

# IBM PC Quick Start Card

## Official

### ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®

#### Computer Product

# CURSE OF THE AZURE BONDS

#### BEFORE BEGINNING PLAY

You should back up game disks A–D with your DOS DISKCOPY command. Put the originals away and play off of the copies. See your DOS manual if you have questions on any DOS commands.

If you save your game to a floppy disk, use the DOS FORMAT command to format a save game disk before you begin the game. Place the formatted save disk in drive A. Type A: and press RETURN/ENTER. Type the DOS command MD SAVE and press RETURN/ENTER.

You can have several saved games listed identified by letter. As you play the game, save the game to various letters. By keeping multiple saved games you will always have backup positions in case your characters get into a particularly nasty situation.

When the computer prompts you to change disks, place the indicated disk into the listed drive and press RETURN/ENTER. If you are playing on 3½" disks use the AÆB disk whenever disk A or disk B is specified and the CÆD disk whenever disk C or disk D is specified.

#### TO COPY THE GAME ONTO A HARD DISK

If your hard disk is drive C, follow the directions as listed. If your hard disk is identified by some other letter, substitute that letter for the letter C in the following commands.

Put disk A in drive A. Type A: and press RETURN/ENTER. If you have 5¼" disks type HD525 C and press RETURN/ENTER. If you have 3½" disks type HD35 C and press RETURN/ENTER. Follow the on-screen prompts. Put disk C in drive A. Type COPIYSAVE C and press RETURN/ENTER. When the copy is completed type C: CURSE and press RETURN/ENTER.

#### TO MAKE MIXED 5¼" AND 3½" SET OF GAME DISKS

Use the DOS FORMAT command to format a disk in Drive B. Place Disk A in Drive A. Place the new formatted disk in drive B. Type MAKENEWA B and press RETURN/ENTER. When the copy is complete type B: and press RETURN/ENTER. Label the new disk as NEW DISK A. Use NEW DISK A whenever the program or the documentation specifies Disk A.

To play the game with a mixed set of disks, put NEW DISK A in Drive B and place Disk B in Drive A. Follow the instructions under "To Start the Game", but substitute Drive B whenever the Quick Start card refers to drive A. You should also specify A SAVE as the path for your saved games.

#### TO TRANSFER CHARACTERS FROM POOL OF RADIANCE OR HILLSFAR

You will need your Pool of Radiance and/or Hillsfar saved game disks or you will need to know the subdirectory on your hard disk where these files are stored. All characters from Pool of Radiance must be removed from their adventuring party before they can be transferred to another game.

Put Disk C in Drive A. Type A: and press RETURN/ENTER. Type COPYCURS and press RETURN/ENTER. Remove Disk C from Drive A. Use the cursor keys to highlight the required transfer. Indicate the drive you are copying your Pool or Hillsfar saved games from and the drive you are copying your Curse saved games to. Use the Other drive specification if your saved games are not on the default path. Follow the on-screen instructions and insert the indicated disks when prompted. Follow the directions in the rules to load characters from Pool of Radiance or Hillsfar.

#### TO TRANSFER CHARACTERS TO HILLSFAR

You will need your Curse of the Azure Bonds and Hillsfar saved game disks or you will need to know the subdirectory on your hard disk where these files are stored. All characters from Curse of the Azure Bonds must be removed from their adventuring party before they can be transferred to another game. Paladins, Rangers and dual class human characters may not be transferred to Hillsfar.

Put Disk C in Drive A. Type A: and press RETURN/ENTER. Type COPYCURS and press RETURN/ENTER. Remove Disk C from Drive A. Use the cursor keys to highlight the required transfer. Indicate the drive you are copying your Curse saved games from and the drive you are copying your Hillsfar saved games to. Use the Other drive specification if your saved games are not on the default path. Follow the on-screen instructions and insert the disks when prompted.

#### TO START THE GAME

Boot your computer using DOS 2.1 or greater. If you are playing from floppy disks, insert Disk A into Drive A, type A: and press RETURN/ENTER. If you are playing off of your C hard disk, type C: CURSE and press RETURN/ENTER. Type START and press RETURN/ENTER. Press a key to pass the title and credit screens. After the credits are displayed, press RETURN/ENTER to Play Game. If you are playing off of floppy disks you must keep disk A in the drive at all times.

#### SELECTING YOUR COMPUTER CONFIGURATION

Set your computer's hardware configuration the first time you start the game. Follow the on-screen prompts to identify your graphics adapter and the type of sound equipment. Then type in the path to your saved game disk (normally C: CURSE SAVE for hard disk users, and B:SAVE for floppy users). You may reset these configuration settings outside the program by deleting the file CURSE.CFG using your DOS DELETE command and then starting the program and re-answering the questions.

#### USING THE TRANSLATION WHEEL

After choosing Play Game, two symbols, a path and a number, are displayed. Find the first symbol on the outside of the Translation Wheel and the second symbol on the inside, moveable part of the wheel. Match the two symbols and type the letter shown in the numbered box under the indicated path. Press RETURN/ENTER. For example, if the computer displays:

#### HOW TO MAKE CHOICES

Curse of the Azure Bonds is controlled using menus. One command on each menu is highlighted. Use the < and > keys to indicate the command you want and press RETURN/ENTER to select your choice. You can also choose a command by pressing the highlighted first letter of the command. For example, to look at an overhead view of the surrounding area, you can highlight the Area command and press RETURN/ENTER or press the A key.

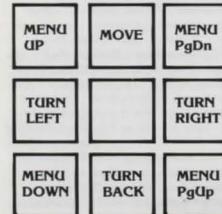
Some commands, such as View, act only on a single character. Use the Pg Up and Pg Dn keys to highlight the character you want to be active and then choose the command. For example, to view a character's ability scores, highlight the character's name in the character list and choose the View command.

Some commands toggle the program between two states. When you select one of these commands, the name on the screen changes to reflect the new state of the program. For example, if you select the Pictures On command in the Pics Menu, it will change to Pictures Off. From then on the monster's animated picture is not displayed when you have an encounter.

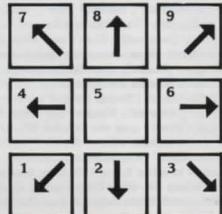
#### HOW TO MOVE AROUND

In 3D travel the party can move forward, turn right or left, or turn around. In combat you can move in any of eight directions. In combat, the cursor keys default to the Move and Manual Aim commands. In the overland view the party picks its destination and mode of movement off of a menu.

#### 3D AND ANY MENU



#### COMBAT MOVE & AIM



#### TO BEGIN PLAYING QUICKLY

A pre-rolled party of adventures is stored as save game A on disk C. Choose Recall Save Game from the Party Creation Menu. If you are playing from floppy disks, insert disk C when the save game disk is requested. Choose Saved Game A.

After the saved game is loaded, choose Begin Adventuring. Read the Journal Entry on the first page of the Adventurers' Journal. Choose the Encamp command from the Adventure menu. Have all of your spell casters memorize spells. Exit camp.

Move through the city carefully. Listen to what different NPCs have to say. Move West to the weapons shop and buy each of your characters starting equipment. Visit the sage across the street from the temple and listen to what she has to say. Visit the temple and talk to the high priest. Visit the bar and listen to the rumours. When you think you have enough information, leave town to find adventure. Things will get hot and heavy from then on!

#### TIPS ON SUCCESSFUL ADVENTURING

The first thing you want to do is to memorize spells. Then you will need to equip all your characters. Move to the weapons shop and pool your money. Buy your fighters banded mail, a shield, a broad sword, a two-handed sword, a long composite bow, and many arrows. Buy your clerics banded mail, a shield, a staff sling, and a flail. Buy your thieves leather armour, a broad sword, a short bow, and many arrows. Buy your magic users a dagger, a staff and a bunch of darts. After you have completed your purchases, use the View Items and Ready commands to prepare all your characters' equipment for battle. Once you have bought everything you need use the Share command and pick up all the money.

Visit everyone in town and listen to what they have to say. The bonds and their effects are a mystery to your characters, and information can be as useful as a fireball spell (well, almost as useful!) After you have listened to everything that everyone has to say, leave the city to begin your quest. As your party fights, it will use up spells and lose Hit Points. When you find a safe place to rest use Encamp and use the Fix command to regain Hit Points. Then memorize spells to keep your spell-casters at maximum efficiency.

Once your characters have enough experience, points and money, look for places to train. Most cities in the overland have training halls, and training halls may also be hidden in other places. Make sure you have 1000 gp worth of coins for each character that wants to train. If your characters need additional Experience Points, search near the cities in the overland or patrol the forest near the Standing Stone.

As you adventure you may hear a dreamlike voice warn you that 'Great danger lies ahead, be fully prepared!' Heed such warnings by saving your game and putting that save aside. Keep that saved game aside until the party is safely back into the overland. Good luck!

#### TIPS ON SUCCESSFUL COMBAT

The following are useful tips while fighting in Curse of the Azure Bonds. Identify enemy spell casters at the beginning of each battle. Attack them with spells and missile weapons. Be sure to do damage every round to keep them from casting spells. Concentrate your attacks: it is normally better to eliminate one monster than to wound two monsters. Eliminate helpless monsters before they become active again.

Keep your Paladin near the middle of the front of your party so that his Protection from Evil can improve the AC and Saving Throw of those adjacent. Keep your party together so that they can concentrate their attacks on the monsters. Protect your party's flanks so that monsters will not be able to get spell casters and archers.

Learn the range and area of effect of offensive spells like: Magic Missile, Stinking Cloud, Fireball, Cone of Cold, and Cloudkill. Decide where you will throw a spell before you choose Cast. Use the Aim command to check the range and line of sight to your proposed target. Make sure that the spell will attack the monsters and not the party.

Some spells have special effects that make them especially useful. Stinking Clouds last for several rounds and can be used to protect flanks, channel enemy attacks, and to make monsters helpless. Fireballs are larger indoors than they are in the overland. Hold spells can be targeted against several different enemies. Lightning Bolts can bounce off walls and attack targets twice with the same spell.

If your party loses a very rough fight, go back to your last saved game. Just before triggering the fight, prepare your party with spells like: Bless, Prayer, Protection from Evil, Protection from Evil 10' radius, Enlarge, Invisibility 10' radius, and Haste. You can also prepare for a fight with magic items such as Potions of Giant Strength, Potions of Invisibility, or Dust of Disappearance. Cast the spells and use the items just before triggering the fight. Use Haste sparingly: it ages your characters 1 year each time it is used.

#### DIFFERENCES IN THE IBM VERSION

The IBM version of Curse of the Azure Bonds differs slightly from the rules. These differences include:

While moving in combat the ESC key will 'take back' your current move, but it will not erase any damage you have taken during the move. You may maintain up to 10 saved games on a disk at a time (depending on space available). Save each game under a letter (A–J). Use the letter when recalling your save.

The following commands can be given at the Combat Menu or while a party character is moving under computer control. Press the key(s) to execute the command.

ALT Q: Sets all characters to Quick (computer control).

ALT M: Toggles magic spells on/off for characters set to Quick.

SPACE: Resets all characters to manual control.

CTRL S: Toggles sound on and off (may be used at any time).

Characters set to Quick will use Readied magic items. Characters set to Quick with Readied arrows or a sling will use ranged attacks if no enemy is adjacent.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, and FORGOTTEN REALMS are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA, and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

Copyright © 1989 Strategic Simulations, Inc. All Rights Reserved.

Copyright © 1989 TSR, Inc. All Rights Reserved.

## Carte IBM Quick Start

### Officiel

### ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®

#### Computer Product

# CURSE OF THE AZURE BONDS

#### AVANT COMMENCER A JOUER

Vous devriez sauvegarder les disquettes de jeux A–D avec votre commande DISKCOPY DOS. Rangez les disquettes originales et jouez avec les copies. Référez-vous à votre manuel DOS si vous voulez des informations sur des commandes DOS.

Si vous sauvegardez votre jeu sur une disquette, utilisez la commande FORMAT DOS pour formater une disquette de sauvegarde du jeu avant de commencer. Placez la disquette formatée dans le lecteur A. Tapez A: et appuyez sur RETURN/ENTER. Tapez la commande DOS MD SAVE et appuyez sur RETURN/ENTER.

