

QUEST FOR GLORY 1TM

**'HOW TO BE A HERO'
MANUAL**

ENGLISH • FRANÇAISE • DEUTSCH • ITALIANO

QUEST FOR GLORY 1

HOW TO BE A HERO

English.....	1
Français.....	10
Deutsch	19
Italiano	30

THE HERO

What is a Hero?

A hero is the man for which all men look. A hero must be courageous, loyal, helpful, kind, cheerful and obedient. He must be strong, brave, clear and honest. He must be a man of high character and high standards. He must be a man of high ideals and high aims.

How do I become a Hero?

To become a Hero, you must first be a man. You must be a man of high character and high standards. You must be a man of high ideals and high aims.

THE ADVENTURER'S GUILD

Being a Hero and an Adventurer would be a great honor. The Adventurer's Guild will help you to become a Hero. The Adventurer's Guild will help you to become a man of high character and high standards. The Adventurer's Guild will help you to become a man of high ideals and high aims.

The Adventurer's Guild will help you to become a man of high character and high standards. The Adventurer's Guild will help you to become a man of high ideals and high aims.

The Adventurer's Guild will help you to become a man of high character and high standards. The Adventurer's Guild will help you to become a man of high ideals and high aims.

THE FIGHTER

What is a Fighter?

A fighter is a man who is brave and strong. A fighter must be a man of high character and high standards. A fighter must be a man of high ideals and high aims.

A fighter must be a man of high character and high standards. A fighter must be a man of high ideals and high aims.

QUEST FOR GLORY

SO YOU WANT TO BE A HERO...

Take this simple one minute test to see if you have the "right stuff" to become a student of the Famous Adventurers' Correspondence School for Heroes:

You are having dinner with a powerful and influential Wizard and he starts to make rude remarks about "Muscle-brained adventurers". Do you:

- A. Kill the Wizard and upset the magical balance of the entire universe by breaking his spell preventing the eruption of the volcano that then spews lava over the peaceful nearby town.
- B. Ignore his remarks and pass the salt.

You'd be surprised how many would be Heroes choose option A. But here at the Famous Adventurers' Correspondence School for Heroes, we know that the correct response, is of course, C. You too can become a useful and productive member of the Hero community by taking this simple course in "How to be a Hero".

THE HERO

What is a Hero?

Hero is the title for which all adventurers strive. A hero must be trustworthy, loyal, helpful, friendly, courteous, kind, obedient, cheerful, thrifty, brave, clean and reverent. Be he fighter or wizard, thief or man about town; he is the desire of all women and the envy of all men.

How do I become a Hero?

To become a Hero, you must first become an adventurer. Adventurers are most often Fighters, Magic Users and Thieves.

THE ADVENTURER'S GUILD

Meeting Hall and employment agency for all would-be heroes, the Adventurer's Guild will become your home away from home. This is where you go to have your exploits recorded in the log and to boast with your peers. You can obtain information about who's who in the local area.

The bulletin board is a good place to find out about jobs available and what rewards are posted. Be sure to check out the bulletin board in the Guild hall nearest you for announcements that could further your career.

There is an Adventurer's Guild in nearly every major town just waiting for you to sign in and be counted among the ranks as a 'real' adventurer.

THE FIGHTER

What is a Fighter?

The fighter is the most popular of the adventurer vocations. Simple and straightforward, he views the world as an opportunity to test his strength and courage against the universe. A fighter is one who, when faced with a foe, takes arms against a sea of troubles, and by opposing, ends them. He is the artist whose body is his palette. Exercise is his daily bread. The fighter relishes every battle with any foe, for though he is beaten and blackened and bruised and blemished beyond all recognition, he knows that he is the better for it all.

How do I become a Fighter?

To become a fighter, you must begin by developing your strength and skill with weapons. Your sword will become your right hand (assuming, of course, you are right-handed). Your shield is your lifeguard that plunges before you to interpose itself between you and the wave of horrible, slaving monsters. Physical labour becomes a pleasure, for every ache and pain will remind you of those hard-earned muscles. Encounter each enemy with exuberance, for the experience will be exhilarating as long as it doesn't exterminate you.

How do I fight?

If one wishes to become a fighter, it is wise to obtain a sword and shield at the earliest opportunity. We do not recommend unarmed combat against a monster, as you can be 'dis'-armed rapidly.

Basic sword work consists of the thrust and swing. The thrust is the deft skewer of the opponent's mid-section, quick and to the point with a minimum of mess. The swing, on the other hand, is a slicing motion designed to release as much of the opponent's interior components as possible. While the swing inflicts more damage, the thrust is quicker.

Preference is a matter of personal taste and whether or not you have a strong stomach.

Defence largely depends upon the use of the dodge, block, and parry. While there are those who believe that 'real' fighters do not need such wimpy defensive techniques, most surviving Heroes attest to their effectiveness. Trying to defeat a monster while ignoring the basic defenses usually results in ex-heroes.

Dodge, in theory, is moving out of range of the opponent's weapon. Your agility is a major factor in how well you manage this.

Block is placing the shield between you and the attack designed to lead you to an untimely demise.

Parry is using your sword to prevent the foe's weapon from similarly cleaving your skull. Quick reflexes and practice make block and parry into true lifesavers.

THE MAGIC USER

What is a Magic User?

Master of mystery, propounder of power, intimate of intuition, the Magic User is the intellectual among adventurers. The Magic User must master his mind to mold the mysteries of the ages. Through the use and control of the magical spell, the Magic User can selectively alter the fabric of the universe and create things out of whole cloth.

Spells are usually learned by reading specially created scrolls that brand the spells upon the brain. They can be purchased at speciality shops, gained from kindly old wizards, and frequently found in the oddest places. Scrolls are of no use to those without Magic skill or to those who already know the spell, so the neophyte is encouraged to inquire about scrolls frequently.

Spells are cast by using the magical energy the Magic User stores in his body. This Power pervades the world, but only one trained in the mystical arts can actually absorb it. The amount of energy a spell takes depends upon the potency and duration of the particular spell.

How do I become a Magic User?

To become a Magic User, you must first find a teacher of the craft. Many towns and villages have Magic Users who, for a modest fee, are willing to impart the spark that will ignite the mental light and illuminate the ultimate abilities of the student. Once the mind has

been opened to magic, it can be filled with arcane lore, spells, curses and trivia about obscure creatures that never fails to impress the locals.

Magic Users have a reputation for being mysterious, and much of their time is taken up maintaining this illusion. To this end, mirrors are useful for practicing facial expressions, and a repertoire of moods ranging from 'Haughty disdain for fools who ask stupid questions' (ideal for when you don't know the correct answer) to 'Complete and Utter Concentration So Don't You Dare Disturb Me' (perfect for catching forty winks, particularly if you can master sleep with your eyes open), will come in handy.

To enhance your Magic User reputation, develop your eccentricities. Talking to thin air does wonders for having those around you treat you with respect - after all, they can't be sure you aren't talking to someone they can't see.

Get in the habit of using expressions like: 'I Know the Answer', in deep mysterious tones. Then smile and say nothing. You'll soon have people whispering 'He (or she) must be a Magic User!'

COMMON, EVERYDAY MAGIC SPELLS

For the uninitiated, only a few minor spells are available. These, however, can become quite powerful as the Magic User becomes skilled in their usage. As with all skills, it takes practice to improve a spell, and as with all magic, it takes intelligence to know when a spell is useful.

Zap

Leyden's Latent Llectrical Discharge spell, or as it is more commonly known, the 'Zap', is used chiefly for offensive purposes. The spell is generally placed upon a weapon such as a dagger. When the weapon strikes an opponent, magical energy is released. Thus the spell is used to increase the amount of damage a weapon can do. It can be cast upon the weapon before it is needed, but only one spell can be cast on a weapon at a time. It is also unfortunate, but this must be used in close combat.

Open

This useful little spell is particularly suited for absentminded spellcasters who tend to misplace their keys. Unless an item is designed to be used with the spell, the 'Open' is limited to unlocking simple locks when first learned. With experience, however, the spell can be used to open a variety of closed objects such as doors.

Fetch

Lowenhard's Lariat of Legerdemain or as it is better known, 'Fetch', is a spell to manipulate objects at a distance. Upon casting, this spell creates an energy field around a visible object and brings it to the caster. With a good deal of skill, it can be used to move objects from one place to another. It is limited to small, non-living objects.

Flame Dart

One of the most colourful and popular of spells, the 'Flame Dart' projects a field of magical fire toward an object or thing. The amount of damage produced is directly related to the amount of experience with the spell.

Detect Magic

This spell is used to reveal objects that have spells cast upon them. It can also be used to find things made invisible by spells.

Trigger

R. Rogers' Reactivating Ritual, or 'Trigger' allows the caster to 'set off' operating magical spells. Thus the magic user can avoid damage from magical traps or close doors with a snap of the fingers. This spell is commonly used in Wizard games.

Calm

This spell is used to prevent a combat situation. The 'Calm' spell is cast when first a monster is spotted. The monster is bathed in an aura of 'Mellowness' and pauses for a moment to contemplate the universe and its belly button. The Magic User may thus beat a hasty retreat. It affects only one non-magical creature at a time and is limited at first to minor monsters. With experience, more aggressive creatures can be 'Calmed'. However, do not try this on dragons. It is not practical to cast this in close combat or where aggressive actions have already taken place. For example, if you cast a 'Calm' against a Saurus Rex about to take a bite out of you, the monster generally just calmly eats you.

Dazzle

Erasmus' Razzle Dazzle produces a flash of brilliant magic that temporarily blinds a creature eyeing the magic user. The duration of this effect is determined by the caster's skill in the spell. This spell is quite effective in close combat.

HOW TO PLAY THE MAGE'S MAZE

The most popular entertainment among those of the magical persuasion is a game known as "Mage's Maze," Each Wizard has his own personally customised game environment, suiting his or her peculiar predilections. While each game is this somewhat different, all known examples share certain common features.

The object of Mage's Maze is to enable your game creature to reach the finish point ahead of that of your opponent. Since the creatures are self-willed (and often very wilful), the only way to achieve this is by encouraging your creature to follow a correct route to the finish. This is done by removing obstacles, placing bridges and ladders, and otherwise providing a hospitable path (or by impeding your opponent's creature).

Mage's Maze is played exclusively by casting spells. Popular spells include Trigger, Open, and Fetch. Some variations use additional spells such as Flame Dart, Zap, Darkness and Invisibility.

The 'Trigger' spell generally activates a pre-existing Shape Change spell on your creature. In one popular form of the game, each creature may take on one of several sizes at any given time. Each Trigger spell increases creature size up to some limit, after which the next Trigger switches to the smallest size. Of course, the creatures also interact in various ways – a larger creature may eat a smaller, or like shaped creatures may be attracted to each other.

The 'Open' spell may be used to remove obstacles or open doors in the game environment. The Mage casts Open, then concentrates on the offending obstacle.

'Fetch' is often used to move bridges, ladders, carpets, or other useful objects around the game board. After casting the Fetch spell, the Mage focuses on an object, and must maintain concentration until it has been deposited in the desired location.

'Flame Dart' is sometimes used to create an area of warmth to which the creatures will be attracted. Of course, most spells affect your opponent's creature as well as your own, so caution must be applied in their use.

THE THIEF

What is a Thief?

Sultan of Stealth, Chief of Chicanery, Potentate of Plunder, the Thief is the master of many skills. From subterfuge to housebreaking, Thieves live by their wits. Since the Thief cannot fight as effectively as the Fighter, or cast spells as the Magic User, he seems to be the weakest of adventurers. However, he is also the most powerful of adventurers, for he can get away with murder.

How do I become a Thief?

Agility is an important thing to develop if you intend to pursue the honourable profession of purloining. Most of the skills a thief uses are based on his (or her) grace and dexterity.

There are many schools of thought that teach the skills necessary:

Using Stealth is following the Way of the Rat; a slow cautious scuttle with all senses alert. Climbing is following the Way of the Three-toed Sloth, which ascends above those who seek it and goes where they cannot. Running is the Way of the Cockroach, which pauses first to assess the danger, then runs like mad. Lock Picking is the Way of the Aardvark, which delicately inserts its tongue into the termite's nest to get out the luscious treasure within. Throwing is the Way of the Dive Bomber Beetle, which launches itself into the air and plots a course straight and true until it hits something and bounces off. All of these disciplines must be mastered before you will know the One True Way of the Thief.

You must become one with your lock-pick. This tool can open doors into realms you have only imagined. The Thieves' Toolkit will allow you to see what you have not seen before, and to go where you could not go. Wonders will lie before you, and become your own, for the Art of the Thief is to free others from their need for material possessions and to teach them that inner peace comes not from what you have, but from what you have not. The Way of the Thief is the Way of the Cuckoo Bird which, by laying its eggs in other bird's nests so that it hatches and kicks out all other eggs, reveals that unless you share with others, you have nothing. The Thief is thus the teacher of great knowledge and truth.

What is a Thieves Guild?

To aid the Thief on his never-ending journey for the True Way, The Thieves' Guild was created. This benevolent organisation was formed to give the Thief a chance to socialise among people of like mind without having to watch his purse, for this is the refuge from the petty worries of the world. The Thieves' Guild motto is 'Thou shalt not steal *here*.' This is the place to find those lock-picks and tool kits you crave. Here is where you relieve yourself of another's possessions and fence the items for cash.

How do I find the Thieves' Guild?

Thieves Guilds, due to unfortunate social pressures, are forced to keep a low profile. Unlike the Adventurer's Guild that allows any scum off the street to enter and call himself an adventurer, the Thieves' Guild allows only the true followers of the Way to enter its portals. Thus a series of secret signs has been adopted.

To identify yourself as a Thief, you must make the proper 'Thief Sign'. This consists of placing your thumb upon your nose with the hand held perpendicular to the face and the fingers outspread. You then wiggle your fingers while focusing your eyes on your thumb and patting your belly with the other hand. This is the proper way to greet a fellow follower and still retain your pocket money.

When searching a strange town for the Thieves' Guild, it is wisest not to be too obvious about it. Asking the sheriff where you can find the local Thieves' Guild will at the very least

make him suspicious of you and quite possibly get you thrown into the local hoosegow. Most local thieves will know the location of their guild, so give them the sign and they'll give you what you are asking for. Remember to find out the password, for the Guild wishes to discourage casual inquirers and spies. Attempting to enter the Thieves' Guild without the password is like picking a fight with a Troll; it's easily done, but you'll be done in easily.

