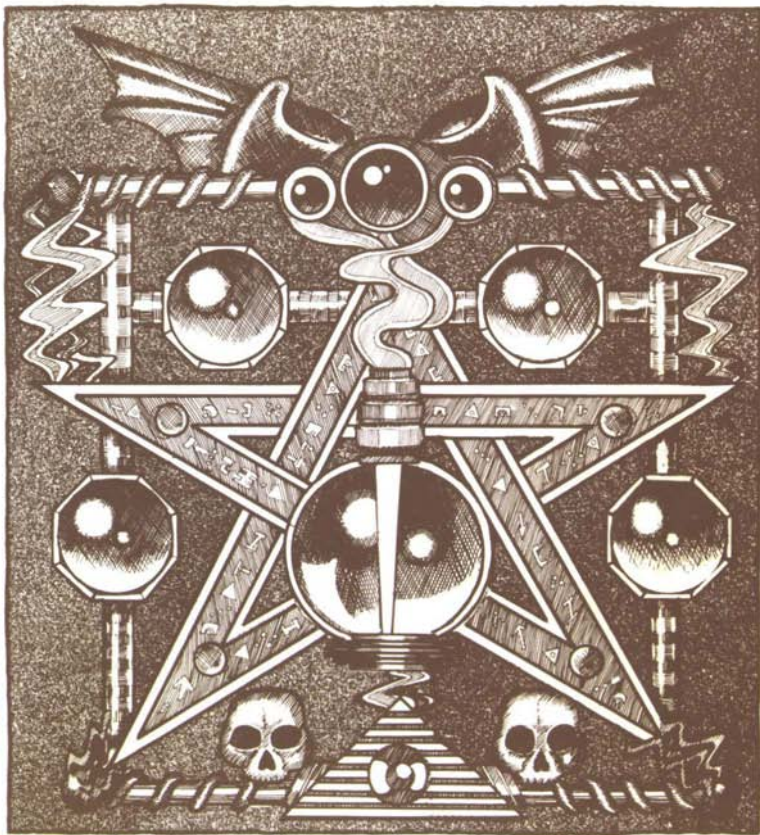


SPELL BOOK

DAS BUCH DER SPRÜCHE

LIBRO DEGLI INCANTESIMI

LIVRE DE SORTS





INTRODUCTION

Throughout *Dragons Breath* you are able to cast spells to improve your game. You can, for instance cast spells to improve your financial position and egg supplies, to improve the performance of your dragons, to increase the population of villages under your control or to decrease the population of villages under the control of others.

It is not absolutely necessary to cast spells but remember, even if you don't the other players (especially computer-controlled characters) probably will and thus have an advantage. However, we suggest that you master the basic game before attempting spells.

Spells are cast by mixing together ingredients in your Spell Room from your magic stock. Each ingredient has a certain effect. There are also a number of methods of adding an individual ingredient, each method having its own effect. Thus, the combination of ingredients and methods gives an almost endless variation of effects.

There are so many combinations – and often concoctions using different ingredients will have similar results – that it would be senseless to suggest certain spells. This Spell Book, therefore is provided to explain the basics of casting spells and to give a guide as to the results.

As you gradually become familiar with casting spells and see the effects they have you can build up your own 'recipe book' of spells.

For Spell Tables see back of book.



YOUR MAGIC STOCK

You will begin the game with a magic stock made from a variety of plants, minerals, and liquids native to the land of Anrea. You can see a written record in your Stock Book throughout the game (see the Library section of the User Guide).

Within the Spell Book there are descriptions of the most common ingredients as well as a summary of the main effects of each.

Sometimes during the game, you will be visited by a trader offering a selection of items; at a price, of course. Some items are rarer than others so you may have to experiment to find substitutes. However, the new player will need to quickly learn to prepare standard spells for population growth or curing disease, examples of which are listed later.

Your spells will only be as good as your ingredients. You won't have been playing the game very long before you realise the importance of raising cash to buy as many elements as you can. Initially you have a good stock of items to experiment with, but a few months on, you may find yourself having to find substitutes.

CHOOSING YOUR TARGET

You choose the target your spell is aimed at before you enter the Spell Room.

At the bottom of the screen where you view your individual dragons is



a crystal ball icon allowing you to cast spells on that dragon. Similarly, the crystal ball at the bottom of an egg incubation screen allows you to cast spells on that egg.

To cast a spell on a village click on your target on the Detail Map then, once on the village screen, click on the crystal ball.

In order to cast spells on your character to increase your money and egg supplies click on the crystal ball on the Castle Screen.

Once you have chosen the particular target and clicked on the crystal ball icon you will enter the Spell Room.

THE SPELL ROOM

In the Spell Room the shelves are lined with magic stock. Move your pointer over a bottle on the shelves at the top and you will be shown the name and quantity of the contents.

The various apparatus of the alchemy set are, from left to right, for cutting, grinding, mixing, and for adding as normal. At the bottom is a bunsen burner. To turn this on click on the ring just above the base and increase the flame by moving your pointer upwards. To adjust the condenser click on the knob below the spherical bowl and move your pointer up to increase and down to decrease; notice the change in the horizontal pipe.

Having set the bunsen burner and condenser at the required levels, click on the bottle or jar you wish to select and you can move it around the screen. Place it above one of the apparatus and click again to insert



a measure. Click anywhere on the shelves to return the bottle.

You will need to reconsider your use of the bunsen burner and condenser for every ingredient. Don't forget to reset as necessary.

Be careful when mixing spells. If your mixture is too potent it will explode. In this case you will have lost those ingredients used and will not be able to mix another spell until the following month while your equipment is being repaired.

Use the arrow icon to proceed and cast the spell, or the cross to quit. Quitting will lose any used ingredients.

SOME BASIC SPELL THEORY

All ingredients are divided into one of two categories – Directors or Affectors – and you must have both for a spell to work.

- i) *Directors*. These are ingredients that “direct” power at your target, either a human (usually your character), egg, dragon or a village.
- ii) *Affectors*. These are ingredients that “affect” an attribute of a human, egg, dragon or a village. This could be disease, wisdom, combat ability, growth (either physical as in the case of dragons, or population in the case of villages), senses, or speed. Each element has often more than one effect depending on the method of preparation.

You may add in to your spell any number of ingredients in any quantities, although if the spell becomes too potent it will explode. However, every ingredient is going to have an effect, and probably



side-effects so try not to make a spell too complex. To get the best effects you will discover that it is often best to use differing quantities of each ingredient.

Many ingredients have more than one effect. One may have a very strong effect but may also have other lesser effects. Thus, using the strong effect for a particular purpose may give you additional side-effects which may or may not be beneficial. It may in turn be possible to counter-act or increase these side-effects by the addition of yet another ingredient or method of inclusion.

All ingredients have a power effect when mixed in a spell and the level of power will vary depending on the method used (mixing, grinding, etc.). A particular ingredient used in a certain way will probably boost or reduce the power of the spell.

You may wish to use certain ingredients specifically to increase or decrease the power of your spell. As an example, you may have mixed a Director and an Affecter together aimed at increasing the population of a village. By adding a third ingredient with a strong positive power you can increase the population by a much larger amount and thus have a more effective spell.

Sometimes you may use several ingredients that, together, are too potent. You can therefore use a further ingredient with a strong negative power to decrease the effect of the spell.

Be careful when using ingredients to affect power. Most ingredients have certain effects of their own and thus unwanted side-effects may begin to occur.



THE SPELL EFFECT SUMMARY SHEET

The Summary Sheet is intended as a quick and simple guide to familiarise you with the magic properties of all the elements. However, this does not tell the full story and the precise effect of mixing different ingredients by different methods is detailed in the following Spell Effect Tables.

The left hand side of the Summary Sheet refers to the elements one by one and, at the top, the effects of each. The effects are sub-divided into Directors and Affectors.

In the body of the Summary Sheet arrows indicate a plus or minus effect (both have their uses), depending on your preparation method. This indicates the strongest effects the ingredient is known to have, but does not show the relative power of each item, how to use it, or indicate any subtle side effects, details of which are in the Spell Effect Tables.

THE SPELL EFFECT TABLES

You will be surprised at the power and versatility of the spells once you understand the Spell Effect Tables.

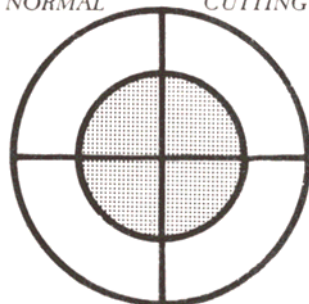
The first page – the Key to Spell Effect Tables – is a template and every circle represents an ingredient. The other sheets are comprised of four Director sheets and seven Affector sheets including a Power sheet. Use the template to find the corresponding circle on the sheet that you wish to study. If a circle is blank on the Director and Effector tables there is no known effect.



Having chosen your desired effect you should seek the best Director, then Affector, from your stock of ingredients. The circle will instruct you on the most powerful method of preparation and you must then check the ingredient on all the other tables to spot any side effects.

Fig. 1

NORMAL CUTTING



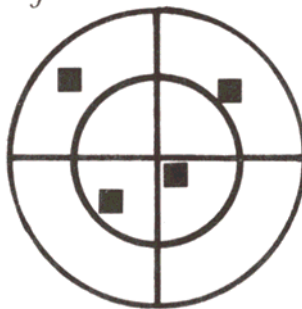
GRINDING MIXING

The circle is divided into four quadrants:

- Top left shows the effects of adding your ingredient as normal
- Bottom left shows the effect of grinding your ingredient
- Top right shows the effect of cutting
- Bottom right shows the effect of mixing

The area inside the inner circle (shaded in this figure) is the negative area. The area between the inner circle and the circumference is the positive area.

Fig. 2



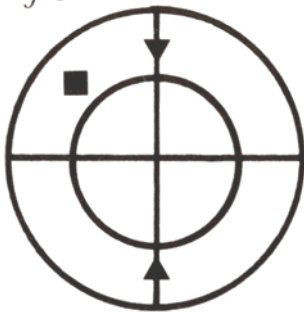
A square in a quadrant shows the degree of effect that will be achieved by that method of preparation. If no square is shown then there would be no effect.

The closer a square is to the centre of the circle the more negative the effect, the closer to the circumference the more positive the effect.