Vous pouvez avoir plusieurs jeux listés identifiés par une lettre. Pendant le jeu sauvegardez le jeu sous des lettres variées. En sauvegardant plusieurs jeux vous aurez toujours des positions de réserve au cas où vos personnages se retrouvent dans des situations particulièrement désagréables.

Quand l'ordinateur vous indique de changer de disquettes, placez la disquette indiquée dans le lecteur listé et appuyez sur RETURN/ENTER. Si vous jouez sur des disquettes 3½", utilisez la disquette AÆB à chaque fois qu'on vous indique la disquette A ou la disquette B, et utilisez la disquette CÆD à chaque fois qu'on vous indique la disquette C ou la disquette D.

#### POUR COPIEZ LE JEU SUR UN DISQUE DUR

Si votre disque dur est indiqué par la lettre C, suivez les instructions listées. S'il est indiqué par une autre lettre, remplacez-la par la lettre C pour les commandes suivantes.

Placez la disquette A dans le lecteur A. Tapez A: et appuyez sur RETURN/ENTER. Si vous avez des disquettes 5¼" tapez HD525 C et appuyez sur RETURN/ENTER. Si vous avez des disquettes 3½" tapez HD35 C et appuyez sur RETURN/ENTER. Suivez les indications de l'écran. Placez la disquette C dans le lecteur A. Tapez COPYSAVE C et appuyez sur RETURN/ENTER. Quand la copie est terminée tapez C: CURSE et appuyez sur RETURN/ENTER.

#### POUR FAIRE UNE SERIE DE JEUX SUR DISQUETTES A LA FOIS 5¼" ET 3½"

Utilisez la commande de FORMAT DOS pour formater une disquette dans le lecteur B. Tapez MAKENEWA B et appuyez sur RETURN/ENTER. Quand la copie est terminée tapez C: CURSE et appuyez sur RETURN/ENTER. Appelez la nouvelle disquette NEW DISK A. Utilisez la à chaque fois que le programme ou la documentation spécifique disquette A.

Pour jouer avec une série mixte de disquettes de jeu, placez votre disquette NEW DISK A dans le lecteur B et placez la disquette B dans le lecteur A. Suivez les instructions de To Start the Game (Pour Commencer Le Jeu), mais remplacez par lecteur B à chaque fois que la carte Quick Start réfère au lecteur A. Vous devriez aussi spécifier A SAVE pour les jeux sauvegardés.

#### POUR TRANSFERER DES PERSONNAGES DE POOL RADIANCE A HILLSFAR

Vous aurez besoin des disquettes des jeux sauvegardés de Pool Radiance ou d'Hillsfar ou bien vous aurez besoin de connaître votre sous-répertoire sur le disque dur, sur lequel ces fichiers sont sauvegardés. Tous les personnages de Pool Radiance doivent être enlevés de leur groupe d'aventuriers avant d'être transférés sur un autre jeu.

Insérez votre disquette C dans le lecteur A. Tapez A: et appuyez sur RETURN/ENTER. Tapez COPYCURS et appuyez sur RETURN/ENTER. Enlevez la disquette C du lecteur A. Utilisez les touches du curseur pour mettre en relief le transfert désiré. Indiquez le lecteur à partir duquel vous copiez vos jeux sauvegardés de Pool of Radiance et le lecteur sur lequel vous copiez vos jeux sauvegardés de Curse of the Azure Bonds. Utilisez l'autre stipulation du lecteur si vos jeux sauvegardés ne sont pas sur la voie de défaut. Suivez les instructions de l'écran et introduisez les disquettes indiquées quand on vous demande. Suivez les instructions des règles pour charger des personnages de Pool of Radiance sur Hillsfar.

## POUR TRANSFERER DES PERSONNAGES SUR HILLSFAR

Vous aurez besoin des disquettes des jeux sauvegardés de Curse of the Azure Bonds et d'Hillsfar ou bien vous aurez besoin de connaître votre répertoire sur le disque dur, sur lequel ces fichiers sont sauvegardés. Tous les personnages de Curse of the Azure Bonds doivent être enlevés de leur groupe d'aventuriers avant d'être transférés sur un autre jeu. Les Paladins, les Gardes Forestiers et les personnages de double classe humaine ne pourront peut-être pas être transférés sur Hillsfar.

Placez la disquette C dans le lecteur A. Tapez A: et appuyez sur RETURN/ENTER. Otez la disquette C du lecteur A. Utilisez les touches du curseur pour mettre en relief le transfert désiré. Indiquez le lecteur à partir duquel vous copiez vos jeux sauvegardés de Curse et le lecteur sur lequel vous copiez vos jeux sauvegardés d'Hillsfar. Utilisez l'autre stipulation du lecteur si les jeux sauvegardés ne sont pas sur la voie de défaut. Suivez les instructions de l'écran et insérez les disquettes indiquées quand on vous demande.

## POUR COMMENCER LE JEU

Chargez votre ordinateur en utilisant le DOS 2.1 ou plus élevé. Si vous jouez avec des disquettes, insérez la disquette A dans le lecteur A et tapez A:, puis appuyez sur RETURN/ENTER. Si vous jouez sur votre disque dur C, tapez C:CURSE et appuyez sur RETURN/ENTER. Tapez START et appuyez sur RETURN/ENTER. Appuyez sur une touche pour que les écrans des titres et des crédits passent. Après l'affichage des crédits appuyez sur RETURN/ENTER pour jouer. Si vous utilisez des disquettes vous devez toujours garder la disquette A dans le lecteur A.

## CHOISIR LA CONFIGURATION DE VOTRE ORDINATEUR

Préparez la configuration du matériel hardware de votre ordinateur la première fois que vous commencez le jeu. Suivez les indications de l'écran pour identifier votre adaptateur d'infographie et le type d'équipement sonore. Puis tapez dans la voie de votre disquette de jeu sauvegardé (normalement C:CURSESAVE pour les utilisateurs de disques durs, et B:SAVE pour les utilisateurs de disquettes). Vous devrez peut-être remettre à zéro ces réglages de la configuration hors du programme en effaçant le fichier CURSE.CFG, utilisant votre commande DOS DELETE, en commençant ensuite le programme et en répondant à nouveaux aux questions.

## UTILISER LA MARGUERITE DE TRADUCTION

Après avoir choisi Play Game (Jouer), deux symboles, une voie et un nombre seront affichés. Trouvez le premier symbole sur l'extérieur de la marguerite de traduction, et le second sur l'intérieur mobile de la marguerite. Harmonisez les deux symboles et tapez la lettre inscrite à l'intérieur du tableau sous la voie indiquée. Appuyez sur RETURN/ENTER. Par exemple, si l'ordinateur affiche:



Tapez la lettre X et appuyez sur RETURN/ENTER. Le jeu se chargera et affichera le menu de Création du Groupe.

## COMMENT FAIRE DES SELECTIONS

Curse of the Azure Bonds est contrôlé en utilisant les menus. Sur chaque menu une commande est mise en relief. Utilisez les touches < et > pour indiquer la commande que vous voulez et appuyez sur RETURN/ENTER pour sélectionner votre choix. Vous pouvez aussi choisir une commande en appuyant sur la première lettre mise en relief de la commande. Par exemple, pour regarder une vue du ciel de l'endroit environnant vous mettez en relief une commande de Région et appuyez sur RETURN/ENTER ou sur une touche.

Des commandes comme par exemple View (Examen), agissent seulement sur un seul personnage. Utilisez les touches Pg Up ou Pg Down pour mettre en relief le personnage que vous voulez activer, puis choisissez la commande. Par exemple, pour examiner les scores d'aptitude d'un personnage, mettez en relief son nom dans la liste des personnages et choisissez la commande View (Examiner).

Des commandes permettent le programme entre deux états. Quand vous choisissez une de ces commandes, le nom sur l'écran change pour refléter l'état du programme. Par exemple, si vous choisissez la commande Picture On sur le menu Pic (Dessin) il ira à Picture Off. A partir de là, le dessin du monstre animé n'est pas affiché quand vous faites une rencontre.

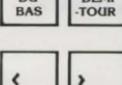
## COMMENT VOUS DEPLACER

Le groupe peut avancer, tourner à droite, à gauche ou faire demi-tour pendant le voyage en 3 dimensions. Pendant un combat vous pouvez vous déplacer dans n'importe laquelle des huit directions. Pendant un combat les touches du curseur font défaut pour les commandes de Mouvement et de Visées Manuelles. Dans la vue par voie de terre le groupe choisit sa destination et son mode de mouvement à partir d'un menu.

### 3D ET TOUT MENU



### MOUVEMENT ET VISEES DE COMBAT



MENU GAUCHE MENU DROIT

## POUR COMMENCER A JOUER RAPIDEMENT

Un groupe d'aventuriers déjà sélectionné est mis en réserve en tant que jeu sauvegardé A sur disquette C. Choisissez Recall Saved Game (Rappelez le jeu sauvegardé) du menu de création de groupe. Si vous jouez avec des disquettes, introduisez la disquette C quand la disquette de sauvegarde est requise. Choisissez le jeu sauvegardé A.

Après avoir chargé le jeu sauvegardé, choisissez Begin Adventuring (Début de l'aventure). Lisez l'entrée de journal de la première page du Journal des Aventuriers. Choisissez la commande Encamp (Camper) du menu de l'Aventure. Assurez-vous que tous vos jetons de sorts mémorisent leurs sorts. Sortez du camp.

Traversez la cité prudemment. Ecoutez ce que les différents NPC ont à dire. Allez vers l'ouest jusqu'au magasin d'armes et achetez à chacun de vos personnages du matériel initial. Allez voir la femme sage de l'autre côté de la rue du temple et écoutez ce qu'elle a à dire. Visitez le temple et parlez au grand prêtre. Allez au bar et écoutez les rumeurs. Quand vous pensez que vous avez assez d'information, quittez la ville et partez à l'aventure. À partir de maintenant les choses vont se corser!

## TUYAUX POUR REUSSIR VOS AVENTURES

La première chose à faire est de mémoriser les sorts. Ensuite vous aurez besoin d'équiper vos personnages. Allez au magasin d'armes et mettez eux en arme en commun. Achetez pour vos combattants, une cotte de mailles, un bouclier, une large épée, une épée à deux mains, un arc long et beaucoup de flèches. Achetez pour vos ecclésiastiques une cotte de mailles, un bâton lance-pierres et un fléau; pour vos voleurs une armure en cuir, une large épée, un petit arc et beaucoup de flèches; pour vos utilisateurs de magie un poignard, un bâton et une poignée de javelots. Après avoir terminé vos achats utilisez les commandes View (Examiner), Items (Articles) et Ready (Prêt) pour préparer l'équipement de tous vos aventuriers pour le combat. Une fois que vous avez tout acheté, vous allez à la commande Share (Partager) et ramasserez tout l'argent.

Allez voir tout le monde en ville et écoutez ce qu'ils ont à dire. Les liens et leurs effets restent un mystère pour vos personnages et toute information peut être utile, aussi utile qu'un sort de boule de feu (ou presque aussi utile)! Après avoir écouté tout ce que tout le monde avait à dire, quittez la ville et partez à votre quête.

Pendant les combats votre groupe utilisera des sorts et perdra des points généraux. Quand vous avez trouvé un endroit sûr pour vous reposer, campez et utilisez la commande Fix (Inmobile) afin de regagner des points généraux. Ensuite mémorisez les sorts pour garder l'efficacité vos jetons de sorts au maximum.

Une fois que vos personnages ont assez de points d'expérience et assez d'argent, cherchez des endroits où les entraîner. La plupart des cités ont des salles d'entraînement, d'autres peuvent être cachées dans d'autres endroits. Soyez sûr d'avoir la valeur de 1000gp en pièces de monnaie pour chaque personnage que vous entraînez. Si vos personnages ont besoin de points d'Expérience Supplémentaire, cherchez dans les cités ou patrouillez la forêt près de la Pierre Debout.