HOW TO MAKE FRIENDS AND INFLUENCE IMPORTANT PEOPLE

Knowing who to know is crucial for the aspiring Hero. Here are examples of some of the types of people you are likely to meet, and ways in which you will need to deal with them:

Rulers

While the majority of Adventurers never get to meet the ruler of the land they are in, nevertheless their lives are directly affected by him or her. Rulers, be they Kings or Queens, Dukes, Lords or Sultans, have a profound impact upon their environment. A good ruler keeps his lands free from monsters, his people safe from brigands, and his adventurers very bored. It is hard to be a Hero in such a place. A bad ruler, on the other hand, neglects to maintain a routine rout of monsters, ceases to retain a trained militia to break up the bad guys, and in short, allows his (or her) kingdom (or queendom), castle, domain, holdings, or empire to go to pot. This is where real Heroes are made.

Wizards

Wizards and other Magic Users should be treated with respect. Even though they may be testy and temperamental, weird and wicked, or silly and simple, it is best to keep one's calm and be polite. It is better than being a toad.

Peace Officers

Sheriffs, militia, constables, and cops are also good people to be polite towards. It is hard to be a Hero from inside the local dungeon.

Healers

Heroes are constantly undergoing intense and extensive physical damage during the course of an adventure. Healing Potions help restore vital body parts and ease the pain. Healers are a major source of Healing Potions. Never annoy a Healer unless you are covered by a good health insurance plan.

Guildmasters

Guildmasters are a useful resource for adventurers. Guildmasters usually are retired local adventurers and know much about the region. They usually can give information and advice about the local monsters.

Innkeepers

In order to recover from a hard day of adventuring, there is nothing better than a nice warm meal and a snuggly bed. Innkeepers are quite capable of exacting vengeance upon a rude adventurer, whether by moldy bread and uncooked stew or by the bedbugs, so it is best not to perturb them.

Shopkeepers

Shopkeepers and merchants are good sources for needed equipment.

MAGICAL CREATURES

There abounds in this land a wide variety of strange, intelligent creatures, some of which have or use magic. It is sometimes hard to tell monsters from magical creatures since some monsters are magical. Magical Creatures include fairies, Faery Folk, Shapechangers, Dryads and enchanted humans. They all tend to be powerful so it is recommended that adventurers approach strange creatures with caution.

FAMOUS MONSTERS OF ADVENTURELAND

What would a Hero do without some horrible monster ravaging the countryside, devouring large farm animals, depopulating the peasants, and causing insurance rates to go up? Monsters are the stuff that Heroes are made of. After all, it is very difficult to rescue damsels unless they are distressed.

What is a Monster?

Razer of rulers, annihilator of adventurers, bane of insurance salesmen; monsters come in many colours, shapes and sizes. The best way to determine whether a creature is indeed a monster is to observe it carefully in its natural habitat. Here are some warning signs that could indicate a tendency to being a monster:

- 1) Oozes green ichor that shrivels plants, corrodes metal, and smells like rotten turnips
- 2) Eats people with its mouth full
- 3) Collects half-eaten corpses
- 4) Drools, gibbers and slavers
- 5) Attacks first and asks questions later
- 6) Twitches its tentacles in anticipation of torturing tourists
- 7) Will not eat his spinach

Of course, this makes it difficult to tell a monster from your average adventurer. An easy rule of thumb is this – if a creature attacks, kill it – and call it a monster afterwards.

THE HUMANOIDS

Goblins

Goblins are short, squatty creatures living in large colonies underground. Although they seem cowardly at first encounter, they tend to observe an adventurer and assess his weaknesses. Once they regain their courage, they tend to gang up on the unsuspecting hero. It is not advisable to go exploring a goblin hole unless accompanied by a party of Dwarves.

Kobolds

Kobolds are distant relatives of dwarves, although neither will admit it. They live in caves deep underground and shun sunlight and outsiders. Small and spindly, they do not fight very well. However, they can be powerful magic users and enchanter, so it is best to be cautious around them.

Goons

Goons are semi-domesticated relatives of ogres. Not actually a monster unless you make them mad, Goons are large, ugly, and rather dumb. With patience, kindness, and five years of extensive training, they can be housebroken.

Giants

Giants come in many varieties and sizes. They can be highly intelligent or very stupid, extremely cultured or pure brute, patient and gentle or likely to tear off your leg at the slightest provocation. Always use caution when dealing with Giants.

Minotaurs

Minotaurs are half-man, half-bovine creatures of great strength. They tend to be extremely bull-headed and charge ahead whenever they see red. Some do, however, take more after the human side of the family. When intelligence combines with this sheer brute force, you have a foe worthy of a Hero's skills.

Trolls

Large, sly, and generally nasty, the common northern hemisphere Troll is extremely sensitive to sunlight, so he lives in dark places and travels mainly at night. The skin of a Troll is like heavy armour and resists damage from weapons and fire. Unfortunately, the common southern hemisphere Troll, while not as tough as his cousin, has a disgusting habit of rapid regeneration and can heal wounds almost as quickly as a Hero can make them. Fire prevents such regeneration. In general, it is always wise to know which hemisphere one is in when dealing with Trolls. The beard of a Troll is frequently used in making potions.

Ogres

Ogres are big, ugly and stupid. They are also very strong and aggressive. Their hobbies include crunching bones and smashing skulls. They tend to carry around their prized possessions in chests. It is not clear where the chests come from, why Ogres get them, or how Ogres even open chests. These are topics of heated debate among scholars.

THE INHUMANOIDS

Saurus

Creatures of enormous appetites and very little brain, Sauruses tend to do a lot of running around. The Saurus is scaly and lizard-like with highly developed hind quarters upon which it runs, and small, under-developed front legs used to grasp food. Its large mouth is filled with sharp teeth. Despite its fearsome appearance, it is remarkably easily defeated by the seasoned adventurer.

Mantray

Assumed to be of magical origin, the Mantray has the abilities of camouflage, flight, and controlled lightning. Resembling a cross between a Manta Ray and a Sting Ray, it lives in forested areas where it conceals itself upon the ground, awaiting the unwary.

Moose

A moose is a large, ungainly creature with great antlers. It is prized by trophy hunters and as a result is oversensitive about losing its head. It is therefore extremely temperamental, and has a wicked bite.

Bear

A hungry or angry bear can be a fierce opponent. A quick swipe of sharp claws can make mincemeat of the average adventurer. A bear standing on its hind legs is obviously a bear to beware.

Griffin

This cross between a lion and an eagle is usually found in the more arid regions around mountainous areas, but an occasional griffin has been spotted as far north as Spielberg Valley. The mobility of flight adds to the danger from the knife-edged claws and beak. The Griffin has a curious affinity for mock turtles.

Cheetaur

The Cheetaur is noted for its speed and cunning. The cat-like creature with a humanoid torso has a deadly slashing combination of claws and bite. The northern variety is more panther-like and slower at running than its slender southern cousin, but retains its swiftness in attack. Fortunately for the local inhabitants, Cheetaurs never prosper in the colder regions.

Saurus Rex

This monster resembles a saurus on steroids. Recommended strategy for encounters: Run away.

Dragons

Avoid entirely unless you are already a certified Hero.

THE UNDEAD

Skeletons and Zombies

Animated skeletons, although rather disconcerting, are seldom a real threat to a seasoned adventurer. Assuming, of course, that the adventurer has more in his skull than the skeleton.

The Zombie is an animated corpse that shambles along trailing bits of decomposed flesh and extremities. Disgusting and extremely smelly, they are difficult to kill, being already dead. The Zombies' annual convention is known as a Jamboree.

Floating Spirits, Ghosts, Spectres, and Wraiths

Floating Spirits are a minor sort of ghost caused by desecrated graves. Although they are graceful and even strangely attractive, they can draw out the life from any unfortunate who wanders into a graveyard at night without magical protection. Undead Unguent is commonly used to repel floating spirits and is usually available at the local healer or apothecary.

Ghosts, Spectres and Wraiths can be easily identified by the feelings of intense cold and fear that immediately proceeds their appearance. They should be avoided at all cost unless the adventurer is a Wizard-class Magic User or a Paladin-level Hero.

THE UNKNOWN

Night Gaunts

No one is certain just what these creatures look like since those who have met Night Gaunts are dead. Adventurers should be cautioned against sleeping in unprotected wilderness areas at night because the Night Gaunts'll get ya if ya don't watch out.

QUEST FOR GLORY

COMMENT DEVENIR UN HEROS

VOUS VOULEZ DEVENIR UN HEROS ?

Prenez une minute pour effectuer ce test et vérifier si vous possédez le potentiel pour vous inscrire aux célèbres cours d'aventuriers par correspondance pour devenir un héros :

Vous dînez en compagnie d'un sorcier puissant et influant qui est en train de se moquer des aventuriers aux gros bras. Vous :

A. Tuez ce sorcier et perturbez l'équilibre magique de tout l'Univers en brisant le sort qu'il avait jeté sur un volcan pour l'empêcher d'entrer en éruption et de déverser des torrents de lave sur la ville voisine.

B. Faites semblant de ne rien entendre et passez le sel.

Vous seriez surpris du nombre de soi-disant héros qui choisissent la solution A. Mais nous, aux célèbres cours d'aventuriers par correspondance pour héros, nous savons que la bonne réponse est bien évidemment C. Vous pouvez devenir un membre utile et productif de la communauté des héros tout simplement en suivant ce cours : "Comment devenir un héros".

LE HEROS

Définition du héros

Devenir un héros représente le rêve de tout aventurier. Un héros doit être digne de confiance, loyal, serviable, amical, courtois, bon, obéissant, joyeux, économe, courageux, propre et respectueux. Qu'il soit guerrier ou sorcier, voleur ou homme, il est désiré par toutes les femmes et envié de tous les hommes.

Comment devenir un héros

Avant de devenir un héros, il faut tout d'abord être un aventurier. Les aventuriers sont le plus souvent des guerriers, des magiciens ou des voleurs.

LA CONFRERIE DES AVENTURIERS

Agence pour l'emploi et lieu de rencontre pour tous nos héros en herbe, la confrérie représente votre deuxième famille. C'est l'endroit où vous allez faire enregistrer vos exploits et où vous vous gaussez avec vos collègues. Vous pouvez aussi y obtenir des informations sur les personnalités de la région.

Le panneau d'affichage de la confrérie publie des offres d'emploi accompagnées du montant des récompenses. Lisez le panneau dans les locaux de la confrérie la plus proche de chez vous au cas où vous trouveriez une annonce bénéfique à votre carrière.

Vous trouverez une confrérie dans chaque grande ville pour vous inscrire et être considéré comme un véritable aventurier.

LE GUERRIER

Définition du guerrier

Le guerrier représente la catégorie d'aventuriers la plus populaire. D'une nature directe et simple, il considère le monde comme un terrain pour tester sa force et son courage contre les forces de l'Univers. Un guerrier est un homme qui n'hésite pas à prendre les armes et à risquer sa vie pour combattre l'ennemi envers et contre tout. Il est l'artiste et son corps représente sa palette. L'exercice physique est son pain quotidien. Le guerrier se délecte de tout combat, malgré les coups, les bleus, les affronts, car il sait qu'il en sortira vainqueur.

Comment devenir un guerrier

Pour devenir un guerrier, vous devez développer votre force et votre dextérité au maniement des armes. Votre épée deviendra votre bras droit (si vous êtes droitier, bien évidemment). Votre bouclier incarne votre protecteur qui s'interpose entre vous et la horde d'horribles monstres. L'activité physique est un plaisir, chaque douleur, peine rend ces muscles, chèrement gagnés, précieux. Affrontez l'ennemi avec panache et le combat sera source de plaisir, tant que vous serez en vie.

Comment combattre

Si vous voulez devenir un guerrier, il est sage de vous procurer une épée et un bouclier très rapidement. Il est fortement déconseillé de combattre sans armes contre les gros monstres car vous ne ferez pas long feu.

Les deux coups suivants peuvent vous permettre d'avoir raison de votre ennemi. Le coup de pointe consiste à embrocher votre adversaire, cette solution est radicale et propre. Le coup de tranchant est destiné à faire sortir ses tripes. Si le deuxième coup est sans merci, le premier est plus rapide : tout dépend de votre sensibilité.

Votre défense repose sur les esquives, les arrêts et les parades. Si certains casse-cou considèrent ces techniques comme des méthodes de fillettes, les véritables héros reconnaissent leur efficacité. Vous pouvez perdre votre statut de héros en ignorant ces techniques de base.

Esquive : manière d'éviter un coup d'un déplacement rapide du corps. L'efficacité de cette technique repose sur votre agilité.

Arrêt : manière d'éviter un coup en plaçant le bouclier entre vous et l'adversaire.

Parade : manière d'éviter de se faire couper la tête en utilisant votre épée comme défense. Avec de bons réflexes, l'arrêt et la parade peuvent vous sauver la vie.

LE SORCIER

Définition du sorcier

Maître du mystère, des poudres magiques et de l'intuition, le sorcier appartient à la catégorie des aventuriers intellectuels. Il doit maîtriser son esprit afin de percer les mystères du temps. Par l'entremise de sorts, il peut modifier la trame de l'Univers et créer des objets à partir d'une étoffe.

Vous pouvez apprendre des sorts en lisant des parchemins spécialement créés à cet effet qui les gravent dans la mémoire. De vieux sorciers les ont donnés à des magasins spéciaux que vous pouvez trouver dans des endroits bizarres. Les parchemins sont inutilisables sans prédisposition à la magie ou aux sorciers qui les connaissent déjà. Nous recommandons donc aux néophytes de s'en enquérir fréquemment.

Le sorcier jette un sort en utilisant l'énergie magique contenue dans son corps. Cette énergie plane partout mais seul un adepte du mysticisme peut l'absorber. La quantité d'énergie consommée par un sort dépend de sa portée et de sa durée.

Comment devenir un sorcier

Pour devenir un sorcier, il vous faut d'abord vous trouver un maître. Dans de nombreux villages et villes vivent des sorciers qui sont prêts, moyennant une modeste rétribution, à se départir de quelques unes de leurs connaissances pour éclairer l'esprit d'un étudiant. Une fois que votre esprit s'est ouvert à la magie, il peut être rempli de coutumes ancestrales, de sorts, de malédictions et d'autres bagatelles sur de sombres créatures pour faire effet sur les autochtones.

