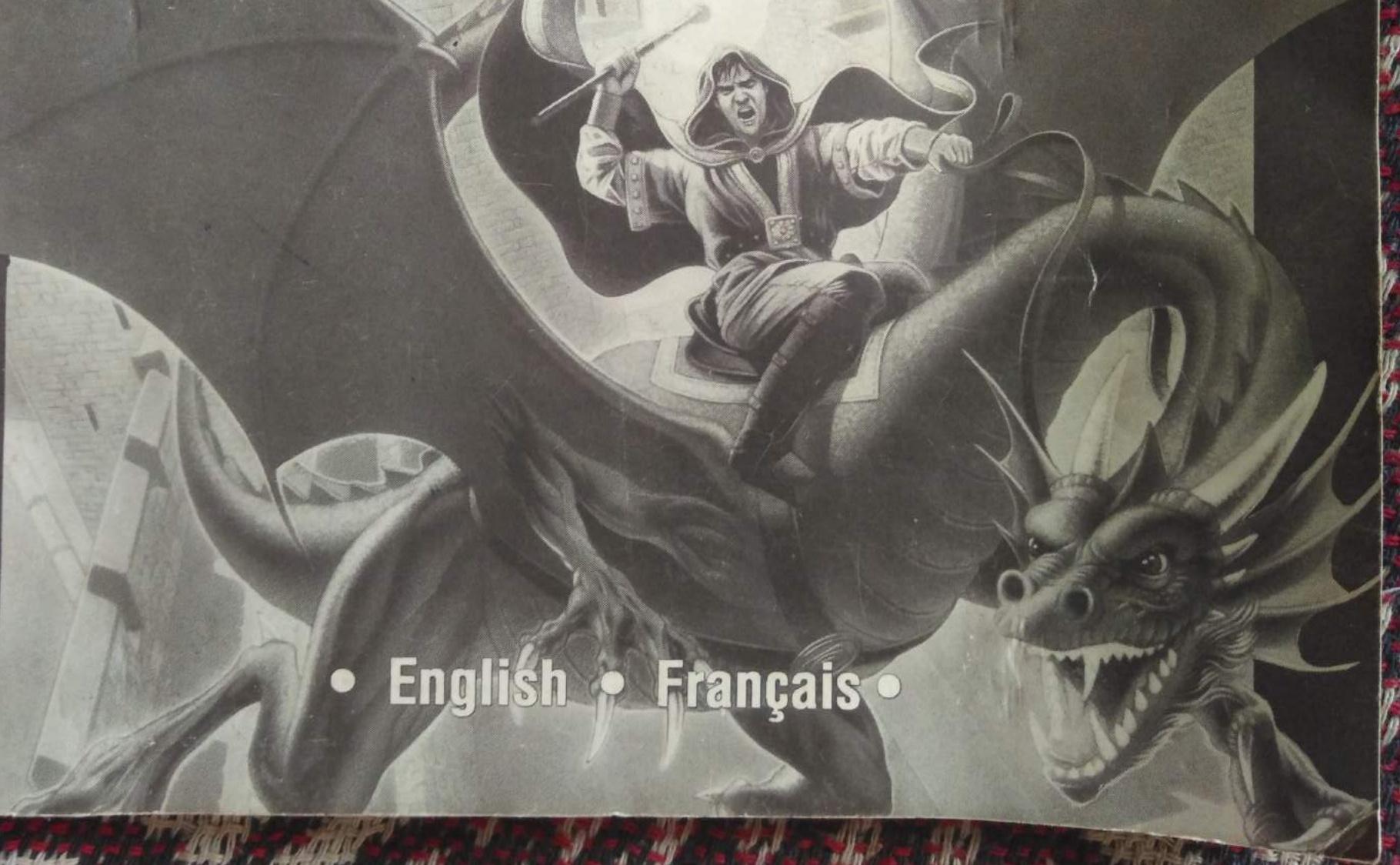


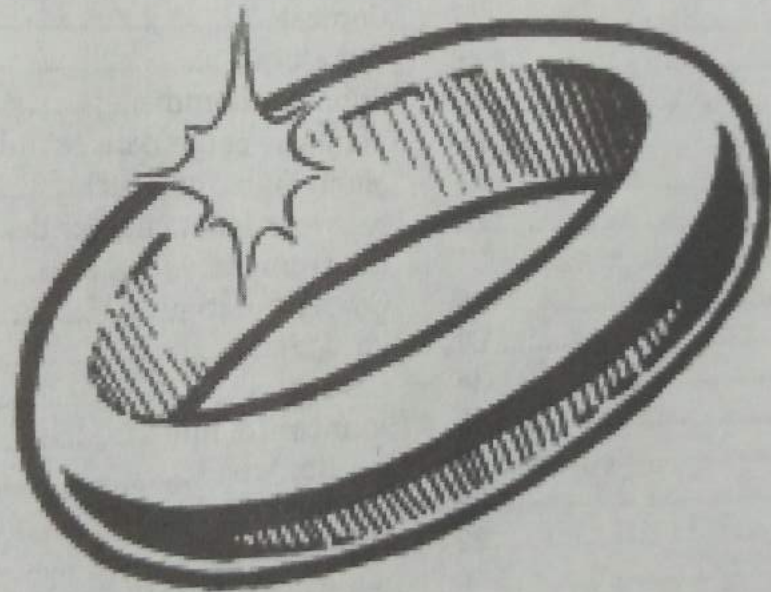
ELECTRONIC ARTS®
RINGS OF POWER

• English • Français •





RINGS OF POWER



Contents

Getting Started	6
Controls	7
A History of the Rings of Power	10
The Game Screen	12
Getting Around	12
Help	14
Using Menus	14
Main Menu	15
Camp	17
Talking to Characters	18
Combat	20
Who's Who	21
Taking Damage	22
Hit Points	22
Fight Menu	22
Saving and Loading Games	24
Pausing the Game	24
Quick Tips	25
Travel	29
The Gateways	34
Day vs. Night	35
The Six Arts	35
The Spells of the Six Arts	38
Damage	39
Sorcerers' Spells	40
Knights' Spells	44
Multiple Blade Spells	45
Archers' Spells	47

Table des Matières

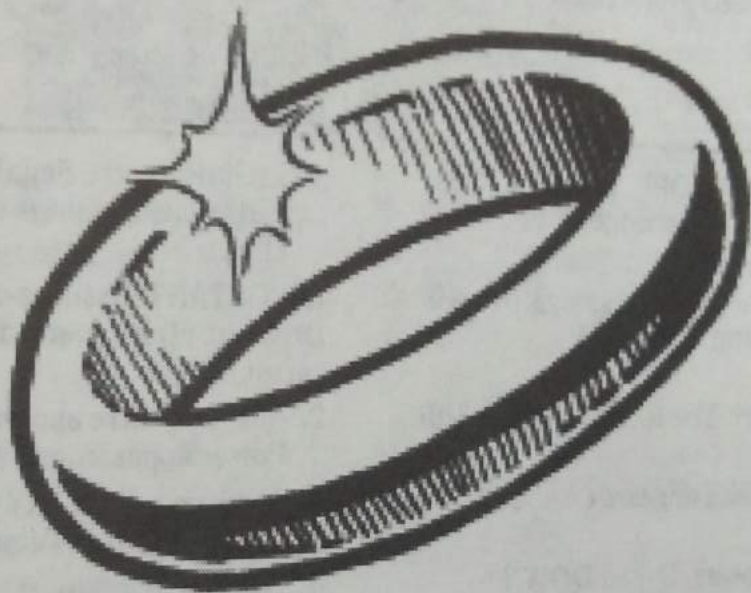
Démarrage	6
Commandes	7
L'histoire de Rings of Power	10
L'écran de jeu	12
Par monts et par vaux	12
Aide	14
Utiliser les menus	14
Menu Main (Principal)	15
Campement	17
Parler à des personnages	18
Combat	20
Qui est qui	21
Subir des dommages	22
Points de coups dans le mille	22
Menu Fight (combat)	22
Sauvegarder et charger des jeux	24
Interrompre le jeu	24
Conseils pratiques	25
Voyage	29
Les portes	34
Jour contre nuit	35
Les Six Arts	35
Les sorts des Six Arts	38
Dégâts	39
Sorts des sorciers	40
Sorts des chevaliers	44
Sorts multilames	45
Sorts de l'archer	47

Necromancers' Spells	50
Enchanters' Spells	53
Conjurer Spells	57
Sorcerer	60
Knight	62
Archer	64
Necromancer	66
Enchanter	68
Conjurer	70
Magical Stones	72
Good and Evil on Ushka Bau	73
Nexus	73
The Red Priests	74
Void	75
The Black Priests	76
A Guide to the Cities of the World	77
Inns	77
Temples	77
General Stores	77
Vehicle Master	77
Tavern	78
Houses	78
Academies	78
Guilds	79
City Hall	79
Special Notes to Buc	80
The Ring of Division	82
The Ring of Advancing	82
The Ring of Thought	82
The Ring of Intuition	83

Sorts du nécromancien	50
Sorts des enchanteurs	53
Sorts d'illusionniste	57
Sorcier	60
Chevalier	62
Archer	64
Necromancien	66
Enchanteur	68
Illusionniste	70
Pierres magiques	72
Le Bien et le Mal à Ushka Bau	73
Nexus	73
Les Prêtres rouges	73
Void	74
Les Prêtres noirs	76
Un guide des cités du monde	77
Auberges	77
Temples	77
Magasins généraux	77
Maître de véhicules	77
Taverne	78
Maisons	78
Académies	78
Guildes	79
Hôtel de ville	79
Notes spéciales à Buc	80
L'Anneau de la Division	82
L'Anneau de la Progression	82
L'Anneau de la Réflexion	82
L'Anneau de l'Intuition	83

The Ring of Will	83
The Ring of Blood	83
The Ring of Bile	84
The Ring of Variation	84
The Ring of Mutation	84
The Ring of Calling	85
The Ring of Perfection	85
Credits	86

L'Anneau de la Volonté	83
L'Anneau du Sang	83
L'Anneau de la Bile	84
L'Anneau de la Variation	84
L'Anneau de la Mutation	84
L'Anneau de la Conjuratiion	85
L'Anneau de la Perfection	85
Remerciements	86



RINGS OF POWER

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION

TELEVISIONS: Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT (television screen). Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

GETTING STARTED

1. Turn your Sega™ Mega Drive™ OFF, then insert the Rings of Power cartridge in the cartridge slot.

IMPORTANT: Always make sure your Sega Mega Drive is OFF before removing or inserting cartridges.

2. Turn the power switch to ON. The Rings of Power title screen appears.
3. Press START to play (if nothing appears on your screen, repeat Step 1).
4. When the options menu appears, D-Pad **DOWN** to highlight an option.
5. Press **B** to select the highlighted option.

RINGS OF POWER

A L'INTENTION DES UTILISATEURS DE

TELEVISEURS DE PROJECTION: les images fixes sont susceptibles d'endommager irréversiblement le tube cathodique ou de marquer le luminophore du CRT (écran du téléviseur). Evitez une utilisation répétée ou abusive de jeux vidéo au moyen de téléviseurs de projection à grand écran.

DÉMARRAGE

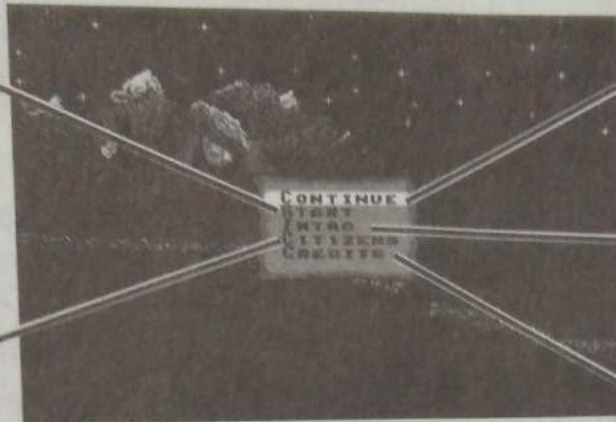
1. Eteignez votre Sega™ Mega Drive™, puis insérez la cartouche de Rings of Power dans la fente prévue à cet effet.

IMPORTANT: Assurez-vous toujours que votre Sega Mega Drive est éteint avant de retirer ou d'insérer des cartouches.

2. Allumez votre appareil. L'écran de titre de Rings of Power apparaît.
3. Appuyez sur START pour jouer (si rien n'apparaît sur l'écran, répétez l'étape 1).
4. Lorsque le menu des options s'affiche, appuyez sur la touche **BAS** du pavé directionnel (pavé D) pour mettre une option en valeur.
5. Appuyez sur **B** pour sélectionner l'option mise en valeur.

Start - Start a new game.
Start (démarrer) - Pour démarrer un nouveau jeu.

Citizens - See pictures and descriptions of Rings of Power characters.
Citizens (habitants) - Pour voir des images et des descriptions des personnages de Rings of Power.



Continue - Load a previously saved game.
Continue (continuer) - Pour charger un jeu préalablement sauvegardé.

Intro - Watch the Rings of Power introduction (press any button to return to the title screen).

Intro (introduction) - Pour regarder l'introduction de Rings of Power (appuyez sur un bouton au hasard pour revenir à l'écran de titre).

Credits - See a list of the people who worked on the game.

Credits (remerciements) - Pour voir la liste des personnes qui ont collaboré à ce jeu.

CONTROLS

There are two sets of controls in Rings of Power: **Outside Mode**, and **Inside Mode**

Outside Mode

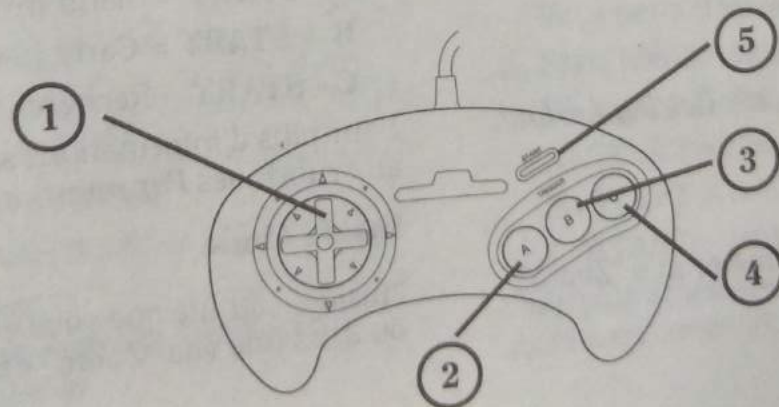
"Outside" means you are *outside*, not inside a building or in a "Zoom" view of your location.

COMMANDES

Il existe deux jeux de commandes dans Rings of Power: **Outside Mode** (mode extérieur) et **Inside Mode** (mode intérieur).

Outside Mode

"Outside" signifie que vous êtes à *l'extérieur*, et non à l'intérieur d'un bâtiment ou dans une vue "Zoom" de votre emplacement.



1. Directional Pad (D-Pad)

Move your character and select options from menus

2. Button A: AUTO MODE/FIRE

Travel forward automatically (foot or boat travel). Fire cannons (on ship) or breath fire (on Dino or Dragon)

3. Button B: ZOOM/ENTER

Zoom in on your current location, or enter a building or vehicle. **NOTE:** Zooming is not possible if you are standing next to the door of a building and a description of the building is on-screen.

4. Button C: STOP/EXIT

Stop Auto Mode, or exit a vehicle

5. Start

Access the Main Menu

A+ START = Inven (inventory) menu

B + START = Map (must have a map)

C+ START = Search

For more information these options, see *Getting Around, Travel* and *Menus*.

Inside Mode

“Inside” means you are inside a building or in a “Zoom” view of your location.

1. Pavé directionnel (pavé D)

Vous permet de déplacer votre personnage et de sélectionner des options des menus.

2. Bouton A: AUTOMATIQUE/TIR

Vous permet d'avancer automatiquement (à pied ou en bateau), de tirer au canon (à bord de navires) ou de cracher du feu (sur le dinosaure ou le dragon).

3. Bouton B: ZOOM/ENTER (ZOOM/ENTRER)

Vous permet de faire un zoom avant sur votre emplacement en cours, d'entrer dans un bâtiment ou de monter à bord d'un véhicule. **REMARQUE :** il n'est pas possible de faire un zoom si vous vous trouvez près de la porte d'un bâtiment ou si une description dudit bâtiment est affichée à l'écran.

4. Bouton C: STOP/EXIT (ARRET/SORTIR)

Active le mode d'arrêt automatique ou vous permet de sortir d'un véhicule.

5. Start (démarrage)

Vous permet d'accéder au menu principal.

A+ START = menu Inven (inventaire)

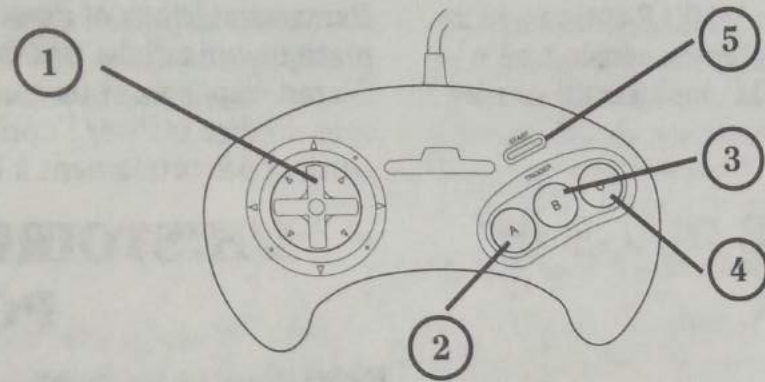
B + START = Carte (il vous faut une carte)

C+ START = Recherche

Pour plus d'informations sur ces options, reportez-vous aux rubriques *Par monts et par vaux, Voyage* et *Menus*.

Inside Mode

“Inside” signifie que vous êtes à l'intérieur d'un bâtiment ou dans une vue “Zoom” de votre emplacement.



1. Directional Pad (D-Pad)

Move your character or party and select options from menus

2. Button A: MORE

Scroll through text messages

3. Button B: ACT

To look at/take/open/climb objects: D-Pad to face the object and press **B**.

4. Button C: TALK

Talk to characters

5. Start

Access the Main Menu.

A+START = Inven (Inventory) menu

B+START = FIGHT (in TALK mode)

C+START = Search function

For more information on these options, see *Menus*, *Talking to Characters* and *Combat*.

1. Pavé directionnel (pavé D)

Vous permet de déplacer votre personnage et de sélectionner des options des menus.

2. Bouton A: MORE (encore plus)

Vous permet de faire défiler les messages de texte.

3. Bouton B: ACT (action)

Vous permet de regarder/de prendre/d'ouvrir/d'escalader des objets: utilisez le pavé D pour vous positionner face à l'objet et appuyez sur **B**.

4. Bouton C: TALK (parler)

Vous permet de parler à des personnages.

5. Start (démarrage)

Vous permet d'accéder au menu principal.

A+START = menu Inven (inventaire)

B+START = combat (en mode TALK c.-à.-d. dialogue)

C+START = recherche

Pour plus d'informations sur ces options, reportez-vous aux rubriques *Menus*, *Parler à des personnages* et *Combat*.

Note: Rings of Power features a handy HELP option which displays a picture of the Sega controller on-screen (see *Help*). You may want to use the HELP option until you are comfortable with the controls.

A HISTORY OF THE RINGS OF POWER

From the Book of Nexus:

"Before Nexus, we lived in darkness; the sun shone as brightly as ever, but ours was a darkness of the soul. At last, in a flash of divine light, Nexus appeared, bringing with him the Golden Age.

Nexus used the Rod of Creation to restore our world; the desolate planet of Ushka Bau became a paradise. He bestowed upon each man, woman and child the gift of one of the Six Arts. For many years we prospered.

The demon Void brought an end to the Golden Age: The new world Nexus had created was one of great beauty and the love we felt for him was powerful. Seeing this, the demon's foul heart was filled with envy. He stole the precious Rod of Creation, and created an age of chaos. Thus began the Cataclysm; a reign of terror lasting 66 years.

At last Nexus confronted Void and the two fought a titanic battle for the Rod of Creation. In the end their might split the Rod in two, and each fled with half. Each then divided

Remarque: Rings of Power propose une fonction d'aide pratique qui affiche une image du contrôleur Sega sur l'écran (reportez-vous à la rubrique *Aide*). Il se peut que vous vouliez utiliser l'option Help tant que vous ne vous sentirez pas totalement à l'aise avec les commandes.

L'HISTOIRE DE RINGS OF POWER

Extrait du Livre de Nexus:

"Avant Nexus, nous vivions dans les ténèbres; le soleil brillait d'un éclat plus vif que jamais, mais notre âme était plongée dans l'obscurité. Enfin, dans un éclair de lumière divine, Nexus fit son apparition, apportant avec lui l'Age d'Or.

D'un coup de Baguette de la Création, Nexus restitua notre monde; la planète désolée d'Ushka Bau devint un paradis. Il accorda à chaque homme, femme et enfant le don d'un des Six Arts. Nous connûmes la prospérité de nombreuses années durant.

Void le démon mit un terme à l'Age d'Or: le nouveau monde que Nexus avait créé était un univers de beauté et l'amour que nous lui portions était infini. A ce spectacle, le coeur pervers du démon s'emplit d'envie. Il déroba la précieuse Baguette de la Création et inventa un âge de chaos. C'est alors que commença le Cataclysm; un règne de terreur qui devait durer 66 ans.

Pour finir, Nexus affronta Void et les deux titans s'entredéchirèrent pour s'emparer de la Baguette de la Création, qui se brisa en deux sous l'effet de leurs forces

his half into rings and hid them to keep the other from reassembling the Rod and taking power again. Many have quested to recover the Rings and restore the Rod of Creation to Nexus. All have failed.”

The Quest for the Rings

In the 500 years since the Cataclysm, the Rings of Power have become but a legend. Yet all have read the Book of Nexus, and know of the Sacred Quest to find the Rings and restore the Rod of Power to Nexus. Only the noblest of men might be trusted to carry out this quest, resisting the temptation to use the Rod’s power to his own ends.

You are Buc, a top student at the Academy of Sorcery, and you will be the next to undertake the Sacred Quest. You’ll form a team of adventurers; a Knight, a Conjuror, an Enchanter, a Necromancer, and an Archer; and together you’ll journey to every corner of your world, Ushka Bau, in search of information leading to each precious Ring. Your party will learn spells, gain experience and advance in rank as you travel from city to city, making friends and enemies, fighting battle after bloody battle. If you are successful — if you win back the Rings and return the Rod of Power to Nexus — the rewards will be greater than a young Sorcerer can imagine.

Good luck to you and your team, and may Nexus walk with you.

conjuguées. Chacun prit la fuite en emportant une moitié qu’il partagea en anneaux et qu’il cacha pour empêcher l’autre de reconstituer la Baguette et de reprendre ainsi le pouvoir. Nombreux furent ceux qui cherchèrent à retrouver les Anneaux et à restituer à Nexus la Baguette de la Création. Tous échouèrent.”

La quête des Anneaux

Pendant les 500 ans qui suivirent le Cataclysme, les Anneaux du Pouvoir sont devenus une simple légende. Pourtant tous ont lu le Livre de Nexus et ont entendu parler de la Quête Sacrée pour retrouver les Anneaux et restituer à Nexus la Baguette du Pouvoir. Seul le plus noble des hommes serait en mesure de mener à bien cette quête, sachant résister à la tentation d’utiliser le pouvoir de la Baguette à ses propres fins.

Vous êtes Buc, un étudiant très brillant de l’Académie de Sorcellerie, et vous serez le prochain à entreprendre la Quête Sacrée. Vous formerez une équipe d’aventuriers qui se composera d’un Chevalier, d’un Illusionniste, d’un Enchanteur, d’un Nécromancien et d’un Archer; ensemble vous bourlinguerez aux quatre coins de votre monde, Ushka Bau, en quête d’informations qui vous mèneront à chaque Anneau précieux. Votre groupe apprendra des sorts, gagnera de l’expérience et de l’avancement en allant de cité en cité, en se faisant des amis et des ennemis, en livrant des batailles toujours plus sanglantes. Si vous réussissez — c’est-à-dire si vous reprenez les Anneaux et rapportez à Nexus la Baguette du Pouvoir — vos récompenses dépasseront tout ce que peut imaginer un apprenti sorcier.

Bonne chance à vous et à votre équipe et que Nexus puisse avec vous.

THE GAME SCREEN

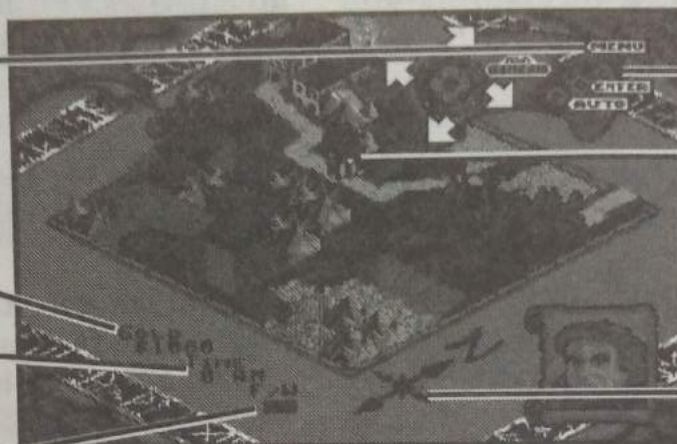
Main Menu (Access by pressing **START**)
Menu principal (accès par
l'intermédiaire de **START**)

Amount of Gold carried
Quantité d'or transportée

Time of Day
Heure du jour

Amount of Food carried
Quantité de nourriture transportée

Amount of Water carried
Quantité d'eau transportée



Help Controller (see *Help*)
Contrôleur Aide (voir *Aide*)

Buc (your character/party)
Buc (votre personnage/groupe)

Compass (tells you which direction you're
travelling in)
Boussole (indique dans quelle direction vous
allez)

GETTING AROUND

Your party is represented by Buc. Use the D-Pad to move him. The compass at the bottom of your screen tells you which direction you are travelling in.

Walking

Press and hold the D-Pad arrow in the direction you want Buc to go.

Boats, Ships, Dragons and Dinos

Press and hold the D-Pad arrow in the direction you want to move in. For more information on these vehicles, see *Travel*.

L'ÉCRAN DE JEU

PAR MONTS ET PAR VAUX

Votre groupe est représenté par Buc. Déplacez-le à l'aide du pavé D. La boussole au bas de votre écran vous indique la direction dans laquelle vous allez.

Marcher

Appuyez sur la flèche du pavé directionnel correspondant à la direction dans laquelle vous voulez envoyer Buc et maintenez-la enfoncée.

Bateaux, navires, dragons et dinosaures

Appuyez sur la touche du pavé directionnel correspondant à la direction que vous voulez prendre et maintenez-la enfoncée. Pour plus d'informations sur ces véhicules, reportez-vous à la rubrique *Voyage*.

Auto Mode

While walking on a foot path (between cities), Auto Mode lets you walk forward automatically (without holding down the D-Pad arrow): D-Pad in the direction you want to go, then press **A**. You'll continue moving until you reach a city or an intersection of paths. While sailing a boat on a stream, activate Auto Mode by pressing **A**; your boat will follow the stream automatically until it hits land, or until you press **C** to stop it.

Buildings

To enter buildings, D-Pad toward the door (a picture and description of the building appears) and press **B**. To exit, walk out the way you came in.

Ladders

To climb a ladder, use the D-Pad to face it and press **B**.

Vehicles

To board a vehicle, D-Pad toward it (a picture and description of the vehicle appears) and press **B**. To exit, press **C**. **Note:** To board or exit a dragon, you must be on or above clear, flat land.

NOTE: If you find that the D-Pad is too sensitive, you may want to turn the Diagonal controls OFF from the System menu (see *System*.)

Mode Auto

Ce mode vous permet, lorsque vous prenez un sentier (d'une cité à une autre), d'avancer automatiquement (sans maintenir enfoncée la flèche du pavé D): appuyez sur une flèche correspondant à la direction que vous voulez prendre, puis sur **A**. Vous continuez à avancer jusqu'à ce que vous atteigniez une cité ou une intersection de sentiers. Lorsque vous naviguez sur un fleuve, activez le mode Auto en appuyant sur **A**; votre bateau suit automatiquement le courant jusqu'à ce qu'il touche terre ou que vous appuyiez sur **C** pour l'arrêter.

Bâtiments

Pour pénétrer dans des bâtiments, appuyez sur le pavé D en direction de la porte (une image et une description du bâtiment apparaissent), puis sur **B**. Pour en sortir, prenez le chemin que vous avez emprunté pour entrer.

Echelles

Grimpez à une échelle à l'aide du pavé D pour lui faire face et appuyez sur **B**.

Véhicules

Pour monter à bord d'un véhicule, appuyez sur le pavé D dans sa direction (une image et une description du véhicule apparaissent), puis sur **B**. Pour en sortir, appuyez sur **C**. **Remarque:** Pour monter sur un dragon ou en descendre, vous devez vous trouver sur un terrain dégagé et plat ou au-dessus de lui.

REMARQUE: si vous trouvez que le pavé D est trop sensible, vous pouvez désactiver les commandes Diagonal depuis le menu System (voir la rubrique *Système*).



When you play Rings of Power for the first time, a picture of the Sega controller (with controls clearly marked) is present in the upper right corner of your screen. Use the **HELP** option until you feel comfortable with the controls, then select **HELP** from the System menu to remove it. Select **HELP** from the System menu at any time during the game to reactivate **HELP**.

USING MENUS

1. Press **START** to see the Main Menu of options.
2. D-Pad **UP** or **DOWN** to highlight a menu item, and press **B** to select.
3. Press **C** to see the previous menu, and to exit the menus.

Lorsque vous jouez à Rings of Power pour la première fois, une illustration du contrôleur Sega (avec les commandes clairement marquées) apparaît dans le coin supérieur droit de votre écran. Utilisez l'option **HELP** tant que vous ne vous sentez pas à l'aise avec les commandes, puis sélectionnez l'option **HELP** depuis le menu System pour la désactiver. Sélectionnez **HELP** depuis le menu System à tout moment du jeu pour activer de nouveau cette option.

UTILISER LES MENUS

1. Appuyez sur **START** pour voir le menu principal d'options.
2. Appuyez sur les touches **HAUT** ou **BAS** du pavé D pour mettre en valeur un article du menu et sur **B** pour le sélectionner.
3. Appuyez sur **C** pour voir le menu précédent et pour sortir des menus.

MAIN MENU

Inven (Inventory)

Inventory is anything your party has acquired and is carrying. During play, press **A+START** to access the **INVEN** menu, or select it from the Main Menu. The **INVEN** menu keeps you informed of what your party is carrying.

Goods - Lists all trade-goods your party is carrying

Items - Lists miscellaneous items

Papers - Lists notes and other documents

Keys - Lists which keys your party has found

Rings - Lists which Rings your party has acquired

To use an item in your inventory, D-Pad **UP** or **DOWN** to highlight the item, and press **B** to select it. To read an item in Papers, just highlight the item.

Spells

To find out what spells are available to each member of your party:

1. Select **SPELLS** from the Main Menu
2. D-Pad **UP** or **DOWN** to highlight a party member, and press **B** to select. A list of the party member's available spells appears.

For a list of spells and their descriptions, see *Spells*.

MENU MAIN (PRINCIPAL)

Inven (Inventaire)

L'inventaire représente tout ce que votre groupe a acquis et qu'il transporte. Au cours du jeu appuyez sur **A+START** pour accéder au menu **INVEN** ou sélectionnez-le depuis le menu principal. Ce menu vous tient informé de ce que transporte votre groupe.

Goods (marchandises) - Enumère toutes les marchandises que transporte votre groupe

Items (objets) - Enumère les divers objets

Papers (papiers) - Enumère les papiers et autres documents

Keys (clés) - Enumère les clés que votre groupe a trouvées

Rings (anneaux) - Enumère les Anneaux que votre groupe a acquis

Pour utiliser un objet de votre inventaire, appuyez sur les flèches **HAUT** ou **BAS** du pavé D pour mettre ledit objet en valeur, puis sur **B** pour le sélectionner. Pour lire un objet dans Papers, il vous suffit de le mettre en valeur.

Sorts

Pour découvrir les sorts disponibles pour chaque membre de votre groupe:

1. Sélectionnez **SPELLS** depuis le menu principal.
2. Appuyez sur les touches **HAUT** ou **BAS** du pavé D pour mettre en valeur un membre du groupe, puis sur **B** pour le sélectionner. Une liste des sorts disponibles pour ce membre du groupe s'affiche.

Reportez-vous à la rubrique *Sorts* pour avoir la liste des sorts et leurs descriptions.

Party

To find out about a character in your party:

1. Select PARTY from the Main Menu. A list of party members appears, each with a bar graph measuring strength (red) and magic (blue).
2. D-Pad **UP** or **DOWN** to highlight a party member, and press **B** to select. A message appears telling you the party member's current status and level of experience.

Search

Choose SEARCH from the Main Menu (or press **C+START**) while inside a building to get a full report on your location, including number of people, doors, ladders, chests and other items in the building. If you have the Sextant, your current longitude and latitude are reported as well.

Map

Note: you must be outside and have a map for this option to work!

Select MAP from the Main Menu (or press **B+START**) to access a full screen map of the world. D-Pad **UP**, **DOWN**, **RIGHT** or **LEFT** to scroll the map in any direction. When you have the Sextant, crosshairs will appear in the center of your screen. The longitude and latitude of the position of the crosshairs are displayed in the lower-left corner of the screen.

Groupe

Pour en savoir plus sur un personnage de votre groupe:

1. Sélectionnez PARTY depuis le menu principal. Une liste des membres du groupe s'affiche, avec un bargraphe qui mesure leur force (en rouge) et leur magie (en bleu).
2. Appuyez sur les flèches **HAUT** ou **BAS** du pavé D pour mettre en valeur un membre du groupe, puis sur **B** pour le sélectionner. Un message vous informe de son statut en cours et de son niveau d'expérience.

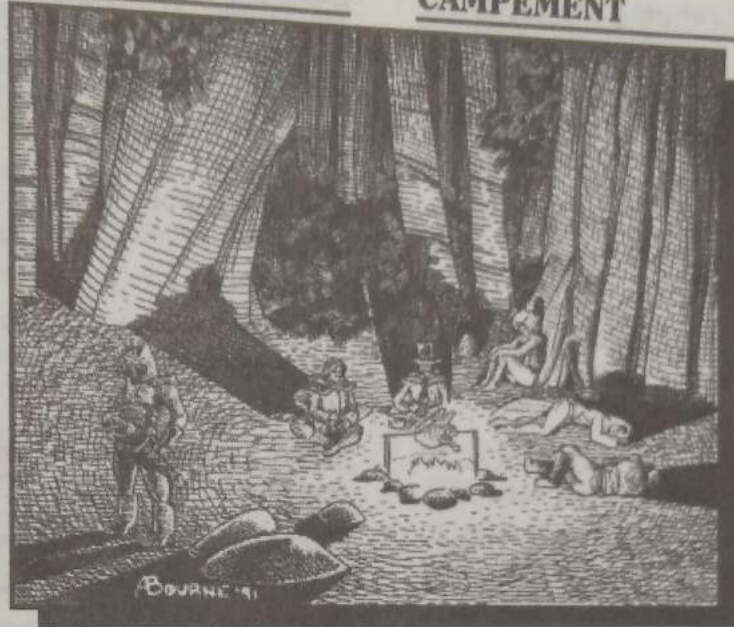
Recherche

Sélectionnez SEARCH depuis le menu principal (ou appuyez sur **C+START**) lorsque vous êtes à l'intérieur d'un bâtiment pour avoir un compte rendu complet sur votre emplacement, y compris sur le nombre de personnes, de portes, d'échelles, de coffres et d'autres objets dans le bâtiment. Si vous avez le sextant, vous obtiendrez aussi un compte rendu de votre longitude et votre latitude en cours.

Carte

Remarque: vous devez être à l'extérieur et avoir une carte pour que cette option fonctionne !

Sélectionnez MAP depuis le menu principal (ou appuyez sur **B+START**) pour accéder à une carte du monde qui a le format de l'écran. Appuyez sur les touches **HAUT**, **BAS**, **DROITE** ou **GAUCHE** du pavé D pour faire défiler la carte dans ces quatre directions. Lorsque vous avez le sextant, un réticule apparaît au centre de votre écran. La longitude et la latitude de la position du réticule s'affichent dans le coin inférieur gauche de l'écran.



Sometimes you may want to speed up the clock (there are some things you can only accomplish during the day, others only at night), or just let your party take a rest to regain strength and magic points. Select CAMP from the Main Menu to make camp until the time is right. **Note:** Your party will use 100 food rations and 100 water rations, but will regain half of its lost strength and magic points each time you Camp.

System

In addition to PAUSING the game, the SYSTEM menu contains many useful options:

Load - Loads the previously saved game.

Il peut vous arriver parfois de vouloir accélérer l'horloge (il y a certaines choses que vous pouvez accomplir uniquement de jour, d'autres uniquement de nuit), ou simplement laisser votre groupe prendre du repos pour recouvrer des forces et gagner des points de magie. Sélectionnez CAMP depuis le menu principal pour dresser un camp jusqu'à ce que le moment soit opportun.

Remarque: votre groupe utilisera 100 rations de nourriture et 100 d'eau, mais recouvrera la moitié de ses forces perdues et de ses points de magie chaque fois que vous camperez.

Système

Outre la possibilité d'interrompre le jeu, le menu SYSTEM offre de nombreuses options utiles:

Load (charger) - Pour charger le jeu préalablement sauvegardé.

Save - Saves your game in progress (limit: 1 at a time).
Save often!

Combat - Switches Combat modes between Manual and Auto (see *Combat*).

Direct - Switches D-Pad between two directional modes — try it both ways and decide which is right for you.

Diags - Turns diagonals (D-Pad) on and off. (see *Getting Around*).

Music - Lets you listen to each song on the soundtrack.

Help - Activates or deactivates an on-screen picture of the Sega controller (see *Help*).

Quit - Exits to opening screen.

TALKING TO CHARACTERS

Save (sauvegarder) - Pour sauvegarder votre jeu en cours (limite: 1 à la fois). **Sauvegardez souvent !**

Combat (combat) - Pour passer du mode Manuel au mode Auto et vice versa dans le Combat (voir la rubrique *Combat*).

Direct (direct) - Pour passer d'un mode directionnel à un autre sur le pavé D — essayez les deux méthodes et choisissez celle qui vous convient.

Diags (diagonales) - Pour activer et désactiver des diagonales (pavé D). (Voir la rubrique *Par monts et par vaux*.)

Music (musique) - Pour écouter les chansons de la bande sonore.

Help (aide) - Pour activer ou désactiver une image du contrôleur Sega sur l'écran (voir *Aide*).

Quit (quitter) - Pour sortir vers l'écran d'ouverture.

PARLER À DES PERSONNAGES



1. Face the character you wish to talk to and hold down **C** (if you are not facing the character, hold down **C**, then D-Pad toward the character). The TALK menu appears, offering a list of topics.

2. D-Pad **UP** or **DOWN** to highlight a topic, and press **B** to select it.

3. Press **A** (when the MORE balloon appears) to see the next message.

4. Press **C** to end the conversation.

NOTE: If the MORE balloon is **white**, you *must* press **A** to continue the message. If the MORE balloon is **yellow**, you may end the conversation by pressing **C**.

Topics

When you choose a conversational topic, Buc asks a question relating to that topic. The available topics are:

Job - Ask about the character's profession

Class - Ask which of the Arts the character practices

City - Ask about local trade and leaders

Quest - Ask about the Rings of Power, or your current quest

Buy - Buy an object

Sell - Sell trade-goods you are carrying

1. Mettez-vous en face du personnage à qui vous souhaitez parler et maintenez la touche **C** enfoncée (si vous ne lui faites pas face, maintenez la touche **C** enfoncée, puis appuyez sur la touche du pavé D en direction du personnage). Le menu TALK apparaît et présente une liste de sujets de conversation.

2. Appuyez sur les touches **HAUT** ou **BAS** du pavé D pour mettre un sujet en valeur et appuyez sur **B** pour le sélectionner.

3. Appuyez sur **A** (à l'apparition de la case de dialogue MORE) pour voir le message suivant.

4. Appuyez sur **C** pour terminer la conversation.

REMARQUE: si la case de dialogue MORE est **blanche**, vous *devez* appuyer sur **A** pour continuer le message. Si elle est **jaune**, vous pouvez terminer la conversation en appuyant sur **C**.