Au cours de votre aventure vous entendrez une voix qui vous semblez rêver, vous prévenir, "de grands dangers vous attendent, soyez prêts!" Tenez compte de cet avertissement en sauvegardant votre jeu et en mettant cette partie sauvegardée à l'écart. Gardez ce jeu sauvegardé à l'écart jusqu'à ce que le groupe soit retourné dans un endroit sûr. Bonne chance!

## TUYAUX POUR REUSSIR UN COMBAT

Voici des tuyaux utiles pendant les combats de Curse of the Azure Bonds.

Identifiez les jetons de sorts ennemis au début de chaque bataille. Attaquez-les à l'aide de vos sorts et de projectiles. Soyez sûr de leur infliger des dégâts à chaque tour pour les empêcher de jeter leurs sorts. Concentrez vos attaques: il est généralement plus efficace de tuer un monstre que d'en blesser deux. Éliminez les monstres impotents car ils rendraient vaincu.

Gardez votre Paladin près du centre, à l'avant du groupe car sa Protection contre le Mal peut améliorer l'AC et le Saving Throw de ceux qui lui sont près. Gardez votre groupe ensemble car ainsi ils peuvent concentrer leurs attaques contre les monstres. Protégez le flanc de votre groupe car ainsi les monstres ne pourront pas atteindre vos jetons de sorts et vos archers.

Apprenez la portée et le champ des effets des sorts offensifs comme par exemple: le Projectile Magique, le Nuage Puant, la Feu de Feu, le Cône de Froid et le Nuage Mortel. Décidez où vous voulez jeter un sort avant de choisir Cast (Jeter). Utilisez la commande de visée pour vérifier la portée et la ligne de vue de la cible proposée. Assurez-vous que le sort se portera sur les monstres et non pas sur votre groupe.

Certains sorts ont des effets spéciaux et sont donc encore plus utiles que les autres. Les effets des nuages puants durent pendant plusieurs tours et ils peuvent être utilisés pour protéger les flancs du groupe, canaliser les attaques ennemis et pour neutraliser les monstres. L'influence des sorts peut être dirigée vers différents ennemis. Les éclairs peuvent rebondir des murs et attaquer leur cible deux fois à partir du même sort.

Si votre groupe est battu pendant un combat particulièrement brutal, retournez à votre dernier jeu sauvegardé. Juste avant de déclencher la bataille, préparez votre équipage avec des sorts comme par exemple: une Bénédiction, une Prière, Protection contre le Mal, Protection contre le Mal de radius 10'. Agrandissez le radius d'Invisibilité à 10' et la Célérité. Vous pouvez aussi vous préparer au combat avec des articles magiques comme par exemple, des Potions de Force de Géants, des Potions d'Invisibilité ou de la Poussière de Disparition. Jetez les sorts et utilisez les articles magiques juste avant de déclencher les combats. N'utilisez pas la Célérité trop souvent, elle vieillit vos personnages d'un an à chaque fois qu'ils l'utilisent.

## DIFFÉRENCES DANS LA VERSION IBM

La version IBM de Curse of the Azure Bonds est légèrement différente des règles. Ces différences sont:

Pendant que vous vous déplacez au cours des combats, la touche ESC vous ramènera à votre mouvement en cours mais elle n'effacera pas les dégâts ou blessures que vous avez soufferts pendant le mouvement.

A n'importe quel moment, vous pouvez garder jusqu'à 10 jeux sauvegardés sur une disquette (selon la place disponible). Sauvegardez chaque jeu sous une lettre (A - J). Utilisez la lettre ou rappelez votre jeu.

Les commandes suivantes peuvent être données dans le Menu de Combat ou pendant que votre groupe se déplace sous les contrôles de votre ordinateur. Appuyez sur la (les) touche(s) pour accomplir la commande.

**ALT Q:** Amène les personnages à Quick (Vite) (Contrôles par ordinateur).

**ALTM:** Active/désactive les sorts magiques pour les personnages sur Quick.

**ESPACE:** Ramène les personnages aux contrôles manuels.

**CTRL S:** Allume/étincelle le son (peut être utilisé à tout moment).

Les personnages sur Quick utiliseront des articles magiques Readied (Préparés pour le combat). Ces personnages avec des flèches Readied (Préparées pour le combat) ou des frondes utiliseront des attaques rangées s'il n'y a pas d'ennemis adjacents.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D et FORGOTTEN REALMS sont des marques déposées, sont la propriété de TSR, Inc., Lake Geneva WI, USA, et utilisés sous licence de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

Droits d'auteur © 1989 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés.

Droits d'auteur © 1989 TSR, Inc. Tous droits réservés.

**IBM PC-Schnellstart-Karte**  
**Offizielles**  
**ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®**  
**Computerprodukt**

# CURSE OF THE AZURE BONDS

## BEVOR SIE MIT DEM SPIEL BEGINNEN

Fertigen Sie zuerst Back-Up-Kopien Ihrer Spieldisketten A-D mit Hilfe des DOS CURSE-Befehls an. Legen Sie dann die Originaldisketten an einen sicheren Ort und starten Sie das Spiel mit den Kopien. Schlagen Sie in Ihrem DOS-Handbuch nach, wenn Sie bezüglich eines DOS-Befehls irgendwelche Fragen haben.

Wenn Sie Ihr Spiel auf Floppydisketten speichern wollen, müssen Sie vor Spielbeginn DOS FORMAT zum Formatieren einer Speicherdiskette benutzen. Schieben Sie die formatierte Speicherdiskette ins Laufwerk A. Tippen Sie A: ein und drücken Sie RETURN/ENTER. Geben Sie dann den DOS-Befehl MD SAVE ein und drücken Sie RETURN/ENTER.

Sie können mehrere gespeicherte Spiele gleichzeitig auflisten, die durch einen Buchstaben gekennzeichnet werden. Speichern Sie ein Spiel während des Spielverlaufs unter jeweils verschiedenen Buchstaben ab. Wenn Sie mehrere Spiele abspeichern, stehen Ihnen später auch mehrere Spielpositionen zur Verfügung, zu denen Sie zurückkehren können, sollte sich eine Situation für Ihre Spielcharaktere als besonders gefährlich erweisen.

Wenn Sie vom Computer zum Wechseln der Disketten auffordert werden, schieben Sie die angeforderte Diskette in das angegebene Laufwerk und drücken RETURN/ENTER. Sollten Sie mit 3,5 Zoll-Disketten spielen, benutzen Sie die Diskette A&B, wann immer Diskette A oder Diskette B angefordert wird, und entsprechend die Diskette C&D, wenn die Disketten C oder D angefordert werden.

## KOPIEREN EINES SPIELS AUF FESTPLATTE

Läuft Ihre Festplatte unter Laufwerk C, folgern Sie die angegebenen Anweisungen. Wird Ihre Festplatte durch einen anderen Buchstaben gekennzeichnet, müssen Sie in den folgenden Befehlen den Buchstaben C durch den entsprechenden anderen Buchstaben für die Festplatte ersetzen.

Schieben Sie die Diskette A ins Laufwerk A. Tippen Sie A: ein und drücken Sie RETURN/ENTER. Wenn Sie 5,25 Zoll-Disketten benutzen, geben Sie HD525 C ein und drücken RETURN/ENTER. Für 3,5 Zoll-Disketten geben Sie HD35 C ein und drücken RETURN/ENTER. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Schieben Sie die Diskette C ins Laufwerk A. Tippen Sie COPYSAVE C ein und drücken Sie RETURN/ENTER. Nach Fertigstellung der Kopie tippen Sie C: ein und drücken RETURN/ENTER.

## SHAFFUNG EINES GEMISCHTEN SATZES VON SPIELDISKETTEN MIT 5,25 ZOLL UND 3,5 ZOLL

Formatieren Sie eine Diskette mit Hilfe des DOS FORMAT-Befehls im Laufwerk B. Schieben Sie Diskette A ins Laufwerk A und die neu formatierte Diskette ins Laufwerk B. Geben Sie MAKENEWA B ein und drücken Sie RETURN/ENTER. Nachdem die Kopie hergestellt wurde, drücken Sie RETURN/ENTER. Geben Sie der neuen Diskette den Titel NEW DISK A. Benutzen Sie NEW DISK A, wann immer das Programm nach Diskette A fragt.

Das Spiel kann mit einem gemischten Satz von Disketten gespielt werden, indem Sie NEW DISK A ins Laufwerk B und die Diskette B ins Laufwerk A einschieben. Folgen Sie den Anweisungen unter 'Starten eines Spiels', benutzen Sie 'Laufwerk B', wann immer die Schnellstart-Karte sich auf 'Laufwerk A' bezieht. Sie sollten außerdem A: SAVE als den Programmfad ('Path') ihrer gespeicherten Spiele definieren.

## TRANSFERIEREN DER CHARAKTERE VON POOL OF RADIANCE ODER HILLSFAR

Dafür benötigen Sie Ihre Speicherdisketten für POOL OF RADIANCE und/oder HILLSFAR beziehungsweise das Unterverzeichnis auf der Festplatte, wo Sie die entsprechenden Dateien abgespeichert haben. Alle Charaktere von POOL OF RADIANCE müssen zuerst aus Ihrer Abenteuergruppe entfernt werden, bevor sie in ein anderes Spiel transferiert werden können.

Schieben Sie die Diskette C ins Laufwerk A. Tippen Sie A: ein und drücken Sie RETURN/ENTER. Dann COPYCURS eingegeben und RETURN/ENTER drücken. Schließlich die Diskette C vom Laufwerk A entfernen. Heben Sie den gewünschten Transfer mit Hilfe der Cursor-Tasten hervor. Geben Sie das Laufwerk an, von dem aus Sie Ihre gespeicherten Spiele (POOL oder HILLSFAR) kopieren wollen, und das Laufwerk, auf das Sie Ihre CURSE-Spiele abspeichern wollen. Benutzen Sie die 'Spezifikation für andere Laufwerke', wenn Ihre gespeicherten Spiele nicht dem vorher eingegebenen Programmfad folgen. Richten Sie sich nach den Bildschirmanweisungen und schieben Sie die jeweils angeforderte Diskette ins entsprechende Laufwerk. Folgen Sie schließlich den Anweisungen im Regelbuch, wie Sie Charaktere von POOL OF RADIANCE oder HILLSFAR laden.

## TRANSFERIEREN EINES CHARAKTERS NACH HILLSFAR

Dafür benötigen Sie Ihre Speicherdisketten für CURSE OF THE AZURE BONDS und HILLSFAR beziehungsweise das Unterverzeichnis auf der Festplatte, wo Sie die entsprechenden Dateien abgespeichert haben. Alle Charaktere aus CURSE OF THE AZURE BONDS müssen zuerst von Ihrer Abenteuergruppe entfernt werden, bevor sie in ein anderes Spiel transferiert werden können. Paladin, Forster ('Rangers') und menschliche Zwei-Klassen-Charaktere können nicht nach HILLSFAR übertragen werden.

Schieben Sie die Diskette C ins Laufwerk A. Tippen Sie A: ein und drücken Sie RETURN/ENTER. Dann COPYCURS eingegeben und RETURN/ENTER drücken. Schließlich die Diskette C vom Laufwerk A entfernen. Heben Sie den gewünschten Transfer mit Hilfe der Cursor-Tasten hervor. Geben Sie das Laufwerk an, von dem aus Sie Ihre gespeicherten Spiele (CURSE) kopieren wollen, und das Laufwerk, auf das Sie Ihre HILLSFAR-Spiele abspeichern wollen. Benutzen Sie die 'Spezifikation für andere Laufwerke', wenn Ihre gespeicherten Spiele nicht dem vorher eingegebenen Programmfad folgen. Richten Sie sich nach den Bildschirmanweisungen und schieben Sie die jeweils angeforderte Diskette ins entsprechende Laufwerk.