Les sorciers ont la réputation d'être des hommes mystérieux et ils passent la plupart de leur temps à entretenir cette illusion. Il est donc utile de travailler des expressions du visage dans le miroir, ainsi que des humeurs allant du "mépris total devant des questions stupides" (idéales lorsque vous ne connaissez pas les réponses) à la "concentration profonde qui signifie ne pas déranger" (parfait pour expliquer la fermeture irrésistible des paupières surtout si vous ne pouvez pas dormir les yeux ouverts) qui peuvent s'avérer précieuses. Pour améliorer votre réputation de sorcier, développez vos propres petits tours. Parlez au vent pour que les personnes de votre entourage vous traitent avec respect : ils peuvent penser que vous parlez avec un être invisible.

Habituez-vous à utiliser des expressions telles que "Je connais la réponse" d'une voix profonde et mystérieuse, puis souriez et gardez le silence. Rapidement les gens murmureront sur votre passage "C'est un sorcier".

PETITS SORTS DE TOUS LES JOURS

Seuls quelques petits sorts sont disponibles pour les néophytes. Cependant leur portée peut s'accroître proportionnellement à votre expérience. Comme avec tout art, il faut pratiquer pour améliorer la qualité du sortilège et comme pour la magie, il faut de l'intelligence pour savoir quand lancer un sort.

Zap (Vlan !)

Le sort de Décharge Zélectrique de Leyden, plus connu sous la dénomination commune de Zap, est utilisé à dessein offensif. Ce sort est généralement jeté sur une arme telle qu'un poignard. Une fois qu'il a blessé un ennemi, il relâche son énergie magique qui augmente les dommages causés. Vous ne disposez que d'un sort par arme qui doit être jeté avant son utilisation. Ce sort n'est valable que pour des combats rapprochés.

Open (Ouvrir)

Ce sort est particulièrement pratique pour les sorciers écervelés qui égarent souvent leurs clefs. A moins qu'un objet ne soit destiné à fonctionner avec le sort, "Open" ouvre dans un premier temps des serrures. Avec de l'expérience, le sort peut être utilisé pour ouvrir des objets fermés tels que des portes.

Fetch (Récupérer)

Le lassot lowenhardien de Legerdemain, plus connu sous la dénomination de "Fetch", est un sort pour utiliser des objets à distance. Il crée un champ d'énergie autour d'un objet et l'amène au lanceur de sort. Avec beaucoup d'expérience, vous pouvez déplacer des objets d'un endroit à l'autre. Ce sort s'applique à de petits objets inanimés.

Flame Dart (Flèche enflammée)

L'un des sorts les plus populaires, "Flame Dart" produit un champ de feu magique dirigé vers un objet ou une chose. La gravité des dommages est proportionnelle à votre expérience.

Detect Magic (Détecter de la magie)

Ce sort permet d'identifier des objets ensorcelés. Il peut aussi être utilisé pour révéler des objets invisibles.

Trigger (Provoquer)

Le rituel réactivant de R. Roger ou "Trigger" permet au sorcier de déclencher des sorts. Il peut donc éviter des pièges magiques ou fermer des portes en un claquement de doigts. Ce sort est communément utilisé dans les jeux de sorciers.

Calm (Calmer)

Ce sort est utilisé pour empêcher un combat. Lorsque le monstre est en vue, ce sort enveloppe la créature dans une atmosphère de douceur qui s'arrête un instant pour contempler l'Univers et son nombril. Pendant ce temps le sorcier en profite pour s'éloigner. Ce sort est applicable sur une seule créature non magique à la fois et ne concerne que les petits monstres. Avec de l'expérience, vous pouvez l'utiliser sur des monstres plus imposants mais surtout pas sur des dragons. Ce sort n'est pas conçu pour être utilisé dans des combats rapprochés ou lorsque l'attaque a déjà commencé. Par exemple, si vous jetez un "Calm" contre un saurus roi qui s'apprête à vous déchiquter, le monstre ne fera que vous manger calmement.

Dazzle (Eblouir)

Ce sort d'Erasmus produit un éclair de magie lumineuse qui aveugle momentanément la créature. La durée de ce sort est proportionnelle à l'expérience du sorcier. Il est d'une efficacité redoutable lors de combats rapprochés.

COMMENT JOUER AU LABYRINTHE DU MAGE

Le jeu de magie le plus populaire s'appelle "le labyrinthe du mage". Chaque mage possède son propre environnement de jeu personnalisé, adapté à ses goûts. Bien que tous les jeux soient différents, tous les exemples connus partagent des caractéristiques communes.

Le but du labyrinthe du mage est de permettre à la créature du jeu de franchir la ligne d'arrivée avant celle de votre adversaire. Les créatures étant autonomes, la seule façon de terminer le jeu est d'encourager votre créature à suivre le chemin menant à la victoire en éliminant des obstacles, en plaçant des ponts, des échelles et d'une façon générale en dégageant le terrain (ou en entravant la créature de votre adversaire).

Vous pouvez jouer au labyrinthe du mage en jetant uniquement des sorts, tels que "Trigger" (Provoquer), "Open" (Ouvrir) et "Fetch" (Récupérer). Certains jeux utilisent aussi "Flame Dart" (Flèche enflammée), "Zap" (Vlan !), "Darkness" (Ténèbres) et "Invisibility" (Invisibilité).

Le sort "Trigger" active généralement un sort existant qui métamorphose votre créature. Chacune d'entre elles peut revêtir diverses tailles à tout moment. Ces sorts augmentent la taille de la créature jusqu'à un certain point après lequel le sort suivant la ramène à sa taille la plus petite. Les créatures sont interactives : une grande créature peut manger une petite ou des créatures semblables peuvent éprouver une attirance mutuelle.

Le sort "Open" permet de supprimer des obstacles ou d'ouvrir des portes dans l'environnement du jeu. Le mage jette le sort et ensuite se concentre sur l'obstacle en question.

"Fetch" est souvent utilisé pour déplacer ponts, échelles, tapis ou autre objet utile sur la surface de jeu. Une fois le sort jeté, le mage se concentre sur un objet jusqu'à ce que le sort l'ait atteint.

"Flame Dart" est parfois utilisé pour attirer les créatures en créant une zone de chaleur. Méfiez-vous car si la plupart des créatures de votre adversaire sont attirées, les vôtres ne font pas exception.

LE VOLEUR

Définition du voleur

Le roi de la malice, de la chicane et du pillage, le voleur possède plusieurs qualités. Du subterfuge au cambriolage, l'intelligence est capitale. Le voleur ne peut pas se battre aussi

bien que le guerrier ou jeter des sorts comme le magicien et il semble être le moins bien paré des aventuriers. Cependant, il est l'aventurier le plus puissant car il peut commettre des crimes.

Comment devenir un voleur

L'agilité, la grâce et la dextérité sont des qualités essentielles si vous souhaitez devenir membre de cette honorable profession. Il existe de nombreuses écoles de pensée dispensant ces qualités :

Repérer signifie suivre la voie du Rat : une course prudente avec tous les sens en éveil. Grimper signifie suivre la voie du Paresseux à trois orteils qui se trouve hors de portée de ceux qui le cherchent. Courir signifie suivre la voie du Cafard qui s'arrête pour estimer le danger puis se met à courir comme un fou. S'approprier signifie suivre la voie du Tapir qui plonge son nez délicatement dans la termitière et se régale d'un festin délectable. Tomber signifie suivre la voie de l'Aigle qui fonce en piqué sur ses proies et remonte dans les airs. Toutes ces qualités doivent être acquises pour passer maître dans l'art du vol.

Le voleur doit devenir le roi du crochetage. Cet outil peut vous ouvrir les portes de royaumes merveilleux. La boîte à outils du voleur vous permet de voir ce que vous n'avez jamais vu et d'aller dans des endroits auparavant infranchissable. Des merveilles seront bientôt en votre possession car l'art du voleur consiste à libérer certains êtres des possessions matérielles et de leur enseigner cette paix intérieure qui provient non pas de ce que vous avez mais de ce que vous n'avez pas. La méthode du voleur est celle du coucou qui pond ces œufs dans le nid d'autres oiseaux en le débarrassant au préalable ses autres œufs. Cela signifie que vous n'avez rien à moins de le partager avec d'autres. Le voleur est donc détenteur de savoir et de vérité.

Définition de la confrérie des voleurs

Le but de la confrérie des voleurs est d'aider les voleurs dans leur voyage initiatique vers la connaissance. Cette organisation bénévole, au-dessus de la basse réalité de ce monde, permet au voleur de se faire des amis parmi les siens sans avoir à se préoccuper de son porte-monnaie. Le credo de la confrérie des voleurs est "Tu ne voleras point *ic!*". Vous pouvez y trouver de précieux crochets et outils et marchander les objets volés pour de l'argent.

Comment trouver la confrérie des voleurs

La confrérie, dû à la morale dominante, ne peut s'afficher ouvertement. Contrairement à la confrérie des aventuriers qui permet à tout minable de devenir membre et de se faire appeler un aventurier, notre confrérie n'accepte que les voleurs confirmés. Par conséquent une série de signes secrets ont été créés.

Pour vous faire reconnaître comme voleur, vous devez faire le signe correct qui consiste à placer le pouce sur le nez avec la main perpendiculairement au visage et les doigts écartés. Puis remuez vos doigts, les yeux fixés sur votre pouce et en tapotant votre ventre de l'autre main.

Lorsque vous recherchez la confrérie dans une ville inconnue, restez discret. Le shérif est la dernière personne auprès de laquelle vous renseigner car vous éveillerez ses soupçons et risquez de vous retrouver en cabane. La plupart des voleurs locaux connaissent l'adresse de la confrérie et il vous suffit de faire le signe pour qu'ils vous la donnent. N'oubliez pas de trouver le mot de passe car la confrérie décourage les espions et les curieux. Rentrer dans la confrérie sans le mot de passe équivaut à se battre avec un troll : c'est un combat facile mais vous pouvez perdre aussi facilement.

COMMENT SYMPATHISER AVEC LES PERSONNAGES IMPORTANTS ET LES INFLUENCER

Il est essentiel d'avoir des relations pour devenir un héros. Au cours du jeu, vous serez amené à rencontrer les types de personnes suivantes et à traiter avec elles.

Dirigeants

Bien que la plupart des aventuriers ne rencontrent pas le dirigeant du pays qu'ils visitent, celui-ci peut exercer une influence directe sur leur vie. Les gouvernants, qu'ils soient rois, reines, ducs, seigneurs ou sultans, exercent un effet décisif sur ce qui les entoure. Un bon dirigeant écarte les monstres de son domaine, protège ses sujets des brigands et ennuit profondément ses aventuriers. Il est alors difficile de devenir un héros dans un tel pays. En revanche, un mauvais dirigeant ne se soucie pas de se débarrasser régulièrement des monstres, de maintenir une milice bien entraînée pour punir les méchants. En un mot, il néglige son royaume, château, domaine ou empire. C'est là que les véritables héros se forgent.

Sorciers

Vous devez traiter les sorciers et autres magiciens avec respect. Même s'ils sont irritables et caractériels, étranges et pervers, simples ou stupides, vous devez garder votre sang froid et rester poli, sous peine d'être changé en crapaud.

Gardiens de la paix

Vous feriez bien également de rester poli avec les shérifs, commissaires, policiers et miliciens. Il est assez difficile de devenir un héros du fond d'une cellule.

Guérisseurs

Au cours de leurs péripéties, les aventuriers subissent constamment des blessures. Les remèdes permettent de guérir les parties vitales du corps et de soulager la douleur. Or, les guérisseurs sont les principaux fournisseurs de remèdes. Ne les contrariez que si vous avez souscrit à une bonne assurance maladie.

Maîtres de confrérie

Ils sont généralement très utiles aux aventuriers. Ce sont eux-mêmes des aventuriers à la retraite qui connaissent bien la région pour y être nés. En général, ils donnent de précieux renseignements et conseils sur les monstres des environs.

Taverniers

Rien de tel qu'un bon repas et qu'un lit douillet pour récupérer d'une rude journée d'aventures. Les taverniers peuvent facilement se venger d'un aventurier grossier en lui donnant du pain moisi, un ragoût pas cuit ou des puces dans son lit. Vous avez saisi le message.

Commerçants

Les commerçants sont là pour vous fournir l'équipement nécessaire.

CREATURES MAGIQUES

Ce pays regorge de créatures étranges et intelligentes, certaines possédant ou utilisant des pouvoirs magiques. Il est parfois difficile de distinguer les créatures magiques des monstres, car certains d'entre eux ont aussi des pouvoirs magiques. On recense parmi les créatures magiques fées, magiciens, transformateurs, dryades et enchanteurs. Ils sont tous puissants, c'est pourquoi approchez-les prudemment.

CELEBRES MONSTRES DU PAYS DES AVENTURES

Que deviendraient les héros sans monstres dévastateurs, dévorant le bétail, massacrant les paysans et faisant monter en flèche le coût des polices d'assurance ? Sans monstres pas de héros. Après tout, il est bien difficile de sauver des demoiselles si elles ne sont pas en détresse.

Définition du monstre

Détrôneurs de dirigeants, annihilateurs d'aventuriers, bannisseurs de représentants d'assurances, les monstres sont disponibles dans toutes les couleurs, toutes les formes et toutes les tailles. Le meilleur moyen de déterminer si vous avez affaire à un monstre est de l'observer dans son habitat naturel. Les signes révélateurs de la présence d'un monstre sont les suivants :

- 1) Sécrète un fiel vert qui flétrit les plantes, corrode les métaux et empeste comme le navet pourri.
- 2) Dévore les gens goulûment.
- 3) Collectionne les cadavres dévorés à moitié.
- 4) Bave, suinte et dégouline.
- 5) Passe à l'attaque avant de poser les questions.
- 6) Agite ses tentacules dans l'attente de torturer les touristes.
- 7) Refuse catégoriquement de manger ses épinards.

Evidemment, il est difficile de discerner un monstre d'un aventurier moyen. Voici donc un principe de base : si une créature attaque, tuez-la, et dites qu'il s'agissait d'un monstre.

HUMANOIDES

Lutins

Les lutins sont de petites créatures trapues vivant sous terre en larges colonies. Peureux à première vue, ils observent les aventuriers pour découvrir leurs faiblesses. Quand ils ont retrouvé leur courage, ils ont tendance à attaquer en masse le héros insoupçonné. Il est donc déconseillé d'explorer la tanière des lutins sans être accompagné par une bande de nains.