Sujets de conversation

Lorsque vous choisissez un sujet de conversation, Buc pose une question qui s'y rapporte. Les sujets disponibles sont les suivants:

Job (métier) - Demandez la profession du personnage

Class (type) - Demandez quel art le personnage pratique

City (cité) - Posez des questions sur le commerce local et sur les chefs

Quest (quête) - Posez des questions sur les Anneaux du Pouvoir ou sur votre quête en cours

Buy (acheter) - Achetez un objet

Sell (vendre) - Vendez des marchandises que vous transportez

Show - Show or give an item to the character

Bribe - Slip the character 10 gold (useful for getting information, unlocking doors, or raising local opinion of you).

Fight - Fight with the character

COMBAT

Active Fighter
Combattant en jeu

Strength Bar
Indicateur de force



Enemy Party
Vos adversaires

Magic Bar
Indicateur de niveau de magie

Of course, it's best to avoid a fight whenever possible, but there will be times when you'll have to fight for your cause. When this happens, the following section will help get you out alive.

There are two types of combat. Before a battle begins, select COMBAT from the System Menu to choose between:

Manual Combat - The spell menu appears during each party member's turn, allowing you to manually select the spell to be used.

Show (montrer) - Montrez ou donnez un objet au personnage

Bribe (corrompre) - Glissez 10 pièces d'or au personnage (utiles pour obtenir des informations, ouvrir des portes ou faire monter votre cote de popularité locale).

Fight (combattre) - Battez-vous avec le personnage

COMBAT

Bien entendu, il vaut mieux éviter un combat chaque fois que cela est possible, mais il arrivera que vous devrez vous battre pour votre cause. Lorsque cela se produira, la section ci-après vous aidera à vous en tirer vivant.

Il existe deux types de combat. Avant le début d'une bataille, sélectionnez COMBAT depuis le menu System qui vous offre les options suivantes:

Manual Combat (combat manuel) - le menu de sorts apparaît pendant le tour de chaque membre du groupe, ce qui vous permet de sélectionner manuellement le sort à utiliser.

Automatic Combat - Party members choose their own spells. If you want a party member to use a specific spell, press and hold **A** at the beginning of that member's turn (see *Spells*).

Note: Use caution when manually selecting spells during Automatic Combat; if a party member has begun an action, such as healing another party member, choosing an attack spell may cause him to kill the party member instead.

Note: Once a fight is in progress, you can't change the combat mode! Be sure to select your desired combat mode BEFORE you go into battle.

Many times combat occurs randomly. If you want to start a fight:

1. Stand facing the character you want to fight and press **C**. The TALK menu appears, offering a list of topics.
2. Press **B+START**, or D-Pad **DOWN** to highlight **FIGHT**, and press **B** to select it.

WHO'S WHO

Generally, your party stands on the left side of the screen, the enemy or enemy party stands on the right. As they become engaged in battle, you can distinguish them by their shadows; your party has blue shadows — your enemy's are orange.

Automatic Combat (combat automatique) - les membres du groupe choisissent leurs propres sorts. Si vous voulez qu'un membre du groupe utilise un sort spécifique, appuyez sur la touche **A** et maintenez-la enfoncée au début du tour de ce membre (voir *Sorts*).

Remarque: soyez prudent lorsque vous sélectionnez manuellement des sorts pendant le combat automatique; si un membre du groupe a entamé une action, telle que la guérison d'un autre membre du groupe, le choix d'un sort d'attaque peut entraîner la mort de ce membre au lieu de sa guérison.

Remarque: Une fois qu'un combat est en cours, vous ne pouvez pas changer son mode ! Veillez à sélectionner le mode de combat désiré AVANT de vous lancer dans la bataille.

Le combat se produit très souvent au hasard. Si vous voulez en déclencher un:

1. Placez-vous face au personnage que vous voulez combattre et appuyez sur **C**. Le menu TALK apparaît avec une liste de sujets de conversation.
2. Appuyez sur **B+START** ou sur la touche **BAS** du pavé D pour mettre **FIGHT** en valeur, puis sur **B** pour le sélectionner.

QUI EST QUI

En général, votre groupe se trouve sur le côté gauche de l'écran, tandis que l'ennemi ou le groupe ennemi est sur le côté gauche. Lorsque vos ennemis se lancent dans la bataille, vous pouvez les reconnaître à leurs ombres; votre groupe a des ombres bleues, votre ennemi des ombres orange.

TAKING DAMAGE

Each party member's status is represented by the Strength and Magic Bars. These bars get smaller as a character takes damage, and if the Strength bar disappears completely, the character cannot survive anymore damage. If the Magic bar disappears completely, the character is able to cast only first level spells. If it looks like a party member is getting into trouble, it might be a good time to FLEE!

HIT POINTS

During the battle, each party member suffers damage in the form of "Hit Points" (HP). Messages appear telling you that your party member has taken damage from his enemy (for example: "Buc took 3 hit points"). As you take more damage, the number accumulates; the next message gives the total number of HP taken ("Buc took 6 hit points" means he took 3 the first time, and has now taken an additional 3). Pay attention to each party member's Strength and Magic Bars to see how they're doing!

FIGHT MENU

During combat, press **START** to access the FIGHT Menu. D-Pad **UP** or **DOWN** to highlight, and press **B** to select one of the following options:

SUBIR DES DOMMAGES

Le statut de chaque membre du groupe est représenté par les barres de force (Strength) et de magie (Magic). Ces barres diminuent au fur et à mesure qu'un personnage subit des dommages et si la barre de force disparaît complètement, le personnage ne peut plus survivre aux dégâts. Si la barre de magie disparaît complètement, le personnage est en mesure de jeter des sorts de premier niveau uniquement. Si un membre du groupe semble être dans une mauvaise passe, il est peut-être grand temps de prendre la FUIITE !

POINTS DE COUPS DANS LE MILLE

Au cours de la bataille, chaque membre du groupe subit des dommages sous la forme de "Hit Points" (points de coups dans le mille ou HP). Des messages apparaissent pour vous dire que ce membre de votre groupe a subi des dégâts de la part de son ennemi (par exemple: "Buc a pris 3 hit points"). Plus vous subissez de dégâts, plus les chiffres s'accumulent; le message suivant indique le total de HP subis ("Buc a pris 6 hit points" signifie qu'il en a pris 3 la première fois et qu'il vient d'en prendre 3 de plus). Surveillez les barres de force et de magie de chaque membre du groupe !

MENU FIGHT (COMBAT)

Pendant le combat, appuyez sur **START** pour accéder au menu FIGHT. Appuyez sur les touches **HAUT** ou **BAS** du pavé D pour le mettre en valeur, puis sur **B** pour sélectionner une des options suivantes:

Flee

When you think your party has suffered too much damage, FLEE lets you attempt to escape the battle. NOTE: An attempt to FLEE takes the place of your party's attack round, and it may or may not succeed. Your enemy continues to attack unopposed for one round.

Mood

These options allow you to adjust your party's attitude during a battle. Mood can effect the positions of your party members, targeting, which spells each member uses, and the amount of magic points used to cast a spell.

Berzrk - Stay on top of the enemy; be on the offensive; concentrate on one enemy, doing as much damage as possible; put more energy (magic points) into each spell.

Advnce - Slightly less aggressive than Berzrk.

Hold - Slightly more aggressive than Wary.

Wary - Be conservative; inflict and therefore receive less damage; divide attack to cover several enemies; put less power into each spell.

Press **B** to select the highlighted option.

Flee (prendre la fuite)

Lorsque vous estimez que votre groupe a subi trop de dégâts, l'option FLEE vous permet d'essayer d'échapper à la bataille. REMARQUE: une tentative de fuite remplace l'attaque de votre groupe et son succès est aléatoire. Votre ennemi continue à attaquer sans rencontrer d'opposition pendant un tour.

Mood (humeur)

Ces options vous permettent de régler l'attitude de votre groupe au cours d'une bataille. L'humeur peut affecter les positions des membres de votre groupe et la façon dont ils visent les sorts que chaque membre utilise et la quantité de points de magie utilisés pour jeter un sort.

Berzrk - Gardez la supériorité sur l'ennemi; soyez en position d'attaque; concentrez-vous sur un ennemi, en lui infligeant le plus de dégâts possibles; mettez davantage d'énergie (points de magie) dans chaque sort.

Advnce - Légèrement moins agressif que Berzrk.

Hold - Légèrement plus agressif que Wary.

Wary - Agissez avec modération; infligez et, par voie de conséquence, subissez moins de dégâts; divisez l'attaque pour couvrir plusieurs ennemis; mettez moins de puissance dans chaque sort.

Appuyez sur **B** pour sélectionner l'option mise en valeur.

SAVING AND LOADING GAMES

NOTE: You may only save *1* game at a time!

To save your game in progress:

1. Press **START**, and D-Pad **DOWN** to highlight **SYSTEM**. Press **B** to select.
2. D-Pad **DOWN** to highlight **SAVE**, then press **B** to select **YES**. If you've changed your mind, D-Pad **DOWN** to highlight **NO**, and press **B** to select it. **Save often!**

To load a previously saved game:

1. Access the **SYSTEM** menu as in step 1 above.
2. Press **B** to select **LOAD**.

PAUSING THE GAME

1. Press **START**, and D-Pad **DOWN** to highlight **SYSTEM**. Press **B** to select. Your game is paused until you press **C** to exit the **SYSTEM** menu.

SAUVEGARDER ET CHARGER DES JEUX

REMARQUE: vous ne pouvez sauvegarder qu'un jeu à la fois !

Pour sauvegarder votre jeu en cours:

1. Appuyez sur **START** et sur la touche **BAS** du pavé D pour mettre en valeur **SYSTEM**. Appuyez sur **B** pour sélectionner cette option.
2. Appuyez sur la touche **BAS** du pavé D pour mettre en valeur **SAVE**, puis sur **B** pour sélectionner **YES** (oui). Si vous changez d'avis, appuyez sur la touche **BAS** du pavé D pour mettre en valeur **NO** (non), puis sur **B** pour sélectionner cette option. **Sauvegardez souvent !**

Pour charger un jeu préalablement sauvegardé:

1. Accédez au menu **SYSTEM** comme décrit dans l'étape 1 ci-dessus.
2. Appuyez sur **B** pour sélectionner **LOAD** (charger).

INTERROMPRE LE JEU

1. Appuyez sur **START** et sur la touche **BAS** du pavé D pour mettre en valeur **SYSTEM**. Appuyez sur **B** pour faire votre sélection. Votre jeu est interrompu jusqu'à ce que vous appuyiez sur **C** pour sortir du menu **SYSTEM**.

QUICK TIPS

1. **Save your game** before you heal yourself; reloading may take some of your strength and magic points.
2. **Save and reload** your game when your Hit Points are getting low (below 25% — you will always be given at least 25% of your potential when you reload).
3. **At lower experience levels**, regain health and magic by purchasing SLEEP and MEALS from inns. They are cheaper than buying HEAL and POWER from temples, and just as effective for low-level magic-users.
4. **Travel by day!** You'll have fewer encounters with the large bands of roving thieves.
5. **Pay the tax collectors** unless your party is VERY strong.
6. **Beating up friendly townspeople** is a good way to lower local opinion of you. When the population gets fighting mad, it's a good idea to leave town for a few days.
7. **Bribing merchants** is helpful when buying trade goods.
8. **When using Gate stones** it's a good idea to have a boat stone handy; otherwise you may end up stranded on a deserted island.

CONSEILS PRATIQUES

1. **Sauvegardez** votre jeu avant de vous soigner; un nouveau chargement peut vous coûter quelques points de force et de magie.
2. **Sauvegardez et chargez de nouveau** votre jeu lorsque vos Hit Points s'amenuisent (en dessous de 25 % — vous aurez toujours au moins 25 % de votre potentiel lorsque vous chargerez de nouveau).
3. **A des niveaux d'expérience plus bas**, recouvrez la santé et la magie en prenant du sommeil (SLEEP) et des repas (MEALS) dans des auberges. Cette méthode vous reviendra moins cher que d'acheter de la guérison (HEAL) et de la puissance (POWER) à des temples et sera tout aussi efficace pour des utilisateurs de magie de bas niveau.
4. **Voyagez de jour !** Vous risquerez moins de rencontrer des hordes nombreuses de maraudeurs.
5. **Payez votre dû aux percepteurs** à moins que votre groupe ne soit TRES fort.
6. **Le passage à tabac d'aimables habitants** est un bon moyen de faire chuter votre cote de popularité. Lorsque la population devient vindicative, il est judicieux de quitter la ville pour quelques jours.
7. **La corruption de marchands** est utile pour acheter des marchandises.
8. **En utilisant des pierres de porte**, il est judicieux d'avoir une pierre de bateau à portée de la main; sinon vous pouvez échouer sur une île déserte.

9. **If you lose a limb** during combat you'll need to visit the local temple to get healed. A simple rest will *not* bring you back to your full health potential.
10. **Keep most of your wealth in trade-goods**; this way you won't have to make such a large donation to the cathedral for resurrection.
11. **Pick up any items** you come across. You never know what may come in handy during your adventure.
12. **The value of trade-goods** varies from town to town, and each town has an item which they will pay dearly for; make sure to find out what it is.
13. **The City of Commerce** is the place where you can buy just about anything — for a price.
14. **If you get a Lottery Ticket**, USE it; you may win the jackpot!
15. **While travelling by sea**, ZOOM in on various locations; you may uncover sunken treasure!
16. **To exit a building quickly**, select the CAMP command.
17. **Avoid some hostile encounters** by talking to friendly people from a distance, avoiding the hostile people in your way.

9. **Si vous perdez un bras ou une jambe** pendant le combat vous devez vous rendre au temple le plus proche pour y être soigné. Un simple repos ne vous redonnera pas votre potentiel complet de santé.
10. **Conservez la plus grande partie de vos richesses en marchandises**; de cette façon vous n'aurez pas à faire une donation d'une telle envergure à la cathédrale pour votre résurrection.
11. **Ramassez tous les objets** que vous rencontrez. Vous ne savez jamais ce qui peut vous servir pendant votre aventure.
12. **La valeur des marchandises** varie d'une ville à l'autre et chaque ville a un objet pour lequel elle paierait cher; efforcez-vous de découvrir de quoi il s'agit.
13. **La Cité du Commerce** est l'endroit où vous pouvez acheter tout et n'importe quoi — à n'importe quel prix.
14. **Si vous achetez un ticket de loterie**, UTILISEZ-le; vous pouvez gagner le gros lot !
15. **En bourlinguant sur les mers**, faites un ZOOM avant sur divers endroits; vous pouvez découvrir des trésors enfouis !
16. **Pour sortir rapidement d'un bâtiment**, sélectionnez la commande CAMP.
17. **Evitez certaines rencontres hostiles** en parlant à des gens aimables à une certaine distance et en empêchant les gens hostiles de se mettre en travers de votre chemin.

18. To hide from a threatening ship, Dino, or dragon, press **B** to ZOOM. When you emerge, you will usually find that they have passed you by.

19. Ride Dinos to avoid hostile encounters.

A Study of the Ring Myth

by

Thalmus the Wise

Like all who practice the Six Arts, was raised on the legends of *The Rings of Power*. According to these stories, the Rings are but pieces of the Rod of Creation, the most powerful object known to us. The Rod was the tool of Nexus the Benevolent who saved our world from a slow death and gave us the Six Arts so we might one day be worthy of His glorious presence.

These Rings have been lost for centuries, and despite the teachings of the Temple of Nexus, many think that perhaps they never existed — that the Rod of Creation is but a legend. We, the Masters of the Six Guilds, have discovered strong evidence that the Rings do indeed exist, and have clues as to the locations of each one. That this is a discovery of monumental importance from a historical standpoint goes without saying. But we are now faced with grave circumstance which makes immediate action on our parts imperative.

18. Pour vous dérober aux regards d'un navire menaçant, d'un dinosaure ou d'un dragon, appuyez sur **B** pour faire un ZOOM. Lorsque vous refaites surface, vous constatez généralement qu'ils vous ont dépassé.

19. Chevauchez des dinosaures pour éviter des rencontres hostiles.

Une étude du mythe de l'Anneau

par

Thalmus le Sage

L'instar de tous ceux qui pratiquent les Six Arts, je fus élevé dans l'esprit des Anneaux du Pouvoir. D'après ces histoires, les Anneaux ne sont que des morceaux de la Baguette de la Création, l'objet le plus précieux que nous connaissions. La Baguette était l'instrument de Nexus le Débonnaire qui sauva notre monde d'une mort lente et nous offrit les Six Arts pour que nous puissions un jour être dignes de Son illustre présence.

Ces Anneaux ont été perdus il y a des siècles et, malgré les enseignements du Temple de Nexus, nombreux sont ceux qui pensent que, peut-être, ils n'ont jamais existé — que la Baguette de la Création n'est rien d'autre qu'une légende. Nous, les Maîtres des Six Guildes, nous avons découvert des preuves irréfutables que les Anneaux existent bien et nous avons des indices quant à l'endroit où ils se trouvent. Il va sans dire que, du point de vue historique, c'est une découverte d'une importance phénoménale. Mais nous sommes maintenant confrontés à des circonstances graves qui rendent impérative une action immédiate sur nos éléments.

It seems that we are not the only ones who seek the Rings of Power; the minions of Void the Destroyer have been unusually active across the globe — their evil has followed us throughout our search and they've managed to thwart our efforts on many occasions — Eagle, the great Master Archer was lost to us just this day.

We can only conclude that Void is aware of our quest, and contrives to stop us from reassembling the Rod of Creation, or worse, to achieve this thing himself. With the Rod in Void's hands, chaos will rule the world as it did during the Cataclysm 500 years ago, and I fear even Nexus himself will be powerless to stop it.

It falls to me to record our findings so that our work may continue. Each of us will charge our six most promising students with the task of building a strong team of adventurers (one member from each discipline) to find the Rings. We can only hope that with the help of the information in this journal, one of these groups will be successful. I have high hopes for young Buc — he shows great aptitude and honor, and this is indeed a quest of honor; the power of the Rings can only be entrusted to the noblest of beings.

Il semble que nous ne soyons pas les seuls à chercher les Anneaux du Pouvoir; les sbires de Void le Destructeur ont été inhabituellement actifs sur tout le globe — leur malveillance nous a poursuivis tout au long de notre quête et ils ont réussi à entraver nos efforts à maintes occasions — c'est à cette époque que nous avons perdu Eagle, le grand Maître Archer.

La seule conclusion que nous pouvons en tirer, c'est que Void est averti de notre quête et qu'il manigance de nous empêcher de reconstituer la Baguette de la Création, ou pire, de se charger de la chose lui-même. Si la Baguette tombe entre les mains de Void, le chaos dominera le monde comme ce fut le cas lors du Cataclysme il y a 500 ans et je crains même que Nexus lui-même soit impuissant à l'arrêter.

Il m'appartient d'enregistrer nos découvertes pour que notre travail puisse continuer. Chacun de nous chargera les six étudiants les plus prometteurs de mettre sur pied une équipe solide d'aventuriers (un membre de chaque discipline) pour trouver les Anneaux. Nous ne pouvons qu'espérer que, grâce aux informations contenues dans ce journal, un de ces groupes réussira. Je fonde de grands espoirs sur le jeune Buc — il fait montre d'une grande aptitude et d'un grand honneur, et il s'agit certes d'une quête fondée sur l'honneur; la puissance des Anneaux ne peut être confiée qu'au plus nobles des êtres.

TRAVEL

Foot Travel

VOYAGE

A pied



Ushka Bau is a world of varied terrain; roads, swamps, desert and ice, among others. For each mile of travel on foot, a party of six consumes food and water as follows per mile traveled:

Terrain	Food	Water
Road	1 ration	1 ration
Swamp	8 rations	4 rations
Desert	7 rations	5 rations
Ice	4 rations	3 rations
Grass	4 rations	2 rations

Ushka Bau est un monde constitué d'un terrain très diversifié: routes, marais, désert et glace, entre autres. Pour chaque kilomètre couvert à pied, la consommation en nourriture et en eau d'un groupe de six membres est la suivante:

Terrain	Nourriture	Eau
Route	1 ration	1 ration
Marais	8 rations	4 rations
Désert	7 rations	5 rations
Glace	4 rations	3 rations
Herbe	4 rations	2 rations

Vehicles

When resources are available (such as gold, food and water), it is more practical to travel by vehicle. Food and water rations and other resources used during travel are listed below.



Land beasts or "Dinos" can transport a party across most terrain, but are unsuitable for forest or water travel. If left alone for long periods, or without food and/or water, your Dino will run away. Dinos can be purchased from some Vehicle Masters. Supplies will be used as follows per mile travelled:

Terrain	Food	Water
Road	1 ration	1 ration
All Others	3 rations	1 ration

Véhicules

Lorsque des ressources sont disponibles (comme l'or, la nourriture et l'eau), il est plus pratique de se déplacer en véhicule. Les rations de nourriture et d'eau et les autres ressources utilisées pendant le voyage sont énumérées ci-dessous.

Les Animaux terrestres ou "Dinos" peuvent faire traverser la plupart des types de terrain à un groupe, mais ils ne conviennent pas pour les forêts ou les cours d'eau. Si votre dinosaure est laissé seul pendant des périodes assez longues, ou sans nourriture et/ou eau, il s'enfuira. Les dinosaures peuvent être achetés à certains Maîtres de véhicules. L'approvisionnement sera utilisé comme suit par kilomètre parcouru:

Terrain	Nourriture	Eau
Route	1 ration	1 ration
Tout le reste	3 rations	1 ration



Boats can travel through narrow waterways and across large bodies of deep water. While at sea, a small boat provides little protection against hostile creatures which may attack you, and as fresh water is not readily available at sea, you will use water rations faster than usual, as shown below. If a boat is left docked for long periods, it will likely be stolen or washed out to sea. Boats can be purchased from the Vehicle Master in most towns, and will be waiting for you at the dock just outside the Vehicle Master's shack. They can also be summoned using a Boat Stone, which can be purchased from the General Store in Mesa, or from some wandering merchants.

Waters

Shallow
Deep

Food

1 ration
5 rations

Water

1 ration
20 rations

Des bateaux peuvent emprunter des voies navigables étroites et traverser de grandes étendues d'eau profonde. En mer, un petit bateau offre une piètre protection contre des créatures hostiles qui peuvent vous attaquer, et comme l'eau fraîche n'est pas facilement disponible en pleine mer, vous utiliserez les rations d'eau plus rapidement que d'ordinaire, comme montré ci-dessous. Si un bateau est laissé à quai pendant de longues périodes, il a des chances d'être volé ou mis à la mer. Les bateaux peuvent être achetés au Maître de véhicules dans la plupart des villes et ils vous attendront dans le bassin juste à l'extérieur de la cabane du Maître de véhicules. Ils peuvent aussi être appelés à l'aide d'une pierre de bateau que vous achetez au Magasin général de Mesa ou à certains marchands ambulants.

Eaux

Peu profondes
Profondes

Nourriture

1 ration
5 rations

Eau

1 ration
20 rations



Ships cannot access narrow waterways, but are much faster than boats at traversing large bodies of water, and as they are equipped with cannons, they provide much better protection against attacks. Ships cannot be bought outright; a party must buy passage on a vessel at the rate listed below. If the party can no longer afford passage, they will be set adrift in a small boat (see *Boats*, above). After a short time in a port the ship will set sail, leaving the party behind. Passage can be purchased from the Vehicle Master in most towns, and will be waiting for you at the dock just outside the Vehicle Master's shack. Supplies will be used as follows per nautical mile travelled:

Waters	Food	Water	Gold
Deep	1 ration	1 ration	1

Les navires ne peuvent pas passer par des voies de navigation étroites, mais ils sont beaucoup plus rapides que les bateaux pour traverser de grandes étendues d'eau et, comme ils sont équipés de canons, ils offrent une meilleure protection contre les attaques. Il n'est pas possible d'acheter des navires au comptant; un groupe doit acheter un passage sur un vaisseau au prix indiqué ci-dessous. Si le groupe ne peut plus se permettre d'acheter un passage, il sera laissé à la dérive sur un petit rafiote (voir la rubrique *Bateaux*, ci-dessus). Après une courte période dans un port le navire prend la mer, abandonnant le groupe derrière lui. Le passage peut être acheté au Maître de véhicules dans la plupart des villes et celui-ci vous attendra au bassin juste à l'extérieur de sa cabane. Les provisions seront utilisées comme suit par mille marin parcouru:

Eaux	Nourriture	Eau	Or
Profondes	1 ration	1 ration	1



Dragons are by far the fastest mode of travel, but are voracious eaters, as is shown below. They can fly over any terrain or waterway, but must land in a clearing. Dragons must be summoned using a Dragon Stone which can be purchased from the General Stores in Mesa, or from some wandering merchants. Supplies will be used as follows per mile travelled:

Terrain
All

Food
40 rations

Water
40 rations

Les dragons sont de loin le mode de transport le plus rapide, mais ce sont des goinfres, comme montré ci-dessous. Ils peuvent voler au-dessus de n'importe quel terrain ou de n'importe quelle voie navigable, mais ils doivent se poser dans une clairière. Il convient d'appeler les dragons à l'aide d'une pierre de dragon que vous achetez aux Magasins généraux de Mesa ou à certains marchands ambulants. Les provisions seront utilisées comme suit par kilomètre parcouru:

Terrain
Tous types

Nourriture
40 rations

Eau
40 rations

THE GATEWAYS

LES PORTES



Scattered across Ushka Bau are Gateways; magical places which can transport your party to other Gateways in other parts of the world. To use a Gateway, one need only possess a Gate Stone, which can be purchased from the General Store in Richi.

Each Gateway is a flat area of ground made up of 8 squares, and surrounded by a ring of guardian statues. Each square is linked to a specific Gateway somewhere. To be transported, stand within the circle (directly in front of a statue) and select a Gate Stone from your Inventory.

34

The locations of the Gateways are not widely known — lucky travellers stumble upon them occasionally, but the

Elles sont disséminées dans tout Ushka Bau; ce sont des endroits magiques qui peuvent transporter votre groupe vers d'autres portes dans d'autres endroits du monde. Pour utiliser une porte, il vous suffit de posséder une pierre de porte que vous achetez au Magasin général de Richi.

Chaque porte est un terrain plat qui se compose de 8 carrés et est encerclé par des statues de gardiens. Chaque carré est relié quelque part à une porte spécifique. Pour être transporté, placez-vous à l'intérieur du cercle (directement en face d'une statue) et sélectionnez une pierre de porte depuis votre inventaire.

Les emplacements des portes ne sont pas bien connus — les voyageurs chanceux tombent dessus par hasard, mais

best way to find one is with a Flip Stone — these little stones will take you to the nearest Gateway. Purchase Flip Stones from General Stores in some towns.

DAY VS. NIGHT

Careful consideration is required when deciding whether to travel by day or by night; many tasks or quests must be accomplished during the day, while other problems can only be solved at night. Time is certainly a commodity, but there is much to be said for waiting until the time is right.

THE SIX ARTS

The Six Arts were given to the world by Nexus at the beginning of the Golden Age. Each discipline has its own unique philosophy, and its own distinct power over the stuff of life. It is important to understand the ways of each in order to have effective dealings with those who practice them.



The Art of Separation

The Knights of the Holy Order of Separation are mighty warrior/magicians who have the power to rend objects

le meilleur moyen d'en trouver une est d'utiliser une pierre de saut — ces pierres de petite taille vous emporteront vers la porte la plus proche. Les Magasins généraux de certaines villes vous fourniront en pierres de saut.

JOUR CONTRE NUIT

Réfléchissez mûrement avant de décider de voyager de jour ou de nuit; de nombreuses tâches ou quêtes doivent s'accomplir pendant la journée, tandis que d'autres problèmes ne peuvent être résolus que la nuit. Le temps est certainement un élément de base, mais il y aurait peut-être intérêt à attendre que le moment soit opportun.

LES SIX ARTS

Les Six Arts ont été donnés au monde par Nexus au commencement de l'Age d'Or. Chaque discipline a sa propre philosophie et son propre pouvoir sur la vie. Il est important de comprendre les rouages de chacune d'elles pour traiter efficacement avec ceux qui les pratiquent.

L'art de la séparation

Les Chevaliers de l'Ordre Sacré de la Séparation sont de puissants guerriers/magiciens qui ont le pouvoir de

(and people) asunder. They believe the meaning of life is to be found in 'separating' or disassembling objects into their component parts. They're known by the metallic armor they wear, and by the large broadsword each carries. Their symbol is the Broken Sword.

dissocier les objets (et les gens). Ils croient que le sens de la vie réside dans la 'séparation' ou dans le désassemblage d'objets en leurs éléments constitutifs. Ils se reconnaissent à leur armure métallique et au lourd glaive qu'ils portent. Ils ont pour emblème une épée brisée.



The Art of Summoning

Conjurors use their powers to call perfect forms from other planes of reality. They seek only perfection — anything less is beneath their notice. Conjurors are blind, but have an inner vision that lets them perceive the images of this world and many others. Recognize them by the pure white cloaks they wear, and by their pure white eyes. Their sign is the Sphere.

L'art de la conjuration

Les illusionnistes utilisent leurs pouvoirs pour appeler des formes parfaites issues d'autres plans de la réalité. Ils recherchent exclusivement la perfection — tout ce qui est en dessous est indigne de leur attention. Les illusionnistes sont aveugles, mais ils ont une vision intérieure qui leur permet de percevoir les images de ce monde et de beaucoup d'autres. Ils sont reconnaissables à leur houppelande d'un blanc pur et à leurs yeux d'un blanc tout aussi pur. Leur emblème est la sphère.



The Art of Force

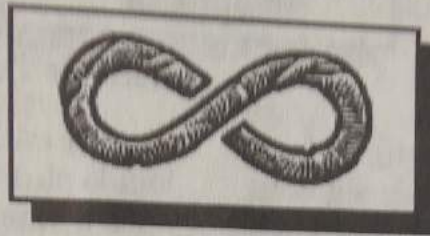
36 This art is practiced by the Archers. They believe that motion and speed are the most important elements in the

L'art de la force

Cet art est pratiqué par les archers. Ces derniers croient que le mouvement et la vitesse sont les éléments les plus

universe. Their weapon of choice is the bow, and they wear their symbol, the Arrow of Force, on a black headdress framed by pure white hair.

importants de l'univers. L'arc est leur arme privilégiée et leur couvre-chef noir encadré de cheveux d'un blanc pur est frappé de leur emblème, la flèche de la force.

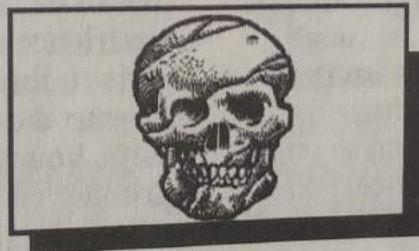


The Art of Change

This is the Art of the Enchanters, who can alter the very fiber of objects, changing them to whatever form pleases them. These strange folk believe that change is the essential quality of life — for them, nothing may remain the same. Red hair and radical clothing distinguish them from all others. Their symbol is Infinity.

L'art de la métamorphose

C'est l'art des enchanteurs, qui peuvent modifier la nature intrinsèque des objets, en leur donnant les formes qui leur chantent. Cette étrange engeance croit que la métamorphose est la qualité essentielle de la vie — rien ne doit rester immuable. Cheveux roux et habillement strict sont leurs signes distinctifs. Leur emblème est l'infinité.



The Art of Body

The Art of Body is that of the Necromancers. These morbid men and women have a knowledge of the body that lets them heal or cause wounds — in some cases even raise the dead. They believe that Life is but the beginning of Death. They are known by their black clothing, and the Skull symbol they wear.

L'art du corps

Cet art est celui des nécromanciens. Ces hommes et ces femmes morbides ont une connaissance du corps qui leur permet de guérir ou de provoquer des blessures — et même dans certains cas de ressusciter les morts. Ils croient que la vie n'est que le commencement de la mort. Ils se reconnaissent à leurs vêtements noirs et ils ont un crâne pour emblème.



The Art of Mind

The Mind is the tool of Sorcerers (such as myself), by far the most intellectual of the disciplines. Our powers give us control over the minds of others. We seek to increase the power of the mind to infinite levels. We are known by the simple cape and hood we wear, and our symbol is the all-seeing Eye of the Mind.

THE SPELLS OF THE SIX ARTS

As young Sorcerers, you are all of first level of Sorcery, the order of Brain. Your experience is limited, and you know only a few, rudimentary spells. As you progress through nine levels of experience, you will continue to learn spells. You must acquire 100 experience points to graduate to the next level, the order of Reason, 200 for Logic, and so on. Most spells can be learned at the guilds, for a price, and it is possible to learn spells before you are at a sufficient level to cast them.

I have listed all spells for each of the Six Arts (you will command your party, so you should know what is available). These spells listed are grouped by the *type* of spell. For example, all Necromancers' healing spells are listed together. General Attack spells exist for each class, and are grouped at the beginning of each class's spell list.

L'art de l'esprit

L'esprit est l'instrument des sorciers (comme moi) et de loin la plus intellectuelle des disciplines. Nos pouvoirs nous donnent le contrôle de l'esprit d'autrui. Nous cherchons à accroître à l'infini la puissance de l'esprit. Nous sommes reconnaissables à notre simple cape et à notre capuchon et notre emblème est l'oeil de l'esprit qui voit tout.

LES SORTS DES SIX ARTS

En tant qu'apprentis sorciers, vous êtes tous au premier niveau de la sorcellerie, l'ordre du Cerveau. Votre expérience est limitée et vous ne connaissez que quelques sorts rudimentaires. En progressant à travers les neuf niveaux d'expérience, vous continuez à apprendre des sorts. Vous devez acquérir 100 points d'expérience pour grimper au niveau suivant, l'ordre de la Raison, 200 points pour la Logique et ainsi de suite. La plupart des sorts peuvent être appris au sein des guildes, moyennant un certain prix et il est possible d'apprendre des sorts avant d'être à un niveau suffisant pour les jeter.

Vous trouverez ci-après la liste de tous les sorts pour chacun des Six Arts (comme vous dirigez votre groupe, vous devez savoir ce qui est disponible). Ces sorts sont regroupés par *type*. C'est le cas par exemple de tous les sorts de guérison des nécromanciens. Il existe pour chaque catégorie des sorts d'attaque générale qui sont regroupés au début de chaque liste de sorts.

DAMAGE

The damage (Hit Points) listed for each spell is an *average*. As your character increases in levels, the average will also increase. For example, when your Necromancer reaches the Order of Cadaver, the Hurt spell will, on the average, cause 12 points of damage to the enemy. As his level increases, this average will also increase.

General Attack Spells:

- are most likely to have an effect
- are easier to get
- take less power to cast
- can be cast several times during a combat turn

Stronger Spells:

- can do more damage
- effect multiple people

Lower level spells inflict less damage and use less power. All people are born with the lowest level attack spell of their class.

HINT: Don't use a low range spell when you are low in health; you would have to get dangerously close to the enemy for an effective attack. Bullet attacks are stronger at close range.

NOTE:

An asterisk (*) by a spell name means the spell effects everyone in the enemy party.

An infinity symbol (∞) means an infinite number.

DÉGÂTS

Les dégâts (Hit Points ou points de coups dans le mille) énumérés pour chaque sort représentent une *moyenne*. Au fur et à mesure que votre personnage gravit les niveaux, la moyenne augmente en conséquence. Par exemple, lorsque votre nécromancien atteint l'ordre des Cadavres, le sort de blessure inflige, en moyenne, 12 points de dégâts à l'ennemi. L'augmentation de son niveau entraîne celle de cette moyenne.

Sorts d'attaque générale:

- sont les plus susceptibles de produire un effet
- sont relativement faciles à acquérir
- exigent moins de pouvoir pour être jetés
- peuvent être jetés plusieurs fois au cours d'un combat

Sorts plus forts:

- peuvent infliger davantage de dégâts
- affectent un grand nombre de gens

Des sorts de niveau moindre infligent moins de dégâts et utilisent moins de puissance. Tous les gens naissent avec le sort d'attaque qui a le plus bas niveau de sa catégorie.

CONSEIL: n'utilisez pas un sort de bas niveau lorsque votre santé chancelle, sinon vous devriez vous approcher dangereusement de l'ennemi pour l'attaquer efficacement. Les attaques par balles sont plus puissantes à courte portée.

REMARQUE:

Un astérisque (*) à côté d'un nom de sort signifie que le sort affecte tous les membres du groupe ennemi.

Un symbole d'infinité (∞) signifie un nombre infini.

SORCERERS' SPELLS

SORTS DES SORCIERS



Sorcerers use their minds to attack enemies' minds.

Les sorciers utilisent leurs esprits pour attaquer ceux de leurs ennemis.

General Attack Spells

The Sorcerer has four general attack spells:

STUN Causes energy to flow from the Sorcerer's hands and strike the victim for 10 points of damage (range 3)

JOLT Inflicts pain in the minds of the enemy for 12 points (range 4)

Sorts d'attaque générale

Le sorcier a quatre sorts d'attaque générale:

STUN (assommer) Extrait l'énergie des mains du sorcier et frappe la victime pour 10 points de dégâts (portée 3)

JOLT (frapper) Inflige des souffrances aux esprits ennemis pour 12 points (portée 4)

DAZE*

Causes intense pain in the minds of the enemy for 25 points (range 4)

SHOCK*

Creates unbearable pain in the minds of the enemy for 32 points (range 7)

Spellbind Enemy

CONFUSE

Makes enemy move spellbound (evident as sparkling). When an enemy is spellbound, they cannot attack. A spell lasts one to three rounds, and has a 33% chance of failing (range ∞).

MESMER*

Causes a random number of enemies to move spellbound. When an enemy is spellbound, they can't attack. The spell lasts one to three rounds, and has a 33% chance of failing (range ∞).

Remove Spell

FREE

Releases friend from a spell (range ∞)

DAZE* (étourdir)

Cause des douleurs intenses dans les esprits ennemis pour 25 points (portée 4)

SHOCK* (secouer)

Crée une douleur insupportable dans les esprits ennemis pour 32 points (portée 7)

Ensorceler l'ennemi

CONFUSE (troubler)

Les mouvements de l'ennemi sont contrôlés (c'est clair comme de l'eau de roche). Lorsqu'un ennemi est ensorcelé, il ne peut pas attaquer. Un sort dure un à trois tours et a 33 % de chances de rater (portée ∞).

MESMER*

(hypnotiser)

Les mouvements d'un nombre d'ennemis au hasard sont contrôlés. Lorsqu'un ennemi est ensorcelé, il ne peut pas attaquer. Le sort dure un à trois tours et a 33 % de chances de rater (portée ∞).

Retirer un sort

FREE (libérer)

Libère un ami d'un sort (portée ∞)

Aid Attack

These spells are recognizable by a special sparkle.

CLUE

Read the minds of the enemy to give your party a 25% attack aid. (range 4)

KNOWLEDGE

Read the minds of the enemy to give your party a 50% attack aid. (range 6)

HELP

Read the minds of the enemy to give your party a 75% attack aid. (range ∞)

Aid Defense

These spells are recognizable by a special sparkle.

WARN

Read the minds of the enemy to give your party a 25% defense aid. (range 4)

INFORM

Read the minds of the enemy to give your party a 50% defense aid. (range 6)

PREDICT

Read the minds of the enemy to give your party a 75% defense aid. (range ∞)

Assistance à l'offensive

Ces sorts sont reconnaissables à leur scintillement spécial.

CLUE (indice)

Lisez dans les esprits ennemis pour accorder à votre groupe une assistance à l'offensive de 25 % (portée 4).

KNOWLEDGE (connaissance)

Lisez dans les esprits ennemis pour accorder à votre groupe une assistance à l'offensive de 50 % (portée 6).

HELP (aide)

Lisez dans les esprits ennemis pour accorder à votre groupe une assistance à l'offensive de 75 % (portée ∞).

Assistance à la défense

Ces sorts sont reconnaissables à leur scintillement spécial.

WARN (avertir)

Lisez dans les esprits ennemis pour accorder à votre groupe une assistance à la défense de 25 % (portée 4).

INFORM (informer)

Lisez dans les esprits ennemis pour accorder à votre groupe une assistance à la défense de 50 % (portée 6).

PREDICT (prédire)

Lisez dans les esprits ennemis pour accorder à votre groupe une assistance à la défense de 75 % (portée ∞).