## STARTEN EINES SPIELES

Starten Sie Ihren Computer mit DOS 2.1 oder höher. Wenn Sie mit Floppydisketten spielen, schieben Sie die Diskette A ins Laufwerk A, tippen

A: ein und drücken RETURN/ENTER. Wenn Sie von der Festplatte C aus spielen, müssen Sie C:CURSE eingegeben und RETURN/ENTER drücken. Dann START eintippen und RETURN/ENTER drücken. Drücken Sie eine Taste, um die Bildschirme der Titelsequenz zu überspringen. Nach den Anerkennungen drücken Sie RETURN/ENTER, um mit dem Spiel zu beginnen. Wenn Sie von Floppydiskette aus starten, müssen Sie die Diskette A während des ganzen Spiels im Laufwerk A belassen.

## WÄHLEN IHRER COMPUTER-AUFPSTELLUNG ('CONFIGURATION')

Bestimmen Sie die Einstellungen für Ihre Computer-Hardware, bevor Sie mit dem eigentlichen Spiel starten. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen und identifizieren Sie Ihren Grafik-Adapter und das Modell Ihrer Sound-Einrichtung. Geben Sie dann den Programmfad ('Path') für Ihre Speicherdiskette ein (normalerweise C:CURSE für Festplatte und B:SAVE für Floppydisketten). Sie können diese Vorgaben außerhalb des Programms ändern, indem Sie die Datei CURSE.CFG mit Hilfe des DOS DELETE-Befehls löschen, den Computer wieder starten und die Fragen neu beantworten.

## ANWENDEN DES ÜBERSETZUNGSRADS ('TRANSLATION WHEEL')

Nachdem Sie 'Play Game' (Spiel anfangen) gewählt haben, erscheinen zwei Symbole, ein Weg und eine Zahl auf dem Bildschirm. Finden Sie das erste Symbol auf dem Außenrad und das zweite Symbol auf dem beweglichen inneren Rad. Stimmen Sie die zwei Symbole aufeinander ab und geben Sie den Buchstaben, der sich in dem Zahleinheiten unterhalb des angegebenen Wegs befindet. Dann RETURN/ENTER drücken. Dies z.B. kann auf dem Bildschirm erscheinen:



Geben Sie den Buchstaben X ein und drücken Sie RETURN/ENTER. Das Spiel wird geladen, und das Gruppen-Kreationsmenü ('Party Creation') erscheint auf dem Bildschirm.

## WIE SIE IHRE WAHL TREFFEN

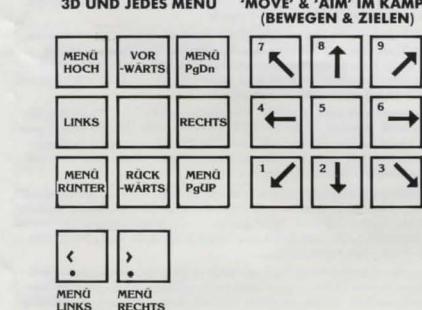
CURSE OF THE AZURE BONDS wird mit Hilfe von Menüs gesteuert. Jeweils ein Befehl wird auf einem Menü hervorgehoben. Benutzen Sie die Tasten < oder >, um den von Ihnen gewünschten Befehl hervorzuheben, und drücken Sie RETURN/ENTER, um ihn zu wählen. Sie können ein Befehl auch durch Eingeben des hervorgehobenen ersten Buchstabens aktivieren. Für eine Sicht aus der Vogelperspektive müssen Sie also den 'Area'-Befehl (Gebiet) hervorheben und RETURN/ENTER drücken oder einfach die Taste A drücken.

Eine Befehle wie z.B. 'View' (Sicht) beziehen sich nur auf einen einzelnen Charakter. Benutzen Sie die Tasten 'Pg Up' (Seite hochblättern) und 'Pg Dn' (Seite rütteln), um den von Ihnen gewünschten Charakter hervorzuheben und einen Befehl zu wählen. Wollen Sie sich die Eigenschaftspunkte eines Charakters anschauen, heben Sie zuerst den Namen des Charakters auf der Namensliste hervor und wählen dann den 'View'-Befehl.

Einige Befehle wirken wie ein Kippschalter. Wenn Sie einen dieser Befehle wählen, ändert sich der Name auf dem Bildschirm, um den neuen Zustand des Programms anzuzeigen. Wählen Sie z.B. den Befehl 'Pictures On' im Pics'-Menü (Bilder), wird dieser Befehl in sein Gegenteil verkehrt, und die Bilddarstellungen der Monster erscheinen nicht mehr bei einer Begegnung a. auf dem Bildschirm.

## WIE SIE SICH BEWEGEN

In 3D-Modus kann sich die Gruppe vorwärts, nach links, rechts oder rückwärts bewegen. Während eines Kampfes können Sie sich in acht verschiedene Richtungen bewegen. Dabei sind die Cursor-Tasten die Vorgabe für die Befehle 'Move' (Bewegen) und 'Aim' (Zielen). In der Sicht 'Über Land' (Overland) bestimmen Sie mit Hilfe eines Menüs den Zielpunkt und den Bewegungsmodus für die Gruppe.



## SCHNELLER MIT EINEM SPIEL ANFANGEN

Eine vorher zusammengestellte Abenteuergruppe befindet sich bereits als gespeicherte Spiel A auf der Diskette C. Wählen Sie den Befehl Recall Saved Game (Gespeichertes Spiel laden) vom Gruppen-Kreationsmenü ('Party Creation'). Spielen Sie mit Floppydisketten, schieben Sie die Diskette C ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Wählen Sie das gespeicherte Spiel A ('Saved Game A').

Nachdem das gespeicherte Spiel geladen wurde, wählen Sie Begin Adventuring (Mit dem Abenteuer beginnen). Lesen Sie die Journal-Einträge auf der ersten Seite Ihres Abenteuerjournals durch. Wählen Sie den Lager-Befehl ('Camp') vom Abenteuerjournal ('Adventure'). Lassen Sie alle Ihre Charaktere die Ihnen möglichen Zauber sprüche auswählen. Lenmen. Benutzen Sie dann den Befehl zum Verlassen des Lagers ('Exit Camp').

Bewegen Sie sich mit äußerster Vorsicht durch die Stadt. Hören Sie auf die NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) und was sie zu sagen haben. Begeben Sie sich nach Westen zum Laden und kaufen Sie Ihren Charakteren der Stadtausstattung. Besuchen Sie die Weise, die gegenüber dem Tempel wohnt, und hören Sie Ihr zu. Besuchen Sie den Tempel und fragen Sie den Hohepriester aus. Wenn Sie der Überzeugung sind, daß Sie alle notwendigen Informationen erhalten haben, sollten Sie die Stadt verlassen und sich auf Abenteuersuche begeben. Danach werden sich die Dinge überstreifen!

## TIPS FÜR EINER ERFOLGREICHEN ABENTEUER

Zuerst sollten Sie sich hinsetzen und Zauber sprüche auswendig lernen. Dann müssen Sie allen Ihren Charakteren eine Ausrüstung kaufen. Begeben

Sie sich zum Laden und lassen Sie die Charaktere ihr Geld zusammenlegen ('Pool'). Kaufen Sie Ihren Kämpfern einen zusammengesetzten Kettenpanzer ('Banded Mail'), ein Breitschwert ('Broad Sword'), einen Zweihänder ('Two-handed Sword'), einen zusammengesetzten Langbogen ('Long Composite Bow') und viele Pfeile ('Arrows'). Kaufen Sie Ihren Klerikern einen zusammengesetzten Kettenpanzer ('Banded Mail'), ein Schild ('Shield'), eine Stabschlinge ('Staff Sling') und einen Dreschflegel ('Flail'). Kaufen Sie Ihnen Dieben eine Lederrüstung ('Leather Armor'), ein Breitschwert ('Broad Sword'), einen Kurzbogen ('Short Bow') und viele Pfeile ('Arrows'). Kaufen Sie Ihren Magiern einen Dolch ('Dagger'), einen Stab ('Staff') und ein Bündel Wurfspeere ('Darts'). Wenn Sie Ihren Einkauf beendet haben, wählen Sie die Befehle View (Sicht), Items (Gegenstände) und 'Ready' (Kampfbereit machen), um die Ausrüstung Ihrer Charaktere sofort in einer kämpferischen Auseinandersetzung benutzen zu können. Nachdem Sie alles Notwendige eingekauft haben, können Sie das übrigbleibende Geld mit dem Befehl 'Share' (Verteilen) wieder aufnehmen. Besuchen Sie jeden interessanten Ort in der Stadt und finden Sie heraus, welche Geschichten sich im Umlauf befinden. Die 'Bonds' und ihre Wirkungen sind ein Geheimnis für Ihre Charaktere, und Informationen können so nutzlich sein, wie ein 'Fireball'-Zauberspruch (nur, fast so nutzlich). Wenn Sie genug in Erfahrung gebracht haben, können Sie die Stadt verlassen und sich auf Ihre Abenteuersuche begeben.

Während eines Kampfes wird Ihrer Gruppe Zauber sprüche ('Spells') verbraucht und Schlagpunkte ('Hit Points' oder auch 'HP') verlieren. Finden Sie einen sicheren Platz zum Ausrufen und benutzen Sie das Lagermenü ('Encamp' oder auch 'Camp') sowie den 'Fix'-Befehl (Heilen), um Schlagpunkte zurückzugewinnen. Lernen Sie dann Zauber sprüche, damit Ihre Zauberer den höchsten Wirkungsgrad beibehalten können.

Sobald Ihre Charaktere genügend Erfahrungspunkte ('Experience Points') und Gold gesammelt haben, sollten Sie einen Ort aufsuchen, an dem trainiert wird. Die meisten Städte haben heute bereits Trainingshallen. Diese sind manchmal auch an versteckten Orten vorzufinden. Vergewissern Sie sich vorher, daß jeder Ihrer trainingsswilligen Charaktere über 1000 Goldstücke verfügt. Benötigt Ihr Charakter noch mehr Erfahrungspunkte, sollten Sie die Umgebung einer Stadt genauer durchsuchen oder den Wald in der Nähe des 'Standing Stone' patrouillieren.

Manchmal hören Sie eine fast schon traumähnliche Stimme sagen: 'Great dangers lie ahead, be fully prepared!' (Große Gefahren liegen vor Euch, seid wachsam!) Speichern Sie Ihr Spiel jetzt ab und plazieren Sie die Kopie an einem sicheren Ort. Halten Sie die Kopie für alle Notfälle bereit, bis Ihre Gruppe wieder in sicheres Gebiet zurückgekehrt ist. Viel Glück!

## TIPS FÜR EINEN ERFOLGREICHEN KAMPF

Es folgen einige Tips für die kämpferischen Auseinandersetzungen in CURSE OF THE AZURE BONDS.

Identifizieren Sie zu Beginn eines Kampfes die feindlichen Zauberer. Greifen Sie diese dann mit geeigneten Zauber sprüchen und Fluggeschossen an. Sorgen Sie dafür, daß diese in jeder Kampfrunde Schaden zugefügt wird, was diese davon abhält, Zauber sprüche auszusprechen. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf nur ein Ziel. Es ist normalerweise besser, ein Monster zu vernichten als zwei Monster zu verletzen. Töten Sie hilflose Monster, bevor diese sich wieder zu einem Angriff aufrappeln können.

Platzieren Sie Ihren Paladins in der Mitte der ersten Angriffsreihe Ihrer Gruppe, damit sein 'Protection from Evil' (Schutz vor dem Bösen) den AC-Wert und die Schutzmagie der neben ihm stehenden Charaktere anheben kann. Halten Sie Ihre Gruppe zusammen, damit die Angriffe auf ein Monster konzentriert werden können. Schützen Sie die Flanken Ihrer Gruppe, damit die Monster nicht zu Ihren Zauberer und Bogenschützen vordringen können.

Finden Sie die Reichweite und den Wirkungsradius Ihrer Angriffszauber sprüche heraus: 'Magic Missile' (Magische Fluggeschosse), 'Stinking Cloud' (Gaswolke), 'Fireball' (Feuerball), 'Cone of Cold' (Kältekegel) und 'Cloudkill' (Todeswolke). Entscheiden Sie sich zuerst, in welche Richtung Sie Ihren Zauber spruch anwenden wollen, bevor Sie ihn aussprechen. Benutzen Sie den 'Aim'-Befehl (Zielen), um die Reichweite des Zauber spruchs und Ihre Sicht zum gewünschten Ziel zu erfahren. Sorgen Sie dafür, daß der Zauber spruch das Monster und nicht die gesamte Gruppe trifft.