Kobolds

Les kobolds sont des cousins éloignés des nains, bien que les deux parties s'en défendent. Ils habitent des grottes souterraines et fuient la lumière du soleil autant que les étrangers. Petits et chétifs, ils ne sont pas doués au combat. Cependant, ce sont de redoutables magiciens et enchanteurs dont vous devez vous méfier.

Goons

Les goons sont les cousins semi-domestiqués des ogres. Caractérisés par leur stature imposante, leur laideur et leur stupidité, ils ne sont pas vraiment des monstres à moins de les rendre furieux. Avec patience, douceur et un apprentissage intensif de cinq ans, ils peuvent être domestiqués.

Géants

Il existe de nombreuses variétés et tailles de géants. Ils peuvent être très intelligents ou extrêmement stupides, parfaitement cultivés ou totalement rustres, très patients et gentils ou prêts à vous arracher une jambe à la moindre provocation. Faites preuve d'une extrême prudence quand vous avez affaire à un géant.

Minotaures

Les minotaures sont des créatures mi-hommes, mi-taureaux d'une très grande force. Ils tendent à charger dès que leur œil bovin voit rouge. Cependant, certains d'entre eux semblent tenir plus de leur parent humain. Quand l'intelligence s'allie à la force pure et dure, vous obtenez un ennemi digne d'un vrai héros.

Trolls

Corpulent, rusé et généralement méchant, le troll commun de l'hémisphère nord est extrêmement sensible à la lumière du soleil et vit par conséquent dans l'obscurité et se déplace de nuit. Sa peau ressemble à une dure carapace capable de résister aux coups de feu et aux flammes. Le troll commun de l'hémisphère sud est moins résistant que son cousin du nord mais se caractérise par la curieuse habitude de se régénérer rapidement et de guérir ses blessures presque aussi vite qu'un héros les inflige. En revanche, le feu entrave cette régénération. En général, il est préférable de savoir dans quel hémisphère vous vous trouvez quand vous rencontrez un troll. La barbe des trolls est un ingrédient courant dans la préparation des potions.

Ogres

Les ogres sont non seulement grands, laids et stupides, mais aussi très forts et agressifs. Un de leurs passe-temps consiste à briser les os et à écraser les crânes. Ils transportent généralement leurs biens précieux avec eux dans des coffres. On ne connaît pas très bien l'origine de ces coffres, la raison pour laquelle les Ogres les transportent, ni même s'ils en connaissent le mode d'ouverture. Ces incertitudes alimentent une intense polémique parmi les chercheurs.

INHUMANOIDES

Saurus

D'un appétit féroce et d'une intelligence inexistante, les saurus aiment beaucoup la course à pied. Couverts d'écailles, semblables aux lézards, les saurus possèdent de puissants membres postérieurs parfaitement adaptés à la course, et des membres antérieurs sous-développés leur permettant de saisir leur nourriture. Leur large gueule est équipée de dents acérées. En dépit de leur apparence repoussante, ils sont facilement vaincus par l'aventurier expérimenté.

Raie mante

D'origine présumée magique, la raie mante a la faculté de se camoufler, de voler et de commander la foudre. Croisement entre la raie manta et la raie pastenague, elle vit dans les zones boisées où elle peut se dissimuler sur le sol et attendre les promeneurs imprudents.

Elan

L'élan est un animal disgracieux aux bois et à la taille impressionnants. Il est un trophée très prisé des chasseurs et par conséquent montre une propension très nette à perdre la tête. L'élan est par conséquent instable et se caractérise par sa morsure vicieuse.

Ours

Un ours furieux ou affamé s'avère être un ennemi redoutable. Un coup de patte aux griffes acérées peut réduire en chair à saucisse l'aventurier moyen. Méfiez-vous de l'ours dressé sur ses pattes.

Griffon

Issu d'un croisement entre un lion et un aigle, cet animal vit généralement dans les régions arides à proximité de zones montagneuses, mais on en a déjà repéré un dans la vallée nordique du Spielbourg. Sa mobilité en vol ajoute encore au danger que représentent ses griffes acérées et son bec puissant. Le griffon présente une étrange affinité pour les fausses tortues.

Chimpantaure

Le chimpantaure se caractérise par sa vitesse et sa malice. Cette créature féline au torse humain est munie de griffes et de dents mortelles pour la chasse. Semblable à la panthère, l'espèce vivant dans le Nord est plus lente que ses congénères élanés du Sud, tout en conservant son agilité à l'attaque. Fort heureusement pour les habitants des régions nordiques, le chimpantaure ne prospère pas dans un climat froid.

Saurus roi

Ce monstre ressemble à un saurus élevé aux hormones. Stratégie conseillée en cas de face à face avec un saurus roi : prendre ses jambes à son cou.

Dragons

A éviter impérativement à moins d'être un héros reconnu et certifié.

MORTS VIVANTS

Squelettes et zombies

Bien qu'assez déconcertants, les squelettes animés ne constituent jamais une véritable menace pour un aventurier expérimenté. En admettant, évidemment, que l'aventurier en ait plus dans le crâne que le squelette.

Les zombies sont des corps animés qui se déplacent fébrilement en traînant des lambeaux de chair en décomposition derrière eux. Répugnants par l'aspect et l'odeur, ils sont difficiles à tuer, puisque déjà morts. Les zombies se réunissent une fois l'an en une grande convention appelée Jamborée.

Esprits flottants, fantômes, spectres et apparitions

Les esprits flottants constituent une souche assez mineure de fantômes délogés de leurs tombes. Gracieux et curieusement attirants, ils peuvent néanmoins prendre la vie de tout malheureux qui viendrait à traverser le cimetière la nuit sans protection magique.

L'onguent des morts vivants est couramment utilisé comme fantômifuge et est disponible chez votre guérisseur ou apothicaire.

On identifie aisément fantômes, spectres et apparitions par le sentiment de froid et de peur intense qui précède leur venue. Vous devez les éviter comme la mort à moins d'être un sorcier ou un héros.

INCONNU

Créatures émaciées nocturnes

Personne ne sait précisément à quoi ressemblent ces créatures puisque ceux qui les ont vues en sont morts. Vous devez être conscients qu'il est dangereux de dormir dans des régions sauvages non protégées car elles vous mangeront si vous ne faites pas gaffe.

QUEST FOR GLORY

WIE MAN EIN HELD WIRD

SIE WOLLEN ALSO EIN HELD SEIN ...

Machen Sie diesen einfachen, nur eine Minute dauernden Test, um herauszufinden, ob Sie das Zeug zu einem Studenten der berühmten Abenteuerer-Fernschule haben:

Sie sind beim Abendessen mit einem mächtigen und einflußreichen Zauberer, der unhöfliche Bemerkungen über „Abenteurer mit einem Erbsenhirn“ macht. Werden Sie

- A. den Zauberer töten und das magische Gleichgewicht des gesamten Universums zerstören, da sein Zauberspruch einen Vulkanausbruch verhindert, dessen Lavaströme sich danach in eine nahegelegene friedliche Stadt ergießen werden.
- B. seine Bemerkungen überhören und ihm das Salz reichen.

Sie würden staunen, wie viele Mächtgern-Helden die erste Lösung wählen würden. Aber hier an der berühmten Abenteuerer-Fernschule wissen wir, daß die zutreffende Antwort – natürlich – C lauten sollte. Auch Sie können ein nützliches und produktives Mitglied der Heldengemeinschaft werden, indem Sie diesen einfachen Kursus in „Wie man ein Held wird“ belegen.

DER HELD

Was ist ein Held?

Held ist der Titel, auf den alle Abenteuerer hinarbeiten. Ein Held muß vertrauenswürdig sein, hilfreich, freundlich, höflich, nett, gehorsam, fröhlich, sparsam, tapfer, anständig und ehrfürchtig. Ob Kämpfer, Zauberer, Dieb oder Lebenskünstler, der Held ist der Traum aller Frauen und der Neid aller Männer.

Wie werde ich ein Held?

Um ein Held zu werden, müssen Sie zuerst ein Abenteuerer werden. Abenteuerer sind meist Kämpfer, Zauberkundige oder Diebe.

DIE ABENTEUERER-ZUNFT

Die Abenteuerer-Zunft ist Treffpunkt und Arbeitsvermittlung aller Mächtgern-Helden und wird Ihre zweite Heimat werden. Hier werden Ihre Erfolge verzeichnet, und hier werden Sie mit Ihren Taten bei Ihren Kollegen prahlen können. Hier erhalten Sie auch Auskünfte über Personen in Ihrer Umgebung.

Am Schwarzen Brett finden Sie alles über mögliche Aufträge und Belohnungen.

Erkundigen Sie sich auch in der nächstgelegenen Zunft nach Ankündigen, die sich auf Ihre Karriere positiv auswirken könnten.

Abenteurer-Zünfte, wo Sie sich überall einschreiben können, gibt es in fast allen größeren Städten, und dann gehören Sie zu den „richtigen“ Abenteuerern.

DER KÄMPFER

Was ist ein Kämpfer?

Der Kämpfer ist die beliebteste Berufswahl für Abenteuerer. Der Kämpfer ist geradlinig und frank und sieht die Welt als eine Möglichkeit, seine Kraft und seinen Mut im Universum zu erproben. Sieht sich ein Kämpfer mit einem Hindernis konfrontiert, ergreift er die Waffe und räumt alles aus dem Weg. Er ist ein Künstler, dessen Körper seine Palette ist. Übung ist sein täglich Brot. Der Kämpfer liebt den Kampf mit jedem Feind, denn er kann noch so

geprügelt, blau und schwarz und bis zur Unkenntlichkeit geschlagen sein, er weiß, daß ihm dies alles zur Ehre gereicht.

Wie werde ich ein Kämpfer?

Um Kämpfer zu werden, müssen Sie Ihre Kraft und Waffenfertigkeit entwickeln. Ihr Schwert wird Ihre rechte Hand werden (natürlich nur, wenn Sie Rechtshänder sind). Ihr Schild ist Ihr Lebensretter, der zwischen Ihnen und Horden von furchterregenden Killer-Monstern steht. Körperliche Arbeit wird zu einem Vergnügen, denn bei Schmerz und Pein werden Sie sich an die hart erarbeiteten Muskeln erinnern. Freuen Sie sich auf jede feindliche Begegnung, da Sie dadurch um eine Erfahrung bereichert werden, wenn Sie nicht im Kampf umkommen.

Wie kämpfe ich?

Möchtegern-Kämpfern wird empfohlen, sich bei der ersten Gelegenheit ein Schwert und einen Schild zuzulegen. Wir raten entschieden von einem unbewaffneten Kampf gegen ein Monster ab, da Sie doch schnell den Kürzeren ziehen würden.

Die Anfangskünste der Schwertkunst bestehen aus dem Stoßen und Schlitzen. Stoßen ist das flinke Aufspießen des Gegners durch die Mitte in einer schnellen Bewegung und mit einem Minimum an Blutvergießen. Schlitzen erfolgt in einer schneidenden Bewegung, die sovieler Eingeweide des Gegners wie möglich freilegen soll. Schlitzen führt zu größeren Schäden. Stechen ist schneller. Welche Technik Sie anwenden, ist eine Frage des persönlichen Geschmacks und der Widerstandskraft Ihres Magens.

Die Verteidigung besteht weitgehend aus Ausweichen, Blockade und Parade. Während viele Leute glauben, daß „richtige“ Kämpfer ohne derartige Verteidigungstechniken für Schwächlinge auskommen, haben die meisten überlebenden Helden ihre Nützlichkeit schätzen gelernt. Ohne Kenntnisse der elementaren Verteidigungskünste gegen ein Monster zu kämpfen, führt in den meisten Fällen zu toten Helden.

Das Ausweichen besteht theoretisch darin, sich aus der Reichweite der gegnerischen Waffe zu entfernen. Beweglichkeit ist dabei der wichtigste Faktor.

Bei der Blockade bringen Sie den Schild zwischen sich und den Angriff, der sonst Ihrem Leben zur Unzeit ein Ende setzt.

Bei der Parade können Sie Ihr Schwert dazu verwenden, einen Angriff des Gegners abzuwenden, der Ihnen sonst den Schädel spalten würde. Schnelle Reflexe und Übung machen die Blockade und die Parade zu wahren Lebensrettern.

DER ZAUBERKUNDIGE

Was ist ein Zauberkundiger?

Der Zauberkundige ist der Meister der Geheimnisse, der Eingeweihte, der Intellektuelle unter den Abenteurern. Der Zauberkundige muß seinen Verstand den Geheimnissen der Zeiten anpassen. Durch den Gebrauch und die Kontrolle der magischen Zaubersprüche kann der Zauberkundige nach seinen Wünschen das Wesen des Universums ändern und Dinge aus normalem Stoff schaffen.

Magische Zaubersprüche werden durch das Lesen von bestimmten Schriftrollen gelernt, die den Spruch im Gehirn speichern. Diese Rollen können in Spezialitäten-Läden und von freundlichen alten Zauberern erworben werden und finden sich an den merkwürdigsten Plätzen. Schriftrollen sind nutzlos für Leute ohne magische Fähigkeiten oder Leute, die den Spruch schon kennen, daher wird Neulingen empfohlen, sich häufig nach Schriftrollen zu erkundigen.

Zaubersprüche werden durch die im Körper des Zauberkundigen gespeicherte magische Energie ausgelöst. Die Kraft durchdringt die Welt, aber nur Eingeweihte der magischen Künste können diese Kraft in sich aufnehmen. Die für einen Spruch benötigte Energie hängt sowohl von der Kraft als auch von der Dauer eines bestimmten Zaubers ab.

Wie werde ich ein Zauberkundiger?

Um ein Zauberkundiger zu werden, müssen Sie zuerst einen Zauberlehrer finden. In zahlreichen Städten und Dörfern leben Zauberkundige, die gegen eine kleine Entschädigung bereit sind, den Funken zur Entzündung des geistigen Lichts weiterzugeben und die ultimativen Fähigkeiten des Schülers zu erweitern. Nachdem sich der Verstand des Schülers der Zauberei geöffnet hat, kann er obskures Sagengut, Zaubersprüche, Flüche und kuriose Details absorbieren, was die Dorfbewohner immer beeindruckt.