Leverage

SUPPORT

Use the powers of the Mind to give your party an attack and defense advantage of 25%. (range 6)

ASSIST

Use the powers of the Mind to give your party an attack and defense advantage of 75%. (range ∞)

Screw up Minds

INSANE

Use the powers of the Mind to drive the enemy insane and convulse his body for 30 points. (range 6)

MIRAGE

Use the powers of the Mind to make the enemy insane and see a mirage for 30 points. (range 6)

SWARM

Use the powers of the Mind to cause the enemy to go insane and see ghosts for 20 points. (range ∞)

PACKS

Use the powers of the Mind to make the enemy insane and see ghosts, causing fear for 30 points. (range ∞)

MASTER

This is the Sorcerer's super spell. It resurrects the Sorcerer's master who aids combat for 70 points of damage. (range ∞)

Emprise

SUPPORT (soutenir)

Utilisez les pouvoirs de l'esprit pour donner à votre groupe un avantage d'attaque et de défense de 25 % (portée 6).

ASSIST (assister)

Utilisez les pouvoirs de l'esprit pour donner à votre groupe un avantage d'attaque et de défense de 75 % (portée ∞).

Brouiller les esprits

INSANE (aliéné)

Utilisez les pouvoirs de l'esprit pour que l'ennemi devienne fou à lier et que son corps se convulse pour 30 points (portée 6).

MIRAGE (mirage)

Utilisez les pouvoirs de l'esprit pour que l'ennemi devienne fou à lier et qu'il voie un mirage pour 30 points (portée 6).

SWARM (foule)

Utilisez les pouvoirs de l'esprit pour que l'ennemi devienne fou à lier et qu'il voie des fantômes pour 20 points (portée ∞).

PACKS (groupes)

Utilisez les pouvoirs de l'esprit pour que l'ennemi devienne fou à lier et qu'il voie des fantômes qui l'effraieront pour 30 points (portée ∞).

MASTER (maître)

Il s'agit du super-sort du sorcier. Il ressuscite le maître du sorcier qui apporte son aide dans le combat pour 70 points de dégâts (portée ∞).

KNIGHTS' SPELLS

SORTS DES CHEVALIERS



Knights are strong attackers and warriors. They use slicing action for attack and have developed their skills, based on slicing, for combat.

Les chevaliers sont des attaquants et des guerriers puissants. Ils utilisent des méthodes de choc pour attaquer et ont développé leurs talents au combat.

General Attack Spells

The Knight has six general attack spells:

NAME	LEVEL	RANGE	DAMAGE
Stab	1	1	5
Cut	3	2	9
Dice	4	4	13
Split*	5	4	15
Puree*	6	4	25
Delete*	8	5	35

Sorts d'attaque générale

Le chevalier a six sorts d'attaque générale:

NOM	NIVEAU	PORTÉE	DÉGÂTS
Stab (Poignarder)	1	1	5
Cut (Couper)	3	2	9
Dice (Couper en des)	4	4	13
Split* (Fendre)	5	4	15
Puree* (Purée)	6	4	25
Delete* (effacer)	8	5	35

Rend Spells

Rend spells remove body parts. When a body part is removed, the maximum health of the victim is reduced. Therefore an enemy Necromancer cannot heal the Rended character to the previous amount of full health.

NAME	LEVEL	RANGE	DAMAGE
Cleave	2	3	8
Rend	3	4	20
Rip	4	4	28
Sever	5	4	32
Sunder	6	4	40
Divide	9	5	100

The last spell DIVIDE severs the head of a victim, requiring a Necromancer's RAISE spell to undo.

MULTIPLE BLADE SPELLS

NAME	LEVEL	RANGE	DAMAGE (per bullet)
Knives	2	3	1
Swords	7	3	2
Axes	8	4	3
Blades	9	4	4

Sort d'amputation

Cette action retire des parties du corps. Lorsqu'une partie du corps est retirée, la santé de la victime diminue. Par conséquent un nécromancien ennemi ne peut guérir le personnage amputé pour lui redonner son capital santé préalable.

NOM	NIVEAU	PORTÉE	DÉGÂTS
Cleave (Desunir)	2	3	8
Rend (Amputer)	3	4	20
Rip (Dechirer)	4	4	28
Sever (Trancher)	5	4	32
Sunder (Scinder)	6	4	40
Divide (Diviser)	9	5	100

Le dernier sort, DIVIDE, tranche la tête d'une victime et nécessite le sort RAISE d'un nécromancien pour s'annuler.

SORTS MULTILAMES

NOM	NIVEAU	PORTÉE	DÉGÂTS (par balle)
Knives (couteaux)	2	3	1
Swords (epees)	7	3	2
Axes (haches)	8	4	3
Blades (lames)	9	4	4

Ground Spells

The Advanced Knight can split the ground as easily as he can split an enemy.

NAME	LEVEL	RANGE	POINTS
Frigid	6	∞	15
Torrent	7	∞	25
Lava	8	∞	35

Super Spell

PAIN

This Knight's super spell is his most deadly spell. (range ∞)

Sorts terrestres

Le chevalier expert peut fendre aussi facilement le sol qu'un ennemi.

NOM	NIVEAU	PORTÉE	DÉGÂTS
Frigid (Glace)	6	∞	15
Torrent (Torrent)	7	∞	25
Lava (Lave)	8	∞	35

Super-sort

PAIN (douleur)

C'est le super-sort le plus meurtrier du chevalier (portée ∞).

ARCHERS' SPELLS

SORTS DE L'ARCHER



Archers have mastered the physics of force and its effects on projectiles.

Les archers ont acquis la maîtrise de la dynamique et de ses effets sur les projectiles.

General Attack Spells

Sorts d'attaque générale

Use high levels for increased range and damage:

Utilisez des niveaux élevés pour une portée et des dégâts accrus:

NAME	LEVEL	RANGE	DAMAGE
DART	1	5	6
ARROW	3	6	8
BRAND	5	7	12
TEMPEST*	6	∞	17
TORNADO*	7	∞	24
FIRE*	8	∞	35

NOM	NIVEAUX	PORTÉE	DÉGÂTS
DART (javelot)	1	5	6
ARROW (flèche)	3	6	8
BRAND (glaive)	5	7	12
TEMPEST* (tempête)	6	∞	17
TORNADO* (tornade)	7	∞	24
FIRE* (feu)	8	∞	35

Multiple Bullet Spells

The Multiple Bullet Spells attack a victim from all sides:

Name	Level	Range	Damage (per bullet)
AMBUSH	3	6	2
SURROUND	4	7	3
STREAM	6	7	4
PROPEL	9	∞	5

Bullet Waves

Archers can send bullets that ripple the combat plane as they travel. Friends are not harmed.

RIPPLE	This level two spell causes a ripple in the combat plane to attack the enemy from an infinite range for 10 points of damage.
BLOW	This level five spell causes winds to blow through the combat plane at an infinite range for 20 points of damage.
IMPLODE	This level seven spell causes a circular ripple of fire in the combat plane to attack the enemy from an infinite range for 30 points of damage.

Sorts multiballes

Ils attaquent une victime de toutes parts:

Nom	Niveau	Portée	Dégâts (par balle)
AMBUSH (embuscade)	3	6	2
SURROUND (encercler)	4	7	3
STREAM (Rafale)	6	7	4
PROPEL (propulser)	9	∞	5

Rafales de balles

Les archers peuvent envoyer des balles qui feront onduler le plan du combat pendant leur trajectoire. Les amis ne sont pas touchés.

RIPPLE (onduler)	Ce sort de niveau deux fait onduler le plan du combat ce qui permet d'attaquer l'ennemi depuis une distance infinie et pour 10 points de dégâts.
BLOW (souffler)	Ce sort de niveau cinq fait souffler le vent sur le plan du combat depuis une distance infinie et pour 20 points de dégâts.
IMPLODE (imploser)	Ce sort de niveau sept occasionne une vague circulaire de feu dans le plan du combat ce qui permet d'attaquer l'ennemi depuis une distance infinie et pour 30 points de dégâts.

Force Spells

The Archer can use their powers involving force to manipulate the enemy's body.

- SHOVE** Throw a victim back two squares for 10 points of damage. (level 2, range 5)
- DIZZY** Throw a victim around for 20 points. (level 4, range 7)
- FLING** Fling victim around for 30 points. (level 6, range 7)

Shield Spells

- SHIELD** Using this spell, Archers can protect one party member by placing a shield against bullets around them.
- DEFEND*** Archers can protect a random number of party members by placing this shield.
- UNSHIELD** Archers use this spell to remove a shield from a single enemy party member.

Super Spell

- TWISTER** This spell conjures a giant tornado that attacks your enemies for over 50 points of damage. (range ∞)

Sorts de force

L'archer peut utiliser ses forces pour manipuler le corps de l'ennemi.

- SHOVE (pousser)** Repousser une victime de deux carrés pour 10 points de dégâts (niveau 2, portée 5).
- DIZZY (vertige)** Envoyer dinguer une victime pour 20 points (niveau 4, portée 7).
- FLING (jeter)** Se débarrasser d'une victime pour 30 points (niveau 6, portée 7)

Sorts de boucliers

- SHIELD (bouclier)** A l'aide de ce sort, les archers peuvent protéger un membre du groupe en opposant un bouclier aux balles qui arrivent sur eux.
- DEFEND* (défendre)** Les archers peuvent protéger un nombre au hasard de membres du groupe en plaçant ce bouclier.
- UNSHIELD (mettre à découvert)** Les archers utilisent ce sort pour enlever un bouclier à un seul membre du groupe ennemi.

Super-sort

- TWISTER (tornade)** Ce sort conjure une tornade géante qui s'abat sur vos ennemis pour 50 points de dégâts (portée ∞).

NECROMANCERS' SPELLS

SORTS DU NÉCROMANCIEN



The Necromancers have mastered skills which damage or heal the body.

General Attack Spells

Use high levels for increased range and damage:

Les nécromanciens ont acquis la maîtrise de talents qui leur permet d'endommager ou de guérir le corps.

Sorts d'attaque générale

Utilisez des niveaux élevés pour des portées et des dégâts accrus:

Name	Level	Range	Damage
CLAW	1	1	6
GRAZE	2	1	8
HURT	3	2	12
WOUND*	4	2	17
SLAY*	5	3	24
DEATH*	6	4	35

Healing Spells

These spells are represented with the "health" bullet.

Name	Level	Range	Health
COMFORT	2	1	5
RELIEF	3	1	8
SOLACE	4	4	12
CURE	5	5	1/bullet
HEALTH*	6	6	2/bullet
RESTORE*	8	7	3/bullet
PERFECT	9	∞	70

Miscellaneous Spells

BLIND	This spell blinds a victim for one or two rounds.
INSANE	This spell blinds a victim for one to three rounds.
REPAIR	This spell rejoins body parts. Use it when friends have been cleaved.

Nom	Niveau	Portée	Dégâts
CLAW (griffer)	1	1	6
GRAZE (ecorcher)	2	1	8
HURT (faire du mal)	3	2	12
WOUND* (blesser)	4	2	17
SLAY* (abattre)	5	3	24
DEATH* (mort)	6	4	35

Sorts de guérison

Ces sorts sont représentés par la balle de "santé".

Nom	Niveau	Portée	Santé
COMFORT (reconfort)	2	1	5
RELIEF (soulagement)	3	1	8
SOLACE (consolation)	4	4	12
CURE (guérison)	5	5	1/balle
HEALTH* (santé)	6	6	2/balle
RESTORE* (retablisement)	8	7	3/balle
PERFECT (parfait)	9	∞	70

Sorts divers

BLIND (aveugle)	Ce sort rend une victime aveugle pendant un tour ou deux.
INSANE (aliéné)	Ce sort rend une victime folle à lier pendant un à trois tours.
REPAIR (réparation)	Ce sort rafistole un corps. Utilisez-le lorsque vos amis ont été mis en pièces.

DAZZLE

This is a multiple bullet attack and light show which dazzles the victim, leaving him off guard and vulnerable to damage.

FREEZE

Turns an enemy to stone or ice until a 50% save is made.

RAISE

Raises the dead during combat (if a party member cannot currently be raised, spell inflicts a great amount of damage to a random enemy; attempt to raise your dead during the next round). This spell requires a great deal of power.

Super Spell**REAPER**

This spell invokes death himself to fight for your cause. This spell incurs 50 points of damage on the enemy. (range ∞)

DAZZLE (éblouir)

Il s'agit d'une attaque multiballe et d'une lumière qui éblouit la victime en la rendant inoffensive et vulnérable.

FREEZE (geler)

Transforme un ennemi en pierre ou en glace jusqu'à ce qu'une sauvegarde de 50 % soit effectuée.

RAISE (ressusciter)

Ressuscite les morts durant le combat (si un membre du groupe ne peut pas être ressuscité, ce sort inflige une grande quantité de dégâts à un ennemi pris au hasard; essayez de ressusciter vos morts lors du prochain tour). Ce sort exige un immense pouvoir.

Super-sort**REAPER****(la Faucheuse)**

Ce sort appelle la mort elle-même pour qu'elle combatte pour votre cause. Il inflige 50 points de dégâts à l'ennemi (portée ∞).

ENCHANTERS' SPELLS

SORTS DES ENCHANTEURS



Enchanters have mastered the Art of Change.

Les enchanteurs ont acquis la maîtrise de l'art de la métamorphose.

General Attack Spells

Sorts d'attaque générale

General Attack Spells do not effectively satisfy the Enchanter's need for creativity, therefore, they only have one:

Ils ne satisfont pas vraiment aux besoins de créativité des enchanteurs qui n'en ont par conséquent qu'un seul:

MIX

Mixes up an enemy's atoms for 10 points of damage (range ∞ , level 1)

MIX (mélange)

Mélange les atomes d'un ennemi pour 10 points de dégâts (portée ∞ , niveau 1).

Multiple Bullet Spells

Enchanters have two multiple bullet spells:

SCATTER

Jumbles bullets from random locations for 2 points (range 2, level 2)

FRENZY

Sends a tirade of bullets for 5 points (range ∞ , level 4)

Small Ground-Ripping

These are low power, high damage spells. They place small mounds under the enemy and then drop them sharply for damage. The mounds get higher and more powerful with increasing level.

Name	Level	Range	Damage
ICEBERG	3	∞	12
WALL	4	∞	17
GEYSER	5	∞	24
LAVA	6	∞	35

Sorts multiballes

Les enchanteurs ont deux sorts multiballes:

SCATTER (disperser) Envoie des balles depuis des endroits au hasard pour 2 points (portée 2, niveau 2).

FRENZY (frénésie) Envoie une rafale de balles pour 5 points (portée ∞ , niveau 4).

Petite ondulation de terrain

Ce sont des sorts de faible puissance mais qui causent de grands dégâts. Ils placent de petits remblais sous l'ennemi et les retirent brusquement. Les remblais deviennent plus hauts et plus puissants avec l'augmentation du niveau, pour causer davantage de dégâts.

Nom	Niveau	Portée	Dégâts
ICEBERG (iceberg)	3	∞	12
WALL (paroi)	4	∞	17
GEYSER (geyser)	5	∞	24
LAVA (lave)	6	∞	35

Mutations

The Enchanters can change themselves into other objects which attack the enemy.

Name	Level	Range	Damage
DAGGER	2	3	8
SWORD	3	4	12
AXE	5	5	15
BEAR	6	3	16
CORPSE	7	3	20
DRAGON	8	3	30

Skill Separation

The Enchanter can also separate an enemy from his class or species:

ALTER	Turns one enemy into a townsman for the remainder of combat.
MODIFY	May turn more than one enemy into a townsman for the remainder of combat.
MUTATE	Turns enemy into a bear for the remainder of combat.

Miscellaneous

There are several other spells with unique capabilities.

SWAMP	Creates a swamp under the enemy and does 10 points of damage.
--------------	---------------------------------------------------------------

Mutations

Les enchanteurs peuvent se métamorphoser en objets qui attaquent l'ennemi.

Nom	Niveau	Portée	Dégâts
DAGGER (poignard)	2	3	8
SWORD (épée)	3	4	12
AXE (hache)	5	5	15
BEAR (ours)	6	3	16
CORPSE (corps)	7	3	20
DRAGON (dragon)	8	3	30

Talent de séparation

L'enchanteur peut aussi séparer un ennemi de sa catégorie ou de son espèce:

ALTER (transformer)	Change un ennemi en citadin pour le reste du combat.
MODIFY (modifier)	Peut changer plus d'un ennemi en citadin pour le reste du combat.
MUTATE (faire subir une mutation)	Change un ennemi en ours pour le reste du combat.

Divers

Ils existe plusieurs autres sorts aux capacités uniques.

SWAMP (marais)	Crée un marais sous l'ennemi et inflige 10 points de dégâts.
-----------------------	--------------------------------------------------------------

POOL

Forms a pool under the victim for 20 points of damage.

RANDOM

This appeals to the random nature of Enchanters. It randomly selects a spell from ANY class and casts it.

Super spell**WYRM**

Turns enchanter into a giant fire dragon which does 60 points of damage on each member of the enemy party. (range ∞)

POOL (mare)

Forme une mare sous la victime pour 20 points de dégâts.

RANDOM (hasard)

Ce sort fait appel à la nature aléatoire des enchanteurs. Il sélectionne au hasard un sort de N'IMPORTE QUEL type et le jette.

Super-sort**WYRM**

Transforme l'enchanteur en un gigantesque dragon qui inflige 60 points de dégâts à chaque membre du groupe ennemi (portée ∞).

CONJURER SPELLS

SORTS D'ILLUSIONNISTE



The Conjurers have mastered skills of summoning.

General Attack Spells

The general bullet attacks come in the form of gated energy from some other plane.

Les illusionnistes ont acquis la maîtrise de la conjuration de sorts.

Sorts d'attaque générale

Les attaques générales par balle se produisent sous la forme d'énergie retenue depuis un autre plan.

Name	Level	Range	Damage
SPARK	1	4	8
ROCK	3	5	12
AIR	4	6	18
ENERGY*	5	7	15
FLARE*	6	∞	20

Bullet Streams

Bullet streams cause medium damage and use medium power.

Name	Level	Range	Damage (per bullet)
BLAZE	7	5	7

Whole Ground Effects

These spells use up lot of power, but are *very* powerful. They do damage on the *whole* enemy party.

Name	Level	Range	Damage
EARTH	2	∞	7
RAPIDS	4	∞	10
ICEBERG	6	∞	15
INFERNO	8	∞	20

Nom	Niveau	Portée	Dégâts
SPARK (étincelle)	1	4	8
ROCK (roc)	3	5	12
AIR (air)	4	6	18
ENERGY* (énergie)	5	7	15
FLARE* (flamboiemment)	6	∞	20

Rafales de balles

Les rafales de balles causent des dégâts d'importance moyenne et utilisent une puissance moyenne.

Nom	Niveau	Portée	Dégâts (par balle)
BLAZE (explosion)	7	5	7

Effets terrestres

Ces sorts consomment une grande quantité de pouvoir, mais sont *très* puissants. Ils infligent des dégâts au *groupe* ennemi *tout entier*.

Nom	Niveau	Portée	Dégâts
EARTH (terre)	2	∞	7
RAPIDS (rapides)	4	∞	10
ICEBERG (iceberg)	6	∞	15
INFERNO (brasier)	8	∞	20

Name	Level	Range	Damage (per bullet)
DAGGERS	2	4	2
BOLTS	3	4	3
SABERS	5	5	4
AXES	6	6	5
STONES	7	7	6
FLAMES	8	∞	7

Multiple Bullets

Multiple bullets are a dependable, medium power, medium damage set of spells for the Conjurer.

Miscellaneous

WAVE Causes a tidal wave to spread across a zoomed view doing 30 points of damage to each member of the enemy party.

MASTER Summons a Conjurer master to aid the attack for one round.

SERVANTS Causes a swarm to attack an enemy.

Super spell

DJINN Summons a Djinn to help the attack causing 60 points of damage to each member of the enemy party. (range ∞)

Nom	Niveau	Portée	Dégâts (par balle)
DAGGERS (poignards)	2	4	2
BOLTS (barres)	3	4	3
SABERS (sabres)	5	5	4
AXES (haches)	6	6	5
STONES (pierres)	7	7	6
FLAMES (flammes)	8	∞	7

Balles multiples

Les balles multiples représentent un pouvoir moyen et sûr, un jeu de sorts avec des dégâts de moyenne envergure pour l'illusionniste.

Divers

WAVE (vague) Déclenche un raz-de-marée qui traverse une vue grossie en infligeant 30 points de dégâts à chaque membre du groupe ennemi.

MASTER (maître) Conjure un maître illusionniste d'apporter son aide à l'attaque pour un tour.

SERVANTS (serviteurs) Occasionne une attaque de l'ennemi par une foule.

Super-sort

DJINN (djinn) Conjure un djinn d'apporter son aide à l'attaque en infligeant 60 points de dégâts à chaque membre du groupe ennemi (portée ∞).

SORCERER

Experience levels and spells available to the Sorcerer are as follows:

LEVEL	ORDER	EXP
1	Brain	0
2	Reason	100
3	Logic	200
4	Intellect	400
5	Genius	800
6	Influence	1,600
7	Will	3,200
8	Thought	6,400
9	Intuition	12,800

SORCIER

Les niveaux d'expérience et les sorts à la disposition du sorcier sont les suivants:

NIVEAU	ORDRE	EXP
1	Brain (cerveau)	0
2	Reason (raison)	100
3	Logic (logique)	200
4	Intellect (intelligence)	400
5	Genius (genie)	800
6	Influence (influence)	1.600
7	Will (volonte)	3.200
8	Thought (reflexion)	6.400
9	Intuition (Intuition)	12.800

Level 1: Stun
Level 2: Clue
Warn
Level 3: Inform
Jolt
Level 4: Knowledge
Confuse
Help
Predict
Level 5: Daze
Free
Level 6: Mesmer
Insane
Level 7: Shock
Support
Level 8: Assist
Swarm
Level 9: Mirage
Packs
Master

Niveau 1: Stun (assommer)
Niveau 2: Clue (indice)
Warn (avertir)
Niveau 3: Inform (informer)
Jolt (frapper)
Niveau 4: Knowledge (savoir)
Confuse (troubler)
Help (aider)
Predict (predire)
Niveau 5: Daze (etourdir)
Free (liberer)
Niveau 6: Mesmer (hypnotiser)
Insane (aliene)
Niveau 7: Shock (secouer)
Support (soutenir)
Niveau 8: Assist (assister)
Swarm (foule)
Niveau 9: Mirage (mirage)
Packs (groupes)
Master (maitre)

KNIGHT

Experience levels and spells available to the Knight are as follows:

LEVEL	ORDER	EXP
1	Stabber	0
2	Cutter	100
3	Slasher	200
4	Cleaver	400
5	Slicer	800
6	Splitter	1,600
7	Severer	3,200
8	Sunderer	6,400
9	Divider	12,800

CHEVALIER

Les niveaux d'expérience et les sorts à la disposition du chevalier sont les suivants:

NIVEAU	ORDRE	EXP
1	Stabber (poignarder)	0
2	Cutter (couper)	100
3	Slasher (taillader)	200
4	Cleaver (desunir)	400
5	Slicer (mettre en tranches)	800
6	Splitter (fendre)	1.600
7	Severer (trancher)	3.200
8	Sunderer (scinder)	6.400
9	Divider (diviser)	12.800

Level 1: Stab
Level 2: Cleave
Knives
Level 3: Cut
Rend
Level 4: Rip
Dice
Level 5: Split
Sever
Level 6: Puree
Sunder
Frigid
Level 7: Swords
Torrent
Level 8: Delete
Axes
Lava
Level 9: Divide
Blades
Pain

Niveau 1: Stab (poignard)
Niveau 2: Cleave (desunirr)
Knives (couteaux)
Niveau 3: Cut (couper)
Rend (arracher)
Niveau 4: Rip (dechirer)
Dice (couper en des)
Niveau 5: Split (fendre)
Sever (trancher)
Niveau 6: Puree (puree)
Sunder (scinder)
Frigid (glace)
Niveau 7: Swords (epees)
Torrent (torrent)
Niveau 8: Delete (effacer)
Axes (haches)
Lava (lave)
Niveau 9: Divide (diviser)
Blades (lames)
Pain (douleur)

ARCHER

Experience levels and spells available to the Archer are as follows:

LEVEL	ORDER	EXP
1	Mover	0
2	Pusher	100
3	Passer	200
4	Striker	400
5	Director	800
6	Waver	1,600
7	Distancer	3,200
8	Seeker	6,400
9	Advancer	12,800

ARCHER

Les niveaux d'expérience et les sorts à la disposition de l'archer sont les suivants:

NIVEAU	ORDRE	EXP
1	Mover (deplacer)	0
2	Pusher (pousser)	100
3	Passer (passer)	200
4	Striker (frapper)	400
5	Director (diriger)	800
6	Waver (vaciller)	1.600
7	Distancer (distancer)	3.200
8	Seeker (chercher)	6.400
9	Advancer (avancer)	12.800

Level 1 Dart
 Level 2 Ripple
 Shove
 Level 3 Arrow
 Ambush
 Level 4 Surround
 Dizzy
 Level 5 Brand
 Blow
 Level 6 Tempest
 Stream
 Fling
 Level 7 Tornado
 Implode
 Level 8 Fire
 Shield
 Unshield
 Level 9 Propel
 Defend
 Twister

Niveau 1: Dart (javelot)
 Niveau 2: Ripple (onduler)
 Shove (pousser)
 Niveau 3: Arrow (fleche)
 Ambush (embuscade)
 Niveau 4: Surround (encercler)
 Dizzy (vertige)
 Niveau 5: Brand (glaive)
 Blow (souffler)
 Niveau 6: Tempest (tempete)
 Stream (rafale)
 Fling (jeter)
 Niveau 7: Tornado (tornade)
 Implode (imploser)
 Niveau 8: Fire (feu)
 Shield (bouclier)
 Unshield (mettre a decouvert)
 Niveau 9: Propel (propulser)
 Defend (defendre)
 Twister (tornade)

NECROMANCER

Experience levels and spells available to the Necromancer are as follows:

LEVEL	ORDER	EXP
1	Remains	0
2	Carcass	100
3	Cadaver	200
4	Mummy	400
5	Skeleton	800
6	Bones	1,600
7	Stiff	3,200
8	Deceased	6,400
9	Corpse	12,800

NECROMANCIEN

Les niveaux d'expérience et les sorts à la disposition du nécromancien sont les suivants:

NIVEAU	ORDRE	EXP
1	Remains (restes)	0
2	Carcass (carcasse)	100
3	Cadaver (cadavre)	200
4	Mummy (momie)	400
5	Skeleton (squelette)	800
6	Bones (ossements)	1.600
7	Stiff (raide)	3.200
8	Deceased (trepassé)	6.400
9	Corpse (corps)	12.800

Level 1 Claw
Level 2 Graze
Comfort
Level 3 Hurt
Relief
Level 4 Wound
Solace
Level 5 Slay
Cure
Blind
Level 6 Death
Health
Level 7 Dazzle
Insane
Repair
Level 8 Restore
Freeze
Level 9 Perfect
Raise
Reaper

Niveau 1: Claw (griffer)
Niveau 2: Graze (ecorcher)
Comfort (reconfort)
Niveau 3: Hurt (faire du mal)
Relief (soulagement)
Niveau 4: Wound (blesser)
Solace (consolation)
Niveau 5: Slay (abattre)
Cure (guerison)
Blind (aveugle)
Niveau 6: Death (mort)
Health (sante)
Niveau 7: Dazzle (eblouir)
Insane (aliene)
Repair (reparer)
Niveau 8: Restore (restituer)
Freeze (geler)
Niveau 9: Perfect (parfait)
Raise (ressusciter)
Reaper (faucheuse)

ENCHANTER

Experience levels and spells available to the Enchanter are as follows:

LEVEL	ORDER	EXP
1	Alter	0
2	Convert	100
3	Revise	200
4	Deviate	400
5	Modify	800
6	Permutate	1,600
7	Distinct	3,200
8	Mutation	6,400
9	Variation	12,800

ENCHANTEUR

Les niveaux d'expérience et les sorts à la disposition de l'enchanteur sont les suivants:

NIVEAU	ORDRE	EXP
1	Alter (transformer)	0
2	Convert (changer)	100
3	Revise (reviser)	200
4	Deviate (devier)	400
5	Modify (modifier)	800
6	Permutate (permuter)	1.600
7	Distinct (distinguer)	3.200
8	Mutation (mutation)	6.400
9	Variation (variation)	12.800

Level 1 Mix
Level 2 Scatter
Dagger
Level 3 Iceberg
Sword
Level 4 Frenzy
Wall
Swamp
Level 5 Geysir
Axe
Pool
Level 6 Lava
Bear
Level 7 Corpse
Alter
Level 8 Dragon
Modify
Level 9 Random
Mutate
Wurm

Niveau 1: Mix (melange)
Niveau 2: Scatter (disperser)
Dagger (poignard)
Niveau 3: Iceberg (iceberg)
Sword (epee)
Niveau 4: Frenzy (frenesie)
Wall (paroi)
Swamp (marais)
Niveau 5: Geysir (geyser)
Axe (hache)
Pool (mare)
Niveau 6: Lava (lave)
Bear (ours)
Niveau 7: Corpse (corps)
Alter (transformer)
Niveau 8: Dragon (dragon)
Modify (modifier)
Niveau 9: Random (hasard)
Mutate (faire subir une mutation)
Wurm

CONJURER

Experience levels and spells available to the Conjuror are as follows:

LEVEL	ORDER	EXP
1	Fetch	0
2	Gate	100
3	Assemble	200
4	Bring	400
5	Perfect	800
6	Ideal	1,600
7	Plato	3,200
8	Evocation	6,400
9	Calling	12,800

ILLUSIONNISTE

Les niveaux d'expérience et les sorts à la disposition de l'illusionniste sont les suivants:

NIVEAU	ORDRE	EXP
1	Fetch (aller chercher)	0
2	Gate (porte)	100
3	Assemble (assembler)	200
4	Bring (apporter)	400
5	Perfect (parfait)	800
6	Ideal (ideal)	1.600
7	Plato (platon)	3.200
8	Evocation (evocation)	6.400
9	Calling (appel)	12.800

Level 1 Spark
Level 2 Earth
Daggers
Level 3 Rock
Bolts
Level 4 Air
Rapids
Level 5 Energy
Sabers
Level 6 Flare
Iceberg
Axes
Level 7 Blaze
Stones
Level 8 Inferno
Flames
Master
Level 9 Wave
Servants
Djinn

Niveau 1: Spark (etincelle)
Niveau 2: Earth (terre)
Daggers (poignards)
Niveau 3: Rock (roc)
Bolts (barres)
Niveau 4: Air (air)
Rapids (rapides)
Niveau 5: Energy (energie)
Sabers (sabres)
Niveau 6: Flare (flamboisement)
Iceberg (iceberg)
Axes (haches)
Niveau 7: Blaze (explosion)
Stones (pierres)
Niveau 8: Inferno (brasier)
Flames (flammes)
Master (maitre)
Niveau 9: Wave (vague)
Servants (serviteurs)
Djinn (djinn)

MAGICAL STONES

There are 5 types of magical Stones:

Dragon Stone - Summon a Dragon to transport your party by air (must be on clear, flat land).

Boat Stone - Summon a boat to transport your party (useful when stranded on an island).

Bridge Stone - Create a small bridge (useful for crossing streams on foot).

Flip Stone - Transport party to the nearest Gateway.

Gate Stone - Transport party from one Gateway to another.

Dragon Stones, Boat Stones and Bridge Stones can only be purchased in Mesa, or from wandering merchants (usually encountered on ship voyages). Flip Stones and Gate Stones can be purchased from the General Store in Richi. All Stones are costly, and should be used wisely.

PIERRES MAGIQUES

Il existe 5 types de pierres magiques:

Dragon Stone (pierre du dragon) - Conjurez un dragon pour transporter votre groupe par les airs (il doit se trouver sur un terrain dégagé et plat).

Boat Stone (pierre de bateau) - Conjurez un bateau de transporter votre groupe (utile lorsqu'il est échoué sur une île).

Bridge Stone (pierre de pont) - Créez un petit pont (utile pour traverser les fleuves à pied).

Flip Stone (pierre de saut) - Pour transporter votre groupe vers la porte la plus proche.

Gate Stone (pierre de porte) - Pour transporter votre groupe d'une porte à une autre.

Les pierres de dragon, de bateau et de pont ne peuvent être achetées qu'à Mesa ou à des marchands ambulants (généralement rencontrés lors de voyages en bateau). Les pierres de saut et de porte peuvent être achetées au Magasin général de Richi. Toutes les pierres sont coûteuses et doivent être utilisées à bon escient.

GOOD AND EVIL ON USHKA BAU

NEXUS

LE BIEN ET LE MAL À USHKA BAU

NEXUS



Nexus the Benevolent came to Ushka Bau hundreds of years ago and brought an end to the Age of Sorrow. Using the Rod of Creation, he restored Ushka Bau; he gave us the magic of the Six Arts, and founded the Academies where we spend our lives learning to use their powers. He is loved by all except the evil one, Void the Destroyer, and his cult.

Nexus le Débonnaire arriva à Ushka Bau il y a des centaines d'années et mit fin à l'Age de la Souffrance. Grâce à la Baguette de la Création, il restitua Ushka Bau; il nous fit don de la magie des Six Arts et fonda les Académies où nous passâmes nos vies à apprendre l'utilisation de leurs pouvoirs. Il est aimé de tous à l'exception du pernicieux Void le Destructeur et de ses adeptes.



These priests were chosen by Nexus himself to run the Temple of Nexus and to guide His followers. Temples can be found in any city, and the Red Priests are more than happy to preach His word to tired travellers. For a noble cause and a donation to the Temple, they have been known to bring a dead adventurer back to life.

Ces prêtres furent choisis par Nexus en personne pour gérer le Temple de Nexus et guider Ses fidèles. Il y a des temples dans toutes les cités et les Prêtres rouges sont extrêmement contents de prêcher Sa bonne parole aux voyageurs fatigués. Pour une noble cause et une donation au Temple, ils auraient, selon les rumeurs, ramené un aventurier mort à la vie.



No one knows quite where he came from, but Void the Destroyer and his cult are Nexus' only opposition on Ushka Bau. 500 years ago, when Void stole the Rod of Creation and took power, his evil ruled the world for a period of 66 long years known as the Cataclysm. If he is successful in reassembling the Rod of Creation, all hope is lost.

Nul ne sait exactement d'où il vient, mais Void le Destructeur et ses adeptes représentent les seuls adversaires de Nexus à Ushka Bau. Il y a 500 ans, lorsque Void déroba la Baguette de la Création et s'empara du pouvoir, le mal régenta le monde pendant une longue période de 66 ans connue sous le nom de Cataclysme. S'il parvient à reconstituer la Baguette de la Création, tous les espoirs sont perdus.

THE BLACK PRIESTS

LES PRÊTRES NOIRS



These so-called priests are Void's minions. They're a small but surprisingly clever group whose purpose has always been to discredit Nexus. Now they are instruments in Void's plan to regain the Rod of Creation. They are to be feared, for they delight in pain and misery and will stop at nothing to gain the Rings of Power for their demon master.

Ces prétendus prêtres sont les sbires de Void. Ils forment un groupe de petite taille mais étonnamment futé et dont l'objectif a toujours été de nuire à Nexus. Ils sont maintenant les instruments de Void pour reprendre la Baguette de la Création. Il faut les craindre car ils se délectent de la souffrance et des misères d'autrui et rien ne les arrêtera dans leur quête des Anneaux du Pouvoir pour leur maître démoniaque.

A GUIDE TO THE CITIES OF THE WORLD

INNS

Inns are located in most cities, and are the best place for a party to rest and eat to regain strength and magic. It will cost some gold, but it's certainly worth it to keep the party in top condition. To buy a meal or rent a room for the night, TALK to the Innkeeper behind the bar. Prices vary in each city.

TEMPLES

Visit the Temple of Nexus to speak with the Red Priests about your quest. All Temples offer Heal (replenishes strength) or Power Up (replenishes magic points) in return for a donation. Larger Temples may offer resurrection services for a donation of gold.

GENERAL STORES

TALK to the storekeeper at the General Store in any town to restock your party's food and water stores, and to buy or sell trade-goods and other items.

VEHICLE MASTER

Visit the Vehicle Master to buy Dinos, boats, or ships. Some vehicles may not be available in all locations.

UN GUIDE DES CITÉS DU MONDE

AUBERGES

Il y en a dans la plupart des cités et ce sont les endroits privilégiés pour qu'un groupe se repose et mange afin de recouvrer ses forces et sa magie. Il en coûtera une certaine quantité d'or, mais cela en vaut sans doute la peine pour garder le groupe dans une condition optimale. Pour payer un repas ou louer une chambre pour la nuit, PARLEZ (TALK) à l'aubergiste qui se tient derrière son bar. Les prix varient selon les cités.

TEMPLES

Rendez-vous au Temple de Nexus pour parler de votre quête aux Prêtres rouges. Tous les Temples offrent Heal (la guérison ou le plein de forces) ou Power Up (le pouvoir ou le plein de points de magie) en échange d'une donation. Des Temples plus importants peuvent offrir la résurrection en échange d'un don en or.

MAGASINS GÉNÉRAUX

PARLEZ (TALK) au gérant du Magasin général de n'importe quelle ville pour reconstituer le stock de nourriture et d'eau du groupe et pour acheter ou vendre des marchandises et d'autres objets.

MAÎTRE DE VÉHICULES

Rendez-lui visite pour acheter des dinosaures, des bateaux ou des navires. Certains véhicules peuvent ne pas être disponibles partout.

TAVERN

Local taverns are a good place to talk to the townsfolk, or to buy a drink that will raise your magic points at the rates listed below:

SIZE DRINK	GOLD	MAGIC POINTS
Small	100	2,000
Medium	300	4,000
Large	500	10,000

HOUSES

Private citizens in many cities are more than happy to feed the weary traveler — for a price. When you visit a town without an Inn, try the local houses for a meal.

ACADEMIES

Visit the Academies of each of the Six Arts to recruit new party members. Some Headmasters may require certain tasks to be performed in return for information, a useful object, or a new recruit.

TAVERNE

Les tavernes locales sont les endroits rêvés pour parler aux citadins ou pour prendre un verre, ce qui fera monter vos points de magie selon les taux énumérés ci-dessous:

TAILLE BOISSON	OR	POINTS DE MAGIE
Petite	100	2.000
Moyenne	300	4.000
Grande	500	10.000

MAISONS

Des habitants de nombreuses cités sont très heureux d'offrir, à titre individuel, de la nourriture au voyageur épuisé — moyennant un certain prix. Lorsque vous vous rendez dans une ville où il n'y a pas d'auberge, frappez aux portes des maisons pour obtenir un repas.

ACADÉMIES

Rendez-vous dans les Académies de chacun des Six Arts pour recruter de nouveaux membres. Certains directeurs peuvent exiger de vous des tâches spécifiques en échange d'informations, d'un objet utile ou d'une nouvelle recrue.

GUILDS

As party members earn experience points, they advance to higher experience levels. When this happens, they should visit the nearest Guild Hall of their Art to learn new spells (you may have to visit more than one Guild to find the spells you need. Guildmasters are happy to teach their spells for a price — indeed it is possible even to learn higher level spells before you are experienced enough to use them.

CITY HALL

Visit the City Hall in any town when you want to speak to someone with political power; a few coins in the Mayor's pocket can make your stay in town a lot more comfortable!

GILDES

Au fur et à mesure que les membres du groupe gagnent des points d'expérience, ils accèdent à des niveaux d'expérience plus élevés. Lorsque cela se produit, ils doivent se rendre à l'association de leur Art la plus proche pour apprendre de nouveaux sorts (il se peut que vous deviez contacter plus d'une guilde pour trouver les sorts dont vous avez besoin.) Les maîtres de la guilde sont heureux d'enseigner leurs sorts moyennant un certain prix — en effet, il est possible d'apprendre des sorts d'un niveau plus élevé avant d'être assez expert pour les utiliser.

HÔTEL DE VILLE

Rendez-vous à l'hôtel de ville de n'importe quelle cité lorsque vous voulez parler à un personnage politique; quelques espèces sonnantes et trébuchantes dans la poche du maire peuvent contribuer à vous donner une position plus confortable dans la ville !

SPECIAL NOTES TO BUC:

I have thought long and hard, and I feel that you are the most likely to win the Rings of Power, and the most worthy of the task. For this reason, I have compiled these special notes in addition to the text your fellow students will receive.