In this example, adding this ingredient as normal would achieve a positive effect. Grinding the ingredient would give a



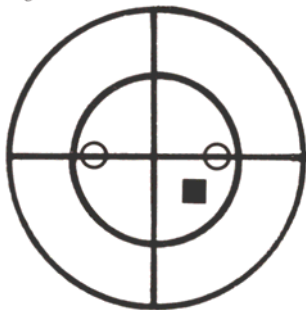
Fig. 3



slightly negative effect. Cutting gives a slightly positive effect. Mixing gives a very negative effect.

Triangles on the vertical axis show the degree of effect using the bunsen burner to heat your ingredient. The closer the triangles to the circumference the more positive the effect.

Fig. 4



In this example, adding the ingredient to the spell as normal will give a positive effect. Additionally, using the bunsen burner will increase the positive effect.

Small circles on the horizontal axis show the degree of effect using the condensor to cool the ingredient. The closer the circles to the circumference the more positive the effect.

In this example, mixing the ingredient into the spell will give a negative effect. Additionally, using the condensor will make the effect even more negative.

It is possible to use both the bunsen burner and condensor at the same time. One may have a greater effect than the other or, if both have equal strength they may neutralize the effect. However, their use may have side-effects.



To give an example of how to use negative and positive influences, you may wish to use a spell to increase the growth of the population on one of your villages. To do this you prepare the ingredient as recommended in the quadrant where the square symbol is nearest the circumference (positive effect). If, on the other hand, you want to reduce the population of a town owned by an enemy, you would prepare the 'growth' ingredient in the way suggested that illustrates the square nearest the centre of the circle (negative effect).

AN EXAMPLE SPELL

Here is a step-by-step example of mixing a spell, in this case for curing your dragon of disease.

Step 1 To cast a spell on one of your dragons, choose the relevant dragon (see the Dragons section of the User Guide) and click on the crystal ball icon. You will now be in the Spell Room and, provided you successfully direct your spell it will affect the dragon you have chosen. On the shelves at the top are your current stock of ingredients from which you may mix your spell.

Step 2 Examine the Dragon Director Effect Table for the most effective ingredient you have in stock. Rasgon is the ingredient with a square nearest the circumference and therefore the most powerful positive effect. (If you do not have this in stock, alternatives would be Tius, Sals, Magian, Jaluem, Ayhe or Yasin, all of which contain squares nearer the centre – yet still within the positive boundary – but are therefore weaker than Rasgon and may have unwanted side-effects).



In the case of Rasgon, the square nearest the circumference (giving the most positive effect) is in the grinding quadrant. The triangle in the positive area shows that heating should further maximise the effect.

Check the grinding quadrant of the Rasgon circles in all the tables and note any side effects. For example, on the Disease Affector table you will see that Rasgon has an effect (the square is in the positive section). This disease side effect will be minimised by heating (shown by the triangle being just within the negative area). No other effects of significance are indicated on any other tables.

Now check in the grinding quadrant of the Power Affector Effect Table and you will see that the spell will be increased by using the bunsen burner (indicated by the triangles on the vertical axis being in the positive sector of the circle).

Step 3. Next, from the Disease Effect Table, find an ingredient with a strong negative effect. (Choosing a positive effect would increase your dragon's disease!). Fanveer would be the best but Mionacal is more readily available, so we will use this for our example.

The most effective quadrant for Mionacal is normal – where the square is closest to the centre and thus most negative – although grinding is a possibility. We can also see that there are a pair of small circles on the horizontal axis in the negative sector indicating that turning on the condenser makes the effect even more negative, which is desirable in this case.

By looking at the Mionacal circles in the other Effect tables we find



that there are no major side-effects but useful gains in growth and combat can be made if, instead of adding Mionacal to our spell as normal, as we had previously decided, we grind and condense.

Having decided to grind and condense, check the Power Affector table to see what the power effect will be. The square shows slightly positive and condensing shows slightly negative, so overall the power will be virtually neutral.

Step 4. We can boost the spell further by mixing in Acrus and heating to give a positive power effect – the square in the mixing quadrant is nearest the circumference and therefore more positive. You can see by checking through all the Effect Tables that this ingredient is one of the few that has no use other than having a power effect and thus has no side effects when used for this purpose.

Step 5. Now go ahead and carry out what we have decided. After some experimentation you will find that it is best to use a differing amount of each ingredient to get the best effects from your spells. Don't forget to reset the bunsen burner and condenser between ingredients as necessary.

Here is a summary and suggested quantities:

2 × RASGON grind & heat
3 × MIONACAL grind & condenser
1 × ACRUS mix & heat



Here is a useful spell to increase the population of a village. Choose your village from the Map section of the game (see Maps and Dragon Assignments in the User Guide).

2 × TIUS normal & temperate (directs the spell at a village)

2 × CHURL normal & heat (affects population)

1 × ACRUS mix & temperate (makes the spell more effective)

Note: the inclusion of Churl gives a side effect of a slight loss of combat skill.

DESCRIPTIONS OF VARIOUS INGREDIENTS USED IN MAKING SPELLS

ACRUS A power magnifier found mainly in the rockier regions of Anrea. In its raw form acrus is a yellow, foul-smelling liquid.

AROLIG This has a strong effect, when used on a dragon's wing, to increase its flying strength. However, an overall muscle weakening takes place and, if over-used, could cause severe wasting. Arolig plants grow at the edges of cultivated land.

AYHE A raw form of rasgon (Dragon Wish) washed down in mountain streams. It has a weak director power.

CADOAM Found under rotting vegetation in shaded woods, this mushroom grows rapidly and traps its prey by hallucinatory sprays. When used in casting it can produce remarkable behaviour changes in all animals.



CALOTIS A rare mineral found as small green stones, mildly poisonous if swallowed but increases body and mind functions.

CEEOCOR If you go into the woods you will see large bushes growing from any wall or tree trunk, coloured white all year because they have the power of Aalen within. The red berries can be picked and used for directing spells on dragons eggs.

CEITER Found in oily pools near water or in swampy woodland, it rapidly disintegrates if exposed to the air and must be stored with care. Useful to decrease power.

CHURL Black crystals found in the northern regions of Anrea, they have considerable control over the mind when properly directed.

DLEGA A type of saw grass growing in the lighter woodland which has a poison content to help it fight off grazing animals, this causes severe disorientation and often accelerates the mind so much that the poor animal literally 'thinks' itself to death. Has uses, but is a very unstable material when used in casting.

FANVEER This has been grown by farming families for many Ora alongside their crops to help prevent blight. When harvested and milled, it is made into a white powder of exceptional purity and used for curing most diseases and pains. It gives the patient a slight drowsiness.

HALOROS Legend says that this is the blood used by the Circle of the Mountain – the gathering of Magic users who created the castle of Dwarf Mountain – spread by the Power about the land at the time of



its formation. It is found as a liquid in remote places and is a very powerful mind controller.

IGELE Found around the entrances to mine shafts as slurry. When evaporated down to a powder the slurry has very negative mind and sense properties.

IRIN A reddish crumbly powder found along the edges of the mountain streams in the north, it has been used for many Ora to make tools and is now quite rare. It has an ability when used in casting spells to give or take away strength.

JALUEM A low-power liquid that floats on still water, it can be used to direct a spell on dragons. Be careful because it can only just manage this and is unstable when other more powerful agents are present.

MAGIAN These slightly mobile plants grow near abundant water supplies because during courtship they burst into flames to attract a mate! The water prevents mass devastation of the remaining crop and leaves the exposed roots free to breed again. In this state they are ideal for casting speed-spells on dragons.

MAGOEM A powdered clay from the sticky highland marshes, it has many effects, which reflects its complicated make-up. Chiefly used to direct a spell on dragon eggs, it has to be used correctly to prevent dangerous side-effects occurring.

MIONACAL These are a decomposed form of early flanveer plants that have been deposited as an earthy layer, hardened and sapped of some of its strength by rain water. A little unstable in some conditions but still very weak.



OREGANSE This is the sap from a common farmland herb having a strong growth aspects when used as a director.

RASQON Dragon Wish, as it is called, is most the perfect director for casting dragon spells that has ever existed. Found as a bulbous root hiding beneath farm crops, it feeds on them as a parasite but never reveals itself. It has a slight poison content.

SADIEL A sludge found at the water's edge and possibly the result of the workings of the population of Anread, it is not at all useful. However, if you wish to do some harm, spread some of this around – after all, everyone else does!

SNIR A similar root to rasqon, found in woodland areas, it affects dragon eggs more than dragons but has a negative growth aspect.

THOFT A completely black and lifeless material found scattered throughout the Anrean woodlands, it absorbs power and is useful in reducing the power of an overactive spell, without any side-effects.

TIUS A shade-stone that directs spells at humans and village. It has some inherent power and poison properties and can be a little unstable.

ULIN Similar to irin in most respects but is found in streams as a small pebble because it is much harder to erode or dissolve. It has not been used to make tools because it will not melt in furnaces and even dragon fire only makes it glow.

YASIN A nasty little nettle found in most open areas of grassland or crops. It has a very active poison but only causes paralysis. It is normally used for directing disease at humans and villages.



INTRODUCTION

Dans *Dragons Breath* vous pouvez jeter des sorts pour améliorer votre jeu. Vous pouvez, par exemple, jeter des sorts pour améliorer votre situation financière ou votre provision d'oeufs, accroître la performance de vos dragons, augmenter la population des villages sous votre contrôle ou diminuer la population des villages sous le contrôle des autres.

Il n'est pas absolument nécessaire de jeter des sorts mais souvenez-vous: si vous ne le faites pas les autres joueurs (particulièrement les personnages sous le contrôle de l'ordinateur) le feront fort probablement et auront ainsi un avantage sur vous. Cependant, nous vous suggérons de maîtriser d'abord le jeu de base avant de vous lancer dans les sorts.

Les sorts sont jetés en mélangeant ensemble, dans votre Chambre des Sorts, des ingrédients magiques. Chaque ingrédient a un certain effet. Il y a aussi plusieurs façons d'ajouter chaque ingrédient ce qui permet une variété quasi-infinie d'effets.

Il y a tellement de combinaisons possibles qu'il serait insensé de suggérer des mélanges particuliers. De plus, il arrive que des potions faites avec différents ingrédients aient des résultats similaires. Ce *Spell Book* vous est donc fourni pour vous expliquer comment mélanger les ingrédients et pour vous guider quant aux résultats escomptés.

Pour les Tables de Sort voir le dos du livre



Lorsque vous vous familiariserez avec les mélanges et que vous en verrez les résultats, vous pourrez élaborer votre propre "livre de recettes" de potions.