Zauberkundige sind dem Gerücht nach von Geheimnissen umgeben und wenden einen beachtlichen Teil ihrer Zeit auf, diese Illusion aufrechtzuerhalten. Mimik kann mit Hilfe von Spiegeln trainiert werden und eine Palette von Stimmungen von „hochmütige Verachtung für Dummköpfe mit idiotischen Fragen“ (ideal für alle Fälle, wenn Sie die richtige Antwort nicht wissen) bis zu „vollständige und äußerste Konzentration, daher soll es niemand wagen, mich zu stören“ (äußerst geeignet, um sich vierzig Zwinkerfalten zuzulegen, vor allem wenn Sie mit offenen Augen schlafen können) können sich als nützlich erweisen.

Entwickeln Sie Ihre Exzentrik, um Ihren Ruf als Zauberkundiger zu stärken. Sprechen Sie in die Luft, und Ihre Umgebung wird Sie mit Respekt behandeln, da niemand sicher ist, ob Sie nicht mit unsichtbaren Wesen sprechen.

Gewöhnen Sie sich an, Wendungen wie „die Antwort ist mir bekannt“ mit tiefer Stimme, einem feinen Lächeln und ohne weitere Ausführungen auszusprechen. Bald wird es von Ihnen heißen, daß Sie ein Zauberkundiger (oder eine Kundige) sind.

EINFACHE, ALLTÄGLICHE ZAUBERSPRÜCHE

Für Nicht-Eingeweihte gibt es nur wenige einfache Zaubersprüche, die aber recht beeindruckende Wirkungen zeigen, wenn die Zauberkundigen ihre Fähigkeiten entwickeln. Wie bei allen Fähigkeiten braucht es auch bei den Zaubersprüchen eine gewisse Übung zur Verbesserung der Fähigkeiten, und wie bei allen magischen Fähigkeiten muß man auch hier wissen, wann ein Zauberspruch sinnvoll ist.

Zap

Leydens Latenter Lektrischer Entladungsstrahl, besser als „Zap“ bekannt, wird vor allem für Angriffe verwendet. Normalerweise wird eine Waffe, beispielsweise ein Dolch, verzaubert. Wenn die Waffe einen Gegner trifft, wird magische Energie freigesetzt. Der Zauber erhöht den Schaden, den die Waffe beim Gegner anrichtet. Die Waffe kann vor Gebrauch verzaubert werden. Pro Waffe kann nur ein Zauberspruch verwendet werden. Dies ist leider ein Zauberspruch für den Nahkampf.

Open (Sesam öffne Dich)

Dieser nützliche kleine Zauberspruch eignet sich vor allem für zerstreute Zauberkundige, die dazu neigen, ihre Schlüssel zu verlegen. Wenn kein anderer Gegenstand für die Benützung mit dem Zauberspruch vorgesehen ist, beschränkt sich der Spruch „Open“ für Anfänger auf das Öffnen von einfachen Schlössern. Mit etwas Übung läßt sich der Spruch auch auf geschlossene Objekte wie Türen anwenden.

Fetch (Apportier)

Löwenherz Lariat von Legerdemain, besser bekannt als „Fetch“, ist ein Zauberspruch zum Manipulieren von Gegenständen aus Distanz. Wenn der Zauberspruch ausgesprochen

wird, bildet er ein Energiefeld um den Gegenstand und bringt ihn zum Zauberkundigen. Mit einer gewissen Erfahrung können mit Hilfe dieses Zauberspruches Gegenstände von einem Ort zum andern bewegt werden. Der Spruch beschränkt sich auf kleine, leblose Gegenstände.

Flame Dart (Flammenwerfer)

Der Flammenwerfer, einer der beliebtesten und interessantesten Sprüche, projiziert ein magisches Feuerfeld auf ein Objekt oder einen Gegenstand. Der Schaden ist direkt proportional zur Erfahrung mit diesem Zauberspruch.

Detect Magic (Zauber-Aufdecken)

Dieser Zauberspruch wird dazu verwendet, verzauberte Gegenstände zu erkennen und unsichtbare Gegenstände sichtbar zu machen.

Trigger (Auslöser)

R. Rogers Reaktives Ritual oder „Trigger“ erlaubt dem Benutzer, Zaubervirkungen auszulösen. Der Anwender kann so magischen Fallen entgehen oder Türen mit einem Schnippen der Finger schließen. Dieser Zauberspruch wird in Zauberspielen häufig verwendet.

Calm (Besänftigung)

Dieser Zauberspruch dient zur Vermeidung von Kampfsituationen. Er wird ausgesprochen, sobald ein Monster auftaucht. Das Monster befindet sich in einer Aura von Melancholie und hält einen Moment inne, um Universums- und Nabelschau zu halten. Der Zauberkundige gewinnt darauf Zeit für einen raschen Rückzug. Der Zauberspruch beeinflusst immer nur ein Wesen und wirkt anfangs nur auf kleinere Monster. Mit etwas Erfahrung können auch aggressivere Wesen „besänftigt“ werden. Dieser Spruch sollte jedoch nicht auf Drachen angewendet und in Nahkampfsituationen oder mitten im Kampfgeschehen vermieden werden. Wenn Sie beispielsweise einen Saurus Rex „besänftigen“, der Sie gerade auffressen will, so wird er Sie ganz einfach langsam und gemessen verspeisen.

Dazzle (Blender)

Erasmus' Rummel-Blender produziert einen Zauberblitz, der die Person oder das Wesen, die den Zauberkundigen anschauen, kurzfristig blendet. Die Wirkungsdauer des Zaubers hängt von den Fähigkeiten des Zauberkundigen ab. Dieser Zauberspruch ist für den Nahkampf sehr nützlich.

WIE DAS ZAUBERLABYRINTH GESPIELT WIRD

Die beliebteste Unterhaltung für Zauberer ist das als Zauberlabyrinth bekannte Spiel. Alle Zauberer oder Zaubерinnen haben ihre persönliche Spielumgebung, die ihren Neigungen entspricht. Jedes Spiel unterscheidet sich von anderen, aber alle haben gewisse Elemente gemeinsam.

Das Ziel des Zauberlabyrinthes ist es, Ihre Spielfigur vor Ihrem Gegner das Spiel beenden zu lassen. Da alle Wesen über einen eigenen Willen (und oft über einen sehr ausgeprägten Willen) verfügen, können Sie dies nur erreichen, wenn Sie Ihre Figur ermutigen, einen richtigen Weg zum Ziel einzuschlagen. Dazu müssen Sie Hindernisse aus dem Weg räumen, Brücken und Leitern errichten oder auf andere Weise einen gangbaren Pfad schaffen (oder aber die Figur Ihres Gegners behindern).

Das Zauberlabyrinth wird nur mittels der Anwendung von Zaubersprüchen gespielt. Beliebte Sprüche sind „Trigger“ (Auslöser), „Open“ (Sesam Öffne Dich) und „Fetch“

(Apportier). Einige Varianten verwenden zusätzliche Sprüche wie „Flame Dart“ (Flammenwerfer), Zap, „Darkness“ (Dunkelheit) und „Invisibility“ (Unsichtbarkeit). Der Zauberspruch „Trigger“ löst im allgemeinen einen schon vorher bestehenden Formveränderungs-Zauber aus. In einer beliebten Variante kann eine Figur zu jedem Zeitpunkt eine von sieben verschiedenen Formen annehmen. Jeder „Trigger“ vergrößert die Größe des Wesens für eine bestimmte Zeitspanne, nach deren Ablauf der nächste Auslöser die Figur verkleinert. Die Figuren sind natürlich auch in verschiedenen Bereichen interaktiv – eine größere Figur frisst eine kleinere oder Figuren gleichen Aussehens fühlen sich voneinander angezogen.

Der Zauberspruch „Open“ kann in der Spielumgebung zum Beseitigen von Hindernissen und zum Öffnen von Türen verwendet werden. Der Zauberer verwendet diesen Spruch und konzentriert sich dann auf das zu beseitigende Hindernis.

„Fetch“ wird häufig zum Bewegen von Brücken, Leitern, Teppichen oder anderen nützlichen Gegenständen im Spiel verwendet. Nachdem der Zauberer den Apportier-Zauber ausgesprochen hat, muß er sich auf den Gegenstand konzentrieren, bis dieser am gewünschten Ort niedergelegt worden ist.

„Flame Dart“ wird manchmal dazu verwendet, einen Wärmebereich zu schaffen, von der die Figuren angezogen werden. Da die meisten Zaubersprüche nicht nur Ihre Figuren, sondern auch die Ihres Gegners beeinflussen, sollten sie mit Vorsicht verwendet werden.

DER DIEB

Was ist ein Dieb?

Der Dieb ist der Meister vieler Künste, ein Sultan des Stehlens, ein Chef der Schikanen, ein Potentat des Plünderns. Diebe leben von ihrer Gerissenheit, sei es bei Täuschung oder beim Einbruch. Da ein Dieb nicht so wirkungsvoll kämpfen kann wie ein Kämpfer und auch keinen Zauber benutzen kann wie der Zauberkundige, scheint er der schwächste unter den Abenteurern zu sein. Er ist aber auch der mächtigste unter den Abenteurern, kommt er immer ungestraft davon.

Wie werde ich ein Dieb?

Wendigkeit ist eine unabdingbare Fähigkeit, die entwickelt werden muß, wenn Sie das ehrenwerte Handwerk des Entwendens ausüben wollen. Die meisten Fertigkeiten, die ein Dieb einsetzt, beruhen auf seiner Würde und Geschicklichkeit. Es gibt verschiedene Philosophien, die die notwendigen Fähigkeiten vermitteln sollen.

Das Stehlen ist wie die Kunst der Ratte; ein langsames, vorsichtiges Trippeln, bei dem alle Sinne hellwach sind. Klettern ist wie die Kunst des dreifingrigen Faultiers, das sich über diejenigen hinweghebt, die es suchen, und an eine Stelle geht, an der es unerreichbar ist. Das Laufen ist wie die Kunst der Kakerlake, die zuerst innehält, um die Gefahr abzuschätzen, und dann läuft wie verrückt. Das Aufbrechen von Schlössern ist wie die Kunst des Erdferkels, das seine Zunge gefühlvoll in den Termitenbau schiebt, um den köstlichen Schatz auszuheben. Das Werfen ist wie die Kunst des Sturzflugkäfers, der sich in die Luft erhebt und einen genauen Kurs ausarbeitet, bis er anstößt und abfedert. All diese Disziplinen müssen beherrscht werden, bis Sie die eine wahre Kunst des Diebes beherrschen. Sie müssen mit Ihrem Dietrich eins werden. Dieses Werkzeug kann Türen zu Bereichen öffnen, von denen Sie bisher nur geträumt haben. Das Werkzeug des Diebes ermöglicht es Ihnen, zu sehen, was Sie noch nie zuvor gesehen haben, und an Orte zu gelangen, an denen Sie niemals zuvor waren. Wahre Wunderwelten breiten sich vor Ihnen aus, und sie werden Ihr Besitz, denn es ist die Kunst des Diebes, andere von der Not des materiellen Besitzes zu befreien und sie zu belehren, daß innerer Friede nicht aus dem entspringt,

was man besitzt, sondern aus dem, was man nicht besitzt. Die Kunst des Diebes ist die Kunst des Kuckucks, der seine Eier in ein fremdes Nest legt, damit der Vogel sie ausbrütet und die anderen Eier aus dem Nest stößt. Dies bedeutet, daß man erst etwas besitzt, wenn man mit anderen teilt. Der Dieb ist also der Lehrer großer Wahrheiten und großen Wissens.

Was ist eine Diebeszunft?

Um dem Dieb auf der endlosen Suche nach der Wahren Kunst zu unterstützen, wurde die Diebeszunft ins Leben gerufen. Diese wohlthätige Organisation wurde gegründet, um einem Dieb die Möglichkeit zu geben, mit Gleichgesinnten zu verkehren, ohne auf seine Brieftasche aufpassen zu müssen, denn hier ist ein Zufluchtsort vor den kleinlichen Sorgen dieser Welt. Das Motto der Diebeszunft lautet: „Du sollst *hier* nicht stehlen“. Hier finden Sie die Dietriche und Werkzeuge, die Sie so dringend benötigen. Hier erleichtern Sie sich von dem Besitz anderer Leute und setzen ihn in Bargeld um.

Wie finde ich die Diebeszunft?

Diebeszünfte sehen sich durch unglücklichen sozialen Druck zur Zurückhaltung gezwungen. Im Gegensatz zur Abenteurerzunft, die es jedem Abschaum von der Straße erlaubt, beizutreten und sich einen Abenteurer zu nennen, öffnet die Diebeszunft nur für die wahren Anhänger der Kunst ihre Pforten. Daher wurde eine Reihe von Geheimzeichen angenommen.

Um sich als Dieb auszuweisen, muß man das eigentliche „Diebeszeichen“ machen. Dabei wird der Daumen auf die Nase gesetzt, wobei die Handkante nach vorn gehalten wird und die Finger gespreizt sind. Dann wird mit den Fingern gewunken, während die Augen sich auf den Daumen richten; gleichzeitig wird mit der anderen Hand auf den Bauch geklopft. Das ist die wahre Art, einen anderen Anhänger zu begrüßen und dabei das Geld in der Tasche zu behalten.

Wenn Sie in einer fremden Stadt nach der Diebesgilde suchen, sollte dies nicht allzu deutlich erkennbar sein. Wenn Sie den Sheriff nach der örtlichen Diebeszunft fragen, dann werden Sie ihm zumindest verdächtig vorkommen, und vielleicht werden Sie in den dortigen Knast geworfen. Die meisten ortsansässigen Diebe kennen den Standort ihrer Zunft, also geben Sie sich mit dem Diebeszeichen zu erkennen, und Sie bekommen, was Sie wollen. Denken Sie daran, daß Sie das Paßwort ausfindig machen müssen, denn die Zunft will Neugierige und Spione abhalten. Wenn Sie versuchen, in die Diebeszunft ohne Paßwort einzutreten, dann ist das so, als ob Sie einen Kampf mit einem Troll anfangen; Sie erwischen ihn zwar leicht, aber dann hat es Sie bald erwischt.

WIE MAN FREUNDE GEWINNT UND WICHTIGE LEUTE BEEINFLUßT

Für den zukünftigen Helden ist es äußerst wichtig, die richtigen Leute zu kennen. Es folgt eine Beschreibung einiger wichtiger Persönlichkeiten, denen Sie möglicherweise unterwegs begegnen, zusammen mit Hinweisen, wie Sie sich ihnen gegenüber verhalten sollen.