My colleagues, the Headmasters at the Academies of the Arts, are readying their six best students just as I am readying you. I have visited each Academy and interviewed these students — the following are my recommendations for your party:

NOTES SPÉCIALES À BUC:

Après avoir réfléchi longtemps et mûrement, il m'est apparu que vous êtes celui qui a le plus de chances de gagner les Anneaux du Pouvoir et aussi celui qui est le plus digne de cette tâche. C'est pourquoi j'ai compilé ces notes spéciales, en plus du texte que vos compagnons d'études vont recevoir.

Mes collègues, les directeurs des Académies des Arts, sont en train de préparer leurs six meilleurs étudiants au moment même où je vous prépare. Je me suis rendu dans chaque Académie et y ai interrogé ces étudiants — vous lirez ci-après mes recommandations pour votre groupe:



Slash (of the Knights)

Slash is young and ambitious with a strong moral sense — the perfect hero. My good friend Hack in the City of Division can tell you where to find him.

Feather (of the Archers)

Feather is a strong-minded, aggressive young woman. She's smart, skilled with her bow, and longs for adventure. Visit the Archers' Guild in the City of Speed and speak with Guildmaster Arrow — she'll be expecting you.

Alexi (of the Conjurers)

Alexi is the favorite of her master, Haze, and with good reason — she's a model student and shows great aptitude for her Art. You'll find her in the City of Perfection.

Mortimer (of the Necromancers)

Mortimer is reasonably amiable for a Necromancer, and a top student — you'll need his healing skills on your journey. To find him, see Flemm in the City of Blood.

Obliky (of the Enchanters)

Obliky, like all Enchanters, is a little unfocused. He's a good lad, though, and I think he'll serve you well. Speak to Xylotyl of Kaos to learn his whereabouts.

Of your quest for the Rings, I can tell you little. Here are some brief notes I made during my recent sabbatical:

Slash (catégorie des chevaliers)

Slash est jeune et ambitieux avec un sens moral très développé — le parfait héros. Mon bon ami Hack de la Cité de la Division vous dira où le trouver.

Feather (catégorie des archers)

Feather est une jeune femme agressive et résolue. Elle est intelligente, elle manipule son arc avec brio et elle a le goût de l'aventure. Rendez-vous à la guilde des archers dans la Cité de la Vitesse et parlez au maître de la guilde, Arrow — elle attend votre visite.

Alexi (catégorie des illusionnistes)

Alexi est la favorite de son maître, Haze, et à juste titre — c'est une étudiante modèle qui montre une grande aptitude pour son art. Vous la trouverez dans la Cité de la Perfection.

Mortimer (catégorie des nécromanciens)

Mortimer est assez aimable pour un nécromancien et c'est un étudiant brillant — vous aurez besoin de ses talents de guérisseur au cours de votre périple. Pour le trouver, allez voir Flemm dans la Cité du Sang.

Obliky (catégorie des enchanteurs)

Obliky, comme tous les enchanteurs, est un peu insaisissable. C'est un brave type, pourtant, et je pense qu'il vous rendra de grands services. Parlez à Xylotyl de Kaos pour apprendre où il se trouve.

De votre quête des Anneaux à proprement parler, je ne peux pas vous dire grand-chose. Voici ci-après des remarques succinctes que j'ai faites au cours de ma récente année sabbatique:



THE RING OF DIVISION

This Ring rules the Art of Separation. The King of Doggania may know something of its whereabouts, if you can gain audience with him — he's recently taken ill and his regent seems very protective of him. Personally, I don't trust the regent; be wary in your dealings with him.



THE RING OF ADVANCING

This is the Ring of the Archers. It is rumored that the Queen of Richi may know where it is hidden, but I wasn't able to learn anything during my visit — perhaps you'll have better luck with her.



THE RING OF THOUGHT

The first Ring of the Sorcerers, the Ring of Thought is shrouded in mystery. I believe the Red Priest Ak Thul in the City of the Mind holds the key to this Ring's location — visit the Temple and speak to him.



L'ANNEAU DE LA DIVISION

Cet anneau gouverne l'art de la séparation. Le roi de Doggania peut savoir où il se trouve, si vous réussissez à obtenir une audience auprès de lui — il est récemment tombé malade et son régent semble empêcher tout accès au souverain. Personnellement, je ne fais pas confiance au régent; soyez prudent lors de vos transactions avec lui.



L'ANNEAU DE LA PROGRESSION

C'est l'anneau des archers. Il paraît que la reine de Richi sait où il est caché, mais je ne fus pas en mesure d'apprendre quoi que ce soit au cours de ma visite — peut-être aurez-vous plus de chance avec elle.



L'ANNEAU DE LA RÉFLEXION

L'Anneau de la Réflexion, le premier anneau des sorciers, est enveloppé de mystère. Je crois que le Prêtre Rouge Ak Thul dans la Cité de l'Esprit détient la clé qui mène à cet anneau — rendez-vous au Temple et parlez à ce prêtre.



THE RING OF INTUITION

This is the second Ring of the Sorcerers. According to legend, this Ring was originally kept at our very own Academy of Sorcery, but was stolen by a greedy dragon. Talk to El Gripa, the grounds keeper in the Academy garden — he may have some stories to tell you.



THE RING OF WILL

The third Ring of the Sorcerers, the Ring of Will is rumored to be in the possession of one Keef the Thief, the leader of the Thieves Guild in Thieves Haven. He's a troublesome sort, but I suggest you find a way to make a deal with him.



THE RING OF BLOOD

This, the second Ring of the Necromancers, is in the hands of Motarin, a corrupt Necromancer who wishes to use its power for evil. See the Guildmasters in the City of Blood for more information.



L'ANNEAU DE L'INTUITION

C'est le second anneau des sorciers. D'après la légende, cet anneau était à l'origine conservé à notre propre Académie de Sorcellerie, mais il fut dérobé par un dragon cupide. Parlez à El Gripa, le gardien des jardins de l'Académie — il se pourrait bien qu'il ait quelques histoires à vous conter.



L'ANNEAU DE LA VOLONTÉ

L'Anneau de la Volonté, le troisième anneau des sorciers, passe pour être entre les mains de Keef le Voleur, chef de la guilde des Voleurs dans le Havre des Voleurs. C'est un drôle de type, mais je vous suggère de trouver un moyen de traiter avec lui.



L'ANNEAU DU SANG

Cet anneau, le second des nécromanciens, est entre les mains de Motarin, un nécromancien corrompu, qui souhaite mettre ses pouvoirs au service du mal. Allez voir les maîtres de la guilde dans la Cité du Sang pour plus d'informations.



THE RING OF BILE

This is the first Ring of the Necromancers. It was one of Void's share of the Rings, and the clues indicate that he entrusted it to Pain, one of his High Priests. If you can find where he is buried, the Ring may still be with him. Talk to Curtis in the City of Blood.



THE RING OF VARIATION

This is the first Ring of the Enchanters. I spoke with an Enchanter in the City of Kaos who believes that the answer lies in a tower on the Eastern side of the Great Desert. Visit Kaos and see what you can learn.



THE RING OF MUTATION

This is the second Ring of the Enchanters. If the stories are true, it has taken on the form of a woman and is living as a commoner, moving from city to city. Kaos might be a good place to start looking for this one.



L'ANNEAU DE LA BILE

C'est le premier anneau des nécromanciens. C'était un des fragments d'anneau de Void et, selon les indices, il l'aurait confié à Pain, un de ses grands prêtres. Si vous réussissez à trouver l'endroit où ce dernier est enterré, il se peut que l'anneau soit encore avec lui. Parlez à Curtis de la Cité du Sang.



L'ANNEAU DE LA VARIATION

C'est le premier anneau des enchanteurs. J'ai parlé à un enchanteur de la Cité de Kaos et il pense que la réponse se trouve dans une tour dans la partie orientale du Grand Désert. Rendez-vous à Kaos et voyez ce que vous pouvez apprendre.



L'ANNEAU DE LA MUTATION

C'est le second anneau des enchanteurs. Si les bruits qui courent sont exacts, il a pris la forme d'une femme et vit en roturier, allant de cité en cité. Il se peut que Kaos soit un endroit idéal pour commencer à chercher cet anneau.



THE RING OF CALLING

This is the first Ring of the Conjurors. When I spoke to Slice at the Guild of Pieces in Division, he told me about an old wise man who lives behind a waterfall. If you can find him, he may know something about this Ring.



THE RING OF PERFECTION

The second Ring of the Conjurors, The Ring of Perfection is said to be hidden in a "perfect place". Visit the University Library and speak to the resident expert on Perfection — he may be of some help.



L'ANNEAU DE LA CONJURATION

C'est le premier anneau des illusionnistes. Lorsque je me suis adressé à Slice à la guilde des Pièces de la Division, il m'a parlé d'un sage vieillard qui vit derrière une cascade. Si vous le trouvez, il vous dira peut-être quelque chose à propos de cet anneau.



L'ANNEAU DE LA PERFECTION

Il paraît que l'Anneau de la Perfection, le second des illusionnistes, serait caché dans un "endroit parfait". Rendez-vous à la bibliothèque universitaire et parlez à l'expert en Perfection — il peut être de quelque utilité.

CREDITS

Design: **Andy Gavin, Jason Rubin, Vijay Pande**
Programming: **Andy Gavin, Vijay Pande**
Art: **Jason Rubin**
Producer: **Christopher Erhardt**
Associate Producer: **Chris Wilson**
Assistant Producer: **Michael Meisheid**
Technical Director: **Jesse Taylor**
Sounds and Music: **Alexander Hinds, Jon Medek**
Product Management: **Chip Lange & Neil Thewarapperuma**
Documentation: **Marti McKenna**
Documentation Layout: **Colin Dodson**
Manual Illustrations: **Adrian Bourne**
Testing: **Gerald McLane, Mike Wallis**
Quality Assurance: **Kevin C. Hogan**

Rings of Power is a trademark of Electronic Arts.
Naughty Dog Software is a trademark of Naughty Dog, Inc.

Unless otherwise indicated all documentation is © 1991
Electronic Arts. All rights reserved. All software is © 1991
Naughty Dog, Inc. All rights reserved.

This game is licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on
the SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.

“SEGA” and “MEGA DRIVE” are trademarks of Sega
Enterprises, Ltd

REMERCIEMENTS

Conception: **Andy Gavin, Jason Rubin, Vijay Pande**
Programmation: **Andy Gavin, Vijay Pande**
Réalisation artistique: **Jason Rubin**
Producteur: **Christopher Erhardt**
Producteur associé: **Chris Wilson**
Assistant de production: **Michael Meisheid**
Directeur technique: **Jesse Taylor**
Effets sonores et musique: **Alexander Hinds, Jon Medek**
Gestion du produit: **Chip Lange & Neil Thewarapperuma**
Documentation: **Marti McKenna**
Mise en page de la documentation: **Colin Dodson**
Illustrations du manuel: **Adrian Bourne**
Tests: **Gerald McLane, Mike Wallis**
Assurance qualité: **Kevin C. Hogan**

Rings of Power est une marque d'Electronic Arts.
Naughty Dog Software est une marque de Naughty Dog,
Inc.

Sauf indication contraire, toute la documentation est ©
1991 Electronic Arts. Tous droits réservés. Tout le logiciel
est © 1991 Naughty Dog, Inc. Tous droits réservés.

Ce jeu a fait l'objet d'une licence par Sega Enterprises Ltd.
pour être joué sur le SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.

“SEGA” and “MEGA DRIVE” sont des marques de Sega
Enterprises, Ltd

© 1991 ELECTRONIC ARTS

UNLESS INDICATED OTHERWISE, ALL SOFTWARE AND DOCUMENTATION IS © 1991 ELECTRONIC ARTS. ALL RIGHTS OF THE PUBLISHER AND COPYRIGHT OWNER RESERVED. THESE DOCUMENTS AND PROGRAM CODE MAY NOT IN WHOLE OR PART BE COPIED, REPRODUCED, HIRED, RENTED, LENT OR TRANSMITTED IN ANY WAY NOR TRANSLATED OR REDUCED TO ANY ELECTRONIC MEDIUM OR MACHINE READABLE FORM WITHOUT THE EXPRESS WRITTEN PERMISSION OF ELECTRONIC ARTS LTD.

ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

WARRANTY - ELECTRONIC ARTS WARRANTS TO THE ORIGINAL PURCHASER OF THIS ELECTRONIC ARTS SOFTWARE PRODUCT THAT THE MEDIUM ON WHICH THIS COMPUTER PROGRAM IS RECORDED IS FREE FROM DEFECTS IN MATERIALS AND WORKMANSHIP FOR A PERIOD OF NINETY (90) DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE. THIS ELECTRONIC ARTS SOFTWARE PROGRAM AND MANUAL ARE SOLD "AS IS," WITHOUT EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF ANY KIND, AND ELECTRONIC ARTS IS NOT LIABLE FOR ANY LOSSES OR DAMAGES OF ANY KIND RESULTING FROM USE OF THIS PROGRAM. ELECTRONIC ARTS AGREES FOR A PERIOD OF NINETY (90) DAYS TO EITHER REPAIR OR REPLACE, AT ITS OPTION, FREE OF CHARGE, ANY ELECTRONIC ARTS SOFTWARE PRODUCT, POSTAGE PAID, WITH PROOF OF PURCHASE, AT THE ELECTRONIC ARTS WARRANTY DEPARTMENT. THIS WARRANTY IS ONLY APPLICABLE TO NORMAL WEAR AND TEAR. THIS WARRANTY SHALL NOT BE APPLICABLE AND SHALL BE VOID IF THE DEFECT IN THE ELECTRONIC ARTS SOFTWARE PRODUCT HAS ARISEN THROUGH ABUSE, UNREASONABLE USE, MISTREATMENT OR NEGLIGENCE.

© 1991 ELECTRONIC ARTS

SAUF MENTION CONTRAIRE LE LOGICIEL ET LA DOCUMENTATION SONT © 1991 ELECTRONIC ARTS. TOUS DROITS RÉSERVÉS DE L'ÉDITEUR ET DU PROPRIÉTAIRE DU COPYRIGHT. CES DOCUMENTS ET LE CODE DU PROGRAMME NE PEUVENT ÊTRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIÉS, REPRODUITS, PRÊTÉS, LOUÉS OU TRANSMIS PAR QUELQUE MOYEN QUE CE SOIT, NI TRADUITS OU RÉDUITS À UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ÉLECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION EXPRESSE ET ÉCRITE D'ELECTRONIC ARTS LTD.

GARANTIE LIMITEE ELECTRONIC ARTS

GARANTIE - ELECTRONIC ARTS GARANTIT À L'ACHETEUR ORIGINAL DE CE PRODUIT LOGICIEL QUE LE SUPPORT, SUR LEQUEL CE PROGRAMME INFORMATIQUE EST ENREG-ISTRÉ, EST EXEMPT DE DÉFAUTS TANT DANS LES MATÉRIAUX EMPLOYÉS QUE DANS SON EXÉCUTION ET CE POUR UNE PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS À COMPTER DE LA DATE DE L'ACHAT. LE PROGRAMME LOGICIEL ELECTRONIC ARTS ET LE MANUEL CORRESPONDANT SONT VENDUS "EN L'ÉTAT", SANS GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, ET ELECTRONIC ARTS N'EST PAS TENU POUR RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES QUELCONQUES RÉSULTANT DE L'UTILISATION DE CE PROGRAMME. ELECTRONIC ARTS ACCEPTE POUR UNE PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DE RÉPARER OU REMPLACER, À SON GRÉ, ET SANS FRAIS SUPPLÉMENTAIRE, TOUT PRODUIT LOGICIEL ELECTRONIC ARTS RET-OURNÉ EN PORT PAYÉ ET ACCOMPAGNÉ DE LA PREUVE D'ACHAT À SON SERVICE GARANTIE. CETTE GARANTIE S'APPLIQUE UNIQUEMENT AUX PRODUITS AYANT SUBI UNE USURE NORMALE. ELLE N'EST PAS APPLICABLE ET EST DÉCLARÉE NULLE ET NON AVENUE, DANS LE CAS OÙ LE DÉFAUT DANS LE PRODUIT LOGICIEL ELECTRONIC ARTS RÉSULTERAIT D'UN MÉSUSAGE, D'UNE UTILISATION EXCESSIVE, D'UN MAUVAIS TRAITEMENT OU D'UNE NÉGLIGENCE.

LIMITATIONS - ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT SHALL ELECTRONIC ARTS BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM THE POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS ELECTRONIC ARTS SOFTWARE PRODUCT. THESE TERMS AND CONDITIONS DO NOT AFFECT OR PREJUDICE THE STATUTORY RIGHTS OF A PURCHASER IN ANY CASE WHERE A PURCHASER IS A CONSUMER ACQUIRING GOODS OTHERWISE THAN IN THE COURSE OF A BUSINESS.

RETURNS AFTER WARRANTY

TO REPLACE DEFECTIVE MEDIA AFTER THE NINETY (90) DAY WARRANTY PERIOD HAS EXPIRED, SEND THE ORIGINAL CARTRIDGE TO ELECTRONIC ARTS' ADDRESS BELOW. ENCLOSE A STATEMENT OF THE DEFECT, YOUR NAME, YOUR RETURN ADDRESS, AND A CHEQUE OR POSTAL ORDER FOR £15.00.

ELECTRONIC ARTS
CUSTOMER WARRANTY
P.O. BOX 835
SLOUGH, UK
SL3 8XU

IF YOU HAVE ANY QUERIES ABOUT THIS PRODUCT, CALL US ON (0753) 546465 MONDAY TO FRIDAY BETWEEN 9:00AM AND 6:00PM.

LIMITATIONS - TOUTES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, COMPRENANT LES GARANTIES DE COMMERCIALISATION ET D'ADAPTATION A UN BUT PARTICULIER, SONT LIMITEES A LA PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DECRIE CIDESSUS. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE PEUT ETRE TENU POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES SPECIAUX, INDIRECTS OU CONSECUTIFS RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL ELECTRONIC ARTS. CES TERMES ET CONDITIONS N'AFECTENT NI NE PREJUDICENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQU-ERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

RETOURS APRES LA GARANTIE

POUR FAIRE REMPLACER DES SUPPORTS APRES EXPIRATION DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, ENVOYEZ LA CARTOUCHE ORIGINALE À ELECTRONIC ARTS À L'ADRESSE CI-DESSOUS. JOIGNEZ À VOTRE ENVOI UNE DESCRIPTION DU DÉFAUT, VOTRE NOM, VOTRE ADRESSE ET UN EUROCHÈQUE DE 15,00£

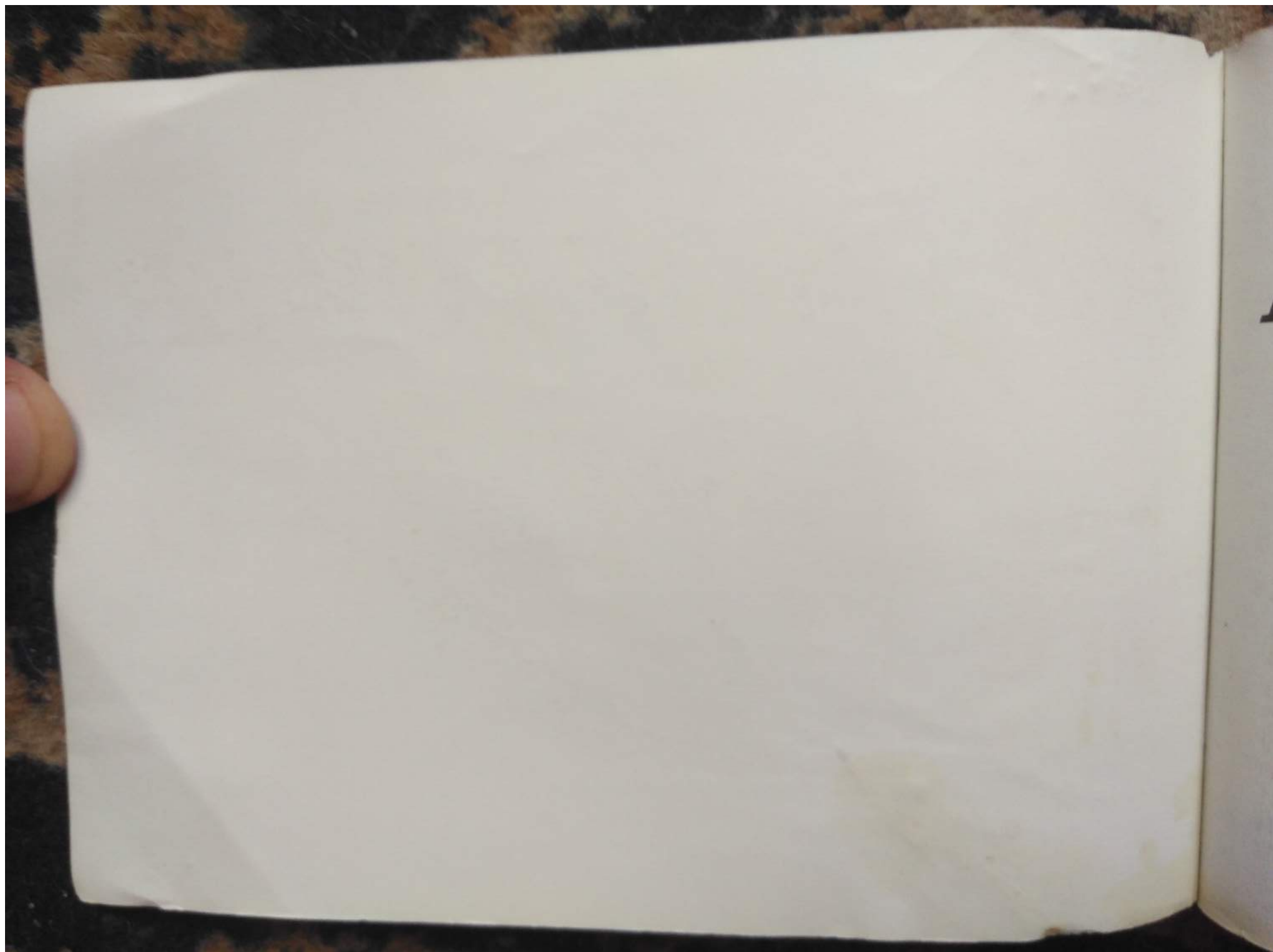
ELECTRONIC ARTS
CUSTOMER WARRANTY
P.O. BOX 835
SLOUGH, UK
SL3 8XU



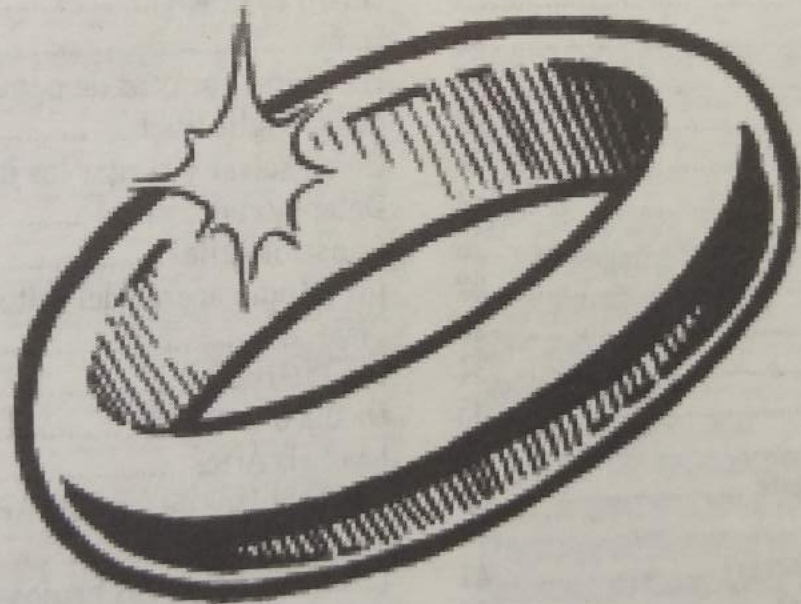
ELECTRONIC ARTS®
RINGS OF POWER

• Deutsch • Español •

E197SM/M



RINGS OF POWER



INHALTSVERZEICHNIS

Es geht los	6
Spielsteuerung	7
Die Geschichte der Rings of Power (Zauberringe)	10
Spielbildschirm	12
Fortbewegung	12
Hilfe	14
Benutzen der Menüs	14
HauptMenu	15
Sprechen mit Spielfiguren	18
Combat (Kampf)	20
Wie erkennen Sie die Figuren?	21
Beschädigung	22
Beschädigungspunkte	22
Fight Menu (Kampfmenü)	22
Speichern und Laden von Spielen	24
Spielunterbrechung	24
Ein paar kurze Tips	25
Der Ring-Mythos	27
Reisen	29
Gateways (Tore)	34
Tag und Nacht	35
Die Sechs Künste	35
Die Zaubersprüche der Sechs Künste	39
Beschädigung	39
Zaubersprüche der Sorcerer (Zauberer)	41
Zaubersprüche der Knights (Ritter)	44
Zaubersprüche der Archers (Bogenschützen)	47
Zaubersprüche der Necromancer (Schwarzkünstler)	50

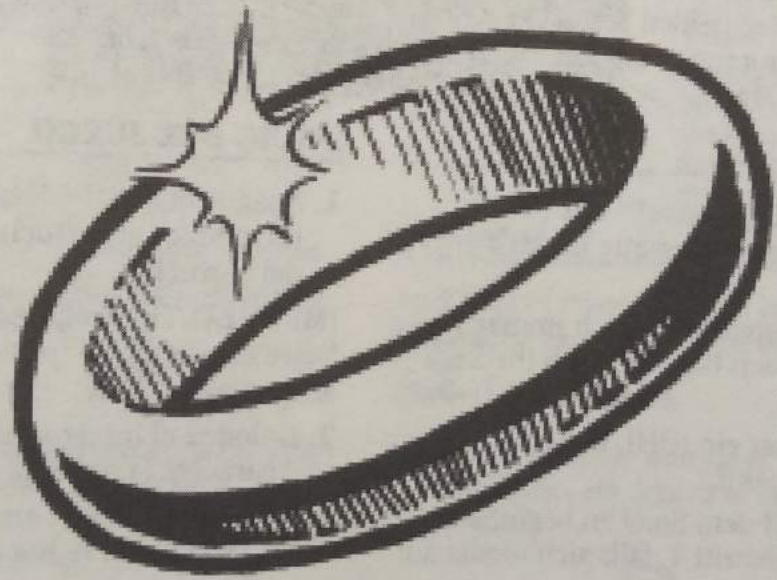
MATERIAS

Inicio del juego	6
Controles	7
Historia de Rings of Power	10
La pantalla del juego	12
Desplazamiento	12
Ayuda	14
Utilización de los menús	14
Menú principal	15
Cómo hablar con los personajes	18
Combate	20
Quién es quién	21
Daños	22
Hit points (puntos de penalización)	22
Menú Fight (lucha)	22
Cómo salvar y cargar los juegos	24
Detención del juego	24
Consejos útiles	25
Un estudio acerca del mito de los anillos	27
Viaje	29
Las Puertas	34
De día o de noche	35
Las Seis Artes	35
Los hechizos de las Seis Artes	39
Daños	39
Los hechizos de los brujos	41
Los hechizos de los caballeros	44
Los hechizos de los arqueros	47
Los hechizos de los nigromantes	50

Zaubersprüche der Enchanter (Magier)	53	Los hechizos de los hechiceros	53
Zaubersprüche der Conjurer (Hexenmeister)	57	Los hechizos de los magos	57
Zauberer	60	Los Brujos	60
Ritter	62	Los Caballeros	62
Bogenschützen	64	Los Arqueros	64
Schwartzkünstler	66	Los Nigromantes	66
Magier	68	Los Hechiceros	68
Hexenmeister	70	Los Magos	70
Magische Steine	72	Las piedras mágicas	72
Das Gute und das Böse auf Ushka Bau	73	El bien y el mal en Ushka Bau	73
Nexus	73	Nexus	73
The Red Priests (Die Roten Priester)	74	Los Red Priests (Monjes rojos)	74
Void	75	Void	75
The Black Priests (Die Schwarzen Priester)	76	Los Black Priests (Monjes negros)	76
Ein Führer der Städte dieser Welt	77	Guía a las ciudades del mundo	77
Inns (Gasthäuser)	77	Inn (posadas)	77
Tempel	77	Temple (templos)	77
General Stores (Kaufhäuser)	77	General Store (almacenes generales)	77
Vehicle Master (Fuhrmeister)	78	Vehicle Master (el maestro de vehículos)	78
Tavernen	78	Tavern (taberna)	78
Houses (Häuser)	78	Las casas	78
Akademien	78	Las Academias	78
Guilds (Gilden)	79	Guilds (los gremios)	79
City Hall (Rathaus)	79	City Hall (el ayuntamiento)	79
Besondere Hinweise für Buc	80	Notas especiales para Buc	80
The Ring of Division (Ring der Teilung)	82	The Ring of Division (el anillo de la división)	82
The Ring of Advancing (Ring des Fortschritts)	82	The Ring of Advancing (el anillo del avance)	82
The Ring of Thought (Ring der Gedanken)	82	The Ring of Thought (el anillo del pensamiento)	82
The Ring of Intuition (Ring der Intuition)	83	The Ring of Intuition (el anillo de la intuición)	83
The Ring of Will (Ring des Willen)	83	The Ring of Will (el anillo de la voluntad)	83

The Ring of Blood (Ring des Blutes)	83
The Ring of Bile (Ring der Mißstimmung)	84
The Ring of Variation (Ring der Veränderung)	84
The Ring of Mutation (Ring der Verwandlung)	84
The Ring of Calling (Ring des Herbeirufens)	85
The Ring of Perfection (Ring der Perfektion)	85
Mitwirkende	86

The Ring of Blood (el anillo de la sangre)	83
The Ring of Bile (el anillo de bilis)	84
The Ring of Variation (el anillo de la variación)	84
The Ring of Mutation (el anillo de la mutación)	84
The Ring of Calling (el anillo de la invocación)	85
The Ring of Perfection (el anillo de la perfección)	85
Reconocimientos	86



RINGS OF POWER (Zauberringe)

HINWEIS FÜR BENUTZER VON BILDSCHIRMGERÄTEN MIT

HINTERGRUNDREFLEKTION: Videospiele können bleibende Schäden an der Bildröhre bzw. der Projektionsfläche hervorrufen. Vermeiden Sie daher eine wiederholte oder ausgiebige Benutzung von Videospiele auf großschirmigen Fernsehgeräten.

ES GEHT LOS

1. Schalten Sie Ihren Sega™ Mega Drive™ aus (OFF), und legen Sie die Rings of Power Kassette in das Kassettenlaufwerk ein.

WICHTIGER HINWEIS: Vergewissern Sie sich immer vor dem Einlegen bzw. Auswerfen von Kassetten, ob Ihr Sega Mega Drive ausgeschaltet ist.

2. Schalten Sie den Netzschalter ein (ON). Der Rings of Power Titelbildschirm erscheint.
3. Drücken Sie START, um mit dem Spiel zu beginnen. (Beginnen Sie erneut mit Schritt 1, falls sich nichts auf Ihrem Bildschirm tun sollte.)
4. Wenn das Optionsmenü (Options Menu) erscheint, drücken Sie den Steuerblock **ABWÄRTS**, um eine Option zu markieren.
5. Drücken Sie **B**, um die markierte Option zu wählen.

RINGS OF POWER

AVISO PARA PROPIETARIOS DE TELEVISORES: Los dibujos o imágenes inmóviles podrían ocasionar daños permanentes sobre el tubo catódico o marcar el fósforo del CRT (la pantalla de televisión). Evite la utilización repetida o constante de vídeo juegos en televisores con pantallas de grandes dimensiones.

INICIO DEL JUEGO

1. Apague el Sega™ Mega Drive™ y, a continuación, introduzca el cartucho de Rings of Power en la ranura del cartucho.

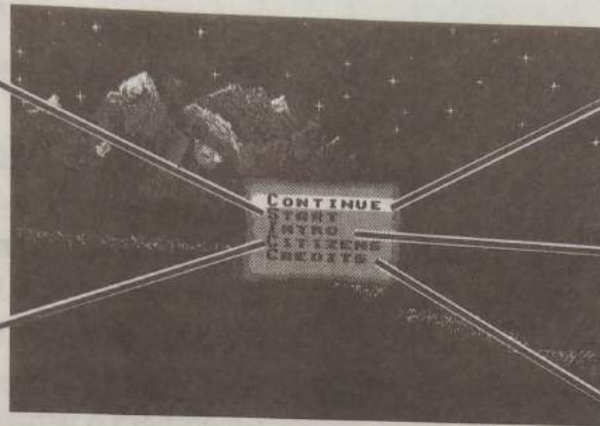
IMPORTANTE: Asegúrese siempre de que el Sega Mega Drive está apagado (posición OFF) antes de introducir o extraer cartuchos.

2. Coloque el interruptor de conexión en la posición ON. Aparecerá la pantalla del título de Rings of Power.
3. Pulse START para empezar a jugar (si no aparece nada en la pantalla, repita el paso 1).
4. Cuando aparezca el menú de opciones en la pantalla, pulse panel-D ABAJO para resaltar una opción.
5. Pulse **B** para seleccionar la opción resaltada.

Start - Starten eines neuen Spiels.
Start (empezar) - Empezar un nuevo juego.

Citizens (Figuren)- Bild und Beschreibung der Figuren in Rings of Power werden gezeigt.

Citizens (ciudadanos) - Ver dibujos y descripciones de personajes de Rings of Power.



Continue (fortsetzen) - Laden eines früher gespeicherten Spiels.

Continue (continuar) - Cargar un juego salvado con anterioridad.

Intro (Vorspann) - Vorspann zu Rings of Power wird gezeigt (durch Drücken eines beliebigen Knopfes kommen Sie zum Titelschirm zurück).

Intro - Ver una introducción a Rings of Power (pulse cualquier botón para volver a la pantalla del título)

Credits (Mitwirkende) - Aufstellung aller Mitwirkenden an der Erarbeitung des Spiels wird gezeigt.

Credits (reconocimientos) - Ver una lista de las personas que han trabajado en el juego.

SPIELSTEUERUNG

Bei Rings of Power gibt es zwei Steuerarten: **den externen und den internen Modus**.

Externer Modus Outside

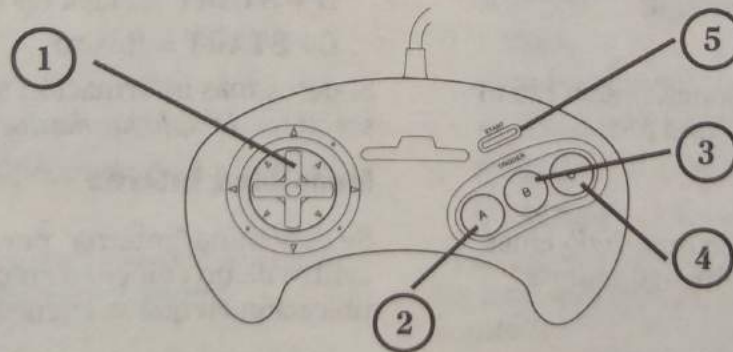
“Extern” bedeutet, daß Sie sich *außerhalb* eines Gebäudes oder einer “Zoom”-Sicht Ihres Standorts befinden.

CONTROLES

En Rings of Power hay dos juegos de controles: los de la **Modalidad externa** y los de la **Modalidad interna**

Modalidad externa

Se llama “externa” porque el jugador se encuentra fuera de un edificio, no dentro ni en una vista en “zoom” de su ubicación.



1. Richtungstaste

Damit können Sie Ihren Spielhelden bewegen und Menüoptionen wählen.

2. Knopf A: AUTO MODUS/FEUERN

Automatische Vorwärtsbewegung (zu Fuß oder im Boot). Abfeuern der Kanonen (auf Schiff) oder Feuer ausatmen (Dinosaurier oder Drachen).

3. Knopf B: ZOOMEN/HINEINGEHEN

Zoom-Darstellung Ihres momentanen Standorts, Betreten eines Gebäudes, oder Einsteigen in ein Fahrzeug. **HINWEIS:** Die Zoom-Darstellung ist nicht möglich, wenn Sie an der Tür eines Gebäudes stehen und gleichzeitig die Beschreibung eines Gebäudes auf dem Bildschirm dargestellt wird.

4. Knopf C: STOP/AUSSTEIGEN

Stoppen des Auto-Modus, oder Aussteigen aus einem Fahrzeug.

5. Start

Zugriff auf das Hauptmenü

A+ START = Vorratsmenü

B + START = Karte (Karte wird benötigt)

C+ START = Suche

Weitere Informationen zu diesen Optionen finden Sie in den Abschnitten *Fortbewegung*, *Reise* und *Menüs*.

Interner Modus Inside

“Intern” (Inside) bedeutet, daß Sie sich *innerhalb* eines Gebäudes, oder in der “Zoom”-Sicht Ihres Standorts befinden.

1. Panel direccional (panel-D)

Mueva su personaje y seleccione las opciones desde los menús

2. Botón A: MODALIDAD AUTOMÁTICA/DISPARAR

Viaje hacia delante automáticamente (a pie o en barco). Dispare cañones (en barco) o eche fuego por la boca (en dinos o en dragón)

3. Botón B: ZOOM/ENTRAR

Haga zoom de la zona en la que se encuentre o entre en un edificio o vehículo. **NOTA:** No es posible hacer zoom si se encuentra junto a una puerta de un edificio y hay una descripción del edificio en la pantalla.

4. Botón C: PARAR/SALIR

Utilice este botón para detener la Modalidad automática o para salir de un vehículo

5. Empezar

Vaya al menú principal

A+ START = Menú Inven (inventario)

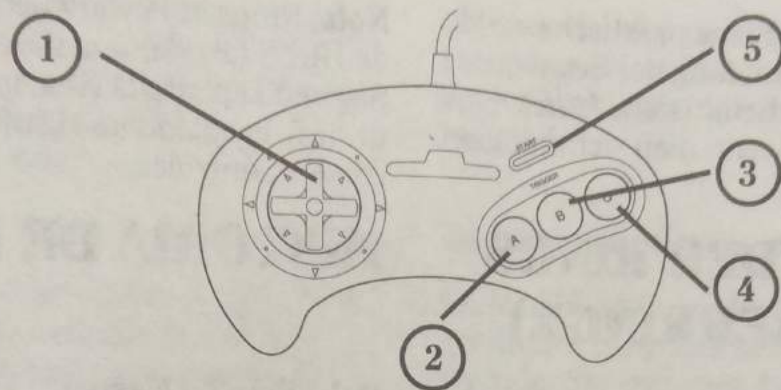
B + START = Mapa (es necesario disponer de un mapa)

C+ START = Buscar

Si desea más información sobre estas opciones, vea las secciones *Desplazamiento*, *Viajes* y *Menús*.

Modalidad interna

Se denomina “interna” porque el jugador se encuentra dentro de un edificio o en una vista en “zoom” de la ubicación en que se encuentra.



1. Richtungstaste

Damit bewegen Sie Ihren Spielhelden oder die Gruppe und wählen Spieloptionen.

2. Knopf A: MEHR

Rollen von Textinformationen.

3. Knopf B: HANDELN

Etwas ansehen/nehmen/öffnen/ auf Objekte klettern: Richtungstaste drücken, um sich zum Objekt zu begeben, und **B** drücken.

4. Knopf C: SPRECHEN

Mit Figuren sprechen.

5. Start

Zugriff auf das Hauptmenü.

A+START = Vorratsmenü

B+START = KÄMPFEN (im Sprechmodus)

C+START = Suchfunktion

Weitere Information zu diesen Optionen finden Sie unter *Menüs*, *Sprechen mit Spielfiguren*, sowie *Kampf*.

1. Panel direccional (panel-D)

Mueva a su personaje o equipo y seleccione las opciones desde los menús

2. Botón A: MÁS

Desplácese a través de los mensajes de texto

3. Botón B: ACTUAR

Para ver/coger/abrir/subir por un objeto: pulse el panel-D para colocarse de cara al objeto y pulse **B**.

4. Botón C: HABLAR

Hable con los personajes

5. Empezar

Acceda al menú principal.

A+START = Menú Inven (Inventario)

B+START = LUCRAR (en modalidad HABLAR)

C+START = Función de búsqueda

Si desea más información sobre estas opciones, consulte las secciones *Menús*, *Cómo hablar con los personajes*, y *Combate*.

Hinweis: Rings of Power verfügt über eine praktische Hilfeoption (HELP), mit der eine Abbildung des Sega-Controllers auf dem Bildschirm erscheint (siehe *Hilfe*). Die HELP-Option ist sehr nützlich, wenn man sich mit der Spielsteuerung vertraut machen will.