Einige Zauber sprüche verfügen über besondere Effekte, die diese äußerst wirksam machen. 'Stinking Cloud' dauert einige Runden an und kann zum Schutz einer Flanke benutzt werden, führt die feindlichen Angriffe zu einer Linie zusammen und macht Monster hilflos. Feuerbälle sind innerhalb von Gebäuden größer als im Freien. Zauber sprüche zum Halten ('Hold') können gegen verschiedene Feinde angewandt werden. 'Lightning Bolts' (Blitze) prallen von Wänden zurück und können ihre Ziel zweimal mit dem gleichen Zauber spruch treffen.

Verlieren Ihre Gruppe trotzdem nach einem äußerst harten Kampf, können Sie zur zuletzt abgespeicherten Version zurückkehren. Kurz vor Kampfbeginn können Sie Ihre Gruppe mit bestimmten Zauber sprüchen beschützen: 'Bless' (Segnen), 'Prayer' (Gebet), 'Protection from Evil' (Schutz vor Bösem), 'Protection from Evil', 10' Radius' (Schutz vor Bösem, Radius von 10 Feldern), 'Enlarge' (Vergrößern), 'Invisibility' (Unsichtbarkeit) (Radius von 10 Feldern) und 'Haste' (Hast). Sie können sich auch mit magischen Gegenständen wie 'Potions of Giant Strength' (Zaubertränke für Stärke), 'Potions of Invisibility' (Zaubertränke für Unsichtbarkeit) und 'Dust of Disappearance' (Tranngussstaub) auf einen Kampf vorbereiten. Benutzen Sie den Zauber spruch 'Haste' nicht zu häufig. Er läßt Ihre Charaktere bei seiner Anwendung jedesmal um ein Jahr altern.

## UNTERRICHE IN DER IBM-VERSION

Die IBM-Version unterscheidet sich an einigen Stellen von der im Regelbuch von CURSE OF THE AZURE BONDS beschriebenen Version. Dies sind die Unterschiede:

Während eines Kampfes erlaubt es Ihnen die ESC-Taste, einen Zug zurückzunehmen, doch erlittene Schaden wird dadurch nicht aufgehoben. Sie können bis zu 10 Spiele auf einer Diskette abspeichern (was auch vom vorhandenen Platz abhängt). Speichern Sie jedes Spiel unter einem anderen Buchstaben ab (A - Z). Mit Hilfe dieser Buchstaben kann das gewünschte Spiel auch wieder geladen werden.

Die folgenden Befehle stehen Ihnen im 'Combat'-Menü (Kampfmenü) oder wenn ein Gruppencharakter vom Computer gesteuert wird zur Verfügung:

**ALTO:** Alle Charaktere werden unter den 'Quick'-Befehl gestellt (der Computer übernimmt die Steuerung).

**ALTM:** Kippschalter für Zauber sprüche An/Aus, wenn Charaktere unter den 'Quick'-Befehl gestellt wurde.

**LEERTASTE:** Alle Charaktere kehren zur Steuerung per Hand zurück.

**CTRLS:** Sound An/Aus (kann jederzeit benutzt werden).

Charaktere, die unter dem 'Quick'-Befehl (Schnell) stehen, benutzen die kämpferisch ('Ready') gemachten Waffen. Charaktere, die unter dem 'Quick'-Befehl (Schnell) stehen und kämpferische Pfeile oder Schlingen benutzen, werden einen Angriff von großer Reichweite beginnen, wenn sich kein Feind in ihrer unmittelbaren Nähe befindet.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D und FORGOTTEN REALMS sind Warenzeichen im Besitz von TSR Inc., Lake Geneva, WI, USA, und werden benutzt in Lizenz von Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

Copyright © 1989 Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Copyright © 1989 TSR, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

**Commodore 64/128 Quick Start Card**  
**Official**  
**ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®**  
**Computer Product**

# CURSE OF THE AZURE BONDS

## BEFORE BEGINNING PLAY

You should back up both sides of all 3 game disks with a commercial copy program. Put the originals away and play off of the copies. Format two blank disks as save game disks. While playing the game you should alternate saving the game first to one disk and then to the other. This way you will always have two backup positions in case your characters get into a particularly nasty situation. Whenever the computer prompts you to change disks, place the correct disk in the drive and press the joystick button or RETURN.

## TO START THE GAME

Connect your computer, monitor and disk drive. If you use a joystick, plug it into port 2. Remove any cartridges or printer interfaces. Set the SHIFT LOCK key off and do not press shift when typing in text. Turn on the monitor, disk drive, and then the computer. On the C128 hold down the COMMODORE key while turning the computer on to put the computer into C64 mode. Put disk A side 1 into the disk drive and type:

LOAD "“,8,RETURN

RUN “RETURN”

Type N to use the built in software fast loader. Press a key to pass the title and credit screens. After the credits, press RETURN to Play Game.

CURSE OF THE AZURE BONDS uses a very quick software fast loader to speed disk access. But, if the game does not load successfully on your computer, or has a disk problem while playing, reboot the game and type Y to disable the software fast loader. You can try using cartridge based fast loaders, but with no guarantee that they will work properly.

## TRANSFER CHARACTERS FROM POOL OF RADIANCE OR HILLSFAR

You will need your Pool of Radiance and/or Hillsfar saved game disks. All characters from Pool of Radiance must be removed from their adventuring party before they can be transferred to another game. Follow the directions in the rules to load characters from Pool of Radiance or Hillsfar.

If you are adding a character who adventured in Hillsfar, the program displays ‘GAME BEFORE HILLSFAR: CURSE POOL HILLSFAR’. Specify which game the character adventured in before he adventured in Hillsfar. Choose Hillsfar, if the character was created in Hillsfar.

## TO TRANSFER CHARACTERS TO HILLSFAR

You will need your CURSE OF THE AZURE BONDS and HILLSFAR saved game disks. All characters from CURSE OF THE AZURE BONDS must be removed from their adventuring party before they can be transferred to another game. Paladins, Rangers, and dual class humans may not be transferred to HILLSFAR. Follow the directions in the HILLSFAR rules to load characters from CURSE OF THE AZURE BONDS.

## USING THE TRANSLATION WHEEL

After choosing Play Game, two symbols, a path, and a number are displayed. Find the first symbol on the outside of the Translation Wheel, and the second symbol on the inside, moveable part of the wheel. Match the two symbols and type the letter shown in the numbered box under the indicated path. Press RETURN/ENTER. For example, if the computer displays:



type the letter X and press RETURN/ENTER. The game will load and display the Party Creation Menu.

## HOW TO MAKE CHOICES

CURSE OF THE AZURE BONDS is controlled using menus. One command on each menu is highlighted. Use the joystick or cursor keys to indicate the command you want and press the joystick button or RETURN to select your choice. For example, to look at an overhead view of the surrounding area, highlight the Area command and press the joystick button or RETURN.

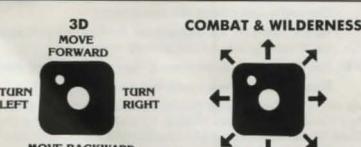
Some commands, such as View, act only on a single character. Use the joystick or cursor keys to highlight the character you want to be active and then choose the command. For example, to view a character's ability scores, highlight the character's name in the character list and choose the View Command.

Some commands toggle the program between two states. When you select one of these commands the name on the screen changes to reflect the new state of the program. For example, if you select the Pictures On command in the Pics Menu it will change to Pictures Off. From then on the character's animated picture is not displayed when you have an encounter.

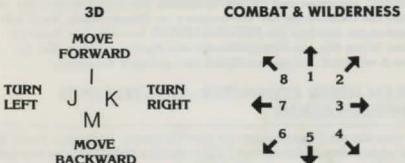
## HOW TO MOVE AROUND

In 3D travel the party can move forward, turn right or left, or move backwards. In combat you can move in any of eight directions. In the overland view the party picks its destination and mode of movement off of a menu. You may use the joystick or keyboard interchangeably to move in any mode. If you have a problem making a diagonal move with a joystick in combat use the 2, 4, 6, 8 keys instead.

## JOYSTICK MOVEMENT



## KEYBOARD MOVEMENT



## TO BEGIN PLAYING QUICKLY

A pre-rolled party of adventurers is stored as a saved game on disk B side 1. Choose Recall Save Game from the Party Creation menu. Insert disk B side 1 in the drive when the save game disk is requested.

After the saved game is loaded choose Begin Adventuring. Read the Journal Entry on the first page of the Adventurers Journal. Choose the Encamp command from the Adventure Menu. Have all of your spell casters memorize spells. Exit camp and choose Move from the Adventure Menu. Move through the city carefully. Listen to what different NPCs have to say. Move West to the weapons shop and buy each of your characters starting equipment. Visit the sage across the street from the temple and listen to what she has to say. Visit the temple and talk to the high priest. Visit the bar and listen to the rumours. When you think you have enough information, leave town to find adventure. Things will begin to happen hot and heavy from then on!

## TIPS ON SUCCESSFUL ADVENTURING

The first thing you want to do is to memorize spells. Then you will need to equip all your characters. Move to the weapons shop and Pool your money. Buy your fighters banded mail, a shield, a broad sword, a two-handed sword, a long composite bow, and many arrows. Buy your clerics banded mail, a shield, a staff sling, and a flail. Buy your thieves leather armor, a broad sword, a short bow, and many arrows. Buy your magic users a dagger, a staff and a bunch of darts. After you have completed your purchases, use the View, Items and Ready commands to prepare all your characters' equipment for battle. Once you have bought everything you need use the Share command and pick up all the money.

Visit everyone in town and listen to what they have to say. The bonds and their effects are a mystery to your characters, and information can be as useful as a fireball spell (well, almost as useful!) After you have listened to everything that everyone has to say, leave the city to begin your quest. As your party fights it will use up spells and lose Hit Points. When you find a safe place to rest use Encamp and use the Fix command to regain Hit Points. Then memorize spells to keep your spell-casters at maximum efficiency.

Once your characters have enough experience points and money, look for places to train. Most cities in the overland have training halls, and training halls may also be hidden in other places. Make sure you have 1000 gp worth of coins for each character that wants to train. If your characters need additional Experience Points, search near the cities in the overland or patrol the forest near the Standing Stone.

As you adventure you may hear a dreamlike voice warn you that, “Great danger lies ahead, be fully prepared!” Heed such warnings by saving your game and putting that save aside. Keep that saved game aside until the party is safely back into the overland. Good luck!

## TIPS ON SUCCESSFUL COMBAT

The following are useful tips while fighting in CURSE OF THE AZURE BONDS.

Identify enemy spell casters at the beginning of each battle. Attack them with spells and missile weapons. Be sure to do damage every round to keep them from casting spells. Concentrate your attacks: it is normally better to eliminate one monster than to wound two monsters. Eliminate helpless monsters before they become active again.

Keep your Paladin near the middle of the front of your party so that his Protection from Evil can improve the AC and Saving Throw of those adjacent. Keep your party together so that they can concentrate their attacks on the monsters. Protect your party's flanks so that monsters will not be able to get spell casters and archers.

Learn the range and area of effect of offensive spells like: Magic Missile, Stinking Cloud, Fireball, Cone of Cold, and Cloudkill. Decide where you will throw a spell before you choose Cast. Use the Aim command to check the range and line of sight to your proposed target. Make sure that the spell will attack the monsters and not the party.

Some spells have special effects that make them especially useful. Stinking Clouds can make up to four targets helpless. Fireballs are larger indoors than they are in the overland. Hold spells can be targeted against several different enemies. Lightning Bolts can bounce off walls and attack one target twice with the same spell.