VOTRE STOCK D'INGRÉDIENTS MAGIQUES

Vous débutez le jeu avec un stock d'ingrédients magiques fait d'une variété de plantes, de minéraux et de liquides de la contrée de Anréa. Vous trouverez cette information dans votre Livre d'inventaire d'ingrédients magiques tout au long du jeu (voir la section BIBLIOTHEQUE du Guide de l'utilisateur).

Dans le Livre des Sorts on trouve la description des ingrédients les plus courants et un résumé de leurs principaux effets.

Parfois, au cours du jeu, vous serez visité par un négociant vous offrant un choix d'articles; à un certain prix bien sûr. Certains de ces articles sont plus rares que d'autres. Il arrivera que vous soyez alors obligés d'expérimenter pour trouver des substituts. Cependant, le nouveau joueur devra apprendre rapidement à préparer les sorts usuels pour la croissance d'une population ou guérir les maladies. Les exemples pour y arriver sont un peu plus loin dans le manuel.

Vos sorts seront aussi bons que vos ingrédients. Vous n'aurez pas besoin de jouer longtemps pour réaliser l'importance de faire de l'argent pour acheter tous les articles que vous pouvez. Au départ, vous avez un bon stock d'articles pour expérimenter, mais après quelques mois, vous risquez d'avoir à rechercher des substituts.



CHOISIR VOTRE CIBLE

Vous devez choisir la cible que votre sort visera avant d'entrer dans la Chambre des Sorts.

Au bas de l'écran où vous visionnez vos dragons se trouve une Icône Boule de cristal vous permettant de jeter un sort sur ce dragon. Egalement, l'Icône Boule de cristal au bas de l'Ecran Incubation des oeufs vous permet de jeter un sort sur cet oeuf.

Pour jeter un sort sur un village, cliquez sur l'image de ce village sur l'écran de carte détaillée de la contrée d'Anréa puis, lorsque vous obtiendrez l'image du village, cliquez sur l'Icône Boule de cristal.

Pour jeter des sorts sur votre personnage, pour améliorer sa situation financière ou sa provision d'oeufs, cliquez sur l'Icône Boule de cristal sur l'Ecran Château.

Lorsque vous avez choisi votre cible et avez cliqué sur l'Icône Boule de cristal, vous entrez dans la Chambre des Sorts.

LA CHAMBRE DES SORTS

Dans la Chambre des Sorts, les étagères sont remplies d'ingrédients magiques. Déplacez votre curseur au-dessus d'une fiole sur les étagères du haut et vous verrez son nom et la quantité de son contenu.

Les divers appareils d'alchimie sont, de gauche à droite, pour couper, moudre, mélanger et ajouter. Au bas se trouve un brûleur Bunsen. Pour l'allumer, cliquez sur sa droite juste au-dessus de sa base et



augmentez la flamme en déplaçant votre curseur vers le haut. Pour ajuster le condensateur, cliquez sur le bol sphérique et déplacez votre curseur vers le haut et le bas pour augmenter et diminuer l'intensité; remarquez les changements sur la ligne horizontale.

Après avoir ajusté le brûleur Bunsen et le condensateur aux niveaux désirés, cliquez sur la fiole contenant l'ingrédient de votre choix et vous pourrez alors la déplacer sur l'écran. Placez-la au-dessus d'un des appareils. Cliquez sur la fiole autant de fois que vous en voulez de mesures. Enfin, cliquez n'importe où sur une étagère pour retourner la fiole.

Vous devrez réévaluer si vous utilisez le brûleur et le condensateur pour chaque ingrédient. N'oubliez pas aussi de les réajuster le cas échéant.

Soyez prudent en mélangeant les potions. Si votre mélange est trop fort il explosera. Dans ce cas, vous perdriez tous les ingrédients utilisés et vous ne pourriez pas préparer d'autre sort jusqu'au mois suivant, lorsque votre équipement sera réparé.

Utiliser l'icône Flèche pour continuer et pour jeter le sort, ou l'icône Croix pour quitter. Si vous quittez, vous perdez tous les ingrédients utilisés.

THÉORIE DE BASE DES SORTS

Les ingrédients sont divisés en deux catégories – Dirigeants et Modifiants – et vous devez avoir des deux pour que votre sort fonctionne.



i) *Dirigeants*. Ce sont des ingrédients qui “dirigent” la puissance vers votre cible, qu'elle soit humaine (habituellement votre personnage), un oeuf, un dragon ou un village.

ii) *Modifiants*. Ce sont des ingrédients qui “modifient” un attribut de l'humain, l'oeuf, le dragon ou le village en question. Ce peut être de la maladie, de la sagesse, de la capacité au combat, de la croissance (physique pour un dragon ou de population pour un village), des sens ou de la vitesse. Chaque ingrédient a souvent plus d'un effet, cela dépend de la méthode de préparation de la potion.

Vous pouvez ajouter à votre potion autant d'ingrédients que vous voulez en quantité souhaitée. Attention, si la potion devient trop forte, elle explosera. De toute façon, chaque ingrédient risque d'avoir des effets secondaires. Il est donc sage de ne les utiliser qu'en petite quantité. Pour obtenir les meilleurs effets, vous découvrirez bientôt qu'il est souvent mieux d'utiliser des quantités différentes de chaque ingrédient.

Plusieurs ingrédients ont plus d'un effet. Ils peuvent avoir un effet particulier ainsi que plusieurs effets moindres. En utilisant un ingrédient pour son effet particulier, vous obtiendrez des effets moindres qui peuvent être ou ne pas être bénéfiques. De plus, ces effets secondaires peuvent être éliminés ou accrus par l'usage conjugué d'un autre ingrédient ou même d'une méthode particulière de préparation.

Tous les ingrédients ont un effet de puissance lorsque mélangés dans une potion et le niveau de puissance sera dépendant de la méthode utilisée (mélanger, moudre, etc). Un ingrédient particulier utilisé d'une certaine façon augmentera ou réduira probablement la puissance d'une potion.



Vous pouvez désirer utiliser certains ingrédients spécialement pour augmenter ou diminuer la puissance de votre potion. Par exemple, vous pouvez avoir mélangé un Dirigeant avec un Modifiant dans le but d'accroître la population d'un village. En ajoutant un troisième ingrédient ayant une puissance positive forte, vous obtiendrez une potion beaucoup plus forte. Vous pourrez ainsi accroître la population du village par un multiple d'autant plus grand.

Parfois vous pouvez utiliser plusieurs ingrédients qui, ensemble, seront trop forts. Vous pouvez alors utiliser un ingrédient avec une puissance négative forte pour diminuer l'effet de votre potion.

Soyez prudent en utilisant des ingrédients ayant un effet sur la puissance. La plupart des ingrédients produiront des effets par eux-mêmes et des effets secondaires indésirés peuvent apparaître.

LE SOMMAIRE DES EFFETS DES INGRÉDIENTS

Le Sommaire se veut un guide rapide et simple pour vous familiariser avec les propriétés magiques de tous les ingrédients. Cependant il ne donne pas toute leur histoire et l'effet précis du mélange des divers ingrédients selon les diverses méthodes est détaillé dans les Tables des effets des ingrédients qui le suivent.

Le côté gauche du Sommaire est une liste des ingrédients. Chaque colonne se réfère à un des effets possibles. Les effets sont sub-divisés en Dirigeants et Modifiants.

Dans le corps du sommaire les flèches indiquent un effet positif ou



négatif (chacun ayant sa raison d'être), selon le mode de préparation. Ceci indique l'effet connu le plus fort de l'ingrédient, mais pas son pouvoir relatif, comment l'utiliser et les effets secondaires le cas échéant. Ces informations sont données en détail dans les Tables des effets des ingrédients.

LES TABLES DES EFFETS DES INGRÉDIENTS

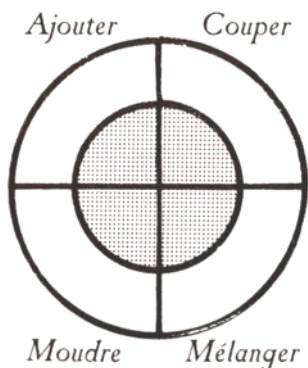
Vous serez surpris du pouvoir et de la versatilité des ingrédients lorsque vous comprendrez les Tables des effets des ingrédients.

La première page – la clé des Tables – est un modèle où chaque cercle représente un ingrédient. Par la suite, il y a quatre pages de Dirigeants et sept pages de Modifiants ainsi qu'une page de Puissance. Utilisez le modèle pour trouver le cercle correspondant à l'ingrédient dans la page que vous désirez étudier. Si le cercle est vide dans les tables de Dirigeants et de Modifiants c'est qu'il n'y a pas d'effet connu.

Ayant choisi l'effet que vous désirez obtenir, vous devez rechercher le meilleur Dirigeant, puis le meilleur Modifiant, dans votre stock d'ingrédients. Le cercle vous indiquera la meilleure méthode de préparation et vous devrez alors vérifier sur toutes les autres tables pour savoir si votre ingrédient produit des effets secondaires.



Fig. 1

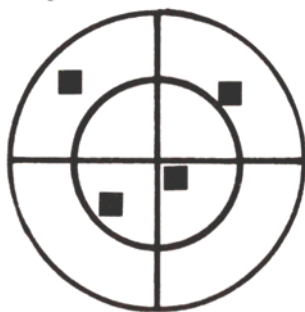


Le cercle est divisé en quatre quadrants:
– le coin supérieur gauche montre l'effet d'ajouter l'ingrédient de façon normale;
– le coin inférieur gauche montre l'effet de moudre l'ingrédient;
– le coin supérieur droit montre l'effet de couper l'ingrédient;
– le coin inférieur droit montre l'effet de mélanger l'ingrédient.

La zone à l'intérieur du cercle intérieur (ombragée dans cette figure) est la zone négative. La zone entre le cercle intérieur et la circonférence est la zone positive.

Un carré dans un quadrant montre l'importance de l'effet obtenu par cette méthode de préparation. S'il n'y a pas de carré c'est qu'il n'y a pas d'effet.

Fig. 2

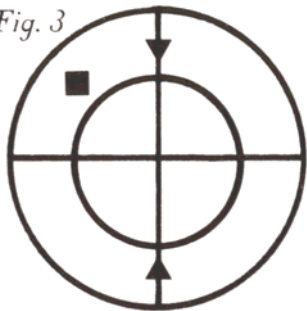


Plus un carré est près du centre du cercle, plus l'effet est négatif; plus le carré est près de la circonférence, plus l'effet est positif.