DIE GESCHICHTE DER RINGS OF POWER (Zauberringe)

Aus dem Buch Nexus:

“Vor Nexus lebten wir in Dunkelheit; die Sonne schien zwar hell wie immer, doch unsere Seelen waren dunkel. Schließlich erschien Nexus in einem Aufblitzen göttlichen Lichts und brachte uns das Goldene Zeitalter.

Nexus benutzte den Stab der Schöpfung, um unsere Welt wieder in Ordnung zu bringen; aus dem öden Planeten Ushka Bau wurde ein Paradies. Alle, gleich ob Mann, Weib oder Kind, wurden mit der Gabe einer der Sechs Künste beschenkt, und so lebten wir viele Jahre lang in einer aufblühenden Welt.

Der Dämon Void brachte das Ende des Goldenen Zeitalters: Die neue Welt, die Nexus geschaffen hatte, war wunderschön, und so liebten wir ihn sehr. Als das der Dämon sah, erfüllte sich sein böses Herz mit Eifersucht. Er stahl den edlen Stab der Schöpfung und schuf ein Zeitalter des Chaos. So begann die Zeit des Kataklysmus; es war eine 66 Jahre währende Terrorherrschaft.

Schließlich stellte sich Nexus Void entgegen, und sie fochten einen titanischen Kampf miteinander um den Stab der Schöpfung aus. Am Ende brach ihre Macht den Stab in zwei Teile, und nun hatte jeder eine Hälfte. Dann teilten beide ihre Hälfte in Ringe, die sie versteckten,

Nota: Rings of Power cuenta con una opción muy práctica de HELP (ayuda) que muestra un dibujo del controlador Sega en la pantalla (vea *Ayuda*). Es posible que quiera utilizar la opción de HELP (ayuda) hasta que se familiarice con los controles.

HISTORIA DE RINGS OF POWER

Del Libro de Nexus:

“Antes de Nexus, vivíamos en la oscuridad. El sol brillaba más que nunca pero nuestras almas se encontraban en tinieblas. Pero al fin, en un rayo de luz divina, apareció Nexus trayendo consigo la Edad de Oro.

Nexus utilizó la Vara de la Creación para restaurar nuestro mundo: el planeta desolado de Ushka Bau se convirtió en una paraíso. Concedió a cada hombre, mujer y niño el don de una de las Seis Artes. Durante muchos años vimos la prosperidad.

El demonio Void puso fin a la Edad de Oro: el nuevo mundo creado por Nexus era de gran belleza y el amor que sentíamos hacia él era muy intenso. Al comprobar esto, el corazón vil del demonio se llenó de envidia. Robó la valiosa Vara de la Creación y creó una era de caos. Esto supuso el inicio del Cataclismo: un reino de terror que duraría 66 años.

Por fin, Nexus se enfrentó a Void en un combate titánico por la Vara de la Creación. Al final, la fuerza de ambos partió la Vara en dos y cada uno se llevó una mitad. Cada uno de ellos dividió su mitad en anillos y los escondió para evitar que el otro pudiese volver a reconstruir la Vara y

damit der andere den Stab nicht wieder zusammensetzen und somit die Macht übernehmen könne. Viele schon haben sich auf die Suche begeben, um die Ringe zu finden und den Stab der Schöpfung für Nexus verfügbar zu machen. Doch sind sie alle gescheitert."

Die Suche nach den Ringen

In den 500 Jahren, die seit dem Kataklysmus vergangen sind, ist aus den Zauberringen eine Legende geworden. Doch haben alle das Buch Nexus gelesen und wissen ob der heiligen Suche nach den Ringen, damit Nexus wieder den Stab der Schöpfung in Händen halte. Nur den edelsten Männern, die der Versuchung widerstehen können, die Kraft des Stabes zum eigenen Vorteil zu benutzen, kann man diese Suche anvertrauen.

Sie sind Buc, Top-Student an der Zauberer-Akademie, und werden als nächster die heilige Suche unternehmen. Dazu bilden Sie ein Team von Abenteurern, bestehend aus einem Ritter (Knight), einem Hexenmeister (Conjurer), einem Magier (Enchanter), einem Schwarzkünstler (Necromancer) und einem Bogenschützen (Archer), die alle gemeinsam die letzten Winkel Ihres Planeten, Ushka Bau, bereisen, um Informationen zu sammeln, die den Weg zu den edlen Ringen weisen. Ihre Gruppe lernt Zaubersprüche, sammelt Erfahrungen und steigt im Rang auf, während sie von Stadt zu Stadt reist, sich dabei Freunde, aber auch Feinde macht, und immer wieder Kämpfe bestreiten muß. Haben Sie Erfolg, d.h. gewinnen Sie die Ringe zurück und können den Zauberstab Nexus übergeben, wird der Lohn höher sein, als es sich ein junger Zauberer vorstellen kann.

Viel Glück für Sie und Ihr Team, und möge Nexus mit Ihnen sein.

obtener el poder de nuevo. Muchos han intentado recuperar los Anillos para que la Vara de la Creación vuelva a estar en manos de Nexus pero todos han fracasado".

La búsqueda de los anillos

En los 500 años que han transcurrido desde el Cataclismo, los Anillos del poder se han convertido en una mera leyenda. Sin embargo, todos han leído el Libro de Nexus y conocen la búsqueda sagrada de los anillos para devolver la Vara de la Creación a Nexus. Esta operación es confiada únicamente a los hombres más nobles, para que resistan la tentación de utilizar el poder de la vara para sus propios intereses.

Usted es Buc, un estudiante aventajado de la Academia de magia, y será el próximo en emprender la búsqueda sagrada. Formará un equipo de aventureros junto con un caballero, un conjurador un encantador, un nigromante y un arquero. Juntos, viajarán a cada rincón de su mundo, Ushka Bau, en busca de información que los conduzca a cada uno de los valiosos anillos. Su equipo aprenderá hechizos, ganará experiencia y subirá de rango a medida que viaje de ciudad en ciudad, haciendo amigos y enemigos, luchando batalla tras batalla. Si tiene éxito (es decir, si consigue recuperar los Anillos y devolver la Vara del Poder a Nexus) la recompensa será mayor de lo que un joven mago pueda imaginarse.

Buena suerte para usted y para su equipo, y que Nexus lo guíe.

SPIELBILDSCHIRM

Hauptmenü (Zugriff mit **START**)
Menu principa (Acceda pulsando **START**)

Mitgeführte Goldmenge
Cantidad de oro transportado

Tageszeit
Hora del día

Mitgeführte Nahrungsmittel
Cantidad de comida transportada

Mitgeführte Wassermenge
Cantidad de agua transportada



Help Controller (siehe *Hilfe*)
Controlador de ayuda (ver *Ayuda*)

Buc (Spielheld/Gruppe)
Buc (Su personaje/equipo)

Kompaß (zeigt Ihre Bewegungsrichtung an)
Boussole (indique dans quelle direction vous allez)

FORTBEWEGUNG

Ihre Gruppe wird durch Buc repräsentiert. Mit der Richtungstaste können Sie ihn bewegen. Der Kompaß am unteren Bildschirmrand zeigt seine Bewegungsrichtung an.

Laufen

Drücken Sie den Pfeil der Richtungstaste in die Richtung, in die Buc laufen soll, und halten Sie die Taste gedrückt.

Boote, Schiffe, Drachen und Dinos

Drücken Sie den Pfeil der Richtungstaste in die Richtung, in die die Bewegung erfolgen soll, und halten Sie die Taste gedrückt. Weitere Informationen zu diesen Fahrzeugen finden Sie im Abschnitt *Reise*.

DESPLAZAMIENTO

Su equipo está representado por Buc. Utilice el panel-D para moverlo. La brújula que se encuentra en la parte inferior de la pantalla le indica en qué dirección está viajando.

Caminar

Mantenga pulsada la flecha del panel-D que señale en la dirección en que desee que Buc se desplace.

Barcos, naves, dragones y dinos

Mantenga pulsada la flecha del panel-D que señale en la dirección en que desee moverse. Si desea más información acerca de estos vehículos, consulte la sección *Viajes*.

Auto-Modus

Beim Laufen auf Wegen (zwischen Städten) können Sie sich im Auto-Modus automatisch vorwärtsbewegen (ohne ständiges Drücken des Pfeils der Richtungstaste): Mit der Richtungstaste die gewünschte Richtung festlegen und dann **A** drücken. Sie bewegen sich dann solange in die eingestellte Richtung, bis Sie eine Stadt oder eine Weggabelung erreichen. Wenn Sie mit dem Boot auf einem Fluß fahren, kann der Auto-Modus durch Drücken des **A**-Knopfes aktiviert werden. Ihr Boot schwimmt dann automatisch, bis es auf Land trifft, oder Sie die Bewegung durch Drücken des **C**-Knopfes stoppen.

Gebäude

Um Gebäude zu betreten, drücken Sie die Richtungstaste in Richtung Tür (Bild und Beschreibung des Gebäudes erscheinen) und dann den **B**-Knopf. Zum Verlassen des Gebäudes gehen Sie auf dem gleichen Weg zurück.

Leitern

Um eine Leiter hochzuklettern, drücken Sie die Richtungstaste in Richtung der Leiter und dann den **B**-Knopf.

Fortbewegungsmittel

Um in ein Fortbewegungsmittel einzusteigen, bewegen Sie die Richtungstaste zum Fortbewegungsmittel (Bild und Beschreibung des Fortbewegungsmittels erscheinen) und drücken den **B**-Knopf. Zum Aussteigen drücken Sie den **C**-Knopf. **Hinweis:** Um mit dem Drachen zu fliegen bzw. zu landen, müssen Sie sich auf oder über hindernisfreiem, flachem Land befinden.

HINWEIS: Wenn Ihnen die Richtungstaste zu empfindlich ist, können Sie vom Systemmenü aus (siehe *System*) die diagonale Steuerung ausschalten (OFF).

Modalidad automática

Si está andando por un camino (entre dos ciudades), la Modalidad automática le permite caminar hacia delante automáticamente (sin necesidad de mantener pulsada la flecha del panel-D): pulse el panel-D en la dirección en que desee caminar y, a continuación, pulse **A**. Continuará moviéndose en esa dirección hasta que llegue a una ciudad o un cruce de caminos. Si viaja en barco por un río, active la Modalidad automática pulsando **A**: el barco seguirá el curso del río automáticamente hasta dar con tierra o hasta que pulse **C** para detenerlo.

Edificios

Para entrar en edificios, pulse el panel-D hacia la puerta (aparecerá un dibujo y una descripción del edificio) y pulse **B**. Para salir, salga por donde haya entrado.

Escaleras

Para subir por una escalera, utilice el panel-D para colocarse de cara a ella y pulse **B**.

Vehículos

Para subirse a un vehículo, pulse el panel-D en dirección al mismo (aparecerán un dibujo y una descripción del vehículo) y pulse **B**. Para salir, pulse **C**. **Nota:** para montarse en un dragón o bajarse del mismo, debe encontrarse sobre tierra firme y plana.

NOTA: si nota que el panel-D es demasiado sensible, puede desactivar los controles de diagonal del menú System (sistema) (vea *Sistema*).



Wenn Sie Rings of Power zum ersten Mal spielen, erscheint ein Bild des Sega-Controllers (mit eindeutiger Angabe der Steuerarten) in der oberen rechten Ecke des Bildschirms. Benutzen Sie die HELP-Option (Hilfe), bis Sie mit der Steuerung vertraut sind. Wenn Sie HELP im Systemmenü wählen, verschwindet der Sega-Controller vom Bildschirm. Während des Spiels können Sie HELP jederzeit wieder aktivieren.

BENUTZEN DER MENÜS

1. Drücken Sie **START**, um das Hauptmenü mit den Optionen zu sehen.
2. Richtungstaste **AUFWÄRTS** oder **ABWÄRTS**, um eine Menüposition zu markieren, die dann mit **B** gewählt wird.
3. Drücken Sie den **C**-Knopf, um das vorhergehende Menü zu sehen und die Menüs zu verlassen.

Si es la primera vez que juega a Rings of Power, aparecerá un dibujo del controlador Sega en el ángulo superior izquierdo de la pantalla (con los controles marcados claramente). Utilice la opción HELP (ayuda) hasta que se familiarice con los controles. A continuación, seleccione HELP del menú System para desactivar la ayuda. En cualquier momento del juego puede seleccionar HELP del menú System para volver a activar la ayuda

UTILIZACIÓN DE LOS MENÚS

1. Pulse **START** para ver el menú principal de opciones.
2. Pulse el panel-D **ARRIBA** o **ABAJO** para resaltar un artículo del menú y pulse **B** para seleccionarlo.
3. Pulse **C** para ver el menú anterior y para salir de los menús.

HAUPTMENÜ

Inven (Vorräte)

Alle Dinge, die Ihre Gruppe erworben hat und mit sich führt, werden als Vorrat bezeichnet. Während des Spiels können Sie mit **A+START** auf das INVEN-Menü (Vorratsmenü) zugreifen, oder es vom Hauptmenü wählen. Das Vorratsmenü informiert Sie darüber, was Ihre Gruppe mitführt.

Goods (Waren) - Aufstellung aller Handelswaren, die Ihre Gruppe mitführt.

Items (Gegenstände) - Aufstellung verschiedener Gegenstände.

Papers (Papiere) - Aufstellung von Hinweisen und anderen Dokumenten.

Keys (Schlüssel) - Aufstellung der Schlüssel, die Ihre Gruppe gefunden hat.

Rings (Ringe) - Aufstellung der Ringe, die Ihre Gruppe erworben hat.

Um einen Gegenstand Ihrer Vorräte zu benutzen, bewegen Sie die Richtungstaste **AUFWÄRTS** oder **ABWÄRTS**, um diesen Gegenstand zu markieren, den Sie dann mit **B** wählen. Um eine Stelle in den Papieren zu lesen, markieren Sie diese einfach.

Spells (Zaubersprüche)

Um festzustellen, welche Zaubersprüche für welches Mitglied Ihrer Gruppe verfügbar sind:

1. **SPELLS** (Zaubersprüche) vom Hauptmenü wählen.
2. Richtungstaste **AUFWÄRTS** oder **ABWÄRTS**, um ein Gruppenmitglied zu markieren und dieses dann mit **B** wählen. Daraufhin erscheint eine Aufstellung der Zaubersprüche der Gruppe.

MENÜ PRINCIPAL

Inven (Inventario)

El inventario es todo lo que su equipo haya adquirido y lleve consigo. Durante el juego, pulse **A+START** para acceder al menú INVEN o selecciónelo desde el menú principal. El menú INVEN le mantiene informado de lo que su equipo está llevando.

Goods (mercancías) - Presenta una lista de todas las mercancías que lleva su equipo.

Items (artículos) - Presenta una lista de artículos varios.

Papers (papeles) - Presenta una lista de notas y otros documentos.

Keys (claves) - Presenta una lista de las claves que ha encontrado su equipo.

Rings (anillos) - Presenta una lista de los anillos que su equipo ha conseguido.

Para utilizar un artículo del inventario, pulse el panel-D **ARRIBA** o **ABAJO** para resaltar el artículo y pulse **B** para seleccionarlo. Para leer un artículo que se encuentre en Papers (papeles), sólo tiene que resaltar el artículo.

Hechizos

Para averiguar de qué hechizos dispone cada miembro de su equipo:

1. Seleccione **SPELLS** (hechizos) desde el menú principal.
2. Pulse el panel-D **ARRIBA** o **ABAJO** para resaltar a un miembro del equipo y pulse **B** para seleccionarlo. Aparecerá una lista de los hechizos que dicho miembro puede utilizar.

Party (Gruppe)

Um Info über eine Spielfigur in Ihrer Gruppe zu erhalten:

1. PARTY (Gruppe) vom Hauptmenü wählen. Eine Aufstellung der Gruppenmitglieder erscheint, in der jede Spielfigur durch einen Balken repräsentiert wird, der körperliche Stärke (rot) und Zauberkraft (blau) mißt.
2. Richtungstaste aufwärts oder **ABWÄRTS**, um ein Gruppenmitglied zu markieren und dieses dann mit **B** wählen. Es erscheint eine Meldung mit dem laufenden Status der Gruppenmitglieder und der erreichten Erfahrungsebene.

Search (Suche)

Wählen Sie SEARCH (Suche) vom Hauptmenü (oder drücken Sie **C+START**), wenn Sie sich in einem Gebäude befinden, um einen vollständigen Bericht zu Ihrem Standort zu erhalten. Sie werden auch über der Zahl der Personen, der Türen, der Leitern, der Truhen und der anderen Gegenstände im Gebäude informiert. Wenn Sie den Sextanten haben, wird auch der gegenwärtige Längen- und Breitengrad angegeben.

Map (Karte)

Hinweis: Damit diese Option wirksam werden kann, müssen Sie sich außerhalb von Gebäuden befinden und über eine Karte verfügen!

Wählen Sie MAP (Karte) vom Hauptmenü (oder drücken Sie **B+START**), um auf eine Weltkarte, die sich über den ganzen Bildschirm erstreckt, zuzugreifen. Durch Bewegen der Richtungstaste können Sie die Karte in jeder Richtung rollen. Wenn Sie über den Sextanten verfügen, erscheint in der Mitte des Bildschirms ein Fadenkreuz. Längen- und Breitengrad der Fadenkreuzposition werden in der unteren linken Ecke des Bildschirms dargestellt.

Equipo

Si desea obtener datos sobre un personaje de su equipo:

1. Seleccione PARTY (equipo) desde el menú principal. Aparecerá una lista de los miembros del equipo con un gráfico de barras por miembro en el que se indica la fuerza (rojo) y la magia (azul) de cada uno.
2. Pulse el panel-D **ARRIBA** o **ABAJO** para resaltar a un miembro del equipo y pulse **B** para seleccionarlo. Aparecerá un mensaje indicando el estado actual del miembro del equipo y su nivel de experiencia.

Búsqueda

Seleccione SEARCH (búsqueda) desde el menú principal (o pulse **C+START**) mientras se encuentre dentro de un edificio para obtener un informe completo sobre su ubicación, en el que se incluye número de personas, puertas, escaleras, cofres y otros artículos del edificio. Si dispone del sextante, también aparecerá en el informe la longitud y la latitud del lugar en que se encuentre.

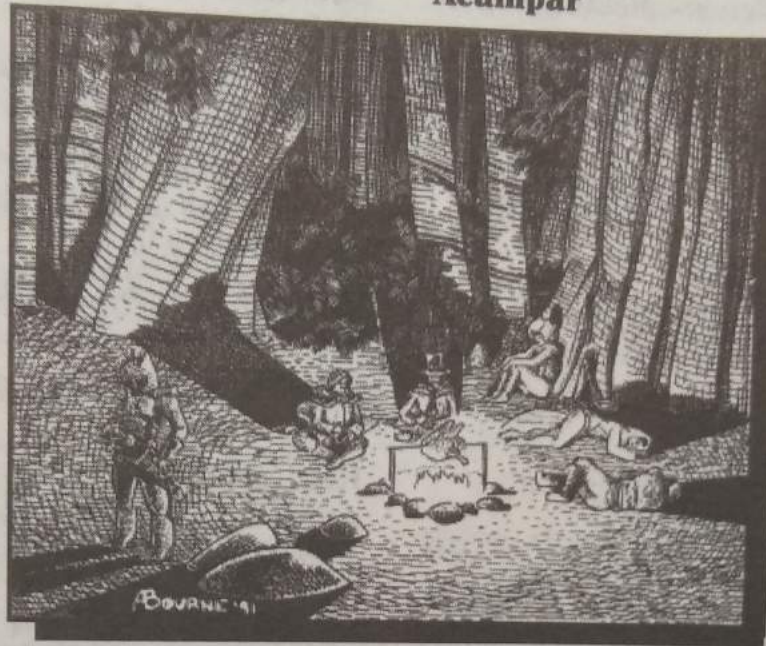
Mapa

Nota: para que esta opción funcione, ¡debe encontrarse fuera y disponer de un mapa!

Seleccione MAP (mapa) desde el menú principal (o pulse **B+START**) para acceder a un mapa del mundo que ocupa toda la pantalla. Pulse el panel-D **ARRIBA**, **ABAJO**, **DERECHA** o **IZQUIERDA** para desplazarse por el mapa en cualquier dirección. Si tiene el sextante, aparecerá un punto de mira en el centro de la pantalla. La longitud y la latitud del punto de mira pueden verse en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.

Camp (Feldlager)

Acampar



Manchmal werden Sie die Zeit beschleunigen wollen (bestimmte Dinge können nur bei Tag und andere wieder nur bei Nacht getan werden). Vielleicht wollen Sie auch Ihre Gruppe ausruhen lassen, damit sie Stärke Strength und Zauberkräfte Magic Points auffüllen kann. Wählen Sie CAMP vom Hauptmenü, damit die Gruppe ihr Feldlager aufschlägt, bis die Zeit reif ist. **Hinweis:** Mit jedem Ausruhen im Feldlager verbraucht Ihre Gruppe 100 Nahrungsmittelrationen und 100 Wasserrationen, dafür wird die Hälfte der verlorenen Körperkraft und Zauberpunkte aufgefüllt.

System

Zusätzlich zur Spielunterbrechung PAUSING enthält das SYSTEM-Menü viele nützliche Optionen:

Load (Laden) - Lädt das zuvor gespeicherte Spiel.

Es ist möglich, dass, zu bestimmten Zeiten, Sie den Takt beschleunigen müssen (einige Dinge können nur tagsüber und andere nur nachts gemacht werden). Vielleicht möchten Sie auch Ihre Gruppe ausruhen lassen, damit sie Stärke Strength und Zauberkräfte Magic Points auffüllen kann. Wählen Sie CAMP vom Hauptmenü, damit die Gruppe ihr Feldlager aufschlägt, bis die Zeit reif ist. **Hinweis:** Mit jedem Ausruhen im Feldlager verbraucht Ihre Gruppe 100 Nahrungsmittelrationen und 100 Wasserrationen, dafür wird die Hälfte der verlorenen Körperkraft und Zauberpunkte aufgefüllt.

Es ist möglich, dass, zu bestimmten Zeiten, Sie den Takt beschleunigen müssen (einige Dinge können nur tagsüber und andere nur nachts gemacht werden). Vielleicht möchten Sie auch Ihre Gruppe ausruhen lassen, damit sie Stärke Strength und Zauberkräfte Magic Points auffüllen kann. Wählen Sie CAMP vom Hauptmenü, damit die Gruppe ihr Feldlager aufschlägt, bis die Zeit reif ist. **Hinweis:** Mit jedem Ausruhen im Feldlager verbraucht Ihre Gruppe 100 Nahrungsmittelrationen und 100 Wasserrationen, dafür wird die Hälfte der verlorenen Körperkraft und Zauberpunkte aufgefüllt.

Sistema

El menú SYSTEM (sistema) cuenta con opciones muy útiles aparte de la de detener el juego:

Load (cargar) - Carga el juego que se haya salvado previamente.

Save (Speichern) - Speichert das laufende Spiel (immer nur eins). **Speichern Sie häufig!**

Combat (Kampf) - Schaltet zwischen den Kampfmodi "Manual" und "Auto" um (siehe *Kampf*).

Direct (Richtung) - Schaltet die Richtungstaste zwischen zwei verschiedenen Richtungsmodi um — probieren Sie einfach aus, welcher Modus Ihnen besser liegt.

Diags (Diagonale) - Schaltet an der Richtungstaste Diagonalbewegungen ein und aus (siehe *Fortbewegung*).

Music (Musik) - Sie hören alle Songs des Soundtracks.

Help (Hilfe) - Schaltet die Anzeige des Sega-Controllers auf dem Bildschirm ein oder aus (siehe *Hilfe*).

Quit (Beenden) - Zurück zum Startbildschirm.

SPRECHEN MIT SPIELFIGUREN

Save (salvar) - Salva el juego actual (límite: 1 cada vez).
¡Salve a menudo!

Combat (combate) - Cambia las modalidades de combate de Manual a Automática (vea *Combate*).

Direct (directo) - Conmuta el panel-D entre dos modalidades direccionales. Utilícelo de las dos formas y decida cuál le va mejor.

Diags (diagonales) - Activa y desactiva las diagonales (panel-D). (Vea *Desplazamiento*).

Music (música) - Permite oír todas las canciones de la banda sonora.

Help (ayuda) - Activa o desactiva un dibujo del controlador Sega que aparece en la pantalla (vea *Ayuda*).

Quit (salir) - Sale a la pantalla inicial.

CÓMO HABLAR CON LOS PERSONAJES



1. Bringen Sie sich in eine Position gegenüber der Spielfigur, mit der Sie sprechen wollen, und drücken Sie dann **C** (wenn Sie der Spielfigur nicht gegenüberstehen, können Sie auch **C** gedrückt halten, und sich mit der Richtungstaste zur Spielfigur begeben). Es erscheint dann das TALK-Menü (Sprechmenü) mit einer Liste von Punkten.
2. Mit Richtungstaste **AUFWÄRTS** oder **ABWÄRTS** einen Punkt markieren, und anschließend durch Drücken von **B** auswählen.
3. Drücken Sie **A** (wenn die MORE-Sprechblase erscheint), um die Schlußbotschaft zu sehen.
4. Drücken Sie **C**, wenn Sie das Gespräch beenden wollen.

HINWEIS: Wenn die MORE-Sprechblase **weiß** ist, *müssen* Sie **A** drücken, um die Botschaft fortzusetzen. Wenn die MORE-Sprechblase **gelb** ist, können Sie das Gespräch durch Drücken von **C** beenden.

Topics (Themen)

Wenn Sie ein Gesprächsthema auswählen, stellt Buc eine Frage zu diesem Thema. Es gibt sie folgenden Themen:

- Job (Beruf)** - Fragen Sie nach dem Beruf der Spielfigur.
- Class (Klasse)** - Fragen Sie danach, welche Kunst die Spielfigur praktiziert.
- City (Stadt)** - Fragen Sie nach örtlichen Händlern und wichtigen Personen.
- Quest (Suche)** - Fragen Sie nach den Zauberringen oder dem Stand der gegenwärtigen Suche.
- Buy (Kaufen)** - Kaufen Sie einen Gegenstand.
- Sell (Verkaufen)** - Verkaufen Sie eine mitgeführte Ware.

1. Colóquese de cara al personaje con el que desee hablar y mantenga pulsado el botón **C** (si no se encuentra de cara al personaje, mantenga pulsado el botón **C** y pulse el panel-D en dirección al personaje en cuestión). Aparecerá el menú TALK (hablar) con una lista de temas.
2. Pulse el panel-D **ARRIBA** o **ABAJO** para resaltar un tema y pulse **B** para seleccionarlo.
3. Pulse **A** (cuando aparezca el bocadillo que dice MORE (más)) para ver el siguiente mensaje.
4. Pulse **C** para terminar la conversación.

NOTA: Si el bocadillo que dice MORE (más) es **blanco**, *debe* pulsar **A** para ver el resto del mensaje. Si el bocadillo que dice MORE es amarillo, puede finalizar la conversación pulsando **C**.

Temas

Al elegirse un tema de conversación, Buc formula una pregunta relacionada con dicho tema. Los temas disponibles son los siguientes:

- Job (trabajo)** - Preguntar sobre la profesión del personaje.
- Class (clase)** - Preguntar cuál de las artes practica el personaje.
- City (ciudad)** - Preguntar acerca del comercio y los líderes locales.
- Quest (búsqueda)** - Preguntar acerca de los Anillos del Poder, o sobre su búsqueda actual.
- Buy (compra)** - Comprar un objeto.
- Sell (venta)** - Vender mercancías que lleva consigo.

Show (Zeigen) - Zeigen oder geben Sie der Figur einen Gegenstand.

Bribe (Bestechen) - Stecken Sie der Figur 10 Einheiten Gold zu (sehr nützlich, um Informationen zu erhalten, verschlossene Türen zu öffnen oder Ihr Ansehen bei den Einheimischen zu steigern).

Fight (Kämpfen) - Kämpfen Sie mit der Figur.

COMBAT (KAMPF)

Aktueller Kämpfer
Luchador activo

Stärkebalken
Barra de fuerza



Feindliche Gruppe
Equipo adversario

Zauberkraftbalken
Barra de magia

Natürlich ist es immer das beste, einem Kampf aus dem Weg zu gehen, aber zuweilen muß man für seine Sache kämpfen. Für einen solchen Fall hilft Ihnen der folgende Abschnitt dabei, den Kampf heil zu überstehen.

Es gibt zwei verschiedenen Kampfmöglichkeiten. Vor einem Gefecht müssen Sie COMBAT (Kampf) vom System-Menü wählen und dann zwischen den zwei Möglichkeiten wählen:

Manual Combat (Manuelle Kampfsteuerung)- Es erscheint in jeder Kampfrunde der einzelnen Gruppenmitglieder das Spell Menu (Zauberspruchmenü), so daß Sie selbst entscheiden können, welcher Zauberspruch angewendet werden soll.

Show (mostrar) - Mostrar o dar un artículo al personaje.

Bribe (sobornar) - Pasar al personaje 10 piezas de oro (puede ser útil para obtener información, abrir puertas u obtener una buena reputación en la localidad).

Fight (luchar) - Luchar con el personaje.

COMBATE

Siempre que sea posible, naturalmente, es mejor evitar una pelea, pero habrá momentos en que deberá luchar por su causa. Cuando se dé esta circunstancia, la siguiente sección le ayudará a salir con vida.

Existen dos tipos de combate. Antes de que empiece una batalla, seleccione COMBAT (combates) desde el menú System (sistema) para elegir entre las dos posibilidades:

Manual Combat (combate manual) - El menú de hechizos aparecerá en todos los turnos de cada miembro del equipo permitiendo, así, la selección manual del hechizo que vaya a utilizarse.

Automatic Combat (Automatische Kampfsteuerung)- Gruppenmitglieder entscheiden selbst über die angewendeten Zaubersprüche. Wenn Sie wollen, daß ein Mitglied der Gruppe einen bestimmten Zauberspruch verwendet, halten Sie zu Beginn der Runde dieses Gruppenmitglieds **A** gedrückt (siehe *Zaubersprüche*).

Hinweis: Seien Sie bei im Modus Automatic Combat vorsichtig mit der Verwendung manuelle gewählter Zaubersprüche; wenn ein Gruppenmitglied schon mit etwas anderem beschäftigt ist, z.B. dem Heilen eines anderen Gruppenmitglieds, kann der von Ihnen gewählte Zauberspruch dazu führen, daß dieses Gruppenmitglied getötet wird.

Hinweis: Sowie der Kampf begonnen hat, können Sie den Gefechtsmodus nicht mehr ändern! Wählen Sie also immer den gewünschten Modus, BEVOR Sie den Kampf beginnen.

Sie werden häufig unvorbereitet mit einer Gefechtssituation konfrontiert. Wenn Sie einen Kampf beginnen wollen:

1. Stellen Sie sich der Figur gegenüber, gegen die Sie kämpfen wollen, und drücken Sie **C**. Es erscheint dann das TALK Menü (Sprechmenü) mit einer Reihe von Punkten.
2. Drücken Sie **B+START**, oder markieren Sie mit der Richtungstaste **ABWÄRTS FIGHT** (Kampf), gefolgt von **B**.

WIE ERKENNEN SIE DIE FIGUREN?

Ihre Gruppe steht in der Regel auf dem Bildschirm links, der Gegner oder die gegnerische Gruppe steht rechts. Während des Gefechts können Sie die Figuren an ihren Schatten erkennen; Ihre Gruppe wirft blaue Schatten — die Gegner orange Schatten.

Automatic Combat (combate automático) - Los miembros del equipo eligen sus propios hechizos. Si quiere que un miembro del equipo utilice un hechizo determinado, mantenga pulsado el botón **A** al principio del turno de dicho miembro (vea *Hechizos*).

Nota: Tenga cuidado si selecciona manualmente los hechizos durante Automatic Combat (combate automático). Si un miembro del equipo ha empezado una acción, como por ejemplo curar a otro miembro del equipo, y elige un hechizo de ataque es posible que en vez de curarlo lo mate.

Nota: ¡Una vez ha comenzado una pelea, no puede cambiarse la modalidad de combate! Asegúrese de seleccionar la modalidad de combate deseada ANTES de empezar la lucha.

Muchas veces un combate tarda mucho en producirse. Si quiere empezar una pelea:

1. Colóquese de cara al personaje con quien desee entablar la pelea y pulse **C**. Aparecerá el menú TALK (hablar) con una lista de temas.
2. Pulse **B+START** o el panel-D **ABAJO** para resaltar FIGHT (lucha), y pulse **B** para seleccionar esta opción.

QUIÉN ES QUIÉN

Por lo general, su equipo se colocará en el lado izquierdo de la pantalla y el enemigo o el equipo enemigo estará en la derecha. Cuando estén en plena batalla podrá distinguirlos por sus sombras: las de su equipo son de color azul mientras que las del equipo enemigo son de color naranja.

BESCHÄDIGUNG

Der Zustand jedes Gruppenmitglieds wird durch zwei Balken dargestellt: dem Stärkebalken Strength und dem Zauberkraftbalken Magic. Die Balken schrumpfen, wenn eine Spielfigur beschädigt wird. Wenn der Stärkebalken vollständig verschwindet, kann die Spielfigur keinerlei Beschädigung mehr überleben. Wenn der Zauberkraftbalken vollständig verschwindet, kann die Spielfigur nur noch Zaubersprüche des ersten Levels verwenden. Wenn ein Gruppenmitglied in Gefahr ist, kann es also auch sehr ratsam sein zu FLIEHEN!

BESCHÄDIGUNGSPUNKTE

Ein Gruppenmitglied erleidet während eines Gefechts Beschädigungen in Form von Hit Points (Beschädigungspunkte = HP). Es erscheinen Meldungen, die Sie darüber informieren, daß Ihr Gruppenmitglied durch seinen Gegner beschädigt worden ist (z.B.: "Buc took 3 hit points"). Wird die Spielfigur weiter beschädigt, steigt die Zahl an ; bei der nächsten Meldung wird die Gesamtzahl der Hit Points HP angegeben (z.B. "Buc took 6 hit points" also drei beim ersten Mal und nun weitere drei). Halten Sie die Balken aller Ihrer Gruppenmitglieder stets gut im Auge!

FIGHT MENU (KAMPFMENÜ)

Drücken Sie während des Gefechts **START**, wenn Sie zum FIGHT Menu (Kampfmenü) gelangen wollen. Markieren Sie mit der Richtungstaste **AUFWÄRTS** oder **ABWÄRTS** einen der nachfolgenden Optionen, und drücken Sie anschließend **B**:

DAÑOS

El estado de cada miembro del equipo está representado por las barras de Strength (fuerza) y de Magic (magia). Estas barras van disminuyendo de tamaño a medida que el personaje sufre daños y, si la barra de fuerza desaparece completamente, el personaje no podrá sobrevivir si sufre más daños. Si la barra de magia desaparece completamente, el personaje sólo podrá pronunciar hechizos del primer nivel. Si parece que uno de los miembros del equipo se mete en problemas, ¡quizá sea el momento de ESCAPAR!

HIT POINTS (PUNTOS DE PENALIZACIÓN)

Durante la batalla, cada equipo sufre daños en forma de "Hit Points" (HP) o puntos de penalización. Aparecerán mensajes en los que se indicará que un miembro de su equipo ha sufrido daños producidos por su enemigo (por ejemplo: "Buc took 3 hit points" (Buc ha sufrido 3 puntos de penalización)). A medida que sufra más daños, el número se acumulará. El mensaje siguiente le dará el número total de HP sufridos ("Buc took 6 hit points" (Buc ha sufrido 6 puntos de penalización) significa que sufrió tres puntos la primera vez y que ahora ha sufrido 3 más). ¡Preste atención a las barras de Strength (fuerza) y de Magic (magia) de los miembros del equipo para ver cómo les va!

MENÚ FIGHT (LUCHA)

Durante el combate, pulse **START** para acceder al menú FIGHT (lucha). Pulse el panel-D **ARRIBA** o **ABAJO** para resaltar y pulse **B** para seleccionar una de las siguientes opciones:

Flee (Fliehen)

Wenn Sie der Meinung sind, daß Ihre Gruppe zu stark beschädigt worden ist, können Sie mit FLEE versuchen, sich dem Gefecht zu entziehen. **HINWEIS:** Wenn Sie einen Fluchtversuch unternehmen, greift Ihre Gruppe nicht mehr an, und der Fluchtversuch ist nicht immer erfolgreich. Ihr Gegner kämpft seine Gefechtsrunde ohne Gegner zu Ende.

Mood (Stimmung)

Mit Hilfe dieser Optionen können Sie während des Gefechts die Einstellung Ihrer Gruppe ändern. Mood (Stimmung) hat Einfluß auf die Positionen Ihrer Gruppenmitglieder, auf das Zielen, darauf, welche Zaubersprüche die einzelnen Mitglieder wählen, und wieviel Zauberkraft für einen Zauberspruch verbraucht wird.

Berzrk (Rasend) - Auf dem Gegner stehen; totale Offensive; Konzentration auf einen Gegner, so viel Beschädigung wie möglich verursachen; mehr Energie Magic Points in den Zaubersprüchen.

Advnce (Aufgebracht) - Etwas weniger aggressiv als Berzrk.

Hold (Kontrolliert) - Etwas aggressiver als Wary.

Wary (Vorsichtig) - Zurückhaltend; weniger Beschädigung verursachen und damit weniger Reaktion provozieren; Angriffe werden auf mehrere Gegner verteilt; weniger Energie in den Zaubersprüchen.

Durch Drücken von **B** wählen Sie die von Ihnen markierte Option.

Flee (Escapar)

Cuando considere que su equipo ha sufrido demasiados daños, FLEE (escapar) le permite huir de la batalla. **NOTA:** Si utiliza FLEE (escapar), su equipo perderá el turno de ataque. Además, la huida tiene tantas posibilidades de tener éxito como de fracasar. Su enemigo continuará atacando sin oposición durante un turno.

Mood (Actitud)

Estas opciones permiten controlar la actitud de su equipo durante la batalla. Mood (actitud) puede afectar a las posiciones de los miembros de su equipo, a su puntería, a los hechizos utilizados por cada miembro y a la cantidad de puntos de magia utilizados para pronunciar los hechizos.

Berzrk (muy agresiva) - Acosar al enemigo; ir siempre al ataque, concentrarse en un sólo enemigo causándole tanto daño como sea posible; utilizar más energía (puntos de magia) en cada hechizo.

Advnce (agresiva) - Un poco menos agresiva que Berzrk.

Hold (poco agresiva) - Un poco más agresiva que Wary.

Wary (cautelosa) - Actitud conservadora; causar daños y, por tanto, sufrir menos daños; ataque dividido para alcanzar a varios enemigos; utilizar menos fuerza en cada hechizo.

Pulse **B** para seleccionar la opción resaltada.

SPEICHERN UND LADEN VON SPIELEN

HINWEIS: Sie können immer nur jeweils ein Spiel speichern!

Speichern des laufenden Spiels:

1. Drücken Sie **START** und markieren Sie mit der Richtungstaste **ABWÄRTS** **SYSTEM**. Drücken Sie dann **B**.
2. Mit Richtungstaste **ABWÄRTS** markieren Sie **SAVE** (Speichern). Drücken Sie dann **B**, um **YES** (Ja) auszuwählen. Falls Sie sich anders entscheiden, betätigen Sie die Richtungstaste **ABWÄRTS**, um **NO** (Nein) zu markieren. Drücken Sie anschließend **B**.
Speichern Sie häufig!

Laden eines gespeicherten Spiels:

1. Gehen Sie wie unter Punkt **1** oben beschrieben zum **SYSTEM**-Menü.
2. Drücken Sie **B**, um **LOAD** (Laden) auszuwählen.

SPIELUNTERBRECHUNG

1. Drücken Sie **START** und gehen Sie mit der Richtungstaste **ABWÄRTS**, um **SYSTEM** zu markieren. Drücken Sie dann **B**. Das Spiel ist nun so lange unterbrochen, bis Sie **C** drücken, um das **SYSTEM**-Menü wieder zu verlassen.

CÓMO SALVAR Y CARGAR LOS JUEGOS

NOTA: ¡Sólo puede salvarse *1* juego cada vez!

Para salvar el juego aunque todavía no haya terminado:

1. Pulse **START**, y el panel-D **ABAJO** para resaltar **SYSTEM** (sistema). Pulse **B** para seleccionar.
2. Pulse el panel-D **ABAJO** para resaltar **SAVE** (salvar), a continuación pulse **B** para seleccionar **YES** (sí). Si cambia de opinión, pulse el panel-D **ABAJO** para resaltar **NO** y pulse **B** para seleccionar esta opción.
¡Salve a menudo!