If your party loses a very tough fight, go back to your last saved game. Just before triggering the fight, prepare your party with spells like: Bless, Prayer, Protection from Evil, Protection from Evil 10' radius, Enlarge, Invisibility 10' radius, and Haste. You can also prepare for a fight with magic items such as Potions of Giant Strength, Potions of Invisibility, or Dust of Disappearance. Cast the spells and use the items just before triggering the fight. Use Haste sparingly, it ages your characters 1 year each time it is used.

## DIFFERENCES IN THE COMMODORE 64 VERSION

The Commodore 64 version of CURSE OF THE AZURE BONDS is slightly different than the rules. These differences include:

Pressing the ‘Left Arrow’ key is the same as choosing the Exit command in a menu. While moving in combat the ‘Left Arrow’ key will ‘take back’ your current move, but it will not erase any damage you have taken during the move.

There is no Exit to DOS on the Party Creation Menu. Turn your computer off and then on to run other programs. Some items can only be Readied in combat or in camp. If you try to ready these items in other places the computer responds ‘NOT HERE’.

The following commands can be given at the Combat menu or while a party character is moving under computer control. Press the key to execute the command.

**Q:** Sets all characters to Quick (computer control).

**SPC:** Resets all characters to manual control.

**M:** Toggles magic spell use on or off for characters set to Quick.

Characters set to Quick will use Readied magic items. Characters set to Quick with Readied arrows will use their bows if no enemy is adjacent.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, and FORGOTTEN REALMS are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA, and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.  
 Copyright © 1989 Strategic Simulations, Inc. All Rights Reserved.  
 Copyright © 1989 TSR, Inc. All Rights Reserved.

**Carte Commodore 64/128 Quick Start**  
**Officiel**  
**ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®**  
**Computer Product**

# CURSE OF THE AZURE BONDS

## AVANT DE COMMENCER A JOUER

Vous devriez sauvegarder les deux faces des trois disquettes de jeux avec un programme de copie commercial. Rangez les disquettes originales et jouez avec les copies. Formatez deux disquettes vierges pour vous en servir de disquettes de sauvegarde. Pendant le jeu vous devriez alterner la sauvegarde du jeu, d'abord sur une disquette puis ensuite sur l'autre. De cette façon vous aurez toujours deux positions de de réserve au cas où vos personnes se retrouvent dans des situations particulièrement désagréables. Quand l'ordinateur vous indique de changer de disquette, placez la disquette indiquée dans le lecteur et appuyez sur RETURN ou sur le bouton du manche à balai.

## POUR COMMENCER LE JEU

Branchez votre ordinateur, votre écran et votre lecteur de disquettes. Si vous utilisez un manche à balai, branchez le dans le port 2. Enlevez toutes les cartouches et imprimez les interfaces. Désenclenchez la touche SHIFT LOCK et n'appuyez pas sur la touche Shift (de majuscule) pendant que vous tapez le texte. Allumez l'écran, le lecteur de disquettes, et ensuite votre ordinateur. Sur le C 128, tenez la touche COMMODORE pressée pendant que vous allumez l'ordinateur, afin de le mettre en mode C64. Introduisez la face 1 de la disquette A dans le lecteur et tapez:

LOAD "“,8,RETURN

RUN “RETURN”

Tapez N pour utiliser le chargeur rapide de software encastré. Appuyez sur une touche pour que les écrans des titres et des crédits passent. Après les crédits appuyez sur RETURN pour jouer au jeu.

CURSE OF THE AZURE BONDS utilise un chargeur très rapide de software pour accélérer l'accès aux disquettes. Mais si votre jeu ne se charge pas bien sur votre ordinateur, ou s'il y a un problème de disquette au cours du jeu, rechargez-le et tapez Y pour mettre votre chargeur rapide de software hors d'action. Vous pouvez essayer d'essayer d'utiliser un chargeur rapide à cartouches, mais nous ne pouvons pas vous garantir qu'il fonctionnera correctement.

## POUR TRANSFERER DES PERSONNAGES DE POOL OF RADIANCE A HILLSFAR

Vous aurez besoin des disquettes des jeux sauvegardés de Pool of Radiance. Tous les personnages de Pool of Radiance doivent être enlevés de leur groupe d'aventuriers avant d'être transférés sur un autre jeu. Suivez les directions des règles de jeu pour charger les personnages de Pool of Radiance ou Hillsfar.

Si vous ajoutez un personnage qui a fait partie d'aventuriers dans Hillsfar, le programme affiche ‘GAME BEFORE HILLSFAR: CURSE POOL HILLSFAR’. Precisez dans quel jeu le personnage était avant qu'il ne parte à l'aventure dans Hillsfar. Choisissez Hillsfar si le personnage a été créé dans Hillsfar.

## POUR TRANSFERER DES PERSONNAGES SUR HILLSFAR

Vous aurez besoin des disquettes des jeux sauvegardés de Curse of the Azure Bonds et d'Hillsfar. Tous les personnages de Curse of the Azure Bonds doivent être enlevés de leur groupe d'aventuriers avant d'être transférés sur un autre jeu. Les Paladins, Les Gardes Forestiers et les personnes de double classe humaine ne pourront peut-être pas être transférées sur Hillsfar. Suivez les directions des règles de jeu pour charger les personnes de Curse of the Azure Bonds.

## UTILISER LE MARGUERITE DE TRADUCTION

Apres avoir choisi Play Game (Jouer), deux symboles, une voie et un nombre seront affichés. Trouvez le premier symbole sur l'extérieur de la marguerite de traduction, et le second sur l'intérieur mobile de la marguerite. Harmonisez les deux symboles et tapez la lettre inscrite à l'intérieur du tableau numéroté sous la voie indiquée. Appuyez sur RETURN/ENTRER. Par exemple, si l'ordinateur affiche:



tapez la lettre X et appuyez sur RETURN/ENTER. Le jeu se chargera et affichera le menu de Création du Groupe.

## COMMENT FAIRE DES SELECTIONS

CURSE OF THE AZURE BONDS est contrôlé en utilisant les menus. Sur chaque menu une commande est mise en relief. Utilisez le manche à balai ou les touches du curseur pour indiquer la commande que vous voulez et appuyez sur le bouton du manche à balai ou sur RETURN pour sélectionner votre choix. Vous pouvez aussi choisir une commande en appuyant sur la première lettre mise en relief de la commande. Par exemple, pour regarder une vue du ciel de l'endroit environnant vous mettez en relief une commande de Région et appuyez sur le manche à balai ou sur RETURN.

Des commandes comme par exemple View (Examination), agissent seulement sur un seul personnage. Utilisez le manche à balai ou les touches du curseur pour mettre en relief le personnage que vous voulez activer, puis choisissez la commande. Par exemple, pour examiner les scores d'aptitude d'un personnage, mettez en relief son nom dans la liste des personnages et choisissez la commande View (Examiner).

Des commandes permettent le programme entre deux états. Quand vous choisissez une de ces commandes, le nom sur l'écran change pour refléter l'état de ce programme. Par exemple, si vous choisissez la commande Picture On sur le menu Pics (Dessin) il ira à Picture Off. A partir de là, le dessin du monstre animé n'est pas affiché quand vous faites une rencontre.

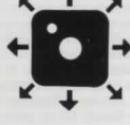
## COMMENT VOUS DEPLACER

Le groupe peut avancer, tourner à droite, à gauche ou faire demi-tour dans le voyage en 3 dimensions. Pendant un combat vous pouvez vous déplacer dans n'importe laquelle des huit directions. Dans la vue par voie de terre le groupe choisit sa destination et son mode de mouvement à partir d'un menu. Vous pouvez utiliser le manche à balai ou le clavier pour vous déplacer dans n'importe quel mode. Si vous avez des problèmes à vous déplacer diagonalement avec le manche à balai, utilisez les touches 2, 4, 6, 8, à la place.

## MOUVEMENTS AU MANCHE A BALAI

### 3 DIMENSIONS COMBAT & ENTENDUES SAUVAGES

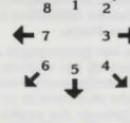
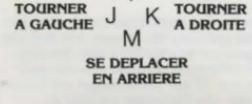
#### SE DEPLACER EN AVANT



## MOUVEMENTS AU CLAVIER

### 3D ET TOUT MENU COMBAT ET ENTENDUES SAUVAGES

#### SE DEPLACER EN AVANT



## POUR COMMENCER A JOUER RAPIDEMENT

Un groupe d'aventuriers déjà sélectionné est mis en réserve en tant que jeu sauvegardé sur la face 1 de la disquette B. Choisissez Recall Save Game (Rappeler le jeu sauvegardé) du menu de création de groupe. Si vous jouez avec des disquettes, introduisez la face 1 de la disquette B quand la disquette de sauvegarde est requise.

Après avoir chargé le jeu sauvegardé, choisissez Begin Adventuring (Début de l'aventure). Lisez l'entrée de journal de la première page du Journal des Aventuriers. Choisissez la commande Encamp (Camper) du menu de l'Aventure. Assurez-vous que tous vos jetons de sorts mémorisent leurs sorts. Sortez du camp et choisissez Move (se déplacer) à partir du Menu Aventure.

Traversez la cité prudemment. Ecoutez ce que les différents NPC ont à dire. Allez vous l'ouest jusqu'au magasin d'armes et achetez à chacun de vos personnages du matériel initial. Allez voir la femme sage de l'autre côté de la rue du temple et écoutez ce qu'elle a à dire. Visitez le temple et parlez au grand prêtre. Allez au bar et écoutez les rumeurs. Quand vous pensez que vous avez assez d'information, quittez la ville et partez à l'aventure. A partir de maintenant les choses vont se corser!

## TUYAUX POUR REUSSIR VOS AVENTURES

La première chose à faire est de mémoriser les sorts. Ensuite vous aurez besoin d'équiper vos personnages. Allez au magasin d'armes et mettez votre arme en commun. Achetez pour vos combattants, une cotte de mailles, un bouclier, une large épée, une épée à deux mains, un arc long et beaucoup de flèches. Achetez pour vos ecclésiastiques une cotte de mailles, un bâton lance-pierres et un fléau; pour vos voleurs une armure en cuir, une large épée, un petit arc et beaucoup de flèches; pour vos utilisateurs de magie un poignard, un bâton et une poignée de javelots. Après avoir terminé vos achats utilisez les commandes View (Examiner), Items (Articles) et Ready (Prêt) pour préparer l'équipement de tous vos aventuriers pour le combat. Une fois que vous avez tout acheté, vous allez à la commande Share (Partager) et ramasserez tout l'argent.

Allez voir tout le monde en ville et écoutez ce qu'ils ont à dire. Les liens et leurs effets restent un mystère pour vos personnages et toute information peut être utile, aussi utile qu'un sort de boule de feu (ou presque aussi utile!) Après avoir écouté tout ce que tout le monde avait à dire, quittez la ville et partez à votre quête.

Pendant les combats votre groupe utilisera des sorts et perdra des points généraux. Quand vous avez trouvé un endroit sûr pour vous reposer, campez et utilisez la commande Fix (Inmobile) afin de regagner des points généraux. Ensuite mémorisez les sorts pour garder l'efficacité de vos jetons de sorts au maximum.

Une fois que vos personnages ont assez de points d'expérience et assez d'argent, cherchez des endroits où les entraîner. La plupart des cités ont des salles d'entraînement, d'autres peuvent être cachées dans d'autres endroits. Soyez sûr d'avoir la valeur de 1000 gp I en pièces de monnaie pour chaque personnage que vous voulez entraîner. Si vos personnages ont besoin de points d'Expérience Supplémentaire, cherchez dans les cités ou patrouillez la forêt près de la Pierre Debout.

Au cours de votre aventure vous entendrez une voix qui vous semblez rêver, vous prévenir, "de grands dangers vous attendent, soyez prêts!" Tenez compte de cet avertissement en sauvegardant votre jeu et en mettant cette partie sauvegardée à l'écart. Gardez ce jeu sauvegardé à l'écart jusqu'à ce que le groupe soit retourné dans un endroit sûr. Bonne chance!

## TUYAUX POUR REUSSIR UN COMBAT

Voici des tuyaux utiles pendant les combats de CURSE OF THE AZURE BONDS.