Dans cet exemple, ajouter cet ingrédient de façon normale donnerait un effet positif. Le moudre aurait un effet légèrement négatif. Le couper donnerait un effet légèrement positif. Le mélanger donnerait un effet très négatif.



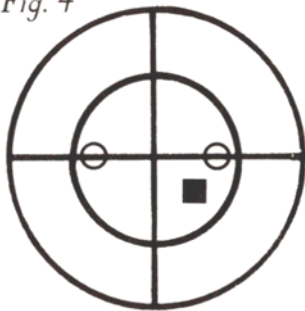
Fig. 3



Les triangles sur l'axe vertical montrent l'importance de l'effet d'utiliser le brûleur Bunsen pour chauffer l'ingrédient. Plus les triangles sont près de la circonférence, plus l'effet est positif.

Dans cet exemple, ajouter l'ingrédient à la potion de façon normale donnerait un effet positif. De plus, utiliser le brûleur Bunsen augmenterait l'effet positif.

Fig. 4



De petits cercles sur l'axe horizontal montrent l'importance de l'effet d'utiliser le condensateur pour refroidir l'ingrédient. Plus les cercles sont près de la circonférence, plus l'effet est positif.

Dans cet exemple, mélanger l'ingrédient dans la potion donnerait un effet négatif. De plus, utiliser le condensateur rendrait cet effet encore plus négatif.

Il est possible d'utiliser et le brûleur Bunsen et le condensateur. Un peut avoir un effet plus important que l'autre ou, si les deux ont la même importance, ils neutraliseront chacun l'effet de l'autre. Cependant, leur utilisation peut engendrer des effets secondaires.

Voici un exemple quant à la façon d'utiliser les influences négatives et positives. Vous pouvez désirer utiliser un sort pour augmenter la croissance de la population d'un de vos villages. Pour ce faire, vous



préparez un Modifiant de croissance pour village tel que recommandé dans la quadrant où le carré est le plus près de la circonférence (effet positif). Si, par ailleurs, vous désirez réduire la population d'un village possédé par un ennemi, vous préparerez le Modifiant de la façon suggérée par un cercle où le carré est le plus près du centre (effet négatif).

EXEMPLE DE SORT

Voici un exemple de préparation d'un sort pour guérir la maladie de votre dragon.

Première étape Pour jeter un sort à un de vos dragons, choisissez le dragon en question (voir la section DRAGONS de votre Guide de l'utilisateur) et cliquez sur l' Icône Boule de cristal. Vous serez alors dans la Chambre des Sorts et, la façon dont vous dirigez votre sort affectera le dragon que vous avez choisi. Sur les étagères du haut se trouve votre stock actuel d'ingrédients.

Deuxième étape Trouvez dans la Table des Dirigeants pour dragon l'ingrédient le plus efficace de votre stock. Rasgon est l'ingrédient ayant un carré le plus près de la circonférence. Il est donc celui ayant l'effet positif le plus puissant. (Si vous n'en avez pas en stock, vous pouvez choisir Tius, Sals, Magian, Jaluem, Yasin ou Ayhe, chacun ayant un carré plus près du centre, quoique toujours dans la zone positive. Bien sûr ils sont plus faibles que Rasgon et peuvent avoir des effets secondaires indésirés).

Dans le cas de Rasgon, le carré le plus près de la circonférence (donnant l'effet le plus positif) est dans le quadrant de mouture. Le



triangle dans la zone positive montre que le chauffer maximisera l'effet obtenu.

Vérifier le quadrant de mouture dans les cercles de Rasgon dans toutes les Tables et notez les effets secondaires. Par exemple, dans la Table des Modifiants de Maladie vous verrez que Rasgon a un effet (le carré est dans la section positive). Cet effet secondaire relié à la maladie sera minimisé par la chaleur (montré par le triangle tout juste dans la zone négative). On ne trouve pas d'autre effet secondaire significatif sur les autres tables.

Maintenant, vérifiez le quadrant de mouture dans la Table des Modifiants de Puissance et vous verrez que le sort sera rendu plus fort par l'usage du brûleur Bunsen (indiqué par les triangles de l'axe vertical étant dans le secteur positif du cercle).

Troisième étape Ensuite, trouvez un ingrédient avec un effet négatif très fort dans la Table des Modifiants de Maladie. (Choisir un effet positif augmenterait la maladie de votre dragon!). Fanveer serait le meilleur mais Mionacal est disponible. Nous l'utiliserons donc pour notre exemple.

LE quadrant le plus efficace pour Mionacal est celui d'ajout de l'ingrédient – là où le carré est le plus près du centre et donc le plus négatif – quoique moude soit aussi une possibilité. Nous pouvons voir qu'il y a aussi une paire de petits cercles sur l'axe horizontal dans le secteur négatif indiquant que l'usage du condensateur a un effet encore plus négatif, ce qui est désirable dans notre cas.

En vérifiant les cercles de Mionacal dans les autres Tables, nous



trouvons qu'il a des effets secondaires majeurs mais utiles qui peuvent être obtenus pour la croissance et la capacité au combat si, plutôt que d'ajouter simplement Mionacal à votre potion, vous décidez de le moudre et de le condenser.

Après avoir décidé de le moudre et de le condenser, vérifiez dans la Table des Modifiants de puissance pour voir quel sera l'effet de puissance. Le carré est légèrement positif et la condensation montre un effet légèrement négatif, donc l'effet total de puissance sera virtuellement neutre.

Quatrième étape Vous pouvez augmenter la puissance de la potion en la mélangeant avec Acrus et en la chauffant pour lui donner un effet de puissance positif – le carré dans le quadrant de mélange est le plus près de la circonférence et donc le plus positif. Vous pouvez voir en vérifiant toutes les Tables que cet ingrédient est un des seuls n'ayant pas d'autre utilité qu'un effet sur la puissance et donc pas d'effet secondaire lorsqu'utilisé dans ce but.

Cinquième étape Maintenant, allez-y et procédez à ce que nous avons décidé. Après un peu d'expérience, vous trouverez qu'il est mieux d'utiliser différentes quantités de chaque ingrédient pour obtenir les meilleurs effets de vos potions. N'oubliez pas de réajuster le brûleur Bunsen et le condensateur entre chaque ingrédient tel que nécessaire.

Voici un résumé avec des suggestions pour les quantités:

2 × RASGON moudre et chauffer

3 × MIONACAL moudre et condenser

1 × ACRUS mélanger et chauffer



Voici une potion utile pour augmenter la population d'un village. Choisissez votre village dans l'Ecran de Carte du jeu (voir la section **CARTES ET TACHES DES DRAGONS** dans votre Guide de l'utilisateur).

- 2 × **TIUS** ajouter et tempérer (dirige le sort sur un village)
- 2 × **CHURL** ajouter et chauffer (affecte la population)
- 1 × **ACRUS** mélanger et tempérer (rend la potion plus efficace)

Note: l'ajout de Churl donne en effet secondaire la perte légère de capacité de combat.

DESCRIPTION DES INGRÉDIENTS

ACRUS Amplificateur de puissance trouvé principalement dans les régions rocheuses de la contrée d'Anréa. Au naturel, Acrus est un liquide jaune à l'odeur immonde.

AROLIG Cet ingrédient a un fort effet, lorsqu'utilisé sur l'aile d'un dragon, pour augmenter sa force de vol. Par contre, il produira une faiblesse musculaire et, si utilisé en trop grande quantité, peut produire un dépérissement sérieux. Arolig pousse à la limite des terres cultivées.

AYHE Une forme brute de Rasgon (Voeu de Dragon) trouvé dans les ruisseaux de montagne. A un faible pouvoir dirigeant.

CADOAM Trouvé sous de la végétation pourrissante dans les forêts ombragées, ce champignon croît rapidement et attrape sa proie à l'aide



de vapeurs hallucinogènes. Lorsqu'utilisé pour la production de potions, il peut induire d'étonnants changements de comportement chez tous les animaux.

CALOTIS Minerai rare trouvé sous la forme de petites pierres vertes, légèrement toxique si avalé quoiqu'il améliore les fonctions du corps et de l'intelligence.

CEEOCOR Si vous allez dans les forêts, vous trouverez de gros buissons qui poussent à la base de tous les murs et troncs d'arbres. Ils sont blancs toute l'année parce qu'ils ont le pouvoir d'Aalen. Les baies rouges peuvent être cueillies et utilisées pour diriger des sorts sur les oeufs de dragons.

CEITER Trouvé dans des étangs huileux ou dans des boisés marécageux, il se désintègre rapidement si exposé à l'air et doit être conservé avec soin. Utile pour diminuer la puissance.

CHURL Cristaux noirs trouvés dans les régions nordiques de la contrée d'Anréa, ils ont un contrôle considérable sur l'intelligence lorsque dirigés comme il faut.

DLEGA Sorte d'herbe qui pousse dans les forêts dégagées et qui contient une substance toxique qui l'aide à combattre les animaux qui broutent. Cette substance produit une désorientation sévère et souvent accélère tellement le processus de pensée que le pauvre animal se "pense" à mort. A son utilité quoiqu'étant très instable lorsqu'utilisé dans les potions.

FANVEER A été cultivé par des familles de fermiers depuis des Ora



en plus de leur récolte habituelle pour aider à prévenir la flétrissure. Lorsque récolté et moulu, on en fait une poudre blanche d'une pureté exceptionnelle qui est utilisée pour guérir beaucoup de maladies et souffrances. Elle produit chez le patient une légère somnolence.

HALOROS La légende dit que c'est le sang utilisé par le Cercle de la Montagne – le rassemblement des magiciens qui ont créé le château de la Montagne du Nain – répandu par le Pouvoir sur la contrée lors de sa création. On le trouve sous forme liquide dans des endroits isolés et il constitue un puissant contrôleur d'intelligence.

IGELE Trouvé près des entrées de mines comme des saletés. Lorsqu'évaporé sous forme de poudre blanche, cette saleté a des propriétés très négatives sur les sens et l'intelligence.

IRIN Poudre rouge granuleuse trouvée le long des ruisseaux de montagnes dans le nord. Elle a été utilisée durant des Ora pour faire des outils et est maintenant plutôt rare. Lorsqu'utilisée pour faire des sorts, elle a la capacité de donner ou d'enlever la force.