Para cargar un juego salvado con anterioridad:

1. Acceda al menú **SYSTEM** (sistema) siguiendo el paso 1 anterior.
2. Pulse **B** para seleccionar **LOAD** (cargar).

DETENCIÓN DEL JUEGO

1. Pulse **START** y el panel-D **ABAJO** para resaltar **SYSTEM** (sistema). Pulse **B** para seleccionarlo. El juego se detendrá hasta que pulse **C** para salir del menú **SYSTEM**.

EIN PAAR KURZE TIPS

1. **Speichern** Save Sie Ihr Spiel, bevor Sie sich heilen; beim Neuladen Reload werden eventuell Stärke und Zauberkraft beansprucht.
2. **Speichern** Save Sie Ihr Spiel und laden Sie es neu **Reload**, wenn Ihre Hit Points (Beschädigungspunkte) unter 25% sinken. Beim Neuladen erhalten Sie immer mindestens 25% Ihrer Leistungsstärke).
3. **Auf niedrigeren Erfahrungslevels** können Sie Health (Gesundheit) und Magic (Zauberkraft) wieder auffrischen, indem Sie in Inns (Gasthäusern) SLEEP (Schlaf) und/oder MEALS (Mahlzeiten) kaufen. Sie sind billiger als HEAL (Heilung) und POWER (Kraft) in den Tempeln, aber für die niedrigeren Erfahrungslevels genauso effektiv.
4. **Reisen Sie bei Tage!** Sie treffen weniger häufig auf umherziehende Räuberbanden.
5. **Zahlen Sie ihre Steuern**, es sei denn, Ihre Gruppe ist SEHR stark.
6. **Freundliche Menschen in den Städten zusammenschlagen** ist ein sicherer Weg, sich unbeliebt zu machen. Wenn die Bevölkerung richtig sauer auf Sie ist, sollten Sie die Stadt lieber für ein paar Tage verlassen.
7. **Händler zu bestechen**, kann Wunder wirken, wenn Sie Waren kaufen wollen.
8. **Wenn Sie einen Gate-Stein verwenden**, sollten Sie immer einen Boot-Stein dabei haben; andernfalls kann es passieren, daß Sie auf einer einsamen Insel stranden.
9. **Wenn Ihnen ein Körperteil abgetrennt wird**, müssen Sie zur Heilung in den örtlichen Tempel gehen. Mit einer bloßen Erholungspause können Sie *nicht* Ihre volle Leistungsfähigkeit zurückerhalten.

CONSEJOS ÚTILES

1. **Salve** su juego antes de curarse; volver a cargarlo podría suponer una pérdida de puntos de fuerza y de magia.
2. **Salve y vuelva a cargar** el juego cuando el número Hit Points (puntos de penalización) sea muy bajo (cuando esté por debajo del 25%, ya que siempre se le dará por lo menos un 25% de su potencial al volver a cargar).
3. **Si su nivel de experiencia es bajo**, recupere su salud y su magia comprando SLEEP (descansos) y MEALS (comidas) en las posadas. Es mucho más barato que comprar HEAL (curación) y POWER (poder) en los templos e igual de efectivo para usuarios con un nivel bajo de magia.
4. **¡Viaje de día!** Tendrá menos encuentros con las grandes bandas de ladrones errantes.
5. **Pague a los recaudadores de impuestos** a no ser que su equipo sea MUY fuerte.
6. **Abusar de los pacíficos ciudadanos** es una buena forma de conseguir una mala reputación en la localidad. Cuando la población se ponga agresivamente violenta, resulta aconsejable dejar la ciudad durante unos días.
7. **Sobornar a los comerciantes** resulta útil para comprar mercancías.
8. **Si utiliza piedras de puertas** es aconsejable tener a mano una piedra de barca si no quiere terminar perdido en una isla desierta.
9. **Si pierde un miembro** durante el combate, deberá visitar el templo local para curarse. Un simple descanso *no* será suficiente para recuperar su salud al completo.

10. **Investieren Sie den Großteil Ihres Vermögens in Waren;** Sie müssen dann für eine Wiederauferstehung eine geringere Spende für die Kirche machen.
11. **Nehmen Sie alle Gegenstände mit,** die Sie unterwegs finden. Man weiß nie, wofür man sie einmal gebrauchen kann.
12. **Der Wert der Waren** variiert von Stadt zu Stadt. In jeder Stadt ist ein bestimmter Gegenstand besonders gefragt ; finden Sie also jeweils heraus, um welchen Gegenstand es sich dabei handelt.
13. **Die City of Commerce** (die Stadt des Handels) ist der Ort, wo Sie einfach alles kaufen können, aber alles hat seinen Preis!
14. **Wenn Sie ein Lotterielos erhalten,** NUTZEN Sie es; vielleicht gewinnen Sie den Jackpot!
15. **Wenn Sie auf See sind,** ZOOMEN Sie an verschiedenen Orten; Sie entdecken vielleicht einen versunkenen Schatz!
16. **Wenn Sie schnell aus einem Gebäude herauskommen wollen,** wählen Sie den CAMP-Befehl.
17. **Sie können einige feindselige Begegnungen vermeiden,** wenn Sie freundliche Leute aus der Ferne ansprechen. Gehen Sie feindseligen Leuten aus dem Weg.
18. **Um sich vor der Bedrohung durch ein Schiff,** einen Dino oder einen Drachen zu schützen, ZOOMEN durch Drücken von **B**. Wenn Sie wieder auftauchen, ist die Gefahr in der Regel an Ihnen vorübergezogen.
19. **Reiten Sie die Dinos,** wenn Sie feindseligen Begegnungen aus dem Weg gehen wollen.
10. **Mantenga la mayor parte de su riqueza en forma de mercancías;** de esta forma no tendrá que desembolsar una gran donación en la catedral para la resurrección.
11. **Recoja cualquier artículo** que se encuentre. Nunca se sabe lo que uno puede necesitar durante la aventura.
12. **El valor de las mercancías** varía de ciudad en ciudad y en cada ciudad existe un artículo por el que pagarán cualquier precio. Averigüe cuál es dicho artículo.
13. **La City of Commerce (ciudad del comercio)** es el lugar en el que podrá comprar casi cualquier cosa (siempre que pague por ello, claro).
14. **Si consigue un billete de lotería, UTILÍCELO;** ¡es posible que le toque!
15. **Si viaja por mar,** haga ZOOM en diversos lugares; es posible que descubra tesoros sumergidos.
16. **Para salir de un edificio con rapidez,** seleccione el mandato CAMP (acampar).
17. **Evite encuentros hostiles** hablando con las personas amistosas a distancia, evitando entrar en contacto con las personas hostiles que se encuentren en medio.
18. **Para esconderse de un barco amenazante,** de un Dino o de un dragón, pulse **B** para hacer ZOOM. Al emerger, probablemente lo habrán pasado sin detectarlo.
19. **Viaje en dinos** para evitar encuentros hostiles.

DER RING-MYTHOS

von
Thalmus dem Weisen

Die alle Schüler der Sechs Künste, wurde auch ich nach der Legende der Rings of Power erzogen. Dieser Legende zufolge sind die Ringe lediglich Teile des Stabs der Schöpfung. Der Stab der Schöpfung ist das mächtigste bekannte Objekt. Nexus der Gütige benutzte den Stab, um unseren Planeten vor einem langsamen Tod zu bewahren, und gab uns die Sechs Künste, damit wir uns eines Tages Seiner würdig erweisen können.

Diese Ringe sind seit Jahrhunderten verschollen, und obwohl im Temple des Nexus eine andere Lehre vertreten wird, glauben heute Viele, daß sie niemals existiert haben, daß der Stab der Schöpfung bloß eine Legende sei. Wir, die Meister der Sechs Gilden, sind auf eindeutige Indizien dafür gestoßen, daß die Ringe sehr wohl existieren. Außerdem haben wir Hinweise über die gegenwärtigen Aufbewahrungsorte der einzelnen Ringe. Welche immense Bedeutung diese Entdeckung für die Geschichte hat, muß wohl nicht näher erläutert werden. Die gegenwärtigen Umstände nötigen uns zum umgehenden Handeln.

Es sieht aber so aus, als wären wir nicht die einzigen, die nach den Ringen der Macht suchen; die Getreuen von Void dem Zerstörer zeigen weltweit ungewöhnliche

UN ESTUDIO ACERCA DEL MITO DE LOS ANILLOS

por
Thalmus el Sabio

Qo, al igual que todos aquellos que practican las Seis Artes, me crié al abrigo de las leyendas de los Rings of Power. Según dichas historias, los anillos son simples fragmentos de la Rod of Creation (Vara de la creación), el objeto más poderoso que se conoce hasta la fecha. La Vara pertenecía a Nexus el Benevolente, que salvó al mundo de una muerte lenta y nos dio las Seis Artes para que en su día nos hiciéramos merecedores de su gloriosa presencia.

Estos anillos se perdieron hace siglos, y a pesar de las enseñanzas del Templo de Nexus, muchos creen que no existieron jamás, que la Vara de la creación no es más que una leyenda. Nosotros, los Masters of the Six Guilds (Maestros de los Seis Gremios), hemos descubierto la prueba contundente de que los anillos existen de verdad, y tenemos pistas acerca de la ubicación de cada uno de ellos. Sobra decir que se trata de un descubrimiento de vital importancia desde un punto de vista histórico. Nos enfrentamos ahora con un grave hecho que requiere que entremos en acción de manera inmediata.

Parece ser que no somos los únicos que buscan los Rings of Power; los secuaces de Void el Destructor han desarrollado una actividad poco frecuente a lo largo y

Aktivität — das von ihnen ausgehende Böse ist uns bei unserer Suche überall auf den Fersen. Es ist ihnen sogar häufig gelungen, unsere Bemühungen zunichte zu machen. Erst heute haben wir Eagle, den großen Bogenschützen verloren.

Wir schließen aus diesen Ereignissen, daß Void über unser Vorhaben im Bilde ist, und daß er uns daran hindern will, den Stab der Schöpfung wieder zusammenzusetzen. Noch schlimmer wäre es, wenn er selbst in den Besitz des Stabs gelangen würde, denn dann würde die Welt vom Chaos regiert, wie schon einmal vor 500 Jahren in der Zeit des Kataklysmus. Wenn dies geschieht, hätte wohl selbst Nexus nicht mehr die Macht, das Schicksal der Welt zum Guten zu wenden.

Mir fällt die Aufgabe zu, unsere Erkenntnisse aufzuzeichnen, damit unsere Arbeit fortgesetzt werden kann. Jeder von uns beauftragt die sechs vielversprechendsten Schüler mit der Bildung eines starken Teams von Abenteurern (mit einem Mitglied aus jeder Disziplin), das die Ringe aufspüren soll. Wir können nur hoffen, daß mit Hilfe der Informationen in diesem Heft, eine dieser Gruppen Erfolg haben wird. Meine ganze Hoffnung ruht dabei auf dem jungen Buc — er ist sehr geschickt, beherrscht seine Kunst und scheint der ehrenvollen Aufgabe würdig zu sein. Denn die Macht der Ringe kann nur dem Edelsten anvertraut werden.

ancho del globo terráqueo; el mal nos persigue en nuestra búsqueda y ha conseguido desbaratar nuestros esfuerzos en muchas ocasiones —hoy mismo hemos perdido a Eagle, el gran Master Archer (Maestro Arquero).

Sólo nos queda llegar a la conclusión de que Void conoce nuestra búsqueda y se ha propuesto impedirnos que volvamos a unir los fragmentos de la Vara de la creación, o aún peor, hacerlo él mismo. Si la Vara de la creación cayese en sus manos, el caos reinaría en el mundo, de la misma manera que reinó durante el Cataclismo hace 500 años; y temo que ni siquiera Nexus podría impedirlo.

Ha recaído en mi la responsabilidad de registrar todos nuestros descubrimientos para poder seguir adelante con nuestro trabajo. Cada uno de nosotros ha de reunir a sus seis mejores discípulos y encomendarles la tarea de crear un fuerte equipo de aventureros (un miembro por cada disciplina) con el propósito de encontrar los anillos. Nuestra única esperanza es que con la ayuda de este diario, uno de los grupos consiga el objetivo. He puesto toda mi fe en el joven Buc —persona honorable y capaz, ya que esta es una búsqueda en verdad honorable; el poder de los anillos sólo se puede encomendar al más honorable de los seres.

REISEN

Reisen zu Fuß

VIAJE

Viaje a pie



In Ushka Bau gibt es die verschiedensten Terrains, unter anderem Straßen, Sümpfe, Wüste und Eis. Eine sechsköpfige Gruppe verbraucht pro zu Fuß zurückgelegter Meile die unten angegebenen Mengen an Lebensmitteln (Food) und Wasser (Water):

Terrain	Food (Lebensmittel)	Water (Wasser)
Road (Straße)	1 Ration	1 Ration
Swamp (Sumpf)	8 Rationen	4 Rationen
Desert (Wüste)	7 Rationen	5 Rationen
Ice (Eis)	4 Rationen	3 Rationen
Grass (Wiese)	4 Rationen	2 Rationen

Ushka Bau es un mundo de terrenos diversos; caminos, pantanos, desiertos y hielos entre otros. Un equipo compuesto por seis personas consume las siguientes cantidades de provisiones y agua por milla recorrida a pie:

Terreno	Comida	Agua
Camino	1 ración	1 ración
Pantano	8 raciones	4 raciones
Desierto	7 raciones	5 raciones
Hielo	4 raciones	3 raciones
Césped	4 raciones	2 raciones

Fortbewegungsmittel

Wenn die notwendigen Ressourcen zur Verfügung stehen (z.B. Gold, Lebensmittel oder Wasser), kann man bequemer mit einem Fortbewegungsmittel reisen. Die erforderlichen Lebensmittel- und Wasserrationen sowie andere Ressourcen während der Reise sind unten aufgelistet.



Landtiere oder "Dinos" können eine Gruppe in allen Geländearten, mit Ausnahme von Wasser und Wald, transportieren. Wenn Dinos über einen längeren Zeitraum allein gelassen werden, oder keine Nahrung bzw. kein Wasser erhalten, laufen sie davon. Dinos kann man von einigen Vehicle Masters erwerben. Den Verbrauch an Vorräten pro Meile entnehmen Sie der nachfolgenden Tabelle:

Terrain	Food (Lebensmittel)	Water (Wasser)
Road (Straße)	1 Ration	1 Ration
Alle anderen	3 Rationen	1 Ration

Vehículos

Cuando se cuenta con los recursos necesarios (tales como oro, comida y agua), resulta más práctico viajar en vehículos. A continuación se enumeran las raciones de comida y agua y otros recursos que se consumen durante el viaje en vehículo.

Las bestias terrestres o "Dinos" son capaces de transportar a todo un equipo a través de la mayoría de los terrenos, pero no son adecuados para viajar por bosques o zonas acuáticas. Los Dinos huyen si se les deja solos durante mucho tiempo, o sin comida y/o bebida. Les puede comprar Dinos a ciertos Maestros de vehículos. Los suministros que se consumen por milla recorrida son los siguientes:

Terreno	Comida	Agua
Camino	1 ración	1 ración
Otros	3 raciones	1 ración

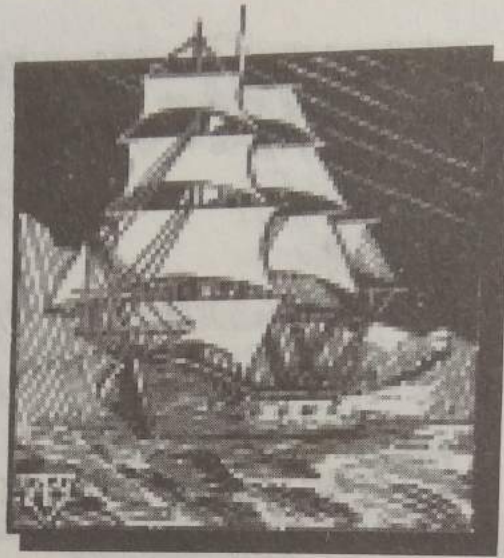


Boats (Boote) sind sehr nützlich auf schmalen Wasserwegen und zur Überwindung von tiefem Wasser. Auf See bietet ein kleines Boot geringen Schutz gegen feindselige Kreaturen, von denen Sie womöglich angegriffen werden. Außerdem gibt es auf See keinen Nachschub an Trinkwasser, und Sie verbrauchen Ihren Wasservorrat schneller als an Land. Die untenstehende Tabelle gibt die genauen Mengen an. Wenn ein Boot für längere Zeit festgemacht ist, kann es leicht gestohlen oder auf die See hinausgespült werden. Boote kann man in den meisten Städten beim Vehicle Master erwerben. Sie sind unmittelbar in der Nähe der Hütte des Vehicle Masters festgemacht. Mit einem Boat Stone (Bootsstein), den man im General Store (Kaufhaus) in Mesa oder von manchen umherziehenden Händlern erwerben kann, ist es ebenfalls möglich, ein Boot herbeizuordern.

Con las **Barcas** se puede navegar tanto a través de vías estrechas como por aguas anchas y amplias profundas. Si se hace a la mar, tenga en cuenta que una barca pequeña no le ofrece la suficiente protección frente a las criaturas hostiles que podrían atacarle, y además, al no disponer de una fuente de agua dulce instantánea en el mar, tendrá que usar las raciones de agua mucho más rápidamente de lo normal, tal y como se señala a continuación. Si se deja una barca en el muelle durante mucho tiempo, es casi seguro que se la roben o que se la lleve la marea. El Vehicle Master (Maestro de vehículos) le puede vender barcas en la mayoría de las poblaciones, y éstas están atracadas en el muelle justo enfrente de la choza del Vehicle Master (Maestro de vehículos). También es posible conseguirlas por medio de una Boat Stone (Piedra de barcas), que se puede comprar en el General Store (Almacén general) de Mesa, o a algún vendedor ambulante.

Wasser	Food (Lebensmittel)	Water (Wasser)
Shallow (Niedriges)	1 Ration	1 Ration
Deep (Tiefes Wasser)	5 Rationen	20 Rationen

Aguas	Comida	Agua
Poco profundas	1 ración	1 ración
Profundas	5 raciones	20 raciones



Ships (Schiffe) können zwar nicht auf engen Wasserwegen eingesetzt werden, sind aber auf großen Wasserflächen viel schneller als Boote. Zudem sind sie mit Kanonen ausgerüstet, bieten also einen weitaus größeren Schutz vor Angriffen. Ein Schiff kann nicht komplett erstanden werden, eine Gruppe muß vielmehr entsprechend der untenstehenden Liste für die Schiffspassage bezahlen. Wenn sich die Gruppe auf einem Schiff befindet und sich eine Weiterfahrt nicht mehr leisten kann, wird sie in einem kleinen Boot ausgesetzt (siehe *Boats*, oben). Nach kurzer Zeit im Hafen setzt das Schiff die Segel und läßt die Gruppe zurück. Die Schiffspassage kann in den meisten Städten beim Vehicle Master bezahlt werden. Das Schiff wartet in unmittelbarer Nähe der Hütte des Vehicle Masters im Hafen. Den Verbrauch an Vorräten pro zurückgelegter Seemeile entnehmen Sie der nachfolgenden Tabelle:

Wasser	Food (Lebensmittel)	Water (Wasser)	Gold
Deep (Tiefes)	1 Ration	1 Ration	1

Los **Buques** no pueden acceder a vías fluviales estrechas, pero son mucho más rápidos que las barcas a la hora de atravesar grandes extensiones de agua, y al estar equipados con cañones, ofrecen una mucho mejor protección ante cualquier ataque. Los buques no se pueden comprar tal cual; el equipo tiene que pagar el pasaje al precio que se indica más adelante. Si el equipo no se puede permitir el pasaje, tendrán que hacerse a la mar en una barca pequeña (remítase a la sección *Barcas* citada con anterioridad). Tras un breve periodo en puerto, el buque se hará a la mar, adelantando al equipo. El pasaje se le puede comprar al Vehicle Master (Maestro de vehículos) en la mayoría de las poblaciones, y se puede recoger en el muelle, justo enfrente de la choza del Vehicle Master. Los suministros que se usan por milla marina recorrida son:

Aguas	Comida	Agua	Oro
Profundas	1 ración	1 ración	1



Dragons (Drachen) sind die bei weitem schnellsten Fortbewegungsmittel, essen aber Unmengen, wie man der untenstehenden Tabelle entnehmen kann. Mit Drachen kann man jegliches Terrain überfliegen, also auch Wasser, aber sie brauchen zur Landung eine Lichtung. Drachen erhält man mit Hilfe eines Dragon Stone (Drachenstein), den man in den General Stores in Mesa oder von manchen umherziehenden Händlern kaufen kann. Pro Meile verbraucht man die folgenden Mengen an Vorräten:

Terrain	Food (Lebensmittel)	Water (Wasser)
Alle Terrains	40 Rationen	40 Rationen

Los **Dragones** son con mucho el medio más rápido de locomoción, pero tienen un apetito voraz, tal y como se puede apreciar a continuación. Pueden sobrevolar cualquier tipo de terreno o vía acuática, pero han de aterrizar en un claro. Se pueden invocar a los dragones mediante una Dragon Stone (Piedra de dragones), que se puede comprar en el General Store (Almacén general) de Mesa, o a algún vendedor ambulante. Los suministros utilizados por milla recorrida son:

Terreno	Comida	Agua
Todos	40 raciones	40 raciones



Über Ushka Bau verstreut finden sich verschiedene Gateways (Tore). Dabei handelt es sich um magische Orte, von denen aus Ihre Gruppe zu anderen Gateways in anderen Teilen der Welt gelangen kann. Zur Benutzung eines Gateways braucht man lediglich einen Gate Stone (Gate-Stein), den man im General Store (Kaufhaus) in Richi erhält.

Ein Gateway (Tor) ist eine ebene Fläche aus acht Quadraten, die kreisförmig von verschiedenen Wachstatuen umgeben ist. Jedes Quadrat ist mit einem bestimmten Gateway an einem anderen Ort verbunden. Um zu einem anderen Gateway zu gelangen, muß man sich in den Kreis stellen (unmittelbar vor einer Statue) und aus dem Inventar einen Gate-Stein wählen.

Hay puertas repartidas por todo Ushka Bau; son lugares mágicos desde donde se puede transportar a todo el equipo a otras puertas que se hallan en distintos lugares del mundo. Para utilizar las puertas, sólo hace falta tener una Gate Stone (Piedra de puertas), que se puede adquirir en el General Store (Almacén general) de Richi.

Cada puerta es un terreno llano compuesto de 8 recuadros y rodeado de un círculo de estatuas guardianas. Cada uno de los recuadros está conectado a una puerta concreta en un lugar indeterminado. Para poder ir a otra puerta, sólo tiene que situarse dentro del círculo (justo delante de una estatua) y seleccionar una Gate Stone (Piedra de puertas) del Inventory (inventario).

Die genaue Position der Gateways ist nicht allgemein bekannt — Reisende haben zuweilen das Glück, zufällig über eines zu stolpern. Die sicherste und beste Methode, die Position eines Gateways herauszufinden, ist die Verwendung eines Flip Stone (Flip-Steins) — diese kleinen Steine führen Sie zum nächstgelegenen Gateway. Flip-Steine kann man in einigen Städten im General Store kaufen.

TAG UND NACHT

Man muß sich sehr gut überlegen, ob man bei Tag oder bei Nacht reisen will. Viele Aufgaben müssen am Tage erfüllt, andere Probleme hingegen können nur bei Nacht gelöst werden. Zeit ist sicherlich ein kostbares Gut, dennoch empfiehlt es sich eigentlich immer, den richtigen Zeitpunkt abzuwarten.

DIE SECHS KÜNSTE

The Six Arts (Die Sechs Künste) wurden der Welt von Nexus zu Beginn des Goldenen Zeitalters gegeben. Jede Disziplin hat ihre eigene, unabhängige Philosophie und ihre eigene Macht über die Dinge des Lebens. Um die Mitglieder des Teams möglichst wirkungsvoll einsetzen zu können, muß man die einzelnen Disziplinen, die diese ausüben, genau verstehen.

No se conoce muy bien la ubicación de las puertas —de vez en cuando los viajeros se las encuentran por casualidad, pero la mejor manera de encontrarlas es con una Flip Stone (Piedra de cara y cruz) —estas piedrecitas le llevarán hasta la puerta más cercana. Las Flip Stone (Piedras de cara y cruz) se pueden comprar en el General Store (Almacén general) de ciertas poblaciones.

DE DÍA O DE NOCHE

Hay que pensárselo muy bien antes de decidir si se va a viajar de día o de noche; hay muchas tareas o búsquedas que sólo se pueden realizar de día, mientras que hay otros problemas que sólo se pueden solucionar de noche. Es cierto que es importante elegir el momento adecuado, pero hay que sopesar las desventajas de tener que esperar al momento oportuno.

LAS SEIS ARTES

Al principio de la Golden Age (Edad de Oro), Nexus concedió al mundo las Seis Artes. Cada una de las disciplinas tiene una filosofía propia y un poder distintivo propio sobre la materia de la vida. Es importante entender todas las disciplinas para poder hacer tratos con aquellos que las practican.



The Art of Separation (Die Kunst der Zerteilung)

Die Ritter des Heiligen Ordens der Zerteilung sind mächtige Krieger/Zauberer, die die Fähigkeit besitzen, Dinge (und Personen) zu zerteilen. Sie glauben, der Sinn des Lebens bestünde darin, Dinge in ihre Bestandteile zu zerlegen, sie zu "zerlegen". Man erkennt sie an ihrer eisernen Rüstung und den großen Breitschwertern. Ihr Symbol ist das geteilte Schwert.

El Arte de separar

Los Caballeros de la Santa Orden de la Separación son poderosos magos guerreros que poseen el poder de separar objetos (y personas). Creen que el significado de la vida se encuentra en "separar" o desmontar los objetos en las piezas que los componen. Se les reconoce por la armadura metálica que visten, así como por el sable que portan. Su símbolo es la espada rota.



The Art of Summoning (Die Kunst des Heraufbeschwörens)

Conjurer (Hexenmeister) nutzen ihre Macht, um perfekte Formen von anderen Ebenen der Realität herbeizuschaffen. Sie sind nur an Perfektion interessiert — alles andere ignorieren sie. Conjurer sind blind, haben aber eine innere Sicht, mit der sie Bilder dieser und vieler anderer Welten wahrnehmen können. Man erkennt sie an den vollkommen weißen Umhängen und den völlig weißen Augen. Ihr Zeichen ist die Kugel.

El Arte de invocar

Los magos utilizan sus poderes para invocar a formas perfectas procedentes de otros planos de la realidad. Sólo buscan la perfección, y ni se inmutan ante lo que no lo es. Los magos son ciegos, pero tienen una visión interior que les permite percibir las imágenes de éste y otros muchos mundos. Se les distingue por las batas de color blanco inmaculado que visten, y por sus ojos igualmente blancos. Su símbolo es la esfera.

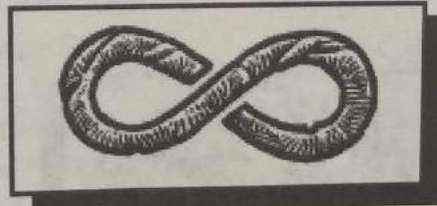


The Art of Force (Die Kunst der Kraft)

Diese Kunst wird von den Bogenschützen praktiziert. Sie glauben, daß Bewegung und Geschwindigkeit die wichtigsten Elemente des Universums sind. Ihre Waffe ist der Bogen. Ihr Symbol, den Pfeil der Kraft, tragen sie auf einer schwarzen Kopfbedeckung, die von vollkommen weißem Haar eingerahmt ist.

El Arte de la fuerza

Este es el arte que practican los arqueros. Estos creen que el movimiento y velocidad son los elementos más importantes del universo. El arma de su elección es el arco, y llevan su símbolo, la flecha de la fuerza, en un tocado negro enmarcado por un pelo blanco immaculado.



The Art of Change (Die Kunst der Verwandlung)

Dies ist die Kunst der Enchanter (Magier). Sie können die Dingen verändern, und zwar in jede beliebige Form. Diese eigenartigen Leute glauben, daß Veränderung die grundsätzliche Eigenschaft des Lebens ist — für sie darf nichts so bleiben wie es ist. Durch ihr rotes Haar und ihre auffällige Kleidung unterscheiden sie sich von allen anderen. Ihr Symbol ist das mathematische Zeichen für Unendlich.

El Arte del cambio

Este es el arte de los hechiceros, capaces de alterar hasta la última fibra de cualquier objeto, y darles la forma que prefieran. Estos extraños individuos creen que el cambio es la cualidad fundamental de la vida. Para ellos, todo ha de cambiar, nada puede permanecer igual. Se les distingue de los demás por su pelo rojo y su radical forma de vestir. Su símbolo es el infinito.



The Art of Body (Die Kunst des Körpers)

Die Kunst der Necromancer (Schwarzkünstler) ist die Kunst des Körpers. Diese morbiden Männer und Frauen kennen den Körper so gut, daß sie Wunden sowohl heilen als auch gezielt verursachen können. Sie können zuweilen selbst Tote wieder auferstehen lassen. Sie glauben, daß das Leben lediglich der Beginn des Todes ist. Man erkennt sie an ihrer schwarzen Kleidung; ihr Symbol ist der Totenkopf.

El Arte del cuerpo

El arte del cuerpo corresponde a los nigromantes. Estos morbosos hombres y mujeres poseen un conocimiento del cuerpo que les permite curar o causar heridas, e incluso en algunos casos resucitar a los muertos. Creen que la vida no es sino el principio de la muerte. Se les conoce por sus vestimentas negras y el símbolo de la calavera.



The Art of Mind (Die Kunst des Geistes)

Der Geist ist das Werkzeug der Sorcerer (Zauberer) (zu denen auch ich gehöre). Diese Disziplin ist bei weitem die intellektuellste. Mit unseren Kräften heben wir Macht über die Gedanken Anderer. Wir streben danach, die Macht des Geistes unendlich zu erweitern. Man erkennt uns an unserem einfachen Umhang und der Kapuze. Unser Symbol ist das allsehende Auge des Geistes.

El Arte de la mente

La mente es la herramienta de los brujos (como yo), con mucha diferencia, la más intelectual de las disciplinas. Nuestros poderes nos dan control sobre las mentes de las personas. Nuestro objetivo es aumentar el poder de la mente hasta el infinito. Se nos conoce por la sencilla capa con capucha con la que nos vestimos, y nuestro símbolo es el ojo de la mente que todo lo ve.

DIE ZAUBERSPRÜCHE DER SECHS KÜNSTE

Als junge Sorcerer (Zauberer) sind Sie alle auf dem ersten Level der Zauberei, dem Order of Brain (Orden des Gehirns). Ihre Erfahrung ist begrenzt, und Sie kennen erst wenige, einfache Zaubersprüche. Während der folgenden neun Erfahrungslevels lernen Sie neue Zaubersprüche hinzu. Mit jeweils 100 Erfahrungspunkten qualifizieren Sie sich für ein höheres Level, zunächst für den Order of Reason (Orden der Vernunft), mit 200 Punkten für Logic (Logik) und so weiter. Die meisten Zaubersprüche lernen Sie zu einem bestimmten Preis in der Gilde. Man kann Zaubersprüche schon erlernen, bevor man das entsprechende Level erreicht, um sie anwenden zu können.

Unten habe ich die jeweiligen Zaubersprüche der Sechs Künste aufgelistet (Sie befehligen Ihre Gruppe, Sie sollten also wissen, welche Zaubersprüche ihr zur Verfügung stehen). Diese Zaubersprüche sind nach der *Gattung* des Zauberspruchs in Gruppen unterteilt. So sind z.B. alle Heilungszaubersprüche der Necromancer (Schwarzkünstler) zusammen aufgeführt. Allgemeine Angriffszaubersprüche gibt es für jede Klasse. Sie sind jeweils am Anfang der Zauberspruchlisten der einzelnen Klassen aufgeführt.

BESCHÄDIGUNG

Bei der Beschädigung Hit Points, die für jeden Zauberspruch angegeben ist, handelt es sich nur um einen *Durchschnittswert*. Sobald Ihre Spielfigur ein höheres Level erreicht, steigt auch der Durchschnittswert. Wenn z.B. Ihr Necromancer den Order of Cadaver (Orden der

LOS HECHIZOS DE LAS SEIS ARTES

Como jóvenes brujos que son, se encuentran en el nivel primario de brujería, la orden del Cerebro. Tienen poca experiencia, y sólo se saben unos cuantos hechizos sencillos. A medida que vayan pasando por cada uno de los nueve niveles de experiencia existentes, irán aprendiendo más hechizos. Han de conseguir 100 puntos de experiencia para acceder al siguiente nivel, la orden de la Razón, 200 para la de la Lógica, y así sucesivamente. Se pueden aprender la mayoría de los hechizos en los gremios, por un precio determinado, y también es posible aprender hechizos antes de alcanzar el nivel necesario para realizarlos.

A continuación he enumerado todos los hechizos de cada una de las Seis Artes (para que sepa los que están disponibles, ya que está usted al mando del equipo). Dichos hechizos se agrupan según el tipo de hechizo. Por ejemplo, todos los hechizos que los nigromantes utilizan para curar aparecen juntos. Hay hechizos de ataque normales en todos los distintos tipos, y aparecen al principio de cada clasificación.

DAÑOS

Los daños (los Hit Points o puntos de vida) que se dan por cada hechizo son la *media*. A medida que el personaje va pasando de un nivel a otro, la media irá aumentando. Por ejemplo, cuando el nigromante llegue a la orden del Cadáver, el hechizo de herir, ocasionará una media de 12

Leichen) erreicht, verursacht der Hurt-Zauberspruch beim Gegner durchschnittlich 12 Beschädigungspunkte. Bei steigendem Level erhöht sich dieser Wert.

General Attack Spells (Allgemeine Angriffszaubersprüche):

- sind meistens erfolgreich
- sind leichter zu erhalten
- können leichter ausgesprochen werden
- können während einer Gefechtsrunde mehrfach ausgesprochen werden

Stärkere Zaubersprüche:

- können größeren Schaden anrichten
- können auf mehrere Personen wirken

Zaubersprüche niedrigerer Levels verursachen geringere Beschädigung und verbrauchen weniger Kraft. Alle Personen beginnen mit dem Angriffszauberspruch des niedrigsten Levels ihrer Klasse.

TIP: Verwenden Sie keinen Zauberspruch mit geringer Reichweite, wenn Ihre Gesundheit angeschlagen ist; Sie müssten für einen effektvollen Angriff gefährlich nahe an den Gegner herangehen. Kugel-Angriffe sind auf kurze Distanz stärker.

HINWEIS:

Ein Sternchen (*) hinter dem Namen eines Zauberspruchs bedeutet, daß dieser Zauberspruch auf alle Mitglieder der feindlichen Gruppe wirkt.

Ein Unendlichkeitssymbol (∞) bedeutet eine unendlich große Zahl.

puntos de daños al enemigo. Según aumenta el nivel, así aumenta la media.

Los hechizos de ataque normales:

- tienen más probabilidades de surtir efecto
- son más fáciles de conseguir
- no necesitan tanto poder para poderse pronunciar
- se pueden pronunciar varias veces durante un mismo turno de combate

Los hechizos más fuertes:

- pueden causar más daños
- afectan a varias personas al mismo tiempo

Los hechizos de categoría inferior causan menos daños y utilizan menos poder. Todo el mundo nace con el poder de pronunciar el hechizo de ataque normal más bajo de su clase.

CONSEJO: No utilice un hechizo de poca categoría cuando no goce de buena salud, ya que se tendría que acercarse demasiado al enemigo para poder efectuar un ataque efectivo. Las balas son más fuertes cuando se disparan a quemarropa.

NOTA:

Cuando aparece un asterisco (*) al lado del nombre de un hechizo significa que el hechizo afecta a todos los miembros del equipo contrario.

El símbolo de infinito (∞) quiere decir un número infinito.



Sorcerer (Zauberer) greifen mit ihren Gedanken die Gedanken der Feinde an.

General Attack Spells (Allgemeine Angriffszaubersprüche)

Ein Sorcerer (Zauberer) verfügt über sechs verschiedene allgemeine Angriffszaubersprüche:

STUN (Betäuben) Verursacht einen Energiefluß von den Händen des Zauberers und verursacht beim Opfer 10 Beschädigungspunkte (Reichweite 3)

JOLT (Leicht Schocken) Verursacht Schmerzen im Kopf des Gegners. 12 Punkte (Reichweite 4)

Los brujos utilizan su propia mente para atacar a las de los enemigos.

Hechizos de ataque normales

Los brujos tienen seis hechizos de este tipo:

STUN (atontar) Hace que la energía fluya de las manos del brujo e inflige 10 puntos de daños a la víctima (escala 3)

JOLT (empujar) Causa un dolor en la mente del enemigo equivalente a 12 puntos (escala 4)

DAZE* (Benommen machen) Verursacht starke Schmerzen im Kopf des Gegners. 25 Punkte (Reichweite 4)

SHOCK* (Stark Schocken) Bewirkt unerträgliche Schmerzen im Kopf des Gegners. 32 Punkte (Reichweite 7)

Spellbind Enemy (Gegner Verhexen)

CONFUSE (Verwirren) Verhext den Gegner (erkennbar an dem Funkeln). Wenn ein Gegner verhext ist, kann er nicht angreifen. Ein Zauberspruch hat über eine, zwei oder drei Runden seine Wirkung. Die Gefahr, daß er nicht wirkt, beträgt 33% (Reichweite ∞).

MESMER* (Hypnotisieren) Verhext eine nicht festgelegte Anzahl von Gegnern. Wenn ein Gegner verhext ist, kann er nicht angreifen. Der Zauberspruch hat über eine, zwei oder drei Runden seine Wirkung. Die Gefahr, daß er nicht wirkt, beträgt 33% (Reichweite ∞).

Remove Spell (Zauber lösen)

FREE (Befreien) Befreit einen Freund von der Wirkung eines Zauberspruchs (Reichweite ∞)

Aid Attack (Angriffshilfe)

Diese Zaubersprüche sind an einem speziellen Funkeln erkennbar.

CLUE (Hinweis) Liest die Gedanken des Gegners und gibt Ihrer Gruppe damit eine Angriffshilfe von 25%. (Reichweite 4)

KNOWLEDGE (Wissen) Liest die Gedanken des Gegners und gibt Ihrer Gruppe damit eine Angriffshilfe von 50%. (Reichweite 6)

DAZE* (aturdir) Ocasiona un dolor agudo en la mente del enemigo equivalente a 25 puntos (escala 4)

SHOCK* (conmocionar) Crea un dolor insoportable en la mente del enemigo, equivale a 32 puntos (escala 7)

Hechizar al enemigo

CONFUSE (desconcertar) Hace que el enemigo ande hechizado (se sabe que están hechizados por los destellos que éstos emiten). Mientras los enemigos están hechizados, no pueden atacar. Los hechizos duran de una a tres rondas, y tienen una probabilidad del 33% de fallar (escala ∞).

MESMER* (hipnotizar) Hace que un número al azar de enemigos quede hechizado. Mientras los enemigos están hechizados, éstos no pueden atacar. El hechizo dura de una a tres rondas, y tiene una probabilidad del 33% de fallar (escala ∞).

Deshacer el hechizo

FREE (liberar) Libera a un amigo de un hechizo (escala ∞)

Ayuda en ataque

Estos hechizos se reconocen por el brillo especial que despiden.

CLUE (pista) Lee las mentes de los enemigos para darle a su propio equipo una ayuda en ataque de un 25% (escala 4)

KNOWLEDGE (conocimientos) Lee las mentes de los enemigos para darle a su propio equipo una ayuda en ataque de un 50% (escala 6)

HELP (Hilfe) Liest die Gedanken des Gegners und gibt Ihrer Gruppe damit eine Angriffshilfe von 75%. (Reichweite ∞)

Aid Defense (Verteidigungshilfe)

Diese Zaubersprüche sind an einem speziellen Funkeln erkennbar.