Identifiez les jetons de sorts ennemis au début de chaque bataille. Attaquez-les à l'aide de vos sorts et de projectiles. Soyez sûr de leur infliger des

dégâts à chaque tour pour les empêcher de jeter leurs sorts. Concentrez vos attaques: il est généralement plus efficace de tuer un monstre que d'en blesser deux. Éliminez les monstres importants car ils redévient actifs. Gardez votre Paladin près du centre, à l'avant du groupe car sa Protection contre le Mal peut améliorer l'AC et le Saving Throw de ceux qui lui sont près. Gardez votre groupe ensemble car ainsi ils peuvent concentrer leurs attaques contre les monstres. Protégez le flanc de votre groupe car ainsi les monstres ne pourront pas atteindre vos jetons de sorts et vos archers.

Apprenez la portée et le champ des effets des sorts offensifs comme par exemple: Le Projectile Magique, le Nuage Puant, la Boule de Feu, le Cône de Froid et le Nuage Mortel. Décidez où vous voulez jeter un sort avant de choisir Cast (Jeter). Utilisez la commande de visée pour vérifier la portée et la ligne de vue de la cible proposée. Assurez-vous que le sort se portera sur les monstres et non pas sur votre groupe.

Certains sorts ont des effets spéciaux et sont donc encore plus utiles que les autres. Les effets des nuages puants durent pendant plusieurs tours et ils peuvent être utilisés pour protéger les flancs du groupe, canaliser les attaques ennemis et pour neutraliser les monstres. L'influence des sorts peut être dirigée vers différents ennemis. Les éclairs peuvent rebondir des murs et attaquer leur cible deux fois à partir du même sort.

Si votre groupe est battu pendant un combat particulièrement brutal, retournez à votre dernier jeu sauvegardé. Juste avant de déclencher la bataille, préparez votre équipe avec des sorts comme par exemple: une Bénédiction, une Prière, Protection contre le Mal, Protection contre le Mal de radius 10'. Agrandissez le radius d'Invisibilité à 10' et la Célérité. Vous pouvez aussi vous préparer au combat avec des articles magiques comme par exemple, des Potions de Force de Géants, des Potions d'Invisibilité ou de la Poussière de Disparition. Jetez les sorts et utilisez les articles magiques juste avant de déclencher les combats. N'utilisez pas la Célérité trop souvent, elle vieillit vos personnages d'un an à chaque fois qu'ils l'utilisent.

## DIFFÉRENCES DANS LA VERSION COMMODORE 64

La version Commodore 64 de CURSE OF THE AZURE BONDS est légèrement différente des règles. Ces différences sont:

Appuyer sur la touche «Flèche Gauche» est pareil que choisir la commande Exit (Sortir) d'un menu. Pendant que vous vous déplacez au cours des combats, la touche «Flèche Gauche» vous "ramènera" à votre mouvement en cours mais elle n'effacera pas les dégâts ou blessures que vous avez soufferts pendant le mouvement.

Il n'y a pas d'Exit (Sortie) à DOS sur le Menu de Création de Groupe. Eteignez votre ordinateur puis rallumez-le pour faire fonctionner d'autres programmes. Certains articles peuvent seulement être Readied (Préparés pour le combat) que pendant le combat ou dans un camp. Si vous essayez de préparer ces articles ailleurs, votre ordinateur répondra "NOT HERE" ("PAS ICI").

Les commandes suivantes peuvent être données dans le Menu de Combat ou pendant que votre groupe se déplace sous les contrôles de votre ordinateur. Appuyez sur la touche pour accomplir la commande.

O: Amène tous les personnages à Quick (Vite) (Contrôles par ordinateur).

«SPC»: Ramène tous les personnages aux contrôles manuels.

M: Active/désactive les sorts magiques utilisés pour les personnages sur Quick.

Les personnes sur Quick utiliseront des articles magiques Readied (Préparés pour le combat). Ces personnes avec des flèches Readied (Préparés pour le combat) utiliseront leurs arcs s'il n'y a pas d'ennemis adjacents.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D et FORGOTTEN REALMS sont des marques déposées, sont la propriété de TSR, Inc., Lake Geneva WI, USA, et utilisé sous licence de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA. Droits d'auteur © 1989 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés. Droits d'auteur © 1989 TSR, Inc. Tous droits réservés.

## Commodore 64/128-Schnellstart-Karte Offizielle

### ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® Computerprodukt

# CURSE OF THE AZURE BONDS

## BEVOR SIE MIT DEM SPIEL BEGINNEN

Fertigen Sie mit Hilfe eines kommerziellen Kopierprogramms Back-Up. Kopieren Ihrer 3 Spieldisketten an. Formattieren Sie zwei leere Disketten als Speicherdisketten. Während des Spielerlaufs sollten Sie ein Spiel zuerst auf die eine Diskette abspeichern und dann auf die andere. Wenn Sie mehrere Spiele abspeichern, stehen Ihnen später auch mehrere Spielpositionen zur Verfügung, zu denen Sie zurückkehren können, sollte sich für Ihre Spielcharaktere eine Situation als besonders gefährlich erweisen. Wenn Sie vom Computer zum Wechseln der Disketten auffordern werden, schließen Sie die angeforderte Diskette in das Laufwerk und drücken den Joystickknopf oder RETURN.

## STARTEN DES SPIELS

Schließen Sie den Monitor und das Laufwerk an den Computer an. Wenn Sie einen Joystick verwenden, müssen Sie diesen an Port 2 anschließen. Entfernen Sie alle Einschubmodule ('Cartridge') und Druckeranschlüsse. Achten Sie darauf, daß SHIFT LOCK nicht gedrückt ist, wenn Sie Text eingeben. Schalten Sie den Monitor, das Laufwerk und den Computer ein. Auf dem C128 müssen Sie die COMMODORE-Taste gedrückt halten, wenn Sie den Computer anschalten, und den C64-Modus wählen. Schließen Sie die Diskette mit der Seite 1 ins Diskettenlaufwerk und tippen Sie ein: LOAD "",8, „RETURN“ RUN „RETURN“

Tippen Sie N für die eingegebene Schnelladevorrichtung ein. Drücken Sie irgendeine Taste, um die Titelsequenz mit den Anerkennungen zu überspringen. Danach drücken Sie wieder RETURN, um das Spiel zu starten.

CURSE OF THE AZURE BONDS benutzt ein Schnelladler, um den Datenzugang zu den Disketten zu beschleunigen. Sollte das Spiel jedoch nicht erfolgreich geladen werden sein oder Ihre Diskette Schwierigkeiten beim Abspielen haben, müssen Sie das Spiel neu laden. Y schaltet die Schnelladdevorrichtung aus. Sie können es auch mit anderen Schnelladern probieren, die über ein Einschubmodul ('Cartridge') angeschlossen sind, doch es besteht hierbei keine 100 prozentige Garantie, daß das Spiel erfolgreich geladen wird.

## TRANSFERIEREN DER CHARAKTERE VON POOL OF RADIANCE ODER HILLSFAR

Dafür benötigen Sie Ihre Speicherdisketten für POOL OF RADIANCE und/oder HILLSFAR. Alle Charaktere von POOL OF RADIANCE müssen zuerst aus Ihrer Abenteuergruppe entfernt werden, bevor sie in ein anderes Spiel transferiert werden können. Folgen Sie den Anweisungen im Regelbuch, wie Sie Charaktere von POOL OF RADIANCE oder HILLSFAR laden.

Wenn Sie einen Charakter hinzufügen, der bereits in HILLSFAR auf Abenteuersuche war, erscheint die Meldung 'GAME BEFORE HILLSFAR: CURSE POOL HILLSFAR' auf dem Bildschirm. Geben Sie ein, in welchem Abenteuer vor HILLSFAR der Charakter bereits gespielt hat. Wählen Sie HILLSFAR, wenn der Charakter in dem gleichnamigen Spiel kreiert wurde.

## TRANSFERIEREN EINES CHARAKTERS NACH HILLSFAR

Dafür benötigen Sie Ihre Speicherdisketten für CURSE OF THE AZURE BONDS und HILLSFAR. Alle Charaktere aus CURSE OF THE AZURE BONDS müssen zuerst von Ihrer Abenteuergruppe entfernt werden, bevor sie in ein anderes Spiel transferiert werden können. Paladin, Förster ('Rangers') und menschliche Zweiklassen-Charaktere können nicht nach HILLSFAR übertragen werden. Folgen Sie den Anweisungen in den Regeln für HILLSFAR, wie Sie einen Charakter von CURSE OF THE AZURE BONDS laden.

## ANWENDEN DES ÜBERSETZUNGSRADS ('TRANSLATION WHEEL')

Nachdem Sie 'Play Game' (Spiel anfangen) gewählt haben, erscheinen zwei Symbole, ein Weg und eine Zahl auf dem Bildschirm. Finden Sie das erste Symbol auf dem Außenrad und das zweite Symbol auf dem beweglichen inneren Rad. Stimmen Sie die zwei Symbole aufeinander ab und geben Sie den Buchstaben ein, der sich in dem Zahlenkästchen unterhalb des angegebenen Wegs befindet. Dann RETURN/ENTER drücken. Dies z.B. kann auf dem Bildschirm erscheinen:



Geben Sie den Buchstaben X ein und drücken Sie RETURN/ENTER. Das Spiel wird geladen, und das Gruppen-Kreationsmenü ('Party Creation') erscheint auf dem Bildschirm.

## WIE SIE IHRE WAHL TREFFEN

CURSE OF THE AZURE BONDS wird mit Hilfe von Menüs gesteuert. Jeweils ein Befehl wird auf einem Menü hervorgehoben. Benutzen Sie den Joystick oder die Cursor-Tasten, um den von Ihnen gewünschten Befehl hervorzuheben, und drücken Sie den Joystickknopf oder RETURN, um ihn zu wählen. Für eine Sicht aus der Vogelperspektive müssen Sie z.B. den 'Area'-Befehl (Gebiet) hervorheben und den Joystickknopf oder RETURN drücken.

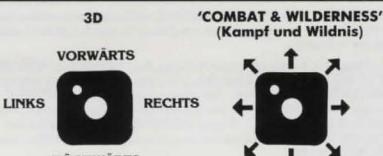
Einige Befehle wie z.B. 'View' (Sicht) beziehen sich nur auf einen einzelnen Charakter. Benutzen Sie den Joystick oder die Cursor-Tasten, um den von Ihnen gewünschten Charakter hervorzuheben und einen Befehl zu wählen. Wollen Sie sich die Eigenschaftspunkte eines Charakters anschauen, geben Sie zuerst den Namen des Charakters auf der Namensliste hervor und wählen dann den 'View'-Befehl.

Einige Befehle wirken wie ein Kippschalter. Wenn Sie einen dieser Befehle wählen, ändert sich der Name auf dem Bildschirm, um den neuen Zustand des Programms anzuzeigen. Wählen Sie z.B. den Befehl 'Pictures On' im 'Pics'-Menü (Bilder), wird dieser Befehl in sein Gegenteil verkehrt, und die Bilddarstellungen der Monster erscheinen nicht mehr bei einer Begegnung auf dem Bildschirm.

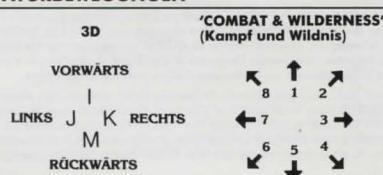
## WIE SIE SICH BEWEGEN

Im 3D-Modus kann sich die Gruppe vorwärts, nach links, rechts oder rückwärts bewegen. Während eines Kampfes können Sie sich in acht verschiedene Richtungen bewegen. In der Sicht 'Über Land' (Overland) bestimmen Sie mit Hilfe eines Menüs den Zielpunkt und den Bewegungsmodus für die Gruppe. Sie können sich in jedem Modus sowohl mit Hilfe der Tastatur als auch mit dem Joystick bewegen. Haben Sie ein Problem während eines Kampfes, sich diagonal zu bewegen, wenn Sie einen Joystick benutzen, sollten Sie stattdessen die Cursor-Tasten 2, 4, 6 oder 8 benutzen.

