Baeonshorn

Typus: Uralter Zauber

Wirkungsdauer: unbekannt

Wirkungsbereich: unbekannt

Große Druiden auf der ganzen Welt sind ratlos bei diesem Zauber. Sie wissen nur, daß dabei ein Hornstoß ertönt, doch weiter geschieht nichts. Man vermute, daß dies der Aufruf zu einer Versammlung unbekannter Art ist.

Zauber: Charonsmünze

Typus: Uralter Zauber

Wirkungsdauer: unbekannt

Wirkungsbereich: unbekannt

Bei diesem Zauber erscheint eine kleine Goldmünze mit dem Bild des Sensenmannes. Die Münze hat den Wert von hundert Silberstücken.

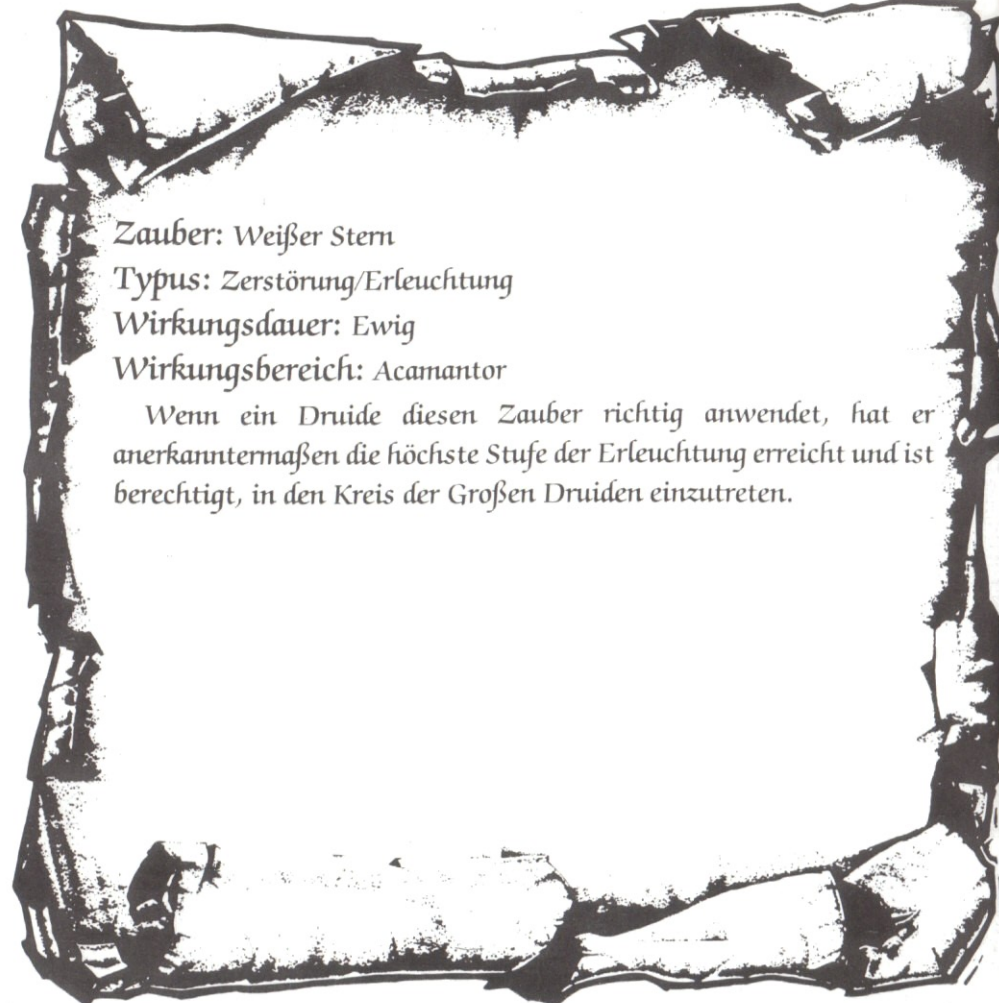
Zauber: Weißer Stern

Typus: Zerstörung/Erleuchtung

Wirkungsdauer: Ewig

Wirkungsbereich: Acamantor

Wenn ein Druide diesen Zauber richtig anwendet, hat er anerkanntermaßen die höchste Stufe der Erleuchtung erreicht und ist berechtigt, in den Kreis der Großen Druiden einzutreten.



Die Länder von Belorn

Es gibt zehn Länder von Belorn, und es gibt Acamantors fünfgeschossigen Turm. Das Spiel beginnt im Dorf Ishmar. Westlich davon liegen die Länder der Wüsten und des Feuers. Im Norden der Wüstenländer liegen die Felsenebenen, und nördlich davon schließen sich die dunklen gespenstischen Hüfen der Dunkelheit an. Nördlich von Ishmar liegt der unheimliche Wald, im Osten das Sumpfgebiet und das Land des Wassers, Nördlich das der Weg in die Schnee- und Eisgebiete führt. Ganz im Osten, jenseits des Wassers, steht Acamantors Turm - umgeben von einem Wassergraben, über den keine Brücke führt, soweit das Auge reicht.

Die Dämonenfürsten

Acamantor hat die Dämonenfürsten ein weiteres Mal einberufen, und sie helfen ihm, seinen Griff über die Länder von Belorn zu festigen. Die Dämonenfürsten halten sich in den Ländern des Feuers, der Wüste und des Schnees auf, und auch in den zwei Verliesen von Acamantors Turm. Um eine Dämon zu vernichten, müssen Sie viele Male auf ihn feuern und dabei einen der Zauber "Licht des Todes" oder "Land des Todes" verwenden. Wenn der Dämon seine Kraft verliert, verändert sich seine Farbe, und einige zusätzliche Schüsse sollten ihn endgültig vernichten. Doch sehen Sie sich vor; Der Dämon wird unablässig Feuerkugeln auf Sie spucken, wenn Sie versuchen, ihn zu vernichten.