JALUEM Liquide de faible puissance qui flotte sur les eaux calmes, il peut être utilisé pour diriger un sort sur les dragons. Soyez prudents car il peut tout juste faire ceci et devient très instable lorsqu'utilisé avec des agents plus puissants.

MAGIAN Ces plantes quelque peu mobiles poussent près de bonnes sources d'eau parce qu'à la période de reproduction elles éclatent en flammes pour attirer un partenaire! L'eau prévient la dévastation de la récolte restante et laisse les racines exposées libres de se multiplier. Dans cet état elles sont idéales pour préparer des sorts de vitesse sur



des dragons.

MAGOEM Une poudre d'argile des marais des hautes-terres qui a plusieurs effets reflétant sa nature complexe. Principalement utilisée pou diriger des sorts sur les oeufs de dragons, elle doit être utilisée correctement pour éviter l'apparition de dangeureux effets secondaires.

MIONACAL Forme décomposée de jeunes plants de Fanveer déposés sur une couche de terre durcie et sapée d'une partie de sa force par les eaux de pluie. Un peu instable dans certaines conditions quoique très faible.

OREGANSE Sève d'une herbe commune sur les fermes ayant de forts effets sur la croissance lorsqu'utilisée comme un Dirigeant.

RASGON Voeu de Dragon, comme on l'appelle, est le meilleur Dirigeant pour jeter des sorts aux dragons. Trouvé sous la forme d'une racine bulbeuse cachée sous les récoltes fermières, il s'en nourri tel un parasite mais ne se montre pas. Contient une substance légèrement toxique.

SADIEL Vase trouvée sur les bords des cours d'eau et probablement le résultat des travaux de la population de la contré d'Anréa, elle n'a aucune utilité. Cependant, si vous désirez faire du tort, répandez-en alentour — après tout, tout le monde le fait!

SNIR Racine similaire à Rasgon que l'on trouve dans les forêts, elle affecte la croissance des oeufs de dragons plus que les dragons eux-mêmes et cet effet est négatif.



THOFT Une substance noire et sans vie que l'on trouve éparpillée dans les forêts de la contrée d'Anréa. Elle absorbe la puissance et est utile dans la réduction de la puissance totale d'une potion trop forte. Sans effet secondaire.

TIUS Pierre qui dirige les sorts à des humains et à des villages. Possède une puissance inhérente et des propriétés toxiques. Elle peut être un peu instable.

ULIN Semblable à Irin de bien des façons, on le trouve pourtant dans les ruisseaux sous forme de petits cailloux parce qu'il est beaucoup plus dur et long à user par l'érosion ou à dissoudre. Il n'a pas été utilisé pour faire des outils parce qu'il ne fond pas dans un fourneau. Même le feu du dragon ne réussira qu'à le faire luire.

YASIN Petite ortie détestable que l'on trouve dans la plupart des régions herbeuses ou cultivées. Contient un poison très actif qui produit la paralysie. Elle est normalement utilisée pour envoyer des maladies chez les humains et à des villages.



EINLEITUNG

In der Welt von Dragons Breath können Sie mit magischen Sprüchen Ihren Erfolg beeinflussen, zum Beispiel indem Sie mit einem geeigneten Spruch Ihre finanzielle Situation verbessern oder die Leistungsfähigkeit Ihrer Drachen steigern. Andere Sprüche kontrollieren die Bevölkerungszahlen Ihrer eigenen und gegnerischen Dörfer.

Sie sind nicht gezwungen, mit magischen Mitteln Ihre Aktionen zu Steuern. Bedenken Sie aber, daß der Gegner diese Möglichkeit – besonders wenn er vom Computer geführt wird – mit hoher Wahrscheinlichkeit zu Ihrem Nachteil einsetzen wird. Wenn Sie sich mit dem Spiel vertraut gemacht haben, werden Sie sehr schnell die Hilfe der Magie schätzen lernen.

In Ihrem Saal der Magie stellen Sie aus den verschiedenen Ingredienzien Ihres magischen Vorrates die Sprüche zusammen. Jede Zutat hat eine bestimmte Wirkung. Außerdem gibt es verschiedene Möglichkeiten, die Ingredienzien zu mischen. So ergibt sich eine Unzahl verschiedener Sprüche mit unterschiedlichem Effekt.

Es gibt soviele Kombinationmöglichkeiten, das es sinnlos wäre, Sprüche für besondere Einsätze vorzuschlagen. Das Buch der Sprüche soll Ihnen die Grundsätze der Magie vermitteln und Ihnen Hinweise auf die Wirkung der Zutaten geben.

Im Laufe der Zeit werden Sie Ihr eigenes "Rezeptbuch" auf der Basis des Erfolges mit Ihren Sprüchen erarbeiten.



IHRE MAGISCHEN VORRÄTE

Sie beginnen das Spiel mit einem kleinen Vorrat an magischen Zutaten, wie zum Beispiel besondere Pflanzen, Mineralien und Flüssigkeiten, die das Land Anrea hervorbringt. Die Aufstellung darüber finden Sie in Ihrer Bibliothek (siehe Anleitung des Spieles).

In diesem Buch der Sprüche finden Sie eine Zusammenstellung der gebräuchlichsten Ingredienzien sowie deren Wirkung.

Während des Spieles werden Sie von Zeit zu Zeit in Ihrem Schloß von fahrenden Händlern besucht, die Ihnen verschiedene Zutaten anbieten. Natürlich hat alles seinen Preis. Manche Zutaten sind seltener als andere und Sie werden gezwungen sein, Ersatzstoffe zu finden. Wie auch immer – der Spieler wird sehr schnell in die Situation kommen, Sprüche für Standardprobleme wie etwa zu niedrige Bevölkerung oder Krankheiten zu entwickeln. Einige Beispiele finden Sie weiter hinten im Buch.

Jeder Spruch ist nur so gut, wie seine Zutaten. Sie werden sehr schnell die Notwendigkeit erkennen, möglichst viele Zutaten auf Vorrat halten zu können. Und das kostet! Ihr Anfangsvorrat ist gut sortiert, wird aber nach einigen Monaten schon nicht mehr ausreichen. Es gilt also die Vorräte bei den fahrenden Händlern zu ergänzen.

DIE WAHL DES ZIELES

Sie geben das Ziel eines magischen Spruches, bevor Sie in den Saal der Sprüche gehen um den Spruch zu mischen.



In vielen Menüs finden Sie ein Icon mit einer Kristallkugel. Mit diesem Icon können Sie dann – entsprechend dem Raum, in dem Sie sich befinden – einen Spruch auf einen Drachen oder ein Ei lenken.

In der Ausschnittkarte haben Sie die Möglichkeit einen Spruch auf einen Ort zu lenken. Klicken Sie dazu den Ort und anschließend das Kristallkugel-Icon an.

Das Kristallkugel-Icon im Hauptbild dient der Erhöhung Ihrer finanziellen Mittel und der Vergrößerung der Zahl Ihrer Eier.

Nachdem das Ziel des Spruches gewählt wurde, betreten Sie den Saal der Sprüche.

DER SAAL DER SPRÜCHE

Die Regale im Saal der Sprüche sind mit Ihren magischen Vorräten gefüllt. Wenn Sie den Zeiger auf eine Phiole setzen, wird der Name und die Menge des Stoffes, den sie enthält, angegeben.

Die alchemistischen Werkzeuge dienen – von links nach rechts – dem Schneiden, dem Mahlen, dem Mischen und dem Zusammenfügen der Zutaten. Unten steht der Bunsenbrenner und der Kondensator. Sie entzünden und regulieren den Bunsenbrenner, indem Sie den Zeiger auf den Ring über dessen Basis setzen, den Taster drücken und den Zeiger dann hoch- bzw. runterbewegen. Den Kondensator justieren Sie entsprechend mit der Kugelförmigen Schale. Beachten Sie die Veränderung des horizontalen Rohres.

Nachdem Sie Bunsenbrenner und Kondensator eingestellt haben,



können Sie die Stoffe für den Spruch auswählen. Klicken Sie die gewünschte Phiole an. Führen Sie sie über das nötige Werkzeug und klicken Sie erneut, um eine Dosis zu entnehmen. Setzen Sie die Phiole dann mit einem Klick in das Regal zurück.

Für jede Zutat müssen Bunsenbrenner und Kondensator neu eingestellt werden. Vergessen Sie das nicht, oder Sie werden mit unerwünschten Wirkungen überrascht.

Seien Sie bei der Zusammenstellung der Sprüche vorsichtig. Es könnte Ihnen sonst die eine oder andere Mixtur um die Ohren fliegen! Die Zutaten sind verloren, Ihr Laboratorium ist für den Rest des Monats unbrauchbar!

Mit dem Pfeil-Icon wird der Spruch eingesetzt, mit dem Kreuz-Icon verlassen Sie das Laboratorium ohne Einsatz des Spruches, die genutzten Zutaten sind in jedem Fall verloren.

DIE THEORIE DER MAGISCHEN SPRÜCHE

Es gibt zwei Gruppen von Ingredienzien, Direktoren und Affektoren. Ein Spruch setzt sich aus Zutaten beider Gruppen zusammen.

i. *Die Direktoren.* Diese Gruppe von Ingredienzien richten die Kraft eines Spruches auf ein Ziel, eine Person (meist Ihre Figur), ein Ei, einen Drachen oder eine Ortschaft.

ii. *Die Affektoren.* Diese Zutaten bewirken etwas am Ziel des



Spruches, der Figur, dem Ei, dem Drachen oder dem Ort. Zum Beispiel können sie Krankheit, Weisheit, Kampfkraft, Wachstum (im Sinne von Größe bei Drachen, im Sinne der Bevölkerungszahl bei Orten), Sinnesleistung oder Geschwindigkeit bewirken. Abhängig von der Methode der Präparation kann ein Stoff verschiedene Wirkungen haben.

Sie können einen Spruch aus beliebig vielen Zutaten in beliebiger Menge mischen. Wird der Spruch zu mächtig, explodiert er Ihnen im Laboratorium mit den genannten Folgen. Da jeder Stoff seine eigene Wirkung hat, kann es mit anderen Stoffen zu Nebeneffekten kommen. Achten Sie deshalb darauf, daß Ihre Mixturen nicht zu komplex werden. Nicht nur die Zutaten sondern auch das richtige Maß für einen Stoff beeinflußt die Wirkung eines Spruches.