Herrscher

Obwohl der Großteil der Abenteurer nie die Gelegenheit hat, den Herrscher des Landes zu treffen, ist ihr Leben dennoch direkt von ihm abhängig. Herrscher, ob König oder Königin, Graf, Herzog oder Sultan, können ihre Umgebung entscheidend beeinflussen. Ein guter Herrscher hält das Land von Monstern frei, seine Leute werden nicht beraubt, und seine Abenteurer drehen Däumchen. In solchen Ländern ist es schwer, ein Held zu sein. Ein unfähiger Herrscher dagegen versäumt es, die Monster regelmäßig aus seinem Land zu vertreiben, unterläßt es, eine Ordnungspolizei gegen gesetzlose Elemente zu organisieren,

und unternimmt nichts, was den Untergang seines Reiches, seiner Ländereien und Besitztümer aufhalten könnte. Auf solchem Boden wachsen echte Helden.

Zauberer

Zauberern und anderen Zauberkundigen sollte mit Respekt begegnet werden. Obwohl sie gereizt und launisch, seltsam und verschlagen oder verrückt und schlichten Gemüts sein können, sollte man ruhig und höflich bleiben. Das ist allemal besser, als in eine Kröte verwandelt zu werden.

Ordnungshüter

Sheriffs, Milizen, Wachtmeistern und Polizisten sollte ebenfalls höflich begegnet werden. Vom Kerker aus kann man nämlich keine Heldentaten vollbringen.

Heiler

Helden erleiden im Verlauf eines Abenteuers laufend gefährliche Verletzungen. Heilränke kurieren Wunden und wirken schmerzlindernd. Die beste Quelle für Heilränke sind die Heiler. Verärgern Sie deshalb nie einen Heiler, es sei denn, Sie haben eine gute Krankenversicherung.

Zunftmeister

Zunftmeister sind eine gute Informationsquelle für Abenteurer. Meist sind dies pensionierte, ortsansässige Abenteurer, die sich in der betreffenden Region auskennen. Sie erteilen nützliche Informationen und Ratschläge über die ortsansässigen Monster.

Gastwirte

Um sich von einem harten Tag voller Abenteurer zu erholen, sind eine gute, warme Mahlzeit und ein weiches Bett genau richtig. Gastwirte können sehr wohl einem unhöflichen Abenteurer gegenüber Rache üben, sei es mit schimmeligem Brot und nicht gar gekochtem Eintopf oder durch Bettwanzen – hüten Sie sich also davor, sie zu ärgern.

Ladenbesitzer

Ladenbesitzer und Händler sind eine gute Quelle für notwendiges Ausrüstungsmaterial.

ZAUBERWESEN

In diesem Land wimmelt es von seltsamen, intelligenten Geschöpfen, von denen einige Zauberkraft besitzen oder zu nutzen wissen. Manchmal können Monster kaum von Zauberwesen unterschieden werden, da einige Monster auch Zauberkräfte besitzen. Zauberwesen sind Elfen, Elfenvolk, Erscheinungswechsler, Dryaden und verzauberte Menschen. Sie sind alle im allgemeinen mächtig, deshalb sollten Abenteurer diesen Geschöpfen mit Vorsicht begegnen.

BERÜHMTE MONSTER VON ABENTEUERLAND

Was täte ein Held, wenn kein schreckliches Monster die Gegend verwüsten, große Tiere verschlingen, die Bauern dezimieren und die Versicherungsprämien in die Höhe treiben würde? Monster sind aus dem gleichen Stoff wie Helden. Und außerdem ist es sehr schwierig, eine Damsell zu retten, wenn sie sich nicht in Gefahr befindet.

Was ist ein Monster?

Es bricht alle Regeln und vernichtet Abenteurer, es ist der Fluch der Versicherungsvertreter. Monster haben viele Farben, Formen und Größen. Die beste Methode herauszufinden, ob ein Geschöpf ein Monster ist, besteht darin, es vorsichtig in seiner natürlichen Umgebung zu beobachten. Hier einige Merkmale, die auf ein Monster hindeuten könnten:

- 1) Gibt grünen Schleim ab, der Pflanzen verdorren läßt, Metall angreift und nach verfaulten Rüben stinkt.
- 2) Verschlingt mit vollem Mund Menschen.
- 3) Sammelt halbgefressene Leichen.
- 4) Sabbert, schleimt und geifert.
- 5) Greift zuerst an und fragt hinterher.
- 6) Ringelt seine Fangarme bei dem Gedanken, Touristen zu foltern.
- 7) Ißt seinen Spinat nicht.

Dies macht es recht schwer, ein Monster von einem typischen Abenteuerer zu unterscheiden. Als Faustregel gilt: Wenn Sie angegriffen werden, töten Sie das Geschöpf – und sagen Sie hinterher, es sei ein Monster gewesen.

DIE HUMANOIDEN

Goblins

Goblins sind kleingewachsene, gedrungene Geschöpfe, die in großen Kolonien unter der Erde leben. Obwohl sie zu Beginn feige erscheinen, beobachten sie im allgemeinen den Abenteuerer zuerst, um seine Schwachpunkte einzuschätzen. Wenn sie ihren Mut wiedergefunden haben, rotten sie sich zusammen, um gegen den ahnungslosen Helden vorzugehen. Es empfiehlt sich nicht, einen Goblinbau erforschen zu wollen, wenn man nicht von einer Gruppe von Zwergen begleitet wird.

Kobolde

Kobolde sind entfernte Verwandte der Zwerge, auch wenn beide Arten dies nie zugeben würden. Sie leben in unterirdischen Höhlen und scheuen das Tageslicht und Fremde. Sie sind klein und dürr und daher schlechte Kämpfer. Sie können aber mächtige Magier und Verzauberer sein, es ist also in ihrer Nähe Vorsicht angebracht.

Goons

Goons sind halbzahme Verwandte der Menschenfresser. Sie sind nur Monster, wenn man sie wildmacht, sie sind groß, häßlich und recht dumm. Mit Geduld, Zuneigung und jähriger Schulung kann man sie zu Haustieren heranziehen

Riesen

Riesen treten in allen Größen und Arten auf. Sie können sehr intelligent, aber auch sehr dumm sein, sehr kultiviert oder ganz viehisch, sanft und geduldig oder äußerst ungeduldig und aggressiv. Bei Riesen muß man immer Vorsicht walten lassen.

Minotauri

Minotauri sind halb Mensch, halb Stier und besitzen große Kraft. Sie sind sehr dickschädlig und gehen los, wenn sie rot sehen. Manche tendieren mehr zur menschlichen Seite. Wenn sich Intelligenz und reine Stärke vereinen, dann haben Sie einen Gegner, der eines Helden würdig ist.

Trolle

Sie sind groß, schlau und im allgemeinen garstig. Auf der nördlichen Halbkugel sind Trolle sehr lichtempfindlich, daher leben sie im Dunkeln und gehen nur nachts aus. Die Haut eines Trolls ist wie eine schwere Rüstung und hält Waffen und Feuer stand. Leider sind Trolle auf der südlichen Halbkugel zwar nicht so hart im Nehmen, aber ihre Regenerierungsfähigkeit ist ungeheuerlich und die Wunden heilen fast so schnell, wie der Held sie ihnen zufügt. Feuer verhindert die Regenerierung. Im allgemeinen ist es wichtig zu wissen,

auf welcher Hälfte der Erde man sich befindet, wenn man mit Trollen zu tun hat. Der Bart eines Trolls wird häufig bei der Herstellung von Tränken verwendet.

Menschenfresser

Menschenfresser sind groß, häßlich und dumm. Sie sind auch sehr stark und angriffslustig. Ihre Hobbies sind das Zermalmern von Knochen und Zertrümmern von Schädeln. In allgemeinen tragen sie ihre Errungenschaften in Kisten mit sich herum. Es ist nicht bekannt, woher die Kisten kommen, warum Menschenfresser sie bekommen, oder wie Menschenfresser die Kisten öffnen. Das Thema ist Gegenstand hitziger Debatten unter den Gelehrten.

DIE NICHTHUMANOIDEN

Saurus

Geschöpfe mit enormem Appetit und sehr wenig Hirn, die sehr viel herumrennen. Der Saurus ist ein schuppiges, echsenähnliches Geschöpf mit gut entwickelten Hinterbeinen zum Laufen, und kleinen, unterentwickelten Vorderbeinen zum Ergreifen von Nahrung. Das große Maul hat scharfe Zähne. Trotz seiner furchterregenden Erscheinung kann er von einem erfahrenen Abenteuerer leicht erlegt werden.

Teufelsrochen

Der Teufelsrochen soll zauberischen Ursprungs sein, und kann sich tarnen, flüchten, und Blitze aussenden. Er ist eine Mischung aus Zitterrochen und Stachelrochen. Er lebt in Waldgebieten, wo er sich am Boden versteckt hält und auf unvorsichtige Opfer wartet.

Elch

Ein Elch ist ein großes Tier mit gewaltigem Geweih. Es wird von Trophäenjägern gesucht und hat Angst, dabei den Kopf zu verlieren. Es ist deshalb sehr launenhaft und kann ganz verteuftelt beißen.

Bär

Ein hungriger oder wütender Bär kann ein erbitterter Gegner sein. Ein rasches Zupacken der scharfen Klauen kann aus einem Abenteuerer Hackfleisch machen. Wenn ein Bär auf den Hinterbeinen steht, ist Vorsicht geboten.

Greif

Eine Kreuzung zwischen Löwe und Adler, die meist in den trockeneren, gebirgigen Gebieten auftritt, aber ein vereinzelter Greif wurde sogar schon hoch im Norden, in Spielburgtal, gesehen. Zu den messerscharfen Klauen und dem spitzen Schnabel kommt der Umstand, daß der Greif ein optimaler Flieger ist, was ihn noch um einiges gefährlicher macht. Der Greif hat eine unerklärliche Vorliebe für Mockturtles.

Gepard

Der Gepard ist für seine Schnelligkeit und Schlaueit bekannt. Dieses katzenähnliche Geschöpf mit menschlichem Leib verfügt über eine tödliche Kombination von Klauen und Gebiß. Die nördliche Spezies ähnelt einem Panther und läuft nicht so schnell wie der südliche Verwandte, aber er ist im Angriff genau so schnell. Geparden halten sich nicht in kälteren Gegenden – ein Glück für die ansässigen Bewohner.

Saurus Rex

Dieses Monster ähnelt einem Saurier, der mit Steroiden vollgestopft wurde. Eine empfehlenswerte Strategie für den Fall einer Begegnung: Davonlaufen.

Drachen

Immer aus dem Weg gehen, wenn man kein beglaubigter Held ist.

DIE UNTOTEN

Skelette und Zombies

Lebende Skelette sind trotz ihrer irritierenden Erscheinung selten eine echte Bedrohung für den erfahrenen Abenteurer. Vorausgesetzt, daß der Abenteurer mehr im Kopf hat als das Gerippe.

Der Zombie ist ein lebender Leichnam, der verfaulendes Fleisch sowie Gliedmaßen mit sich herumschleppt. Er ist ekelerregend, verbreitet einen üblen Geruch und kann schlecht umgebracht werden, da er bereits tot ist. Die alljährliche Versammlung der Zombies heißt Jamboree.

Schwebende Seelen, Geister, Gespenster und Mahre

Schwebende Seelen sind eine eher unwichtige Spezies von Geistern, die aus geschändeten Gräbern erstehen. Obwohl sie anmutig und auf seltsame Art anziehend sind, können sie jedem das Leben entziehen, der unglücklicherweise nachts ohne Zauberschutz auf einen Friedhof geht. Die Salbe gegen Untote wird allgemein gebraucht, um Geister abzuwehren, und ist beim Heiler oder Apotheker erhältlich.

Geister, Gespenster und Mahre können daran erkannt werden, daß vor ihrem Erscheinen eine Kälteempfindung und Angstgefühle auftreten. Sie sollten um jeden Preis gemieden werden, wenn der Abenteurer nicht ein Zauberkundiger von der Klasse eines Zauberers oder ein Held der Oberklasse ist.

DIE UNBEKANNTEN

Nachtgaunts

Niemand weiß genau, wie diese Geschöpfe aussehen, da alle tot sind, die ihnen je begegnet sind. Abenteurer werden davor gewarnt, in ungeschützter Wildnis zu übernachten, denn die Nachtgaunts erwischen ihn, wenn er nicht aufpaßt.

QUEST FOR GLORY

COME DIVENTARE UN EROE

E COSÌ VOLETE DIVENTARE UN EROE...

Dedicare un minuto a questo semplice test per scoprire se avete "la stoffa" per diventare uno studente della Scuola per corrispondenza per Eroi di Avventurieri famosi.

State cenando in compagnia di un mago potente e autorevole quando questi inizia a fare aspri commenti sugli "avventurieri tutti muscoli e niente cervello". Come reagite?

A. Uccidete il mago e sconvolgete l'equilibrio magico dell'intero universo rompendo l'incantesimo che impediva l'eruzione del vulcano che quindi riversa la lava sulla pacifica cittadina vicina.

B. Non fate caso ai commenti e passate il sale.

Sorprendentemente, molti aspiranti Eroi sceglierebbero l'opzione A. Ma qui alla Scuola per corrispondenza per Eroi di Avventurieri famosi sappiamo che la risposta esatta è, naturalmente, la B. Anche voi potete diventare un membro utile ed efficiente della comunità degli Eroi seguendo questo semplice corso su "Come diventare un Eroe".

L'EROE

Cos'è un Eroe?

Eroe è il titolo ambito da tutti gli avventurieri. Un eroe deve essere degno di fiducia, leale, servizievole, affabile, cortese, gentile, obbediente, allegro, parsimonioso, coraggioso, pulito e riverente. Sia egli combattente o mago, ladro o gentiluomo, provoca il desiderio di tutte le donne e l'invidia di tutti gli uomini.

Come si diventa Eroe?

Per diventare Eroe, occorre prima diventare avventuriero. Gli avventurieri sono, nella maggior parte dei casi, Combattenti, Maghi o Ladri.

L'ASSOCIAZIONE DEGLI AVVENTURIERI

Luogo di incontro e agenzia di collocamento di tutti gli aspiranti eroi, l'Associazione degli Avventurieri diventerà la vostra casa lontano da casa. È il luogo in cui vi recate per registrare le vostre imprese e vantare i successi ottenuti con i compagni. Qui potete anche ottenere informazioni sulla gente della zona.