WARN (Warnen) Liest die Gedanken des Gegners und gibt Ihrer Gruppe damit eine Verteidigungshilfe von 25%. (Reichweite 4)

INFORM (Informieren) Liest die Gedanken des Gegners und gibt Ihrer Gruppe damit eine Verteidigungshilfe von 50%. (Reichweite 6)

PREDICT (Vorhersagen) Liest die Gedanken des Gegners und gibt Ihrer Gruppe damit eine Verteidigungshilfe von 75%. (Reichweite ∞)

Leverage (Einflußnahme)

SUPPORT (Unterstützung) Die Kraft des Geistes gibt Ihrer Gruppe einen Angriffs- und Verteidigungsvorteil von 25%. (Reichweite 6)

ASSIST (Hilfe) Die Kraft des Geistes gibt Ihrer Gruppe einen Angriffs- und Verteidigungsvorteil von 75%. (Reichweite ∞)

Screw up Minds (Gegner verrückt machen)

INSANE (Wahnsinnig) Mit der Kraft des Geistes machen Sie den Gegner verrückt und versetzen seinen Körper in unkontrollierte Zuckungen. 30 Punkte. (Reichweite 6)

HELP (ayuda) Lee las mentes de los enemigos para darle a su propio equipo una ayuda en ataque de un 75% (escala ∞)

Ayuda en defensa

A estos hechizos se les reconoce por el brillo especial que emiten.

WARN (advertir) Lee las mentes de los enemigos para darle a su equipo una ayuda en defensa de un 25% (escala 4)

INFORM (informar) Lee las mentes de los enemigos para darle a su equipo una ayuda en defensa de un 50% (escala 6)

PREDICT (predecir) Lee las mentes de los enemigos para darle a su equipo una ayuda en defensa de un 75% (escala ∞)

Ventaja

SUPPORT (apoyar) Utiliza los poderes de la mente para darle a su equipo una ventaja en ataque y defensa de un 25% (escala 6)

ASSIST (asistir) Utiliza los poderes de la mente para darle a su equipo una ventaja en ataque y defensa de un 75% (escala ∞)

Desequilibrar las mentes

INSANE (enloquecer) Utiliza los poderes de la mente para volver loco al enemigo y hacer que sufra convulsiones por un valor de 30 puntos (escala 6)

MIRAGE (Trugbild) Mit der Kraft des Geistes machen Sie den Gegner verrückt, so daß er ein Trugbild sieht. 30 Punkte. (Reichweite 6)

SWARM (Schwarm) Mit der Kraft des Geistes machen Sie den Gegner verrückt, so daß er Gespenster sieht. 20 Punkte. (Reichweite ∞)

PACKS (Horden) Mit der Kraft des Geistes machen Sie den Gegner verrückt, so daß er furchterregende Gespenster sieht. 30 Punkte. (Reichweite ∞)

MASTER (Lehrmeister) Dies ist der Super-Zauberspruch des Zauberers. Er bewirkt die Wiederauferstehung des Lehrmeisters des Zauberers, der dann im Kampf hilft. 70 Beschädigungspunkte. (Reichweite ∞)

ZAUBERSPRÜCHE DER KNIGHTS (RITTER)

MIRAGE (espejismo) Utiliza los poderes de la mente para volver loco al enemigo y hacer que tenga un espejismo por un valor de 30 puntos (escala 6)

SWARM (fantasmas) Utiliza los poderes de la mente para volver loco al enemigo y hacer que tenga apariciones por un valor de 20 puntos (escala ∞)

PACKS (grupos) Utiliza los poderes de la mente para volver loco al enemigo y hacer que tenga apariciones que le causen pavor por un valor de 30 puntos (escala ∞)

MASTER (maestro) Este es el hechizo estrella de los brujos. Resucita al maestro del brujo en cuestión, quien ofrece su ayuda en el combate, con un valor de 70 puntos de daños (escala ∞)

LOS HECHIZOS DE LOS CABALLEROS



Knight (Ritter) sind starke Angreifer und Krieger. Sie wenden beim Angriff schneidende Action an. Sie haben ihre auf dem Schneiden basierende Technik speziell für den Kampf entwickelt.

General Attack Spells (Allgemeine Angriffszaubersprüche)

Einem Knight (Ritter) stehen acht allgemeine Angriffszaubersprüche zur Verfügung:

Name	Level	Range	Damage
Stab (Stechen)	1	1	5
Cut (Schneiden)	3	2	9
Dice (in Würfel schneiden)	4	4	13
Split* (Zerhacken)	5	4	15
Puree* (Purieren)	6	4	25
Delete* (Entfernen)	8	5	35

Rend Spells (Abtrenn-Zaubersprüche)

Mit Rend-Zaubersprüchen trennt man Körperteile ab. Wenn ein Körperteil abgetrennt worden ist, wird die Gesundheit des Opfers beeinträchtigt. Deshalb kann ein gegnerischer Necromancer (Schwartzkünstler) bei einer von diesem Zauberspruch betroffenen Spielfigur nicht den vorherigen Gesundheitszustand wieder herstellen.

Name	Level	Range	Damage
Cleave (Spalten)	2	3	8
Rend (Abtrennen)	3	4	20
Rip (Reißen)	4	4	28
Sever (Abschlagen)	5	4	32
Sunder (Absprengen)	6	4	40
Divide (Schädel spalten)	9	5	100

Los caballeros son guerreros y agresores fuertes. Tienen una acción de ataque a base de golpes con efecto y han desarrollado una técnica de combate basada en estos golpes.

Hechizos de ataque normales

El caballero tiene ocho hechizos de ataque normales:

Nombre	Nivel	Escala	Daños
Stab (apuñalar)	1	1	5
Cut (cortar)	3	2	9
Dice (trocear)	4	4	13
Split* (partir por la mitad)	5	4	15
Puree* (hacer puré)	6	4	25
Delete* (borrar del mapa)	8	5	35

Hechizos de desgarrar

Los hechizos de desgarrar sirven para arrancar partes del cuerpo. Al arrancar una parte del cuerpo, la salud máxima de la victima queda mermada. Esto quiere decir que los nigromantes enemigos no pueden curar al personaje herido y devolverle la cantidad de salud de que gozaba antes del ataque.

Nombre	Nivel	Escala	Daños
Cleave (hender)	2	3	8
Rend (desgarrar)	3	4	20
Rip (rasgar)	4	4	28
Sever (arrancar)	5	4	32
Sunder (partir)	6	4	40
Divide (decapitar)	9	5	100

Mit dem Zauberspruch DIVIDE wird der Schädel des Opfers gespalten. Die Wirkung dieses Zaubers kann nur mit dem Zauberspruch RAISE eines Necromancers gelöst werden.

Multiple Blade Spells (Mehrfache Klingle-Zaubersprüche)

Name	Level	Range	Damage (pro Attacke)
Knives (Messer)	2	3	1
Swords (Schwerter)	7	3	2
Axes (Beile)	8	4	3
Blades (Klingen)	9	4	4

Ground Spells (Boden-Zaubersprüche)

Ein fortgeschrittener Knight (Ritter) kann den Boden genauso leicht spalten wie einen Gegner.

Name	Level	Range	Damage
Frigid (Frostig)	6	∞	15
Torrent (Schwall)	7	∞	25
Lava	8	∞	35

Super Spell (Super-Zauberspruch)

PAIN (Schmerz) Dieser Super-Zauberspruch ist der tödlichste Zauberspruch eines Knight (Ritters). (Reichweite ∞)

El último hechizo, DIVIDE decapita a la víctima, exigiendo el hechizo RAISE (resucitar) por parte de un nigromante para deshacerlo.

Hechizos de múltiples cortes

Nombre	Nivel	Escala	Daños (por golpe)
Knives (cuchillos)	2	3	1
Swords (espadas)	7	3	2
Axes (hachas)	8	4	3
Blades (cuchillas)	9	4	4

Hechizos de tierra

Los caballeros avanzados son capaces de partir tan fácilmente a la tierra como al enemigo.

Nombre	Nivel	Escala	Daños
Frigid (glacial)	6	∞	15
Torrent (torrente)	7	∞	25
Lava	8	∞	35

El hechizo estrella

PAIN (dolor) El hechizo estrella de los caballeros es el más mortífero de todos (escala ∞)

ZAUBERSPRÜCHE DER ARCHERS (BOGENSCHÜTZEN)

LOS HECHIZOS DE LOS ARQUEROS



Archer (Bogenschützen) beherrschen die Physik der Kraft und ihre Auswirkung auf Projektile.

General Attack Spells (Allgemeine Angriffszaubersprüche)

Hohe Levels bieten größere Reichweite Range und stärkere Beschädigung Damage:

Los arqueros han conseguido un dominio absoluto sobre la naturaleza física de la fuerza y sus efectos sobre los proyectiles.

Hechizos de ataque normales

Utilice los niveles más altos para obtener una escala y unos daños mayores:

Name	Level	Range	Damage
Dart (Wurfpfeil)	1	5	6
Arrow (Pfeil)	3	6	8
Brand (Klinge)	5	7	12
Tempest* (Sturm)	6	∞	17
Tornado*	7	∞	24
Fire* (Feuer)	8	∞	35

Multiple Bullet Spells (Mehrfachattacken-Zaubersprüche)

Mit diesen Zaubersprüchen wird ein Opfer von allen Seiten angegriffen:

Name	Level	Range	Damage (pro Attacke)
Ambush (Hinterhalt)	3	6	2
Surround (Umzingeln)	4	7	3
Stream (Strom)	6	7	4
Propel (Propeller)	9	∞	5

Bullet Waves (Geschoßwellen)

Archer (Bogenshützen) können verschiedene Wellen ausschicken, die bei ihrer Reise durch die Kampfebene wogen. Freunde sind von diesen Wellen nicht betroffen.

RIPPLE (Wogen) Dieser Zauberspruch von Level 2 verursacht eine Woge in der Kampfebene mit unendlicher Reichweite zum Angriff des Gegners. 10 Beschädigungspunkte.

BLOW (Blasen) Dieser Zauberspruch von Level 5 verursacht in der Gefechtsebene starken Wind mit unendlicher Reichweite. 20 Beschädigungspunkte.

Nombre	Nivel	Escala	Daños
Dart (dardo)	1	5	6
Arrow (flecha)	3	6	8
Brand (hierro)	5	7	12
Tempest* (tempestad)	6	∞	17
Tornado*	7	∞	24
Fire* (fuego)	8	∞	35

Hechizos de múltiples balas

Mediante estos hechizos se consigue disparar a la víctima desde todos los flancos:

Nombre	Nivel	Escala	Daños (por bala)
Ambush (emboscada)	3	6	2
Surround (rodear)	4	7	3
Stream (raudales)	6	7	4
Propel (propulsar)	9	∞	5

Ataques en oleada

Los arqueros tienen el poder de lanzar ataques en oleadas que sacuden la zona de combate en su trayectoria. Los amigos no corren ningún riesgo de sufrir daños.

RIPPLE (sacudida) Este hechizo de nivel dos hace que una sacudida en la zona de combate ocasione un ataque al enemigo en una escala de infinito, con un valor de 10 puntos de daños.

BLOW (viento) Este hechizo de nivel cinco hace que los vientos barran la zona de combate en una escala de infinito, con un valor de 20 puntos de daños.

IMPLODE (Implodieren) Dieser Zauberspruch von Level 7 verursacht in der Gefechtszone eine runde Feuerwoge mit unendlicher Reichweite zum Angriff des Gegners. 30 Beschädigungspunkte.

Force Spells (Kraft-Zaubersprüche)

Die Archer (Bogenschützen) können ihre Kraft einsetzen, um den Körper eines Gegners zu manipulieren.

SHOVE (Schieben) Wirft einen Gegner um zwei Felder zurück. 10 Beschädigungspunkte. (Level 2, Reichweite 5)

DIZZY (Schwindelig) Bringt einen Gegner aus der Balance. 20 Punkte. (Level 4, Reichweite 7)

FLING (Schleudern) Schleudert einen Gegner umher. 30 Punkte. (Level 6, Reichweite 7)

Shield Spells (Schutzschild-Zaubersprüche)

SHIELD (Schild) Mit diesem Zauberspruch können Archer (Bogenschützen) ein Mitglied der Gruppe ringsum vor Geschossen schützen, indem sie dieser Figur ein Schild vorhalten.

DEFEND* (Verteidigen) Archer (Bogenschützen) können mit diesem Schild eine willkürliche Zahl an Gruppenmitgliedern schützen.

UNSHIELD (Schild entfernen) Archer (Bogenschützen) setzen diesen Zauberspruch ein, um einem einzelnen Mitglied einer gegnerischen Gruppe sein Schutzschild wegzunehmen.

Super Spell (Super-Zauberspruch)

TWISTER (Wirbelsturm) Mit diesem Zauberspruch wird ein gigantischer Wirbelsturm ausgelöst, der Ihre Gegner angreift. Mehr als 50 Beschädigungspunkte. (Reichweite ∞)

IMPLODE (explosión) Este hechizo de nivel siete hace que un círculo de fuego en la zona de combate ataque al enemigo, en una escala de infinito y con un valor de 30 puntos de daños.

Los hechizos de fuerza

Los arqueros pueden utilizar sus poderes de fuerza para manipular los cuerpos de los enemigos.

SHOVE (empujar) Echa a la víctima dos recuadros más atrás, con un valor de 10 puntos de daños (nivel 2, escala 5)

DIZZY (marear) Tira a la víctima por 20 puntos (nivel 4, escala 7)

FLING (tirar) Lanza a la víctima por 30 puntos (nivel 6, escala 7)

Hechizos protectores

SHIELD (proteger) Mediante este hechizo, los arqueros pueden proteger a un miembro del equipo proporcionándole una protección contra los ataques que ocurran a su alrededor.

DEFEND* (defender) Los arqueros pueden proteger a un número al azar de miembros del equipo con ayuda de este hechizo.

UNSHIELD (desproteger) Los arqueros utilizan este hechizo para quitarle la protección a uno solo de los miembros del equipo enemigo.

El hechizo estrella

TWISTER (cyclón) Con este hechizo se invoca a un tornado gigante a atacar a los enemigos por un valor de más de 50 puntos de daños (escala ∞)

ZAUBERSPRÜCHE DER NECROMANCER (SCHWARZKÜNSTLER)

LOS HECHIZOS DE LOS NIGROMANTES



Die Necromancer (Schwarzkünstler) können den Körper beschädigen oder heilen.

General Attack Spells (Allgemeine Angriffszaubersprüche)

Hohe Levels bieten größere Reichweite Range und stärkere Beschädigung Damage:

Los nigromantes tienen un dominio absoluto de las técnicas para ocasionar daños físicos y curar.

Hechizos de ataque normales

Utilice los niveles más altos para obtener una escala y unos daños mayores:

Name	Level	Range	Damage
Claw (Kratzen)	1	1	6
Graze (Abschürfen)	2	1	8
Hurt (Verletzen)	3	2	12
Wound* (Verwunden)	4	2	17
Slay* (Erschlagen)	5	3	24
Death* (Töten)	6	4	35

Healing Spells (Heilungs-Zaubersprüche)

Diese Zaubersprüche werden mit der "Gesundheits"-Kugel Health dargestellt.

Name	Level	Range	Health
Comfort (Beruhigung)	2	1	5
Relief (Erleichterung)	3	1	8
Solace (Trost)	4	4	12
Cure (Heilung)	5	5	1/Eingriff
Health* (Gesundheit)	6	6	2/Eingriff
Restore* (Wiederherstellen)	8	7	3/Eingriff
Perfect (Perfekt)	9	∞	70

Verschiedene Zaubersprüche

BLIND Dieser Zauberspruch lässt einen Gegner für eine oder zwei Runden erblinden.

INSANE (Wahnsinnig) Dieser Zauberspruch lässt einen Gegner für eine, zwei oder drei Runden verrückt werden.

REPAIR (Reparieren) Mit diesem Zauberspruch lassen sich die Teile eines Körpers wieder zusammensetzen. Setzen Sie diesen Zauberspruch ein, wenn einem Freund mit dem Cleave-Zauberspruch ein Körperteil abgetrennt worden ist.

Nombre	Nivel	Escala	Daños
Claw (arañar)	1	1	6
Graze (raspar)	2	1	8
Hurt (dañar)	3	2	12
Wound* (herir)	4	2	17
Slay* (matar)	5	3	24
Death* (muerte)	6	4	35

Los hechizos curativos

Estos hechizos se representan mediante el símbolo de "salud".

Nombre	Nivel	Escala	Salud
Comfort (comodidad)	2	1	5
Relief (alivio)	3	1	8
Solace (consuelo)	4	4	12
Cure (curar)	5	5	1/bala
Health* (salud)	6	6	2/bala
Restore* (restaurar)	8	7	3/bala
Perfect (perfeccionar)	9	∞	70

Hechizos varios

BLIND (cegar) Este ciega a la víctima durante una o dos rondas.

INSANE (enloquecer) Este sirve para enloquecer a la víctima de una a tres rondas.

REPAIR (arreglar) Gracias a este hechizo se pueden unir distintas partes del cuerpo. Utilízelo para pegar a los amigos que fueran partidos.

DAZZLE (Blenden) Mit dieser kombinierten Attacke aus Geschossen und grellem Licht blenden Sie Ihr Opfer, so daß es leicht verwundet werden kann.

FREEZE (Einfrieren) Versteinert einen Gegner oder verwandelt ihn in einen Eisblock, bis zu einer 50%igen Rettung.

RAISE (Wiederbeleben) Läßt während des Gefechts die Toten wiederauferstehen (wenn ein Mitglied der Gruppe zu einem Zeitpunkt nicht wiederbelebt kann, bewirkt der Zauberspruch bei irgendeinem Gegner eine starke Beschädigung; versuchen Sie in einem solchen Fall, die Toten in der nächsten Runde wiederzubeleben). Für diesen Zauberspruch braucht man sehr viel Kraft.

Super Spell (Super-Zauberspruch)

REAPER (Schnitter) Mit diesem Zauberspruch steht Ihnen der Tod persönlich im Kampf zur Seite. Dieser Zauberspruch verursacht beim Gegner 50 Beschädigungspunkte. (Reichweite ∞)

DAZZLE (deslumbrar) Se trata de múltiples ataques mediante un espectáculo de luz que sorprende a la víctima, cogiéndole desprevenido y vulnerable a los daños.

FREEZE (congelar) Convierte al enemigo en roca o hielo hasta que se haga un rescate de un 50%.

RAISE (resucitar) Resucita a los muertos durante el combate (si no se puede resucitar a uno de los miembros del equipo, un enemigo elegido al azar sufre grandes daños; vuelva a intentar a resucitar a los muertos en la siguiente ronda). Para este hechizo se necesita mucha potencia.

El hechizo estrella

REAPER (la Guadaña) Este hechizo invoca a los muertos a luchar por su causa. Los daños causados al enemigo gracias a este hechizo son de 50 puntos (escala ∞)

ZAUBERSPRÜCHE DER ENCHANTER (MAGIER)

LOS HECHIZOS DE LOS HECHICEROS



Enchanter (Magier) beherrschen die Kunst der Verwandlung.

General Attack Spells (Allgemeine Angriffszaubersprüche)

Allgemeine Angriffszaubersprüche stehen im Widerspruch zum hohen Kreativitätsanspruch eines Enchanter (Magier). Aus diesem Grunde gibt es nur einen einzigen:

MIX (Vermischen) Bringt die atomare Struktur des Gegners durcheinander. 10 Beschädigungspunkte (Reichweite ∞ , Level 1)

Los hechiceros han conseguido un control absoluto sobre el Arte del cambio.

Hechizos de ataque normales

Estos no suelen satisfacer las necesidades de creatividad de los hechiceros, y por esta razón, sólo tienen uno:

MIX (mezclar) Mezcla los átomos de un enemigo, con un valor de 10 puntos de daño (escala ∞ , nivel 1)

Multiple Bullet Spells (Mehrfachattacken-Zaubersprüche)

Enchanter (Magier) verfügen über zwei Multiple-Bullet-Zaubersprüche:

SCATTER (Streuen) Bringt wild durcheinander Geschosse aus willkürlichen Richtungen. 2 Punkte (Reichweite 2, Level 2)

FRENZY (Raserei) Bewirkt eine Geschößtirade. 5 Punkte (Reichweite ∞, Level 4)

Small Ground-Ripping (Kleine Bodenerhebungen)

Name	Level	Range	Damage
Iceberg (Eisberg)	3	∞	12
Wall (Mauer)	4	∞	17
Geysir (Geysir)	5	∞	24
Lava	6	∞	35

Es gibt Zaubersprüche, die hohe Beschädigungen verursachen, für die man aber nur wenig Kraft braucht. Mit ihnen werden unter dem Gegner kleine Haufen plaziert, damit diese abrupt aus dem Gleichgewicht kommen und sich verletzen. Mit steigendem Level werden die Häufchen größer und schlagkräftiger.

Hechizos de múltiples balas

Los hechiceros tienen dos hechizos de este tipo:

SCATTER (esparcir) Mezcla las balas procedentes de lugares escogidos al azar, con un valor de 2 puntos (escala 2, nivel 2)

FRENZY (manada) Lanza una manada de balas, con un valor de 5 puntos (escala ∞, nivel 4)

Desmoronamiento del terreno

Nombre	Nivel	Escala	Daños
Iceberg	3	∞	12
Wall (muro)	4	∞	17
Geysir (géiser)	5	∞	24
Lava	6	∞	35

Se trata de hechizos de baja potencia pero de gran efecto. La técnica consiste en colocar montículos bajo el enemigo, para desmoronarlos de golpe e infligir daños al enemigo. Los montículos se van haciendo más grandes y más potentes a medida que el nivel aumenta.

Mutationen

Die Enchanter (Magier) können sich selbst in andere Objekte verwandeln, die dann den Gegner angreifen.

Name	Level	Range	Damage
Dagger (Dolch)	2	3	8
Sword (Schwert)	3	4	12
Axe (Beil)	5	5	15
Bear (Bär)	6	3	16
Corpse (Leiche)	7	3	20
Dragon (Drachen)	8	3	30

Skill Separation (Abtrennung der Fähigkeiten)

Ein Enchanter (Magier) kann einen Gegner von seiner Klasse oder Spezies abtrennen:

ALTER (Verändern) Macht aus einem Gegner für die Dauer des Kampfes einen Stadtmenschen.

MODIFY (Modifizieren) Damit können unter Umständen mehrere Gegner für die Dauer des Kampfes in Stadtmenschen verwandelt werden.

MUTATE (Mutieren) Macht für die Dauer des Gefechts aus dem Gegner einen Bären.

Verschiedene Zaubersprüche

Es gibt noch eine Reihe anderer Zaubersprüche mit besonderen Möglichkeiten:

SWAMP (Sumpf) Verwandelt den Boden, auf dem der Gegner steht in einen Sumpf. 10 Beschädigungspunkte.

Mutaciones

Los hechiceros se pueden convertir en otros objetos para atacar así al enemigo.

Nombre	Nivel	Escala	Daños
Dagger (puñal)	2	3	8
Sword (espada)	3	4	12
Axe (hacha)	5	5	15
Bear (oso)	6	3	16
Corpse (cadáver)	7	3	20
Dragon (dragón)	8	3	30

Cambio de clase

Los hechiceros también pueden cambiar a un enemigo de clase o especie:

ALTER (alterar) Convierte a un enemigo en un habitante de la ciudad para el resto del combate.

MODIFY (modificar) Puede convertir a más de un enemigo en habitantes de la ciudad para lo que queda del combate.

MUTATE (transformar) Convierte al enemigo en un oso para el resto del combate.

Varios

Hay otros hechizos con propiedades exclusivas.

SWAMP (pantano) Crea un terreno pantano bajo los pies del enemigo y ocasiona 10 puntos de daños.

POOL (Wasserbecken) Der Boden unter dem Opfer verwandelt sich in eine Wasserbecken. 20 Beschädigungspunkte.

RANDOM (Zufall) Dieser Zauberspruch spiegelt die unberechenbare Natur der Enchanter (Magier) wider. Es wird willkürlich ein Zauberspruch aus IRGENDEINER Klasse ausgesprochen.

Super Spell (Super-Zauberspruch)

WYRM Der Enchanter (Magier) verwandelt sich in einen riesigen feuerspeienden Drachen, der 60 Beschädigungspunkte bei jedem Mitglied der gegnerischen Gruppe verursacht. (Reichweite ∞)

POOL (charca) Forma una charca bajo la víctima, con 20 puntos de daños.

RANDOM (al azar) Este resulta muy atractivo a la naturaleza aleatoria de los hechiceros. Con él se selecciona al azar un hechizo de cualquier tipo y se lleva a cabo.

El hechizo estrella

WYRM Convierte al hechicero en un dragón de fuego gigante que ocasiona 60 puntos de daños en cada uno de los miembros del equipo enemigo (escala ∞)

ZAUBERSPRÜCHE DER CONJURER (HEXENMEISTER)

LOS HECHIZOS DE LOS MAGOS



Die Conjurer (Hexenmeister) beherrschen die Kunst des Heraufbeschwörens.

General Attack Spells (Allgemeine Angriffszaubersprüche)

Die allgemeinen Geschößangriffe kommen in der Form geleiteter Energie aus einer anderen Ebene.

Los magos han conseguido la perfección en el arte de invocar.

Hechizos de ataque normales

Los ataques normales de balas vienen en la forma de energía dirigida desde otro plano.

Name	Level	Range	Damage
Spark (Funken)	1	4	8
Rock (Fels)	3	5	12
Air (Luft)	4	6	18
Energy* (Energie)	5	7	15
Flare* (Flamme)	6	∞	20

Bullet Streams (Geschoßströme)

Bullet Streams verursachen mittlere Beschädigung und man braucht mittlere Kraf.

Name	Level	Range	Damage (pro Attacke)
Blaze (Brand)	7	5	7

Whole Ground Effects (Wirkung auf der gesamten Fläche)

Für diese Zaubersprüche braucht man viel Kraft, sie sind aber dafür *sehr* schlagkräftig. Sie beschädigen die *gesamte* gegnerische Gruppe.

Nombre	Nivel	Escala	Daños
Earth (tierra)	2	∞	7
Rapids (rápidos)	4	∞	10
Iceberg	6	∞	15
Inferno (fuego)	8	∞	20

Nombre	Nivel	Escala	Daños
Spark (chispa)	1	4	8
Rock (roca)	3	5	12
Air (aire)	4	6	18
Energy* (energía)	5	7	15
Flare* (llamarada)	6	∞	20

Ráfagas de balas

Las ráfagas de balas producen daños de termino medio y consumen asimismo una cantidad de potencia media.

Nombre	Nivel	Escala	Daños (por bala)
Blaze (fuego)	7	5	7

Efectos de todo el terreno

Estos hechizos consumen mucha potencia, pero son *muy* poderosos. Causan muchos daños a *todo* el equipo enemigo.

Nombre	Nivel	Escala	Daños
Earth (tierra)	2	∞	7
Rapids (rápidos)	4	∞	10
Iceberg	6	∞	15
Inferno (fuego)	8	∞	20

Multiple Bullets (Mehrfachattacken)

Die Mehrfachattacken sind zuverlässige Zaubersprüche der Conjurer (Hexenmeister), mit denen man unter Einsatz mittlerer Kraft mittlere Beschädigungen verursachen kann.

Name	Level	Range	Damage (pro Attacke)
Daggers (Dolche)	2	4	2
Bolts (Bolzen)	3	4	3
Sabers (Säbel)	5	5	4
Axes (Beile)	6	6	5
Stones (Steine)	7	7	6
Flames (Flammen)	8	∞	7

Verschiedene Zaubersprüche

WAVE (Welle) Verursacht eine Flutwelle, die sich über einen gezoomten Bereich ausbreitet. Jedes Mitglied der gegnerischen Gruppe erleidet 30 Beschädigungspunkte.

MASTER (Lehrmeister) Ruft einen Lehrmeister der Conjurer (Hexenmeister) herbei, damit dieser für eine Runde beim Angriff behilflich sein kann.

SERVANTS (Diener) Ein Gegner wird von einem ganzen Schwarm angegriffen.

Super Spell (Super-Zauberspruch)

DJINN Ruft einen Djinn herbei, damit dieser beim Angriff hilft. Jedes Mitglied der gegnerischen Gruppe erleidet 60 Beschädigungspunkte. (Reichweite ∞)

Múltiples balas

Estas constituyen un conjunto de hechizos fiable y de potencia y daños de termino medio para uso de los magos.

Nombre	Nivel	Escala	Daños (por bala)
Daggers (puñales)	2	4	2
Bolts (saetas)	3	4	3
Sabers (sable)	5	5	4
Axes (hachas)	6	6	5
Stones (piedras)	7	7	6
Flames (llamas)	8	∞	7

Varios

WAVE (ola) Hace que se extienda un maremoto a través de una vista con zoom, ocasionando 30 puntos de daños a cada uno de los enemigos.

MASTER (maestro) Invoca al maestro Invocador a ayudar en la ofensiva durante una ronda.

SERVANTS (criados) Hace que una multitud ataque al enemigo.

El hechizo estrella

DJINN Invoca a un Djinn a prestar su ayuda en la ofensiva, causando daños a cada uno de los enemigos equivalentes a 60 puntos (escala ∞).

SORCERER (ZAUBERER)

Erfahrungslevels und Zaubersprüche, die den Sorcerers (Zauberern) zur Verfügung stehen:

LEVEL	ORDER (ORDEN)	EXP (ERFAHRUNG)
1	Brain (Gehirn)	0
2	Reason (Vernunft)	100
3	Logic (Logik)	200
4	Intellect (Intellekt)	400
5	Genius (Genial)	800
6	Influence (Einfluss)	1,600
7	Will (Wille)	3,200
8	Thought (Gedanke)	6,400
9	Intuition	12,800

LOS BRUJOS

Los niveles de experiencia y los hechizos disponibles a los brujos son los siguientes:

NIVEL	ORDEN	EXP
1	Brain (cerebro)	0
2	Reason (razón)	100
3	Logic (lógica)	200
4	Intellect (intelecto)	400
5	Genius (genialidad)	800
6	Influence (influencia)	1.600
7	Will (voluntad)	3.200
8	Thought (pensamiento)	6.400
9	Intuition (intuición)	12.800

Level 1: Stun (Betäuben)
Level 2: Clue (Hinweis)
Warn (Warnen)
Level 3: Inform (informieren)
Jolt (Leicht schocken)
Level 4: Knowledge (Wissen)
Confuse (Verwirren)
Help (Helfen)
Predict (Vorhersagen)
Level 5: Daze (Benommen machen)
Free (Befreien)
Level 6: Mesmer (Hypnotisieren)
Insane (Wahnsinnig)
Level 7: Shock (Stark schocken)
Support (Unterstützen)
Level 8: Assist (hilfe)
Swarm (Schwarm)
Level 9: Mirage (Trugbild)
Packs (Horden)
Master (Lehrmeister)

Nivel 1: Stun (atontar)
Nivel 2: Clue (pista)
Warn (advertir)
Nivel 3: Inform (informar)
Jolt (empujar)
Nivel 4: Knowledge (conocimiento)
Confuse (desconcertar)
Help (ayuda)
Predict (predecir)
Nivel 5: Daze (aturdir)
Free (liberar)
Nivel 6: Mesmer (hipnotizar)
Insane (enloquecer)
Nivel 7: Shock (conmocionar)
Support (apoyar)
Nivel 8: Assist (asistir)
Swarm (fantasmas)
Nivel 9: Mirage (espejismo)
Packs (grupos)
Master (maestro)

KNIGHT (RITTER)

Erfahrungslevels und Zaubersprüche, die den Knights (Rittern) zur Verfügung stehen:

LEVEL	ORDER (ORDEN)	EXP (ERFAHRUNG)
1	Stabber (Stecher)	0
2	Cutter (Schneider)	100
3	Slasher (Schlitzer)	200
4	Cleaver (Spalter)	400
5	Slicer (Hobel)	800
6	Splitter (Zerhacker)	1,600
7	Severer (Abtrenner)	3,200
8	Sunderer (Absprenger)	6,400
9	Divider (Schädelspalter)	12,800

LOS CABALLEROS

Los niveles de experiencia y los hechizos disponibles a los caballeros son los siguientes:

NIVEL	ORDEN	EXP
1	Stabber (apuñalar)	0
2	Cutter (cortar)	100
3	Slasher (acuchillar)	200
4	Cleaver (hender)	400
5	Slicer (cortar en rodajas)	800
6	Splitter (separar)	1.600
7	Severer (arrancar)	3.200
8	Sunderer (partir)	6.400
9	Divider (decapitar)	12.800

Level 1: Stab (Stechen)
Level 2: Cleave (Spalten)
Knives (Messer)
Level 3: Cut (Schneiden)
Rend (Abtrennen)
Level 4: Rip (Reissen)
Dice (in Würfel schneiden)
Level 5: Split (Zerhacken)
Sever (Abschlagen)
Level 6: Puree (Purieren)
Sunder (Absprengen)
Frigid (Frostig)
Level 7: Swords (Schwerter)
Torrent (Schwall)
Level 8: Delete (Entfernen)
Axes (Beile)
Lava
Level 9: Divide (Schädel spalten)
Blades (Klingen)
Pain (Schmerz)

Nivel 1: Stab (apuñalar)
Nivel 2: Cleave (hender)
Knives (cuchillos)
Nivel 3: Cut (cortar)
Rend (rajar)
Nivel 4: Rip (rasgar)
Dice (cortar en pedazos)
Nivel 5: Split (partir por la mitad)
Sever (arrancar)
Nivel 6: Puree (hacer puré)
Sunder (partir)
Frigid (glacial)
Nivel 7: Swords (espadas)
Torrent (torrente)
Nivel 8: Delete (borrar del mapa)
Axes (hachas)
Lava
Nivel 9: Divide (decapitar)
Blades (cuchillas)
Pain (dolor)

ARCHER (BOGENSCHÜTZEN)

Erfahrungslevels und Zaubersprüche, die den Archers (Bogenschützen) zur Verfügung stehen:

LEVEL	ORDER (ORDEN)	EXP (ERFAHRUNG)
1	Mover (Beweger)	0
2	Pusher (Schieber)	100
3	Passer (Verschieber)	200
4	Striker (Schläger)	400
5	Director (Richtungsweiser)	800
6	Waver (Wellenschaffer)	1,600
7	Distancer (Distanzierer)	3,200
8	Seeker (Sucher)	6,400
9	Advancer (Fortschreiter)	12,800

LOS ARQUEROS

Los niveles de experiencia y los hechizos disponibles a los arqueros son los siguientes:

NIVEL	ORDEN	EXP
1	Mover	0
2	Pusher (empujar)	100
3	Passer (pasar)	200
4	Striker (golpear)	400
5	Director (dirigir)	800
6	Waver (olas)	1.600
7	Distancer (distanciar)	3.200
8	Seeker (buscar)	6.400
9	Advancer (avanzar)	12.800

Level 1 Dart (Wurfpfeil)
Level 2 Ripple (Wogen)
Shove (Schieben)
Level 3 Arrow (Pfeil)
Ambush (Hinterhalt)
Level 4 Surround (Umzingeln)
Dizzy (Schwindelig)
Level 5 Brand (Klinge)
Blow (Blasen)
Level 6 Tempest (Sturm)
Stream (Strom)
Fling (Schleudern)
Level 7 Tornado
Implode (Implodieren)
Level 8 Fire (Feuer)
Shield (schild)
Unshield (schild entfernen)
Level 9 Propel (Propeller)
Defend (Verteidigen)
Twister (Wirbelsturm)

Nivel 1 Dart (dardo)
Nivel 2 Ripple (sacudida)
Shove (empujar)
Nivel 3 Arrow (flecha)
Ambush (emboscada)
Nivel 4 Surround (rodear)
Dizzy (marear)
Nivel 5 Brand (hierro)
Blow (viento)
Nivel 6 Tempest (tempestad)
Stream (raudales)
Fling (tirar)
Nivel 7 Tornado
Implode (explotar)
Nivel 8 Fire (fuego)
Shield (proteger)
Unshield (desproteger)
Nivel 9 Propel (propulsar)
Defend (defender)
Twister (ciclón)

NECROMANCER (SCHWARZKÜNSTLER)

Erfahrungslevels und Zaubersprüche, die den Necromancers (Schwarzkünstlern) zur Verfügung stehen:

LEVEL	ORDER (ORDEN)	EXP (ERFAHRUNG)
1	Remains (Überreste)	0
2	Carcass (Rumpf)	100
3	Cadaver (Kadaver)	200
4	Mummy (Mumie)	400
5	Skeleton (Skelett)	800
6	Bones (Knochen)	1,600
7	Stiff (Steif)	3,200
8	Deceased (Verstorben)	6,400
9	Corpse (Leiche)	12,800

LOS NIGROMANTES

Los niveles de experiencia y los hechizos disponibles a los nigromantes son los siguientes:

NIVEL	ORDEN	EXP
1	Remains (ruinas)	0
2	Carcass (res muerta)	100
3	Cadaver (cadáver)	200
4	Mummy (momia)	400
5	Skeleton (esqueleto)	800
6	Bones (huesos)	1.600
7	Stiff (rigido)	3.200
8	Deceased (defunción)	6.400
9	Corpse (cadáver)	12.800

Level 1 Claw (Kratzen)
Level 2 Graze (Abschürfen)
 Comfort (Beruhigung)
Level 3 Hurt (Verletzen)
 Relief (Erleichterung)
Level 4 Wound* (Verwunden)
 Solace (Trost)
Level 5 Slay* (Erschlagen)
 Cure (Heilung)
 Blind
Level 6 Death* (Töten)
 Health (Gesundheit)
Level 7 Dazzle (Blenden)
 Insane (Wahnsinnig)
 Repair (Reparieren)
Level 8 Restore (Wiederherstellen)
 Freeze (Einfrieren)
Level 9 Perfect (Perfekt)
 Raise (Wiederbeleben)
 Reaper (Schnitter)

Nivel 1 Claw (arañar)
Nivel 2 Graze (raspar)
 Comfort (comodidad)
Nivel 3 Hurt (dañar)
 Relief (alivio)
Nivel 4 Wound (herir)
 Solace (consuelo)
Nivel 5 Slay (matar)
 Cure (curar)
 Blind (cegar)
Nivel 6 Death (muerte)
 Health (salud)
Nivel 7 Dazzle (deslumbrar)
 Insane (enloquecer)
 Repair (arreglar)
Nivel 8 Restore (restaurar)
 Freeze (congelar)
Nivel 9 Perfect (perfeccionar)
 Raise (resucitar)
 Reaper (La Guadana)

ENCHANTER (MAGIER)

Erfahrungslevels und Zaubersprüche, die den Enchanters (Magiern) zur Verfügung stehen:

LEVEL	ORDER (ORDEN)	EXP (ERFAHRUNG)
1	Alter (Verändern)	0
2	Convert (Verwandeln)	100
3	Revise (überarbeiten)	200
4	Deviat (Verfälschen)	400
5	Modify (Modifizieren)	800
6	Permutate (Permutieren)	1,600
7	Distinct (Unterscheiden)	3,200
8	Mutation	6,400
9	Variation	12,800

LOS HECHICEROS

Los niveles de experiencia y los hechizos disponibles a los hechiceros son los siguientes:

NIVEL	ORDEN	EXP
1	Alter (alterar)	0
2	Convert (convertir)	100
3	Revise (revisar)	200
4	Deviat (desviar)	400
5	Modify (modificar)	800
6	Permutate (permutar)	1.600
7	Distinct (distinto)	3.200
8	Mutation (mutar)	6.400
9	Variation (variación)	12.800

Level 1 Mix (Vermischen)
Level 2 Scatter (Streuen)
Dagger (Dolch)
Level 3 Iceberg (Eisberg)
Sword (Schwert)
Level 4 Frenzy (Raserei)
Wall (Mauer)
Swamp (Sumpf)
Level 5 Geyser (Geysir)
Axe (Beil)
Pool (Wasserbecken)
Level 6 Lava
Bear (Bär)
Level 7 Corpse (Leiche)
Alter (Verändern)
Level 8 Dragon (Drachen)
Modify (Modifizieren)
Level 9 Random (Zufall)
Mutate (Mutieren)
Wurm

Nivel 1 Mix (mezclar)
Nivel 2 Scatter (esparcir)
Dagger (puñal)
Nivel 3 Iceberg
Sword (espada)
Nivel 4 Frenzy (manada)
Wall (muro)
Swamp (terreno pantanoso)
Nivel 5 Geyser (géiser)
Axe (hachas)
Pool (charca)
Nivel 6 Lava
Bear (oso)
Nivel 7 Corpse (cadáver)
Alter (alterar)
Nivel 8 Dragon (dragón)
Modify (modificar)
Nivel 9 Random (al azar)
Mutate (mutar)
Wurm

CONJURER (HEXENMEISTER)

Erfahrungslevels und Zaubersprüche, die den Conjurers (Hexenmeistern) zur Verfügung stehen:

LEVEL	ORDER (ORDEN)	EXP (ERFAHRUNG)
1	Fetch (Holen)	0
2	Gate (Tor)	100
3	Assemble (Zusammensetzen)	200
4	Bring (Bringen)	400
5	Perfect (Perfekt)	800
6	Ideal	1,600
7	Plato	3,200
8	Evocation (Heraufbeschwören)	6,400
9	Calling (Rufen)	12,800

LOS MAGOS

Los niveles de experiencia y los hechizos disponibles a los magos son los siguientes:

NIVEL	ORDEN	EXP
1	Fetch (buscar)	0
2	Gate (puerta)	100
3	Assemble (juntar)	200
4	Bring (traer)	400
5	Perfect (perfeccionar)	800
6	Ideal	1.600
7	Plato (platón)	3.200
8	Evocation (evocación)	6.400
9	Calling (invocación)	12.800

Level 1 Spark (Funken)
Level 2 Earth (Erde)
Level 3 Daggers (Dolche)
 Rock (Fels)
 Bolts (Bolzen)
Level 4 Air (Luft)
 Rapids (Stromschnellen)
Level 5 Energy (Energie)
 Sabers (Säbel)
Level 6 Flare (Flamme)
 Iceberg (Eisberg)
 Axes (Beile)
Level 7 Blaze (Brand)
 Stones (Steine)
Level 8 Inferno
 Flames (Flammen)
 Master (Meister)
 Wave (Welle)
Level 9 Servants (Diener)
 Djinn

Nivel 1 Spark (chispa)
Nivel 2 Earth (tierra)
 Daggers (puñales)
Nivel 3 Rock (roca)
 Bolts (saetas)
Nivel 4 Air (aire)
 Rapids (rápidos)
Nivel 5 Energy (energía)
 Sabers (sables)
Nivel 6 Flare (llamarada)
 Iceberg
 Axes (hachas)
Nivel 7 Blaze (fuego)
 Stones (piedras)
Nivel 8 Inferno (fuego)
 Flames (llamas)
 Master (maestro)
Nivel 9 Wave (maremoto)
 Servants (criados)
 Djinn

MAGIC STONES (MAGISCHE STEINE)

Es gibt fünf Arten von magischen Steinen:

Dragon Stone (Drachenstein) - Ruft einen Drachen herbei, mit dem Ihre Gruppe durch die Luft befördert werden kann (nur auf ebener, freier Landfläche möglich).