Viele Ingredienzien haben mehr als nur eine Wirkung. Neben einer besonders großen Wirkung auf einem Gebiet kann derselbe Stoff weniger starke Wirkung auf anderen Gebieten haben. Der Einsatz eines Stoffes kann also neben dem erwünschten Erfolg auch angenehme oder auch unangenehme Nebeneffekte haben! Durch die Zugabe von weiteren Ingredienzien und die Methode der Aufbereitung können diese Nebeneffekte verstärkt oder gedämpft werden.

Jede Zutat erhöht die Macht eines Spruches abhängig von der Art der Aufbereitung (mischen, mahlen, usw.). Die Wirkung eines Spruches kann also durch eine Zutat verstärkt oder verringert werden.

Sie werden die Zutaten demnach unter dem Gesichtspunkt der Kontrollierbarkeit eines Spruches zusammensetzen. Wenn Sie zum



Beispiel Direktor und Affektor für einen Spruch zur Erhöhung der Bevölkerungszahl eines Ortes zusammenmischen, kann ein dritter Stoff die Wirkung des Spruches erheblich verstärken, so daß die Bevölkerung in erheblich größerem Maß zunimmt, als in der Basis-Mischung.

Wenn eine Mischung in der Zusammensetzung zu mächtig zu werden droht, kann die Zugabe eines Stoffes mit stark dämpfendem Charakter den Spruch dennoch einsetzbar machen.

Seien Sie bei der Mischung der Zutaten vorsichtig. Sehr schnell haben Sie eine übermächtige Mischung mit unkontrollierbaren Nebeneffekten erstellt.

DIE ZUSAMMENFASSUNG DER WIRKUNGEN

Diese Tabelle soll Ihnen in einer kurzen Übersicht die Wirkungen Aller Stoffe, die für magische Sprüche geeignet sind, vorstellen. Natürlich kann eine solche Tabelle nicht vollständig sein, besonders in Bezug auf Nebeneffekte und Zusammenwirken mehrerer Stoffe.

An der linken Seite der Tabelle sind die Elemente aufgelistet. Oben die Wirkungen, unterteilt nach Direktoren und Affektoren.

Die Pfeile in der Tabelle geben die Wirkung in positivem oder negativem Sinn an, abhängig von der Zubereitung. Ausgewiesen wird die maximale Kraft des Stoffes, jedoch nicht die relative Macht in einem Spruch oder Nebeneffekte.



DIE TABELLE DER WIRKUNGEN

Sie werden von der Macht der Sprüche überrascht sein, wenn Sie diese Tabelle betrachten.

Die erste Seite – der Schlüssel zur Tabelle der Wirkungen – repräsentiert mit jedem Kreis einen Stoff. Die folgenden vier Seiten enthalten die Direktoren, die dann folgenden sieben Seiten die Affektoren mit der Angabe der Kraft ihrer Wirkungen. Mit der Schlüsseltabelle finden Sie den gewünschten Stoff. Ein leerer Kreis zeigt an, daß keine Wirkung bekannt ist.

Nachdem Sie einen Effekt ausgewählt haben, suchen Sie nach den passenden Direktoren und Affektoren in Ihrem Vorrat. Der Kreis zeigt Ihnen die bestmögliche Aufbereitung. Achten sie dabei unbedingt auf Nebeneffekte in der Zusammenwirkung mit anderen Zutaten.

Abbildung 1

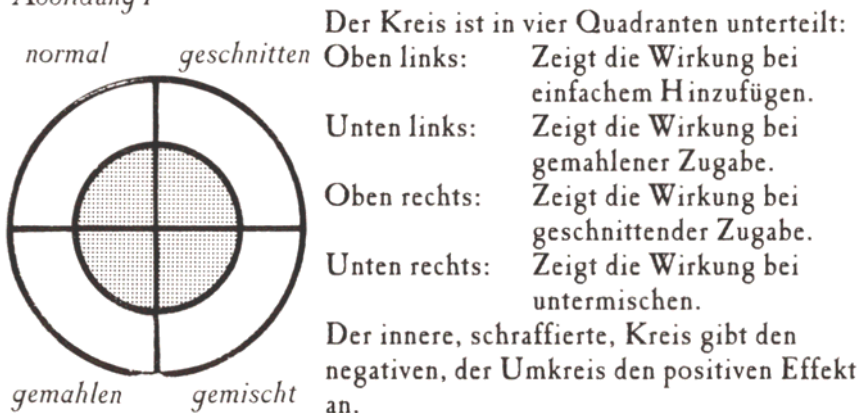
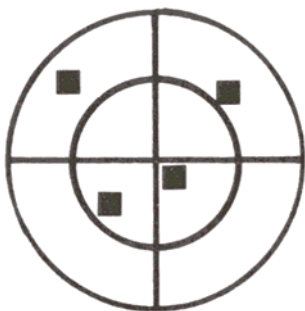




Abbildung 2

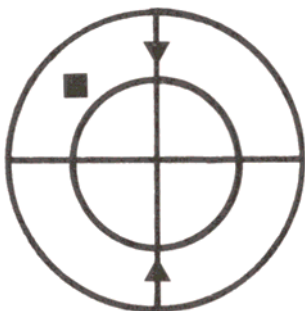


Das kleine Quadrat im Kreis gibt den Grad der Wirkung einer Zubereitungsart an. Ein fehlendes Quadrat indiziert Wirkungslosigkeit.

Je dichter das Quadrat im Mittelpunkt steht, desto negativer ist die Wirkung. Umgekehrt ist der Effekt desto positiver, je weiter das Quadrat am äußeren Rand steht.

Im Beispiel hat einfaches Hinzufügen eine kräftig positive Wirkung, geschnittenes Beimengen schwach positive, gemahlene Zugabe schwach negativen und untermischen stark negativen Effekt.

Abbildung 3

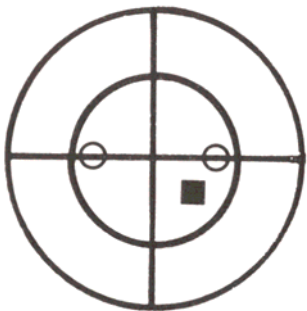


Dreiecke in der vertikalen Achse zeigen die Wirkung bei Erhitzung mit dem Bunsenbrenner an. Je weiter außen das Dreieck im Kreis steht, desto positiver ist wieder die Wirkung.

Im Beispiel hat die einfache Zugabe positiven Effekt auf den Spruch. Wird der Stoff zusätzlich erhitzt, wird die positive Wirkung weiter verstärkt.



Abbildung 4



Kleine Kreise auf der horizontalen Achse zeigen den Grad der Wirkung bei Einsatz des Kondensators an, mit dem der Stoff abgekühlt wird. Wiederum ist die Wirkung mit der Stellung zum Außenrand des großen Kreises proportional.

Im Beispiel hat die Zugabe des Stoffes eine negative Wirkung. Zusätzlicher Einsatz des Kondensators verstärkt den negative Effekt.

Bunsenbrenner und Kondensator können gleichzeitig eingesetzt werden. Wenn beide gleichgroße Wirkung haben, neutralisieren sie sich. Beachten Sie, daß der Einsatz dieser Geräte Nebeneffekte erzeugt.

Sie können zum Beispiel einen Spruch mischen, um die Bevölkerungszahl eines Ihrer Dörfer zu erhöhen. Sie stellen also die Wachstums-Stoffe zusammen, die ein Quadrat möglichst weit außen im Wirkungskreis haben (positiver Effekt). Soll die Bevölkerungszahl eines gegnerischen Dorfes verringert werden, wählen Sie natürlich solche "Wachstums-Stoffe", die das Quadrat möglichst dicht am Mittelpunkt des Kreises haben (negativer Effekt).

EINEN SPRUCH IM BEISPIEL

Wir wollen Ihnen jetzt Schritt für Schritt den Aufbau eines magischen Spruches vorführen, der einen kranken Drachen heilen soll.



Schritt 1 Wählen Sie den Drachen, der mit dem Spruch kuriert werden soll (näheres in der Anleitung) und klicken Sie dann das Kristallkugel-Icon an. Sie sind nun im Saal der Sprüche. Jetzt soll der Spruch zusammengestellt werden, der Ihrem kranken Drachen hoffentlich helfen wird. In den Regalen an den Wänden finden Sie Ihre magischen Vorräte, aus denen Sie den Spruch mischen.

Schritt 2 Suchen Sie mit Hilfe der Tabelle der Drachen-Direktoren den wirkungsvollsten Stoff aus Ihrem Vorrat zur Heilung des Tieres heraus. Rasgon hat ein Quadrat sehr dicht am Rand des Kreises und ist somit der Stoff mit dem größten positiven Effekt. Haben Sie kein Rasgon in Ihren Vorräten, so können die Stoffe Tius, Sals, Magian, Jaluem, Ayhe oder Yasin als Ersatz benutzt werden. Alle diese Stoffe haben das Quadrat noch außerhalb des inneren Kreises, sind also noch positiv in der Wirkung, aber mit weniger Macht und mit unerwünschten Nebeneffekten.

Im Falle von Rasgon steht das Quadrat dicht am Außenrand des Kreises im Quadranten "mahlen". Das Dreieck im positiven Bereich gibt an, daß Erhitzen die Wirkung zusätzlich steigert.

Prüfen Sie nun den Rasgon-Kreis in allen Tabellen und notieren Sie sich alle Nebeneffekte. In der Tabelle der Krankheits-Affektoren finden wir das Quadrat im positiven Bereich, Rasgon hat also eine heilende Wirkung. Das Dreieck ist gerade im negativen Bereich, Erhitzen mindert also die Wirksamkeit. In den anderen Tabellen sind keine weiteren nennenswerten Effekte feststellbar.

Werfen Sie noch einen Blick in die Tabelle der Kraft-Affektoren. Das Dreieck zeigt Ihnen, das Rasgon eine hohe Wirkung hat, wenn es erhitzt wird.



Schritt 3 Jetzt suchen Sie sich aus der Tabelle der Krankheits-Affektoren einen Stoff mit stark negativem Effekt. Ein Stoff mit positivem Effekt würde die Krankheit verstärken. Fanveer wäre der Wirkungsvollste, jedoch ist Mionacal leichter zu bekommen. Nehmen Sie also Mionacal in unserem Beispiel.