La bacheca degli annunci è utile per sapere quali sono i lavori disponibili e le relative ricompense. Accertatevi di consultare sempre la bacheca degli annunci nella sede dell'Associazione più vicina per vedere se vi sono lavori importanti per la vostra carriera.

Vi è una sede dell'Associazione degli Avventurieri in quasi ogni grande città. Non dovete fare altro che iscrivervi per far parte dei "veri" avventurieri.

IL COMBATTENTE

Cos'è un Combattente?

Quella del combattente è la vocazione dell'avventuriero più diffusa. Pratico e schietto, il combattente considera il mondo come un'opportunità per mettere alla prova la sua forza e il suo coraggio contro l'universo. Il combattente è colui che, di fronte al nemico, brandisce le armi ignaro del pericolo e affronta l'avversario sconfiggendolo. È l'artista la cui tavolozza è il suo stesso corpo. L'attività fisica è il suo pane quotidiano. Il combattente gradisce

qualsiasi lotta contro qualsiasi nemico perché, anche se alla fine è contuso, livido, ammaccato e sfigurato al punto da non essere più riconoscibile, sa di essere il migliore.

Come si diventa Combattente?

Per diventare un combattente, occorre innanzitutto sviluppare la forza e l'abilità con le armi. La spada diventerà la vostra mano destra (presupponendo, ovviamente, che non siate mancini). Lo scudo è la vostra guardia del corpo che si interpone tra voi e l'orda degli orrendi mostri bavosi. La fatica fisica diventa un piacere, poiché ogni male e dolore vi ricorderà i vostri muscoli sviluppati con duro lavoro. Affrontate ogni nemico con esuberanza, perché sarà un'esperienza divertentissima, sempre che non ci rimettiate le penne.

Come si combatte?

Si consiglia a chi desidera diventare Combattente di procurarsi una spada e uno scudo alla prima occasione possibile. Non è il caso di combattere disarmati contro un mostro, perché la sconfitta sarebbe assai rapida.

L'uso della spada consiste fondamentalmente in due azioni: la stoccata e il colpo rotatorio. La stoccata consiste nel trafiggere con destrezza il petto dell'avversario, in modo rapido e direttamente nel punto desiderato, con il minimo spargimento di sangue possibile. Il colpo rotatorio, invece, consiste nel colpire di taglio in modo da ledere la maggiore quantità possibile di organi interni dell'avversario. Mentre il colpo rotatorio causa un danno maggiore, la stoccata è più veloce. La scelta dipende dai gusti personali e dall'abilità di non farsi venire il voltastomaco.

La difesa dipende ampiamente dall'uso della schivata, del bloccaggio e della parata. Anche se qualcuno crede che i "veri" combattenti non abbiano bisogno di ricorrere a tali tecniche difensive da principianti, la maggior parte degli Eroi sopravvissuti ne conferma l'efficacia. Il tentativo di sconfiggere un mostro ignorando i principi fondamentali della difesa provoca degli ex eroi.

La schivata, in teoria, consiste nell'allontanarsi dalla portata dell'arma dell'avversario. L'agilità è un fattore fondamentale.

Il bloccaggio consiste nel posizionare lo scudo tra voi e l'attacco mortale inteso ad eliminarvi prima del tempo.

La parata consiste nell'usare la spada per impedire che l'arma del nemico vi colpisca in modo letale. Riflessi pronti e molta pratica fanno del bloccaggio e della parata dei veri e propri salvavita.

IL MAGO

Cos'è un Mago?

Circondato di mistero, padrone del potere, dotato di grande intuizione, il Mago è l'intellettuale tra gli avventurieri. Il Mago deve allenare la propria mente per modellare i misteri del tempo. Mediante l'uso e il controllo degli incantesimi, il Mago è in grado di alterare il tessuto dell'universo e trasformare cose.

Gli incantesimi vengono generalmente imparati leggendo pergamene speciali che li imprimono nel cervello. Tali pergamene possono essere acquistate in negozi di specialità, ottenute da vecchi maghi gentili o, più frequentemente, trovate nei luoghi più strani. Le pergamene sono del tutto inutili a chi non è dotato di poteri magici o a chi conosce già l'incantesimo, quindi i principianti devono informarsi spesso sulle pergamene.

Gli incantesimi sono lanciati mediante l'energia magica immagazzinata nel corpo del Mago. Tale potere pervade il mondo, ma solo gli individui addestrati nell'arte mistica sono

in grado di assorbirlo. La quantità di energia richiesta da un incantesimo dipende dalla potenza e dalla durata di tale incantesimo particolare.

Come si diventa Mago?

Per diventare Mago occorre prima trovare un maestro. In molte città e villaggi vi sono Maghi che, dietro modico compenso, sono disposti a fornire la scintilla che provoca l'illuminazione mentale e a stimolare le abilità massime dell'allievo. Dopo che la mente è stata aperta alla magia, può essere riempita di nozioni arcane, incantesimi, maledizioni e banalità riguardo a oscure creature che impressionano sempre la gente del luogo. I Maghi hanno la fama di essere misteriosi e trascorrono la maggior parte del tempo cercando di mantenere viva tale illusione. A tal fine, gli specchi sono utili per allenarsi nelle espressioni facciali, così come è utile un repertorio di umori che vanno da "Disprezzo estremo per gli idioti che fanno domande stupide" (perfetto per i casi in cui non si conosce la risposta corretta) a "Concentrazione completa e assoluta e che nessuno osi disturbarmi" (ottimo per schiacciare pisolini, soprattutto se si è perfettamente capaci di dormire con gli occhi aperti).

Per migliorare la vostra reputazione di Mago, sviluppate l'eccentricità. Parlare all'aria suscita il rispetto delle persone che vi stanno intorno; dopotutto, non possono essere sicure che non stiate conversando con qualcuno che non sono in grado di vedere.

Abituatevi ad utilizzare espressioni come: "Conosco la risposta", in un tono profondamente misterioso. Quindi sorridete e non dite nulla. Presto la gente inizierà a sussurrare: "Deve essere un Mago!".

INCANTESIMI COMUNI

Solo alcuni incantesimi minori sono disponibili per i principianti. Tali incantesimi, tuttavia, diventano più potenti man mano che il Mago diventa esperto. Come per qualsiasi altra attività, per migliorare gli incantesimi occorre pratica e, come avviene sempre con la magia, occorre intelligenza per sapere quando un incantesimo è utile.

Zap

L'incantesimo Scarica elettrica latente di Leida, meglio conosciuto come "Zap", viene utilizzato prevalentemente per scopi offensivi. Generalmente un'arma, ad esempio un pugnale, viene dotata di tale incantesimo. Quando l'arma colpisce l'avversario, emette energia magica. Quindi tale incantesimo è utilizzato per aumentare il danno inflitto da un'arma. Può essere lanciato sull'arma prima che questa sia utilizzata, ma si può lanciare solo un incantesimo su un'arma alla volta. Purtroppo può essere utilizzato solo in un combattimento corpo a corpo.

Open (Apri)

Questo piccolo e utile incantesimo è particolarmente indicato per i Maghi distratti che tendono a smarrire le chiavi. Salvo se un elemento è concepito in modo da dover essere utilizzato unitamente all'incantesimo, "Open" serve solo per aprire semplici serrature al livello di principianti. Con l'esperienza, tuttavia, tale incantesimo può essere utilizzato per aprire diversi oggetti chiusi, come porte.

Fetch (Attira)

L'incantesimo Laccio di Legerdemain di Lowenhard, meglio conosciuto come "Fetch", consente di manipolare oggetti a distanza. Quando viene lanciato, crea un campo di energia attorno ad un oggetto visibile che viene attratto verso l'autore dell'incantesimo. Se si è molto abili, può essere utilizzato per spostare oggetti da un luogo all'altro. Può essere applicato solo a oggetti non animati di piccole dimensioni.

Flame Dart (Dardo di fuoco)

Uno degli incantesimi più spettacolari, "Flame Dart" proietta un campo di fuoco magico verso un oggetto. L'entità del danno provocato dipende dal grado di esperienza che si ha con tale incantesimo.

Detect Magic (Individua la magia)

Questo incantesimo è utilizzato per individuare gli oggetti su cui sono stati lanciati incantesimi. Può anche essere usato per trovare gli oggetti resi invisibili da incantesimi.

Trigger (Grilletto)

L'incantesimo Rituale di riattivazione di R. Rogers, detto anche "Trigger", consente di attivare gli incantesimi. In tal modo, il Mago può evitare il danno provocato da trappole magiche o porte chiuse semplicemente facendo schioccare le dita. Tale incantesimo viene utilizzato comunemente nei giochetti dei Maghi.

Calm (Calma)

Questo incantesimo è utilizzato per impedire un combattimento. L'incantesimo "Calm" viene lanciato quando si individua un mostro per la prima volta. Il mostro è pervaso da un senso di serenità, e si ferma un attimo a contemplare l'universo e il proprio ombelico. Il Mago può quindi darsi ad una rapida fuga. Tale incantesimo interessa solo una creatura priva di doti magiche alla volta e si limita inizialmente a mostri minori. Con l'esperienza, creature più aggressive possono essere "calmate". Tuttavia, non cercate di agire sui draghi. Non è ragionevole lanciare questo incantesimo durante un combattimento corpo a corpo o se sono già state intraprese azioni aggressive. Ad esempio, se lo lanciate contro un Sauro Rex che sta per addentarvi, generalmente il mostro continuerà a mangiarvi con tutta calma.

Dazzle (Bagliore)

L'incantesimo Eccitazione di Erasmo produce un lampo di magia brillante in grado di accecare temporaneamente una creatura che guarda il Mago. La durata di tale effetto dipende dall'abilità del Mago. Questo incantesimo è particolarmente efficace nel combattimento corpo a corpo.

ESECUZIONE DEL MAGE'S MAZE

Il divertimento più diffuso tra i maghi è un gioco chiamato "Mage's Maze". Ogni Mago ha un ambiente di gioco personalizzato, a seconda delle proprie predilezioni. Anche se ogni gioco è in parte diverso dagli altri, tutti gli esempi di cui si è a conoscenza hanno alcune caratteristiche comuni.

Lo scopo di Mage's Maze è di far sì che la creatura del gioco raggiunga il traguardo prima dell'avversario. Dato che le creature sono ostinate (e spesso molto testarde), l'unico modo per raggiungere lo scopo consiste nello stimolare la creatura a seguire il percorso giusto. Ciò è possibile rimuovendo ostacoli, posizionando ponti e scale e rendendo il percorso più accessibile in altri modi (oppure ostacolando la creatura dell'avversario).

Mage's Maze si gioca esclusivamente lanciando incantesimi. Quelli più utilizzati sono "Trigger" (Grilletto), "Open" (Apri) e "Fetch" (Attira). Alcune varianti prevedono l'uso di incantesimi supplementari quali "Flame Dart" (Dardo di fuoco), Zap, "Darkness" (Oscurità) e "Invisibility" (Invisibilità).

L'incantesimo "Trigger" attiva generalmente un incantesimo "Shape Change" (Cambia forma) già presente sulla creatura. In una versione comune del gioco, ogni creatura può assumere diverse dimensioni in determinati momenti. Ogni incantesimo "Trigger" aumenta le dimensioni della creatura fino ad un certo limite, dopodiché, al "Trigger" successivo, la

creatura assume le dimensioni più piccole possibili. Naturalmente, le creature interagiscono anche in diversi modi: una creatura più grande può mangiarne una più piccola e le creature di forme simili possono essere attratte le une alle altre.

L'incantesimo "Open" può essere utilizzato per rimuovere ostacoli o aprire porte nell'ambiente del gioco. Il Mago lancia l'incantesimo "Open", dopodiché si concentra sull'ostacolo.

"Fetch" è spesso usato per spostare ponti, scale, tappeti o altri oggetti utili sulla tavola del gioco. Dopo aver lanciato l'incantesimo "Fetch", il Mago si concentra su un oggetto e deve mantenere la concentrazione fino a quando l'oggetto non è stato posto nel luogo desiderato.

"Flame Dart" viene usato talvolta per creare un'area di calore alla quale le creature vengono attratte. Naturalmente, la maggior parte degli incantesimi condiziona sia la creatura dell'avversario che la vostra; occorre quindi usarli con prudenza.

IL LADRO

Cos'è un Ladro?

Re della clandestinità, maestro dell'imbroglione, principe del saccheggio, il Ladro si destreggia benissimo in molte situazioni. Dal sotterfugio al furto con scasso, i Ladri fanno affidamento sulla loro arguzia. Dato che il Ladro non è in grado di combattere così abilmente come il Combattente, né di lanciare incantesimi come il Mago, appare come il più debole degli avventurieri. Tuttavia, è anche il più potente perché può passarla liscia in caso di omicidio.

Come si diventa Ladro?

È importante sviluppare l'agilità se si intende intraprendere l'onorabile professione di Ladro. La maggior parte delle doti utilizzate dal Ladro si basano sulla sua grazia e destrezza. Vi sono diverse scuole di pensiero che insegnano le capacità necessarie.

La clandestinità è simboleggiata dal topo che si muove rapidamente con tutti i sensi vigili. La scalata è simboleggiata dal bradipo a tre dita che sale più in alto di chi lo insegue e arriva dove nessuno è in grado di raggiungerlo. La corsa è simboleggiata dallo scarafaggio che prima si ferma per valutare il pericolo, quindi si mette a correre come un matto. Lo scasso è simboleggiato dall'oritteropo che inserisce delicatamente la lingua nel nido delle termiti per tirarne fuori il succolento tesoro. Il lancio è simboleggiato dal coleottero bombardiere che si lancia in aria e segue una linea retta fino a quando non colpisce qualcosa e rimbalza. Occorre essere bravissimi in tutte le suddette discipline prima di poter apprendere l'Unica Vera Via del Ladro.

Lo scasso con grimaldello non dovrà più presentare alcuna difficoltà. Questo strumento vi consente di accedere a regni che fino ad ora esistevano solo nella vostra fantasia. La cassetta degli strumenti del Ladro vi consentirà di vedere ciò che non avete mai visto prima e di andare in luoghi fino a quel momento inaccessibili. Vedrete cose meravigliose che diventeranno vostre, poiché l'arte del Ladro consiste nel liberare gli altri dal bisogno di beni materiali e nell'insegnare loro che la pace interiore non deriva da ciò che si ha, ma da ciò che non si ha. La via del Ladro è la via del cuculo che, deponendo le uova nel nido di un altro uccello in modo che questo le covi e butti fuori tutte le altre uova, insegna che, a meno che non si condivida con gli altri, non si è padroni di nulla. Il Ladro trasmette quindi una grande conoscenza e verità.