## JOYSTICKBEWEGUNGEN



## TASTATURBEWEGUNGEN



## SCHNELLER MIT EINEM SPIEL ANFANGEN

Eine vorher zusammengestellte Abenteuergruppe befindet sich in einem bereits abgespeicherten Spiel auf der Diskette B mit der Seite 1. Wählen Sie den Befehl Recall Saved Game (Gespeichertes Spiel laden) vom Gruppen-Kreationsmenü ('Party Creation'). Schieben Sie die Diskette B mit der Seite 1 ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Nachdem das gespeicherte Spiel geladen wurde, wählen Sie Begin Adventure (Mit dem Abenteuer beginnen). Lesen Sie die Journal-Eintragung auf der ersten Seite Ihres Abenteuerjournals durch. Wählen Sie den Lager-Befehl ('Camp') vom Abenteuermenü ('Adventure'). Lassen Sie alle Ihre Charaktere die Ihnen möglichen Zauberprüche lernen. Verlassen Sie das Lager ('Exit Camp') und wählen Sie den Befehl 'Move' von Abenteuermenü.

Bewegen Sie sich mit äußerster Vorsicht durch die Stadt. Hören Sie auf die NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) und was sie zu sagen haben. Gebeben Sie sich nach Westen zum Laden und kaufen Sie Ihren Charakteren eine Startausrüstung. Besuchen Sie die Weise, die gegenüber dem Tempel wohnt, und hören Sie ihr zu. Besuchen Sie den Tempel und fragen Sie den Hohepriester aus. Gehen Sie in eine Bar und schnappen Sie einige der umgehenden Gerüchte auf. Wenn Sie der Überzeugung sind, daß Sie alle notwendigen Informationen erhalten haben, sollten Sie die Stadt verlassen und sich auf Abenteuersuche begeben. Danach werden sich die Dinge überstürzen!

## TIPS FÜR EIN ERFOLGREICHES ABENTEUER

Zuerst sollten Sie sich hinsetzen und Zauberprüche auswendig lernen. Dann müssen Sie allen Ihren Charakteren eine Ausrüstung kaufen. Gebeben Sie sich zum Laden und lassen Sie die Charaktere ihr Geld zusammenlegen ('Pool'). Kaufen Sie Ihren Kämpfern einen zusammengebundenen Kettenpanzer ('Banded Mail'), ein Breitschwert ('Broad Sword'), einen Zweihänder ('Two-handed Sword'), einen zusammengesetzten Langbogen ('Long Composite Bow') und viele Pfeile ('Arrows'). Kaufen Sie Ihren Klerikern einen zusammengebundenen Kettenpanzer ('Banded Mail'), ein Schild ('Shield'), eine Stabschlinge ('Staff Sling') und einen Dreschfliegel ('Flail'). Kaufen Sie Ihren Dieben eine Lederrüstung ('Leather Armour'), ein Breitschwert ('Broad Sword'), einen Kurzbogen ('Short Bow') und viele Pfeile ('Arrows'). Kaufen Sie Ihren Magiern einen Dolch ('Dagger'), einen Stab ('Staff') und ein Bündel Wurfpeile ('Darts'). Wenn Sie ihren Einkauf beendet haben, wählen Sie die Befehle 'View' (Sicht), 'Items' (Gegenstände) und 'Ready' (Kampfbereit machen), um die Ausrüstung Ihrer Charaktere sofort in einer kämpferischen Auseinandersetzung benutzen zu können. Nachdem Sie alles Notwendige eingekauft haben, können Sie das übrigbleibende Geld mit dem Befehl 'Share' (Verteilen) wieder aufnehmen. Besuchen Sie jeden interessanten Ort in der Stadt und finden Sie heraus, welche Geschichten sich im Umlauf befinden. Die 'Bonds' und ihre Wirkungen sind ein Geheimnis für Ihre Charaktere, und Informationen können so nützlich sein, wie ein 'Fireball'-Zauberpruch (nur fast so nützlich). Wenn Sie genug in Erfahrung gebracht haben, können Sie die Stadt verlassen und sich auf Ihre Abenteuersuche begeben.

Während eines Kampfes wird Ihrer Gruppe Zauberprüche ('Spells') verbrauchen und Schlagpunkte ('Hit Points' oder auch 'HP') verlieren. Finden Sie einen sicheren Platz zum Ausrüsten und benutzen Sie das Lagermenü ('Encamp' oder auch 'Camp') sowie den 'Fix'-Befehl (Heilen), um Schlagpunkte zurückzugewinnen. Lernen Sie dann Zauberprüche, damit Ihre Zauberer den höchsten Wirkungsgrad belassen können.

Sobald Ihre Charaktere genügend Erfahrungspunkte ('Experience Points') und Geld gesammelt haben, sollten Sie einen Ort aufsuchen, an dem trainiert wird. Die meisten Städte haben heute bereits Trainingshallen. Diese sind manchmal auch an versteckten Orten vorzufinden. Vergewissern Sie sich vorher, daß jeder Ihrer trainingswilligen Charaktere über 100 Goldstücke verfügt. Benötigt Ihr Charakter noch mehr Erfahrungspunkte, sollten Sie die Umgebung einer Stadt genauer durchsuchen oder den Wald in der Nähe des 'Standing Stone' patrouillieren.

Manchmal hören Sie eine fast schon traumähnliche Stimme sagen: "Great danger lies ahead, be fully prepared!" (Große Gefahren liegen vor Euch, seid wachsam!) Speichern Sie Ihr Spiel jetzt ab und platzieren Sie die Kopie an einem sicheren Ort. Halten Sie die Kopie für alle Notfälle bereit, bis Ihre Gruppe wieder in sicheres Gebiet zurückgekehrt ist. Viel Glück!

## TIPS FÜR EINEN ERFOLGREICHEN KAMPF

Es folgen einige Tips für die kämpferischen Auseinandersetzungen in CURSE OF THE AZURE BONDS.

Identifizieren Sie zu Beginn eines Kampfes die feindlichen Zauberer. Greifen Sie diese dann mit geeigneten Zauberprüchen und Fluggeschossen an. Sorgen Sie dafür, daß diesen in jeder Kampfrunde Schaden zugefügt wird, was diese davon abhält, Zauberprüche gegen Sie auszusprechen.

Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf nur ein Ziel. Es ist normalerweise besser, ein Monster zu vernichten als zwei Monster zu verletzen. Töten Sie hilflose Monster, bevor diese sich wieder zu einem Angriff aufrappeln können.

Platzieren Sie Ihren Paladin in der Mitte der ersten Angriffsreihe Ihrer Gruppe, damit sein 'Protection from Evil' (Schutz vor dem Bösen) den AC-Wert und die Schutzmagie der neben ihm stehenden Charaktere anheben kann. Halten Sie Ihre Gruppe zusammen, damit die Angriffe auf ein Monster konzentriert werden können. Schützen Sie die Flanken Ihrer Gruppe, damit die Monster nicht zu Ihnen Zauberer und Bogenschützen vordringen können.

Finden Sie die Reichweite und den Wirkungsradius Ihrer Angriffszauberprüche heraus: 'Magic Missile' (Magische Fluggeschosse), 'Stinking Cloud' (Gaswolke), 'Fireball' (Feuerball), 'Cone of Cold' (Kältekegel) und 'Cloudkill' (Todeswolke). Entscheiden Sie sich zuerst, in welche Richtung Sie Ihren Zauberpruch anwenden wollen, bevor Sie ihn aussprechen. Benutzen Sie den 'Aim'-Befehl (Zielen), um die Reichweite des Zauberpruchs und Ihre Sicht zum gewünschten Ziel zu erfahren. Sorgen Sie dafür, daß der Zauberpruch das Monster und nicht die gesamte Gruppe trifft.

Einige Zauberprüche verfügen über besondere Effekte, die diese äußerst wirksam machen. 'Stinking Cloud' kann bis zu vier Gegner hilflos machen. Feuerbälle sind innerhalb von Gebäuden größer als im Freien.

Zauberprüche zum Halten ('Hold') können gegen verschiedene Feinde angewandt werden. 'Lightning Bolts' (Blitze) prallen von Wänden zurück und können Ihre Ziel zweimal mit dem gleichen Zauberpruch treffen.

Verliert Ihre Gruppe trotzdem nach einem äußerst harten Kampf, können Sie zur zuletzt abgespeicherten Version zurückkehren. Kurz vor Kampfbeginn können Sie Ihre Gruppe mit bestimmten Zauberprüchen beschützen: 'Bless' (Segnen), 'Prayer' (Gebet), 'Protection from Evil' (Schutz vor Bösem), 'Protection from Evil, 10' Radius (Schutz vor Bösem Radius von 10 Feldern), 'Enlarge' (Vergrößern), 'Invisibility', '10' Radius' (Unsichtbarkeit im Radius von 10 Feldern) und 'Haste' (Hast). Sie können sich auch mit magischen Gegenständen wie 'Potions of Great Strength' (Zaubertränke für Stärke), 'Potions of Invisibility' (Zaubertränke für Unsichtbarkeit) und 'Dust of Disappearance' (Tranungsstaub) auf einen Kampf vorbereiten. Benutzen Sie den Zauberpruch 'Haste' nicht zu häufig. Er läuft Ihre Charaktere bei seiner Anwendung jedesmal um ein Jahr altern.

## UNTERSCHIEDE IN DER COMMODORE 64-VERSION

Die Commodore 64-Version unterscheidet sich an einigen Stellen von der im Regelbuch von CURSE OF THE AZURE BONDS beschriebenen Version. Dies sind die Unterschiede:

Drücken der «Linken Pflektaste» entspricht dem Wählen des 'Exit'-Befehls (Verlassen) in einem Menü. Während eines Kampfes erlaubt es Ihnen die «Linke Pflektaste», einen Zug zurückzunehmen, doch der erlittene Schaden wird dadurch nicht aufgehoben.

Der Befehl 'Exit to DOS' erscheint nicht auf dem Gruppen-Kreationsmenü. Sie müssen Ihren Computer zuerst aus- und dann wieder einschalten, wenn Sie andere Software laufen lassen wollen. Einige der Gegenstände lassen sich nur in 'Combat' (Kampf) oder 'Camp' (Lager) kämpfhaft machen ('Ready'). Wenn Sie diese Gegenstände an anderen Orten kämpfhaft machen wollen, erscheint auf dem Bildschirm 'NOT HERE' (Nicht vorhanden).

Die folgenden Befehle stehen Ihnen im 'Combat'-Menü (Kampfmenü) oder wenn ein Gruppencharakter vom Computer gesteuert wird zur Verfügung. Drücken Sie die richtige Taste für den entsprechenden Befehl:

**Q:** Alle Charaktere werden unter den 'Quick'-Befehl gestellt (der Computer übernimmt die Steuerung).

**LEERTASTE:** Alle Charaktere kehren zur Steuerung per Hand zurück.

**M:** Kippschalter für Zauberprüche An/Aus, wenn Charaktere unter den 'Quick'-Befehl gestellt wurde.

Charaktere, die unter dem 'Quick'-Befehl (Schnell) stehen, benutzen die kämpfhaft ('Ready') gemachten Waffen. Charaktere, die unter dem 'Quick'-Befehl (Schnell) stehen und kämpfbereite Pfeile benutzen, werden ihre Bögen benutzen, wenn sich kein Feind in ihrer unmittelbaren Nähe befindet.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D und FORGOTTEN REALMS sind Warenzeichen im Besitz von TSR Inc., Lake Geneva, WI, USA, und werden benutzt in Lizenz von Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA. Copyright © 1989 Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Copyright © 1989 TSR, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

## STOP PRESS NEWS!

Strategic Simulations, Inc.®  
announces the  
**Advanced Dungeons&Dragons®**  
**CURSE OF THE AZURE BONDS**

### Clue Book

- All the maps, hints and clues you need to complete the game.
- Tactics and strategic hints for arena combat.
- Only £4.00.
- Available September 1989.

### HOW TO ORDER:

Make out a cheque/postal order for \$4.00 (includes P & P) to U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Allow 28 days for delivery. Subject to availability.