Den größten negativen Effekt hat Mionacal bei normalem Zugeben. Das Quadrat steht im Quadranten "normal" am dichtesten am Mittelpunkt. Der Stoff könnte auch gemahlen eingesetzt werden. Ein paar kleiner Kreise auf der horizontalen Achse im negativen Bereich zeigen Ihnen, daß die negative Wirkung durch den Einsatz des Kondensators verstärkt wird.

Wenn Sie die Mionacal-Kreise in allen Tabellen durchsehen, stellen Sie fest, daß Mionacal keine nennenswerten Nebeneffekte hat, außer daß Sie in den Bereichen Wachstum und Kampfkraft positive Wirkungen erzielen, wenn Sie den Stoff mahlen und kondensieren, statt ihn in der normalen Form dem Spruch beizugeben.

Es empfiehlt sich, den Stoff zu mahlen und zu kondensieren. Die Tabelle der Kraft-Affektoren zeigt, daß die Wirkung des Stoffes in diesem Bereich durch mahlen schwach positiv, durch kondensieren schwach negativ ist. Die Wirkungen heben sich also auf.

Schritt 4 Wenn Sie dem Spruch als dritten Stoff Acrus unter Erhitzung beimischen, erreichen Sie einen positiven Effekt im Kraft-Bereich. Das Quadrat steht bei Acrus im Quadranten "mischen" am weitesten außen und erhitzen verstärkte die Wirkung. Acrus ist einer der wenigen Stoffe, die keine Nebeneffekte haben.



Schritt 5 Prüfen Sie nun, was wir Ihnen vorgeschlagen haben. Nach einigen Experimenten werden Sie feststellen, daß die Mischung in einem bestimmten Verhältnis der Stoffe zueinander den besten Erfolg gewährleistet. Vergessen Sie nicht, den Bunsenbrenner und den Kondensator so einzustellen, wie es der jeweilige Stoff in der Aufbereitung benötigt.

Noch einmal das Rezept:

2 Teile RASCON	mahlen und erhitzen
3 Teile MIONACAL	mahlen und kondensieren
1 Teil ACRUS	mischen und erhitzen

Vergleichen Sie das folgende Rezept mit den Tabellen. Es soll die Bevölkerungszahl eines Dorfes erhöhen. Wählen Sie das Dorf aus der Karte, auf das der Spruch gerichtet werden soll.

2 Teile TIUS	normal und unbehandelt (Direktor)
2 Teile CHURL	normal und erhitzen (Affektor)
1 Teil ACRUS	mischen und unbehandelt (Verstärker)

Beachten Sie, daß Churl die Kampfkraft geringfügig verringert.

DIE MAGISCHEN STOFFE UND IHR EINSATZ IN SPRÜCHEN

ACRUS Ein Kraft-Verstärker, der in den felsigen Regionen von Anrea gefunden wird. In reiner Form ist Acrus eine gelbe, faulig riechende Flüssigkeit.



AROLIG Hat auf die Flügel eines Drachen starke Wirkung und verbessert so die Flugleistung des Tieres. Hat aber allgemeine Muskelchwäche zur Folge, die, bei Überdosierung, zu Schwund führt. Die Arolig-Pflanze wächst an Feld-Rändern.

AYHE Eine seltene Form von Rasgon (Drachen-Wunsch), die aus den Bergen herausgewaschen wird. Es hat geringe Direktoren-Kraft.

CADOAM Ein Pilz, der in schattigen Wäldern unter verrottenden Pflanzen gefunden wird. Sehr schnellwüchsig. Wehrt Feinde mit einem halluzinatorischen Sprühstrahl ab. Hat starken Einfluß auf das Verhalten aller Tiere.

CALOTIS Ein seltenes, steiniges, grünes Mineral. Schwach giftig, wenn es geschluckt wird. Verbessert die Leistungsfähigkeit von Körper und Geist.

CEEOCOR Wenn Sie durch den Wald gehen, werden Sie an jeder Wand und an jedem Stamm weiße Sträucher wachsen sehen. Die helle Farbe stammt vom Aalen in der Pflanze. Die roten Beren werden in Sprüchen als Direktoren für Dracheneier verwandt.

CEITER Wird in öligen Becken in der Nähe von Gewässern oder sumpfigem Waldland gefunden. Es zerfällt an der Luft sehr schnell und muß deshalb sorgsam verwahrt werden. Wirksam als Kraftminderer.

CHURL Schwarze Kristalle, die in den nördlichen Regionen von Anrea gefunden werden. Sie haben bei Einsatz mit einem geeigneten Direktor beachtliche Wirkung auf den Geist.



DLEGA Eine Sägegras-Art, die im lichten Waldland wächst. Es enthält ein Gift zur Abwehr grasender Tiere, das Desorientierung und Verwirrung zur Folge hat, mit dem Ergebnis, daß das arme Tier sich regelrecht zu Tode "denkt". Es gibt Einsatzmöglichkeiten, jedoch ist es unsicher in der Wirkung.

FANVEER Wird von den Bauern seit vielen Oras rund um die Felder angepflanzt, um Mehltau abzuwehren. Geerntet und gemahlen wird es als weißes Pulver höchster Reinheit gegen Krankheit und Schmerzen eingesetzt. Es macht den Patienten leicht schläfrig.

HALOROS Die Legende sagt, daß es das Blut sei, das vom Zirkel des Berges – der Versammlung der Magier, die das Große Schloß des Zwergen-Berges entwarfen – bei seinem Zusammenschluß mit der Macht über das Land geschleudert wurde. Die Flüssigkeit wird an fernen Orten gefunden und ist ein sehr starkes Mittel zur Kontrolle des Geistes.

IGELE Wird als Verunreinigung um die Eingänge zu Minen gefunden. Zu einem Pulver eingedampft hat es starke negative Wirkung auf Sinnesleistung und Geist.

IRIN Ein rötliches, krümeliges Puder, das an den nördlichen Ausläufern der nördlichen Berge gefunden wird. Es wurde viele Ora Zum Werkzeugbau verwandt und ist nun sehr selten geworden. Es kann in Sprüchen eingesetzt werden um die Stärke positiv oder negativ zu beeinflussen.

JALUEM Eine Flüssigkeit niedriger Kraft, die auf stillen Gewässern treibt. Ein Drachen-Direktor, der jedoch im



Zusammenwirken mit anderen, kräftigeren Stoffen, instabil sein kann.

MAGIAN Eine in geringem Maße mobile Pflanze, die an reichlichen Wasservorkommen wächst, da sie bei der Werbung in Flammen aufgeht um dem Partner zu imponieren! Das Wasser verhindert die Massenselbstvernichtung und schützt die Wurzeln, so daß sie neu austreiben können. In diesem Stadium sind sie ein ideales Mittel für Geschwindigkeits-Sprüche für Drachen.

MAGOEM Ein pulveriger Ton aus den klebrig-zähen Hochland-Marschen, mit vielen Wirkungen, die den gezielten Einsatz schwierig machen. Der Haupteinsatz ist als Direktor für Dracheneier, kann jedoch bei unsachgemäßer Benutzung gefährliche Nebeneffekte haben.

MIONACAL Hierbei handelt es sich um verfaulte junge Flanveerpflanzen, die als Absenker verhärtet sind und deren Kraft vom Regen teilweise ausgezehrt wurde. Ein wenig instabil in manchen Bereichen und schwach in der Wirkung.

OREGANSE Der Saft eines weit verbreiteten Feldkrautes, mit starken Wachstums-Kräften, wenn es als Direktor eingesetzt wird.

RASGON Bekannt als "Drachen-Wunsch", der wohl beste Direktor für Drachen-Sprüche. Sie wird als Wurzelknolle versteckt unter Feldpflanzen gefunden, von denen sie sich parasitär ernährt, sich dabei aber nie bemerkbar macht. Leicht giftig.

SADIEL Schlamm, der an den Ufern von Gewässern gefunden wird und wahrscheinlich das Ergebnis von Verschmutzungen durch die



Bevölkerung Anreas ist. Es ist kein verünftiger Einsatz bekannt, außer es über den Boden zu verteilen, um ihn zu verderben. Und das macht fast jeder!

SNIR Eine dem Rasgon ähnliche Wurzelknolle, die in Waldgebieten wächst. Sie wirkt mehr auf Dracheneier als auf Drachen hat aber einen wachstumshemmenden Aspekt.

THOFT Ein tiefschwarzes, absolut lebloses Material, das in den Wäldern Anreas gefunden wird. Es absorbiert Kraft und wird deshalb zum Bedämpfen überaktiver Sprüche eingesetzt. Keine Nebeneffekte!

TIUS Ein Schattenstein, der Sprüche auf Menschen und Orte lenkt. Er hat immense Kraft und ist außerordentlich giftig, jedoch ein wenig instabil.

ULIN Ähnlich dem Irin, wird jedoch als Kiesel in Flüssen gefunden, ist sehr hart und schwer zu erodiern. Wird nicht beim Werkzeugbau eingesetzt, da es nicht geschmolzen werden kann. Selbst Drachenfeuer bringt es nur zum Glühen.

YASIN Eine widerliche kleine Nessel, die in allen offenen Grasgebieten und auf Feldern wächst. Sie hat ein stark paralyisierend wirkendes Gift, meist eingesetzt, um Krankheiten auf Menschen und Orte zu lenken.

SPELL EFFECT SUMMARY SHEET

SOMMAIRE DES EFFETS DES INGRÉDIENTS

TABELLE DER ZUSAMMENFASSUNG DER WIRKUNGEN

Positive Effect
Effet positif
Positive Wirkung



Negative Effect
Effet négatif
Negative Wirkung



Effect both ways
Effet dans les deux sens
Wirkung in beiden Richtungen möglich



Director Dirigeants Direktoren

Affector Modifiants Affektoren

	Dragon Drachen	Egg Oeuf Eier	Human Menschen	Village Village Orte	Combat Kampfkraft	Disease Maladie Krankheit	Growth Croissance Wachstum	Intelligence Ceist	Power Puissance Kraft	Sense Sens Sinne	Speed Vitesse Geschwindigkeit
Acrus									▲▼		
Calotis				▲		▲	▲		▲	▲	
Churl				▲	▲▼		▲▼	▲▼	▲▼		
Tius			▲▼			▲▼			▲		
Sals			▲	▲		▲▼			▲▼		
Magian		▼							▲▼		▲▼
Rasgon	▲					▲			▲▼		
Ceeocor		▲					▼		▲▼		
Dlega					▼	▲▼			▲▼	▲	
Magoem		▲▼				▲▼	▼	▼	▲▼		
Kairmende									▲		▼
Igele								▼	▲▼	▲▼	
Ulin					▲▼		▼	▼	▲	▲	▼
Irin					▲▼				▲▼		▲▼
Pfoss									▲		▲▼
Jaluem	▲▼					▲			▲▼		
Haloros						▼		▼	▲▼	▼	
Mionacal						▼			▲▼		
Ceiter									▲▼		
Snir		▲					▼		▲▼		
Sgael			▲						▲		
Fanveer						▼		▼	▲▼		
Molmar									▲▼	▲	
Thoft								▼	▲▼		
Cadoam								▲▼	▲▼		
Smyte									▲▼		
Arolig							▼		▲		▲▼
Yasin			▲	▲		▲			▲		
Ayhe	▲▼								▲		
Chife									▲▼		
Oreganse							▲▼		▲▼		
Sadiel						▲			▲▼		

Exact results depend on how items are mixed • Les résultats exacts dépendent de la façon dont les ingrédients sont mélangés • Die genaue Wirkung hängt von der Mixtur ab.