Boat Stone (Bootsstein) - Ruft ein Boot herbei, mit dem Ihre Gruppe befördert werden kann (sehr nützlich, wenn die Gruppe auf einer Insel gestrandet ist).

Bridge Stone (Brückenstein) - Läßt eine kleine Brücke entstehen (sehr nützlich, wenn Sie zu Fuß unterwegs sind und einen Strom überqueren wollen).

Flip Stone (Flip-Stein) - Bringt die Gruppe zum nächstgelegenen Gateway.

Gate Stone (Gate-Stein) - Befördert die Gruppe von einem Gateway zu einem anderen.

Drachensteine, Bootssteine und Brückensteine können Sie nur in Mesa oder von umherziehenden Händlern erhalten (die Händler trifft man meistens während einer Schiffsreise). Flip-Steine und Gate-Steine kann man im General Store in Richi erwerben. Alle Steine sind ausgesprochen teuer und sollten folglich mit Bedacht eingesetzt werden.

LAS PIEDRAS MÁGICAS

Hay 5 clases distintas de piedras mágicas

Dragon Stone (piedra de dragones) - Invoca a un dragón a transportar al equipo por vía aérea (tiene que ser desde terreno llano y claro).

Boat Stone (piedra de barcas) - Invoca a una barca a transportar al equipo (es muy útil cuando se está abandonado en una isla).

Bridge Stone (piedra de puentes) - Crea un puentecito (viene muy bien para cruzar ríos a pie).

Flip Stone (piedra de cara y cruz) - Lleva al equipo hasta la puerta más cercana.

Gate Stone (piedra de puertas) - Transporta al equipo de una puerta a otra.

Las Dragon Stone, Boat Stone y Bridge Stone sólo se pueden adquirir en Mesa, o de vendedores ambulantes (normalmente se les encuentra en los viajes por mar). Las Flip Stone y Gate Stone se pueden comprar en el Almacén general de Richi. Todos estos establecimientos son caros, y hay que comprar con ojo.

DAS GUTE UND DAS BÖSE AUF USHKA BAU

NEXUS

EL BIEN Y EL MAL EN USHKA BAU

NEXUS



Nexus der Gütige kam vor Hunderten von Jahren nach Ushka Bau. Er beendete das Zeitalter des Leids. Mit dem Stab der Schöpfung stellte er Ushka Bau wieder her; er gab uns die Magie der Sechs Künste und gründete die Akademien, wo wir unser ganzes Leben lang darauf vorbereitet worden sind, die Kraft dieser Künste anzuwenden. Außer von dem bösartigen Void dem Zerstörer und seiner Sekte wird er von allen geliebt.

Nexus el Benevolente llegó a Ushka Bau hace cientos de años y terminó con la Age of Sorrow (la Edad de las penas). Con la Vara de la creación, restauró Ushka Bau; nos dio la magia de las Seis Artes y fundó las Academias, donde pasamos nuestras vidas aprendiendo a utilizar sus poderes. Ser querido por todos menos por el malvado Void el Destructor y su secta.

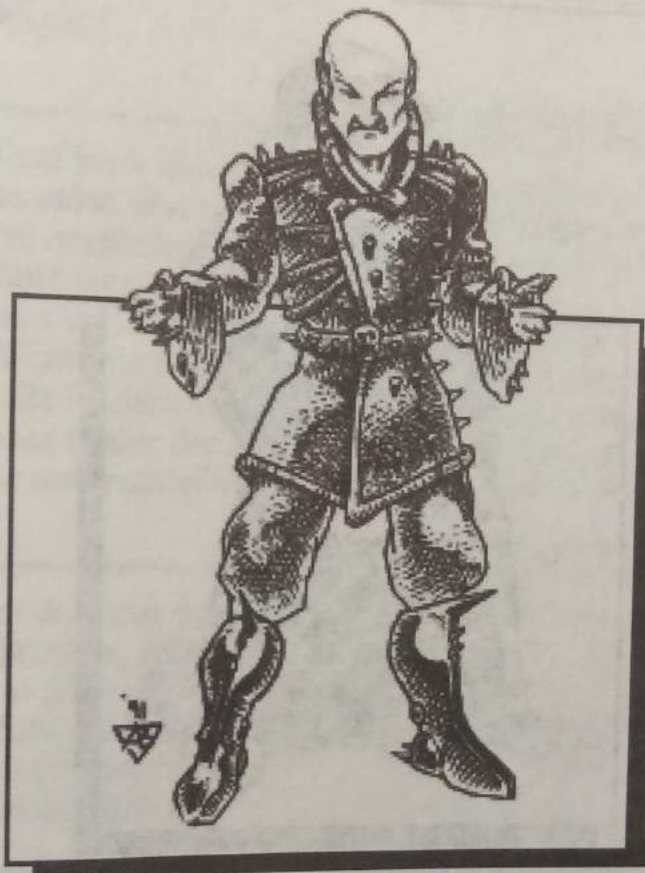
THE RED PRIESTS (DIE ROTEN PRIESTER)

THE RED PRIESTS (MONJES ROJOS)



Diese Priester wurden von Nexus persönlich ausgewählt, damit Sie die Tempel von Nexus leiten und Seine Getreuen führen. Tempel befinden sich in allen Städten. Die Roten Priester sind immer überaus erfreut, wenn sie einmal einem müden Reisenden Sein Wort predigen können. Bei einem ehrenvollen Grund sind sie gegen eine Spende an den Tempel bisher immer bereit gewesen, einen toten Abenteurer wieder zum Leben zu erwecken.

Estos monjes fueron escogidos por el mismo Nexus para hacerse cargo del Templo de Nexus y guiar a sus discípulos. Los templos se hallan en cualquier población, y los Monjes rojos siempre están dispuestos a predicar Su palabra a los cansados viajeros. Se sabe que por una causa noble y un donativo han llegado a resucitar a un aventurero.



Niemand weiß, woher er stammt. Void der Zerstörer und seine Sekte sind die einzige Opposition von Nexus auf Ushka Bau. Vor 500 Jahren, nachdem Void den Stab der Schöpfung gestohlen und die Macht übernommen hatte, begann eine Herrschaftsperiode, die als der Kataklysmus in die Geschichte eingegangen ist, und die 66 Jahre währte. Falls es ihm gelingen sollte, den ganzen Stab der Schöpfung in seine Gewalt zu bringen, gibt es keine Hoffnung mehr.

Nadie sabe muy bien de dónde vino, pero Void el Destructor y su secta son la única oposición a Nexus en Ushka Bau. Hace 500 años, cuando Void robó la Vara de la creación y usurpó el poder, el mal reinó durante un período de 66 años conocido como el Cataclismo. Si consigue volver a juntar la Vara de la creación, toda esperanza estará perdida.

THE BLACK PRIESTS (DIE SCHWARZEN PRIESTER)

THE BLACK PRIESTS (MONJES NEGROS)



Diese sogenannten Priester sind Voids Gefolgsleute. Sie sind eine zwar kleine, aber überraschend clevere Gruppe, deren Aufgabe seit jeher darin bestand, das Ansehen von Nexus in Mißkredit zu bringen. Sie sind jetzt Werkzeuge in Voids Plan zur Wiederherstellung des Stabs der Schöpfung. Man muß sich vor ihnen in Acht nehmen, denn sie haben Vergnügen an Schmerzen und Elend und machen bei der Suche nach den Ringen der Macht vor nichts Halt.

Estos así llamados monjes son los secuaces de Void. Son un grupo pequeño pero extremadamente inteligente, cuyo objetivo siempre ha sido desacreditar a Nexus. Ellos son los instrumentos en el plan de Void para recuperar la Vara de la creación. Son de temer, puesto que se deleitan en el dolor y la miseria y no se detienen ante nada con tal de ganar los Rings of Power para su maestro demonio.

EIN FÜHRER DER STÄDTE DIESER WELT

INNS (GASTHÄUSER)

Inns gibt es in den meisten Städten. Dort kann eine Gruppe am besten Rast machen, etwas essen und sich erholen, damit sie ihre Stärke und ihre magischen Kräfte wiedererlangen. Sie brauchen etwas Gold zum Bezahlen, aber es ist zweifellos von unschätzbarem Vorteil, die Gruppe in gutem Zustand zu halten. Wenn Sie eine Mahlzeit kaufen oder einen Raum für die Nacht mieten wollen, SPRECHEN Sie mit dem Inhaber hinter der Bar. Die Preise sind von Stadt zu Stadt sehr unterschiedlich.

TEMPEL

Gehen Sie zum Tempel von Nexus, um dort mit den Roten Priestern über Ihre Suche zu sprechen. Alle Tempel bieten gegen eine Spende Heilung Heal (füllt die Stärke wieder auf) oder Aufladen Power Up (füllt die Magic Points wieder auf). Größere Tempel bieten manchmal gegen eine Goldspende auch Wiederbelebungen an.

GENERAL STORES (KAUFHÄUSER)

SPRECHEN Sie in jeder Stadt mit dem Ladeninhaber des Kaufhauses, um die Wasser- und Lebensmittelvorräte Ihrer Gruppe aufzufüllen, und um Handelswaren oder andere Dinge zu kaufen und zu verkaufen.

GUÍA A LAS CIUDADES DEL MUNDO

INN (POSADAS)

Se encuentran en la mayoría de las poblaciones, y son el mejor sitio para que los equipos puedan descansar y comer para recuperar la fuerza y magia gastadas. Les costará un poco de oro, pero ciertamente vale la pena gastarse un poco con tal de mantener al equipo en perfectas condiciones. Para pedir una comida o reservar una habitación para pasar la noche, no hay más que hablar (TALK) con el posadero que estará detrás del mostrador. Los precios varían de una ciudad a otra.

TEMPLE (TEMPLOS)

Visite el Templo de Nexus para discutir su misión con los Monjes rojos. Todos los templos ofrecen Heal (devuelve la fuerza) o Power Up (devuelve los puntos mágicos) a cambio de un donativo. Los templos más grandes ofrecen además servicios de resurrección a cambio de un donativo en oro.

GENERAL STORE (ALMACENES GENERALES)

Hable (TALK) con el dependiente del almacén de cualquier población para reabastecer las provisiones de comida y bebida del equipo, y para comprar, vender o intercambiar todo tipo de productos.

VEHICLE MASTER (FUHRMEISTER)

Suchen Sie den Vehicle Master auf, um Dinos, Boote, oder Schiffspassagen zu kaufen. Es sind nicht unbedingt überall alle Fortbewegungsmittel erhältlich.

Tavernen

Tavernen in den einzelnen Städten sind geeignete Orte, um mit den Einheimischen ins Gespräch zu kommen, oder um ein Getränk zu kaufen, mit dem Sie entsprechend der nachfolgenden Liste die Zahl Ihrer Magic-Points erhöhen können:

GRÖSSE DES DRINKS	GOLD	MAGIC POINTS (ZAUBERPUNKTE)
Small (klein)	100	2,000
Medium (mittel)	300	4,000
Large (groß)	500	10,000

HOUSES (HÄUSER)

In vielen Städten gibt es Privatpersonen, die sehr gerne einem erschöpften Reisenden gegen ein Entgelt eine Mahlzeit anbieten. Wenn Sie in eine Stadt kommen, in der es kein Gasthaus (Inn) gibt, versuchen Sie, in den Privathäusern eine Mahlzeit zu bekommen.

AKADEMIEN

Gehen Sie zu allen Akademien der Sechs Künste, um neue Mitglieder für Ihre Gruppe anzuwerben. Manche Direktoren verlangen für Informationen als Gegenleistung die Ausführung gewisser Aufgaben, einen nützlichen Gegenstand oder einen neuen Rekruten.

VEHICLE MASTER (EL MAESTRO DE VEHÍCULOS)

Visítelo para comprarle Dinos, barcas, o buques. No todos los vehículos estarán a la venta en todas las poblaciones.

Tavern (Taberna)

Las tabernas de la localidad son un buen sitio para hablar con los lugareños, o simplemente para echarse un trago y aumentar el número de puntos mágicos de acuerdo con la tabla que aparece a continuación:

TAMAÑO DE LA BEBIDA	ORO	PUNTOS MÁGICOS
Pequeña	100	2.000
Mediana	300	4.000
Grande	500	10.000

LAS CASAS

Los habitantes de muchas de las poblaciones suelen estar dispuestos a dar de comer al cansado viajero (a un precio). Cuando visite una población que no tenga posada, pruebe en las casas particulares en busca de una comida.

LAS ACADEMIAS

Visite las Academias de cada una de las Seis Artes para reclutar nuevos miembros para el equipo. Es posible que ciertos directores pidan que se haga algo a cambio de información, un objeto valioso o un nuevo fichaje.

GUILDS (GILDEN)

Wenn Mitglieder der Gruppe Erfahrungspunkte sammeln, gelangen sie auf ein höheres Erfahrungsniveau. Sie sollten in diesem Fall das nächstgelegene Gildehaus Guild Hall ihrer Zunft aufsuchen, damit sie dort neue Zaubersprüche lernen können (Sie müssen eventuell mehrere Gilden aufsuchen, um die erforderlichen Zaubersprüche zu finden). Die Gildemeister Guildmaster geben gegen ein Entgelt gerne ihre Zaubersprüche weiter — Sie können sogar Zaubersprüche eines höheren Levels schon erlernen, bevor Sie die notwendige Erfahrung zur Verwendung dieser Zaubersprüche haben.

CITY HALL (RATHAUS)

Wenn Sie mit einer Person mit politischer Macht sprechen wollen, können sie in jeder Stadt ins Rathaus gehen. Ein paar Münzen in der Tasche des Bürgermeisters haben zuweilen einen großen Einfluß darauf, wie angenehm oder unangenehm Ihr Aufenthalt in der Stadt ausfällt!

GUILDS (LOS GREMIOS)

A medida que los miembros del equipo van ganando puntos de experiencia, van accediendo a niveles de experiencia superiores. Cuando ésto ocurre, han de dirigirse al Guild Hall (centro gremial) más cercano del arte correspondiente para aprender más hechizos (puede que haya que visitar más de un centro hasta encontrar los hechizos que necesita). Los maestros gremiales están siempre dispuestos a enseñar a cambio de dinero; de hecho es posible aprender hechizos demasiado avanzados para su nivel de experiencia.

CITY HALL (EL AYUNTAMIENTO)

Visite el ayuntamiento de cualquier población cuando tenga que hablar con una persona con cargo político; si unta un poco el bolsillo del alcalde, su estancia en la ciudad será mucho más agradable.

BESONDERE HINWEISE FÜR BUC:

Ich habe lang und angestrengt nachgedacht und bin zu der Überzeugung gelangt, daß Du die Person bist, die der ehrenvollen Aufgabe am ehesten gerecht werden kann, und die am ehesten geeignet ist, die Zauberringe zurückzubringen. Aus diesem Grunde habe ich, zusätzlich zu den Angaben, die auch deine Begleiter erhalten werden, für Dich diese besonderen Hinweise zusammengestellt.

Meine Kollegen, Die Direktoren der Akademien der Sechs Künste, unterrichten ihre sechs besten Schüler, wie ich jetzt gerade Dich unterrichte. Ich habe alle Akademien aufgesucht und mit den Schülern gesprochen — die folgenden kann ich Dir für Deine Gruppe nur wärmstens ans Herz legen:



NOTAS ESPECIALES PARA BUC:

Me lo he pensado mucho, y tengo la convicción de que eres el que tiene mayores posibilidades de recuperar los Rings of Power, y el más digno de la causa. Por esta razón he reunido estas notas especiales en adición a las que he dejado a todos tus compañeros.

Mis compañeros, los directores de las Academias de las Artes, se encuentran en estos momentos preparando a sus seis alumnos más aventajados de la misma manera que yo te he preparado a ti. He visitado todas las academias y he entrevistado a dichos alumnos. A continuación tienes la lista de los que yo recomiendo para tu equipo:

Slash (von den Rittern)

Slash ist jung und ehrgeizig. Er hat einen ausgeprägten Sinn für Moral — der perfekte Held. Mein guter Freund Hack in der City of Division (Stadt der Teilung) kann Dir sagen, wo Du ihn findest.

Feather (von den Bogenschützen)

Feather ist eine scharfsinnige, aggressive junge Frau. Sie ist clever, kann hervorragend mit ihrem Bogen umgehen und sehnt sich nach Abenteuer. Gehe zur Archer-Gilde in der City of Speed (Stadt der Geschwindigkeit) und sprich mit Guildmaster Arrow. Sie erwartet Dich.

Alexi (von den Hexenmeistern)

Alexi ist der Liebling ihrer Lehrmeisterin Haze. Aus gutem Grunde, denn sie ist eine vorbildliche Schülerin und beherrscht ihrer Kunst sehr gut. Du findest sie in der City of Perfection (Stadt der Perfektion).

Mortimer (von den Schwarzkuunstlern)

Mortimer ist für einen Necromancer ein recht liebenswerter Kerl, und zudem ein Top-Schüler. Seine Fähigkeit zur Heilung kann auf Deiner Reise sehr nützlich werden. Wenn Du ihn finden willst, gehe zu Flemm in der City of Blood (Stadt des Blutes).

Obliky (von den Magiern)

Obliky ist wie alle Enchanters ein wenig unkoordiniert. Er ist ganz o.k., ein harter Kerl, und Ich glaube, er kann Dir sehr hilfreich sein. Sprich mit Xylotyl von Kaos, wenn Du erfahren willst, wo Du ihn finden kannst.

Über Deine Suche nach den Ringen kann ich Dir nicht viel sagen. Im folgenden finden sich ein paar kurze Hinweise, die ich während meiner letzten Forschungsreise aufgezeichnet habe:

Slash (de los Knights o caballeros)

Slash es joven y ambicioso, con un sentido ético y moral muy fuerte, es el héroe ideal. Mi muy buen amigo Hack de la Ciudad de la división te puede decir dónde encontrarlo.

Feather (de los Archers o arqueros)

Feather es una joven con mucha fuerza de voluntad y muy resuelta. Es lista, hábil en el manejo del arco, y sueña con la aventura. Visita el gremio de los arqueros en la Ciudad de la velocidad y habla con la maestra gremial Arrow, te estará esperando.

Alexi (de los Conjurers o magos)

Alexi es la favorita de su maestra, Haze, y con toda la razón. Es una estudiante modelo y tiene mucho talento para su arte. La encontrarás en la Ciudad de la perfección.

Mortimer (de los necromancers o nigromantes)

Mortimer es bastante simpático teniendo en cuenta que es un nigromante, y además un estudiante modelo. Sus poderes curativos te resultarán imprescindibles durante tu viaje. Para encontrarlo, busca a Flemm en la Ciudad de la sangre.

Obliky (de los Enchanters o hechiceros)

Obliky, al igual que todos los hechiceros, es un poco despistado; aunque es un buen chico y estoy convencido de que te servirá bien. Habla con Xylotyl de Kaos para averiguar su paradero.

Acerca de la búsqueda de los anillos, poco te puedo decir. Aquí a continuación encontrarás unas breves notas que hice durante mi reciente año sabático:



THE RING OF DIVISION (RING DER TEILUNG)

Dieses ist der Ring für die Kunst der Zerteilung. Der König von Doggania weiß vielleicht etwas darüber, wo er sich befindet. Aber es wird eventuell schwer sein, einen Audienz bei ihm zu erhalten, denn er ist kürzlich erkrankt und sein Regent scheint ihn sehr abzuschirmen. Ich persönlich traue dem Regenten nicht über den Weg, Sei auf der Hut, wenn Du mit ihm zu tun hast.



THE RING OF ADVANCING (RING DES FORTSCHRITTS)

Das ist der Ring der Bogenschützen. Angeblich weiß die Königin von Richi, wo der Ring versteckt ist. Ich habe aber auf meiner Reise nichts näheres in Erfahrung bringen können, vielleicht hast Du bei ihr mehr Glück.



THE RING OF THOUGHT (RING DER GEDANKEN)

Der erste Ring der Zauberer, der Ring des Gedankens, ist von einem Geheimnis umgeben. Ich glaube, der Rote Priester Ak Thul in der City of the Mind (Stadt des Verstandes) weiß genau, wie man diesen Ring finden kann. Geh zu dem Tempel und sprich mit ihm.



THE RING OF DIVISION (EL ANILLO DE LA DIVISIÓN)

Este anillo rige el Arte de separar. Es posible que el Rey de Doggania sepa algo acerca de su paradero, pero tendrás que obtener una audiencia con él, difícil porque he caído enfermo hace poco y el regente le protege mucho. Personalmente no me fio mucho del regente, ten cuidado cuando trates con él.



THE RING OF ADVANCING (EL ANILLO DEL AVANCE)

Este es el anillo de los arqueros. Se rumorea que la Reina de Richi sabe dónde está escondido, pero yo no conseguí que me dijera nada cuando la visité. Puede que tengas más suerte que yo.



THE RING OF THOUGHT (EL ANILLO DEL PENSAMIENTO)

El primer anillo de los brujos, el anillo del pensamiento está envuelto en misterio. Creo que el Monje rojo Ak Thul de la Ciudad de la mente tiene la clave de la ubicación del anillo; ve al templo y háblale.



THE RING OF INTUITION (RING DER INTUITION)

Das ist der zweite Ring der Zauberer. Nach der Legende wurde dieser Ring ursprünglich in unserer eigenen Academy of Sorcery (Akademie der Zauberei) aufbewahrt, später aber von einem gierigen Drachen gestohlen. Sprich mit El Gripa, dem Gärtner der Akademie — vielleicht kann er Dir etwas erzählen.



THE RING OF WILL (RING DES WILLEN)

Der dritte Ring der Zauberer, der Ring des Willens, ist Gerüchten zufolge im Besitz eines gewissen Keef the Thief. Keef ist der Anführer der Gilde der Diebe, die sich in ihr Paradies der Diebe, den Thief Haven, zurückgezogen hat. Er ist ein unangenehmer Kerl, aber ich denke Du wirst einen Weg finden, mit ihm ins Geschäft zu kommen.



THE RING OF BLOOD (RING DES BLUTES)

Dieser Ring, der zweite Ring der Schwarzkünstler, ist im Besitz von Motarin, einem korrupten Schwarzkünstler, der die Macht des Ringes für das Böse verwenden will. Suche die Gildemeister in der City of Blood (Stadt des Blutes) auf, um weitere Informationen zu erhalten.



THE RING OF INTUITION (EL ANILLO DE LA INTUICIÓN)

Este es el segundo anillo de los brujos. Según cuenta la leyenda, este anillo se ocultó en un principio en nuestra propia Academia de la brujería, pero fue robado por un avaricioso dragón. Habla con El Gripa, el encargado del jardín de la Academia, puede que tenga alguna historia que contar.



THE RING OF WILL (EL ANILLO DE LA VOLUNTAD)

El tercer anillo de los brujos, se rumorea que el anillo de la voluntad está en las manos de un tal Keef el Ladrón, el cabecilla del Gremio de los ladrones en Thieves Haven (el puerto de los ladrones). Es un bronquista, pero te recomiendo que encuentres la manera de llegar a un trato con él.



THE RING OF BLOOD (EL ANILLO DE LA SANGRE)

Este, el segundo anillo de los nigromantes, se halla en las manos de Motarin, un nigromante corrupto que desea utilizar su poder para propósitos malvados. Ve a ver a los maestros nigromantes de la Ciudad de sangre para que te den más información.



THE RING OF BILE (RING DER MISSTIMMUNG)

Das ist der erste Ring der Schwarzkünstler. Dieser Ring war einmal in Voids Händen, und es gibt Hinweise dafür, daß er den Ring einem seiner Hohenpriester namens Pain anvertraut hat. Finde heraus, wo er begraben ist, denn der Ring kann durchaus noch bei ihm sein. Sprich mit Curtis in der City of Blood (Stadt des Blutes).



THE RING OF VARIATION (RING DER VERÄNDERUNG)

Das ist der erste Ring der Magier. Ich habe mit einem Magier in der City of Kaos gesprochen, der der festen Überzeugung ist, daß der Schlüssel zu diesem Ring in einem Turm an der Ostseite der Großen Wüste Great Desert liegt. Gehe nach Kaos und versuche etwas herauszubekommen.



THE RING OF MUTATION (RING DER VERWANDLUNG)

Dies ist der zweite Ring der Magier. Wenn es stimmt, was man sich erzählt, hat der Ring die Form einer Frau angenommen. Die Frau lebt ganz unauffällig unter den anderen Menschen und zieht Stadt zu Stadt. Ich an Deiner Stelle würde meine Suche nach diesem Ring in Kaos beginnen.



THE RING OF BILE (EL ANILLO DE BILIS)

Este es el primer anillo de los nigromantes. Pertenecía a la parte de Void, y las pistas indican que estaba dedicado a Pain (Dolor), uno de sus sumo sacerdotes. Si consigues averiguar dónde está enterrado, es posible que tenga todavía el anillo. Habla con Curtis, de la Ciudad de la sangre.



THE RING OF VARIATION (EL ANILLO DE LA VARIACIÓN)

Es el primer anillo de los hechiceros. He hablado con un hechicero en la Ciudad de Kaos que cree que la respuesta se halla en una torre en la parte Este del Great Desert (Gran desierto). Ve a Kaos para ver de qué te puedes enterar.



THE RING OF MUTATION (EL ANILLO DE LA MUTACIÓN)

Este es el segundo anillo de los hechiceros. Si los rumores son ciertos, ha tomado la figura de una mujer y vive como un plebeyo, yendo de una ciudad a otra. Puede que Kaos sea un buen lugar para empezar a buscar.



THE RING OF CALLING (RING DES HERBEIRUFENS)

Der erste Ring der Hexenmeister. Als ich mit Slice von der Guild of Pieces (Gilde der Teile) in Division sprach, berichtete er mir von einem alten Weisen, der hinter einem Wasserfall lebt. Wenn es Dir gelingt, diesen Mann zu finden, kann dieser Dir vielleicht etwas über den Verbleib dieses Ringes erzählen.



THE RING OF PERFECTION (RING DER PERFEKTION)

Der zweite Ring der Hexenmeister, der Ring der Perfektion, befindet sich angeblich in einem "perfekten Versteck". Gehe in die Universitätsbibliothek und sprich dort mit dem Experten der Perfektion, er kann Dir bestimmt weiterhelfen.



THE RING OF CALLING (EL ANILLO DE LA INVOCACIÓN)

Es el primer anillo de los magos. Cuando estuve charlando con Slice en el Gremio de los trozos en División, me habló acerca de un viejo sabio que vive detrás de una catarata. Si consigues encontrarlo, puede que sepa algo del anillo.



THE RING OF PERFECTION (EL ANILLO DE LA PERFECCIÓN)

El segundo anillo de los magos, se dice que el anillo de la perfección está oculto en un "escondite perfecto". Ve a la University Library (Biblioteca universitaria) y habla con el catedrático especializado en Perfección, a lo mejor te puede ayudar.

MITWIRKENDE

Entwurf: **Andy Gavin, Jason Rubin, Vijay Pande**

Programmierung: **Andy Gavin, Vijay Pande**

Künstlerische Gestaltung: **Jason Rubin**

Produzent: **Christopher Erhardt**

Ko-Produzent: **Chris Wilson**

Produktionsassistent: **Michael Meischeid**

Technischer Leiter: **Jesse Taylor**

Sound und Musik: **Alexander Hinds, Jon Medek**

Produktmanagement: **Chip Lange**

Originaldokumentation: **Marti McKenna**

Layout der Dokumentation: **Colin Dodson**

Illustrationen des Handbuchs: **Adrian Bourne**

Spieltest: **Gerald McLane, Mike Wallis**

Qualitätssicherung: **Kevin C. Hogan**

Rings of Power ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.

Naughty Dog Software ist ein eingetragenes Warenzeichen von Naughty Dog, Inc.

Dokumentation: © 1991 Electronic Arts, wo keine abweichende Angabe erscheint. Alle Rechte vorbehalten.

Software: © 1991 Naughty Dog, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Spiel ist eine Lizenz der Sega Enterprises Ltd. zur Verwendung auf dem SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.

“SEGA” und “MEGA DRIVE” sind eingetragene Warenzeichen von Sega Enterprises, Ltd.

RECONOCIMIENTOS

Diseño: **Andy Gavin, Jason Rubin, Vijay Pande**

Programación: **Andy Gavin, Vijay Pande**

Diseño artístico: **Jason Rubin**

Productor: **Christopher Erhardt**

Productor asociado: **Chris Wilson**

Ayudante de producción: **Michael Meischeid**

Director técnico: **Jesse Taylor**

Música y efectos sonoros: **Alexander Hinds, Jon Medek**

Gestión del producto: **Chip Lange**

Documentación: **Marti McKenna**

Diseño de la documentación: **Colin Dodson**

Ilustración del manual: **Adrian Bourne**

Comprobación: **Gerald McLane, Mike Wallis**

Control de calidad: **Kevin C. Hogan**

Rings of Power es una marca registrada de Electronic Arts.

El software Naughty Dog es una marca registrada de Naughty Dog, Inc.

A no ser que se especifique lo contrario, toda la documentación es © 1991 Electronic Arts. Todos los derechos reservados.

Todo el software es © 1991 Naughty Dog, Inc. Todos los derechos reservados.

Este juego tiene licencia de Sega Enterprises Ltd. para utilizarse en el SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.

“SEGA” y “MEGA DRIVE” son marcas registradas de Sega Enterprises, Ltd.

© 1991 ELECTRONIC ARTS

SO FERN NICHTS ANDERES VERMERKT WURDE, IST ALLE SOFTWARE UND DOKUMENTATION © 1991 ELECTRONIC ARTS. ALLE RECHTE DES VERLEGERES UND COPYRIGHTINHABERS BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DAS PROGRAMM DÜRFEN WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, GEMIETET, AUSGELIEHEN ODER IN IRGEND EINER WEISE WEITERGEGEBEN WERDEN. BEIDES DARF NICHT IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VOHER DIE AUSDRÜCKLICHE SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LTD EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS BESCHRÄNKTE HAFTUNG

GARANTIE - ELECTRONIC ARTS GEWÄHRLEISTET GEGENÜBER DEM RECHTMÄSSIGEN EIGENTÜMER (KÄUFER) DIESES SOFTWAREPRODUKTS FÜR EINE DAUER VON 90 (NEUNZIG) TAGEN AB KAUF DATUM, DASS DER DATENTRÄGER, AUF DEM DAS PRODUKT AUFGEZEICHNET IST, KEINE MATERIAL- ODER VERARBEITUNGSFEHLER AUFWEIST. DIESES SOFTWAREPROGRAMM VON ELECTRONIC ARTS UND DAS HANDBUCH WERDEN "IM GESEHENEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE AUSDRÜCKLICHE ODER STILLSCHWEIGENDE GARANTIE IRGENDWELCHER ART. ELECTRONIC ARTS LEHNT JEDE HAFTUNG FÜR VERLUSTE, SCHÄDEN ODER EINBUSSEN, DIE SICH AUS DER VERWENDUNG DIESES PRODUKTS ERGEBEN AB. ELECTRONIC ARTS VERPFLICHTET SICH, WÄHREND EINER FRIST VON 90 (NEUNZIG) TAGEN ZU EINEM KOSTENLOSEN UND PORTOFREIEN ERSATZ VON MANGELHAFTEN SOFTWAREPRODUKTEN, DIE ZUSAMMEN MIT EINEM KAUFBELEG AN DAS ELECTRONIC ARTS WARRANTY DEPARTMENT ZURÜCKGESANDT WERDEN. DIESE GARANTIE GILT NUR BEI SACHGEMÄSSER BEHANDLUNG UND NORMALER ABNUTZUNG, UND WIRD BEI UNSACHGEMÄSSER, ZWECKFREMDER ODER NACHLÄSSIGER BEHANDLUNG SOFORT HINFÄLLIG.

© 1991 ELECTRONIC ARTS

A NO SER QUE SE INDIQUE LO CONTRARIO, TODO EL SOFTWARE Y TODA LA DOCUMENTACIÓN SON ©1991 ELECTRONIC ARTS. RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS DEL EDITOR Y DEL PROPIETARIO DEL COPYRIGHT. ESTOS DOCUMENTOS, AL IGUAL QUE EL CÓDIGO DEL PROGRAMA NO SE PUEDEN, NI TOTAL NI PARCIALMENTE, COPIAR NI REPRODUCIR, NI ALQUILAR O PRESTAR O TRANSMITIR POR NINGÚN MEDIO, NI TRADUCIR O REDUCIR A NINGÚN SOPORTE ELECTRÓNICO NI A NINGUNA FORMA LEGIBLE EN MÁQUINA SIN LA EXPRESA AUTORIZACIÓN ESCRITA POR PARTE DE ELECTRONIC ARTS LTD.

GARANTIA LIMITADA DE ELECTRONIC ARTS

GARANTIA - ELECTRONIC ARTS GARANTIZA AL COMPRADOR ORIGINAL DEL SOFTWARE DE ELECTRONIC ARTS, POR PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS A PARTIR DE LA FECHA DE LA COMPRA, QUE EL MEDIO EN EL CUAL SE HA GRABADO ESTE PROGRAMA PARA COMPUTADOR CARECE DE DEFECTOS MATERIALES Y HUMANOS. ESTE PROGRAMA Y SU CORRESPONDIENTE MANUAL, SON VENDIDOS "TAL CUAL", SIN GARANTÍA EXPLÍCITA O IMPLÍCITA DE CUALQUIER TIPO QUE FUERE DE PARTE DE ELECTRONIC ARTS. ELECTRONIC ARTS NO PUEDE SER CONSIDERADA COMO RESPONSABLE POR LOS DAÑOS O PÉRDIDAS DE CUALQUIER TIPO QUE FUEREN Y QUE PUDIEREN RESULTAR DE LA UTILIZACIÓN DE ESTE PROGRAMA. ELECTRONIC ARTS SE CONCEDE UN PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS PARA REPARAR O REEMPLAZAR, SEGÚN SU CRITERIO Y SIN COSTO ADICIONAL, CUALQUIER PRODUCTO SOFTWARE DE ELECTRONIC ARTS, ENVIADO AL ELECTRONIC ARTS WARRANTY DEPARTMENT CON LOS GASTOS DE ENVÍO POSTAL PAGOS Y CON EL RECIBO DE COMPRA CORRESPONDIENTE. ESTA GARANTÍA SE APLICARÁ ÚNICAMENTE AL USO NATURAL. ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ O SERÁ NULA SI EL DEFECTO EN EL SOFTWARE DE ELECTRONIC ARTS HUBIERE SIDO EL RESULTADO DE UN ABUSOS, UNA UTILIZACIÓN IRRACIONAL, UNA MALA UTILIZACIÓN O NEGLIGENCIA.

EINSCHRÄNKUNGEN - ALLE STILL-SCHWEIGENDEN GARANTIEN AUF DIESEM SOFTWAREPRODUKT, EIN-SCHLIESSLICH SOLCHER FÜR VERKÄUFLICHKEIT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, SIND AUF 90 (NEUNZIG) TAGE AB KAUFDATUM BESCHRÄNKT. IN KEINEM FALLE IST ELECTRONIC ARTS HAFTBAR FÜR BESONDERE, INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE SICH AUS DEM BESITZ, DER VERWENDUNG ODER DER NICHT-VERWENDBARKEIT DIESES PRODUKTS ERGEBEN. DIESE BEDINGUNGEN UND KONDITIONEN BEEINTRÄCHTIGEN ODER BEEINFLUSSEN IN KEINER WEISE DIE RECHTE DES KÄUFERS, SOFERN DIESER EIN KONSUM-ENT IST, DER DIE PRODUKTE IN EINEM ANDEREN ALS IN GESCHÄFTLICHEM RAHMEN ERWIRBT.

RÜCKSENDUNG NACH ABLAUF DER GARANTIEFRIST

UM NACH ABLAUF DER GARANTIEFRIST IN DEN GENUSS EINER ERSATZ-LIEFERUNG ZU KOMMEN, SENDEN SIE DIE ORIGINAL-KASSETTE AN ELECTRONIC ARTS ADRESSE NACHSTEHEND. BITTE LEGEN SIE EINE KURZE BESCHREIBUNG DES MANGELS BEI UND EINEN EUROSHECK ÜBER £15.00 UND VERMERKEN SIE IHREN NAMEN UND IHRE ANSCHRIFT.

ELECTRONIC ARTS
CUSTOMER WARRANTY
P.O. BOX 835
SLOUGH, UK
SL3 8XU

LIMITES - TODAS LAS GARANTIAS IMPLICITAS APLICABLES A ESTE PRODUCTO, INCLUSO AQUELLAS DE COMERCIABILIDAD E IDONEIDAD PARA UN USO PARTICULAR, ESTAN LIMITADAS AL PERIODO NOVENTA (90) DIAS ARRIBA DESCRITO. EN NINGUN CASO, ELECTRONIC ARTS SERA CONSIDERADA COMO RESPONSABLE DE LOS DANOS ESPECIALES, INDIRECTOS O CONSECUTIVOS QUE PUDIEREN RESULTAR DE LA POSESION, USO O ABUSO DE ESTE PROGRAMA. ESTOS TERMINOS Y CONDICIONES NO AFECTAN NI PERJUDICAN EN NINGUN MOMENTO LOS DERECHOS DEL COMPRADOR DEFINIDOS POR LA LEY, PUESTO QUE ESTE ES UN CONSUMIDOR QUE ADQUIERE BIENES FUERA DEL TRANCURSO DE UN NEGOCIO.

REGRESO DEL PROGRAMA EN EL MARCO DE LA GARANTIA

PARA REEMPLAZAR UN PROGRAMA DEFECTUOSO DESPUÉS DE LA EXPIRACIÓN DEL PERIODO DE GARANTÍA DE NOVENTA (90) DÍAS, ENVIAR EL CARTUCHO ORIGINAL A LA DIRECCIÓN DE ELECTRONIC ARTS INDICADA A CONTINUACIÓN. INCLUYA UNA DECLARACIÓN DEL DEFECTO, SU NOMBRE, SU DIRECCIÓN Y UN EUROCHEQUE POR 15,00 LIBRAS ESTERLINAS.

ELECTRONIC ARTS
CUSTOMER WARRANTY
P.O. BOX 835
SLOUGH, UK
SL3 8XU