Cos'è l'Associazione dei Ladri?

Per assistere il Ladro nel suo viaggio interminabile verso la Vera Via, è stata istituita l'Associazione dei Ladri. Questa organizzazione benevola ha lo scopo di dare al Ladro l'opportunità di socializzare con gente dello stesso tipo senza dover fare attenzione al portafoglio, dal momento che questo è il rifugio dalle futili preoccupazioni del mondo. Il motto dell'Associazione dei Ladri è: "Non ruberai *qui*". Questo è il luogo in cui si trovano i bramati grimaldelli e le cassette degli strumenti. Qui vi liberate dei beni altrui scambiandoli contro denaro contante.

Come si trova l'Associazione dei Ladri?

A causa di pressioni sociali, le Associazioni dei Ladri sono costrette a mantenere un profilo basso. A differenza dell'Associazione degli Avventurieri che permette a qualsiasi disgraziato di iscriversi definendosi avventuriero, l'Associazione dei Ladri permette solo ai veri seguaci della Via di accedervi. Sono stati dunque adottati diversi segni segreti.

Per farvi riconoscere come Ladro, dovete fare il corretto "Segno del Ladro" e cioè mettere il pollice sul naso tenendo la mano perpendicolare al viso con le dita aperte. Quindi agitate le dita fissando con gli occhi il pollice e accarezzandovi la pancia con l'altra mano. Questo è il modo corretto di salutare un collega senza farsi sottrarre il denaro di tasca.

Quando si è in cerca dell'Associazione dei Ladri in una città, è meglio non dare troppo nell'occhio. Se chiedete allo sceriffo dove si trova l'Associazione dei Ladri locale, si insospettirà ed è probabile che finiate nella prigione cittadina. La maggior parte dei Ladri locali sa dove si trova l'Associazione e se vi rivolgete a loro con il segno appropriato, vi daranno l'informazione che cercate. Ricordatevi di farvi dare la parola d'ordine, perché l'Associazione cerca di tenere lontani curiosi e spie. Tentare di entrare nell'Associazione dei Ladri senza parola d'ordine equivale ad intraprendere un combattimento con un Troll: lo iniziate con facilità, quindi vi finiscono con altrettanta facilità.

COME FARE AMICIZIA E CONDIZIONARE PERSONE IMPORTANTI

È essenziale per l'aspirante Eroe sapere quali sono le persone da conoscere. Ecco alcuni esempi dei tipi di persone che incontrerete e dei modi in cui dovrete avere a che fare con loro.

Governanti

Anche se molti Avventurieri non hanno mai la possibilità di conoscere il governante della terra in cui vivono, la loro vita è direttamente condizionata da tale autorità. I governanti, siano essi re o regine, duchi, signorotti o sultani, hanno un impatto profondo sull'ambiente. Un buon governante mantiene la sua terra libera da mostri, i suoi sudditi al sicuro da briganti e i suoi avventurieri disoccupati. È difficile essere un Eroe in un luogo simile. Un cattivo governante, invece, omette di debellare i mostri, di mantenere un esercito efficiente per sconfiggere i cattivi e, in poche parole, lascia che il suo regno, castello, dominio, proprietà o impero vada a catafascio. I veri Eroi si formano qui.

Maghi

I Maghi devono essere trattati con rispetto. Benché possano essere irritabili e capricciosi, strani e malvagi, o sciocchi e sempliciotti, conviene mantenere la calma e le buone maniere. È sempre meglio che essere un rospo.

Forze dell'ordine

Sceriffi, militari, guardie e poliziotti sono persone con le quali è meglio comportarsi bene. È difficile essere un Eroe nella prigione locale.

Guaritori

Gli Eroi sono continuamente sottoposti a danni fisici intensi e di vasta portata nel corso di un'avventura. Le pozioni curative aiutano a guarire le parti vitali del corpo e ad alleviare il dolore. I Guaritori sono una fonte importantissima di pozioni curative. Non disturbate mai un Guaritore a meno che non abbiate una buona assicurazione sulla salute.

Anziani dell'Associazione

Gli Anziani dell'Associazione rappresentano una fonte preziosa per gli avventurieri. Si tratta, generalmente, di avventurieri locali in pensione che conoscono molto bene la regione. Di solito sono in grado di fornire informazioni e consigli sui mostri locali.

Locandieri

Per riposare dopo una giornata di difficili avventure, non vi è niente di meglio di un pasto caldo e un letto comodo. I locandieri sono capacissimi di vendicarsi nei confronti di avventurieri maleducati con pane ammuffito e stufato non cotto, o riempiendo il letto di cimici, quindi è meglio non dar loro fastidio.

Negozianti

I negozianti e i venditori sono buone fonti per l'equipaggiamento necessario.

CREATURE MAGICHE

In questa terra abbondano diverse strane creature intelligenti, alcune delle quali possiedono o usano la magia. A volte è difficile distinguere i mostri dalle creature magiche dal momento che alcuni mostri sono magici. Tra le Creature magiche vi sono fate, mutanti, driadi e umani incantati. Tutti sono dotati di potere, quindi si consiglia agli avventurieri di avvicinarsi a tali creature con prudenza.

MOSTRI FAMOSI DELLA TERRA DELLE AVVENTURE

Cosa farebbero gli Eroi in mancanza di mostri orribili che devastano il territorio, divorando il bestiame delle fattorie, facendo fuori i contadini e provocando un aumento dei costi delle polizze assicurative? Gli Eroi non potrebbero esistere senza i mostri. Dopotutto, è molto difficile salvare le donzelle se non sono afflitte.

Cos'è un Mostro?

Governanti sconfitti, distruttori di avventurieri, assicuratori sventurati: i mostri si presentano in molti colori, forme e dimensioni diversi. Il modo migliore per sapere se una creatura è veramente un mostro consiste nell'osservarla attentamente nel suo ambiente naturale. Ecco alcuni segni che potrebbero indicare che si è in presenza di un mostro.

- 1) Trasuda icore verde che fa avvizzire le piante, corrode il metallo ed emana un odore di rapa marcia
- 2) Mangia la gente con la bocca piena
- 3) Colleziona cadaveri mezzi mordicchiati
- 4) Sbava, farfuglia e dice stupidaggini
- 5) Prima aggredisce, poi fa domande
- 6) Contrae i tentacoli prima di torturare i turisti
- 7) Non vuole saperne di mangiare gli spinaci

Naturalmente, ciò rende difficile distinguere un mostro dall'avventuriero comune. Una regola d'oro è la seguente: se una creatura attacca, uccidetela, quindi dite che si trattava di un mostro.

GLI UMANOIDI

Folletti

I Folletti sono creature piccole e tarchiate che vivono in grandi colonie sottoterra. Anche se a prima vista sembrano codardi, tendono a osservare gli avventurieri per scoprirne i punti deboli. Dopo aver ritrovato il coraggio, si riuniscono contro l'eroe ignaro di tutto. Si sconsiglia di esplorare la tana dei folletti tranne se accompagnati da un paio di Nani.

Coboldi

I Coboldi sono parenti lontani dei Nani, anche se non vogliono ammetterlo. Vivono in caverne nelle profondità del sottosuolo ed evitano la luce del sole e gli estranei. Minuti ed esili, non sono abili combattenti. Tuttavia, possono essere dotati di potenti capacità magiche e agire come incantatori, quindi è meglio essere prudenti se si ha a che fare con loro.

Babbei

I Babbei sono dei parenti semiaddomesticati degli Orchi. Non sono dei veri mostri, a meno che non li si faccia arrabbiare. I Babbei sono grandi, brutti e piuttosto stupidi; con pazienza, gentilezza e cinque anni di addestramento intensivo, possono assumere un aspetto decente.

Giganti

I Giganti hanno aspetti e dimensioni molto diversi. Possono essere estremamente intelligenti o molto stupidi, istruiti o del tutto brutali, pazienti e gentili o capaci di ridurvi a brandelli alla minima provocazione. Occorre sempre essere prudenti quando si ha a che fare con i Giganti.

Minotauri

I Minotauri sono metà uomini e metà tori dotati di grande forza. Sono tendenzialmente testoni e caricano ogni volta che vedono qualcosa di rosso. Alcuni, tuttavia, si avvicinano al lato umano della famiglia. Quando l'intelligenza si associa a questa forza brutta allo stato puro, ne risulta un avversario degno delle abilità di un Eroe.

Troll

Di grandi dimensioni, scaltri e generalmente perfidi, i Troll dell'emisfero settentrionale sono estremamente sensibili alla luce del sole, quindi vivono in luoghi scuri e viaggiano prevalentemente di notte. La pelle dei Troll assomiglia ad una pesante corazza ed è resistente alle armi e al fuoco. Purtroppo, i Troll che popolano l'emisfero meridionale, anche se non forti come i cugini del Nord, sono dotati della particolare capacità di rigenerarsi rapidamente e le loro ferite guariscono subito dopo essere state causate da un Eroe. Il fuoco impedisce la rigenerazione. Normalmente, è opportuno sapere sempre in quale emisfero ci si trova quando si ha a che fare con dei Troll. La barba dei Troll viene utilizzata spesso per fabbricare pozioni.

Orchi

Gli Orchi sono grandi, brutti e stupidi. Sono anche molto forti e aggressivi. I loro passatempi preferiti consistono nello stritolare ossa e spaccare crani. Di solito portano in giro le loro cose in casse. Non si sa bene da dove provengano tali casse, perché gli Orchi se le procurino o come riescano ad aprirle. Si tratta di argomenti di accesi dibattiti presso gli studiosi.

I NON UMANOIDI

Sauri

Creature dotate di enorme appetito e scarso cervello, i Sauri corrono molto. Sono squamati e simili a lucertole, con zampe posteriori molto sviluppate per correre e zampe anteriori piccole e sottosviluppate, usate per afferrare il cibo. La loro grande bocca è piena di denti affilati. Nonostante l'aspetto spaventoso, possono essere sconfitti con estrema facilità dagli avventurieri esperti.

Mantray

Di origine che si ritiene magica, il Mantray è in grado di camuffarsi, di volare e di controllare il fulmine. Simile ad un incrocio tra un Manta Ray e uno Sting Ray, vive in foreste dove si nasconde al suolo in attesa degli incauti passanti.

Alce

L'alce è una creatura grande e sgraziata dotata di corna ramificate. È molto ricercata dai cacciatori di trofei e, di conseguenza, tiene particolarmente a salvare la testa. Per tale motivo, non è di buon carattere e ha un morso potente.

Orso

Un orso affamato o arrabbiato può essere un avversario feroce. Un colpo sferrato con le unghie affilate può ridurre a carne trita la maggior parte degli avventurieri. Un orso che si regge in piedi sulle zampe posteriori è ovviamente molto pericoloso.

Grifone

Questo incrocio tra un leone e un'aquila si trova solitamente nelle regioni più aride intorno alle zone montagnose, ma di tanto in tanto sono stati osservati dei grifoni verso Nord, fino a Spielberg Valley. La mobilità del volo rende ancora più pericolosi le unghie affilatissime e il becco. Il grifone ha una curiosa predilezione per le tartarughe.

Omopardo

L'omopardo è noto per la sua velocità e astuzia. Questa creatura felina dotata di un torso umanoide è caratterizzata da una combinazione micidiale di artigli e zanne. Il tipo delle regioni del Nord è più simile alla pantera e più lento nella corsa rispetto al cugino più snello del Sud, ma conserva l'agilità nell'attacco. Fortunatamente per gli abitanti locali, gli omopardi non si adattano alla vita nelle regioni fredde.

Sauro Rex

Questo mostro assomiglia a un sauro imbottito di steroidi. Strategia consigliata nel caso lo si incontri: darsi alla fuga.

Draghi

Evitateli ad ogni costo a meno che non siate già Eroi a tutti gli effetti.

I MORTI VIVENTI

Scheletri e Zombie

Gli scheletri animati, benché piuttosto spaventosi, rappresentano raramente una vera minaccia per un avventuriero esperto, sempre che questi abbia più cervello dello scheletro. Gli Zombie sono cadaveri animati che camminano in modo dinoccolato tirandosi dietro pezzi di carne ed estremità in decomposizione. Dall'aspetto e dall'odore ripugnanti, è difficile ucciderli, dal momento che sono già morti. Il convegno annuale degli Zombie è conosciuto come Jamboree.

Spiriti mobili, Fantasmi, Spettri e Apparizioni

Gli Spiriti mobili rappresentano un ramo minore della famiglia dei Fantasmi provenienti da tombe dissacrate. Benché siano aggraziati e anche stranamente attraenti, possono impadronirsi della vita di qualsiasi sventurato che si aggiri per un cimitero di notte senza protezione magica. L'Unguento dei Morti viventi è comunemente usato per respingere gli Spiriti mobili e lo si può trovare, generalmente, presso il guaritore o il farmacista locale.

I Fantasmi, gli Spettri e le Apparizioni possono essere facilmente individuati dalla sensazione di freddo intenso e paura che ne precede l'arrivo. Devono essere evitati ad ogni costo, a meno che l'avventuriero non sia un Mago o un Eroe a livello di Paladino.

GLI SCONOSCIUTI

Esseri Notturni

Nessuno sa con certezza che aspetto abbiano queste creature dal momento che coloro che hanno incontrato gli Esseri Notturni sono morti. Si consiglia caldamente agli avventurieri di non trascorrere la notte in zone non protette perché gli Esseri Notturni aggrediscono alla minima distrazione.

Having Technical Problems?

Why not call our helpline

on:

021 326 6418

The line is open Monday to Friday between 9.00 am and 5.00 pm. Our staff are ready to respond to any query you may have.

ALTERNATIVELY

If you want to access our automated HINTS and TIPS line, call:

0839 993302*

Available 24 hours a day, seven days a week.



KIXX, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England.

Tel: 021 625 3311.

*Calls are charged at 36p per minute cheap rate, 48p per minute at all other times. (Correct at time of going to press November 1993). If you are under 18 years of age please get permission from the person who pays the phone bill before calling. Service provided by U.S. Gold Ltd. If you need technical assistance, call our product support staff on 021 326 6418. (The maximum cost of a call is £2.40. This service is available only in the UK).