KEY TO SPELL EFFECT TABLES

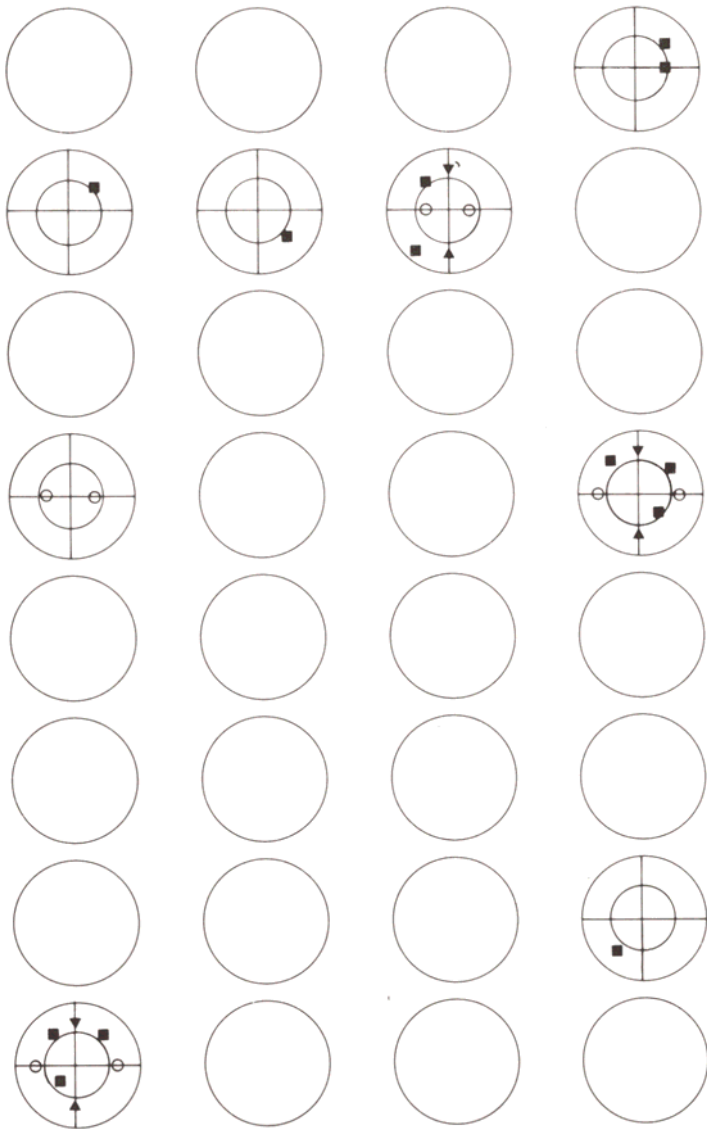
CLÉS DES TABLES DES EFFETS DES INGRÉDIENTS

SCHLÜSSEL-TABELLE DER WIRKUNGEN

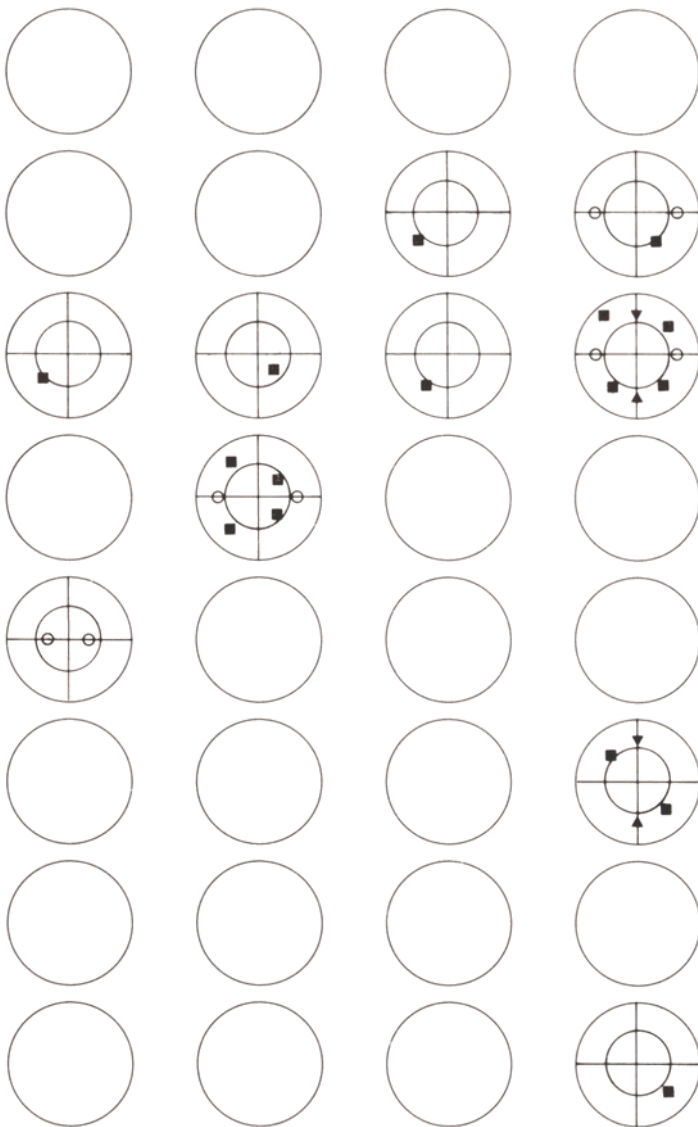
ACRUS	CALOTIS	CHURL	TIUS	<div> <div>■</div> <div>Temperature Température Temperatur</div> </div>
SALS	MAGIAN	RASGON	CEEOCOR	<div> <div>▲</div> <div>Bunsen Bunsen Busenbrenner</div> </div>
DLEGA	MAGOEM	KAIRMENDE	IGELE	<div> <div>○</div> <div>Condenser Condensateur Kondensator</div> </div>
ULIN	IRIN	PFOSS	JALUEM	<div> <div></div> <div>Normal Normal Normal</div> </div>
HALOROS	MIONACAL	CEITER	SNIR	<div> <div></div> <div>Grinding Moundri Gemahlen</div> </div>
SGAEL	FANVEER	MOLMAR	THOFT	<div> <div></div> <div>Mixing Melanger Gemischt</div> </div>
CADOAM	SMYTE	AROLIG	YASIN	<div> <div></div> <div></div> </div>
AYHE	CHIFE	OREGANSE	SADIEL	<div> <div></div> <div>Cutting Couper Gesnitten</div> </div>

D1

DRAGON DIRECTOR EFFECT TABLE
TABLE DES DIRIGEANTS POUR DRAGAON
TABELLE DER DRACHEN-DIREKTOREN

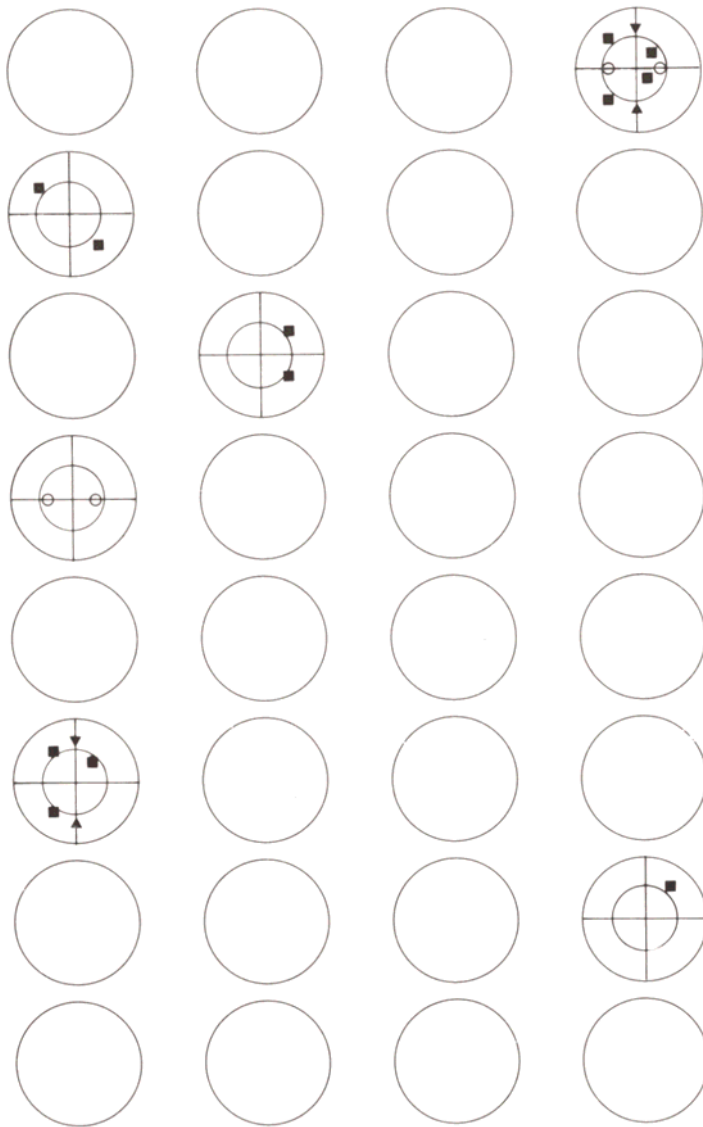


D2 EGG DIRECTOR EFFECT TABLE
TABLE DES DIRIGEANTS POUR OEUF
TABELLE DER EI-DIREKTOREN



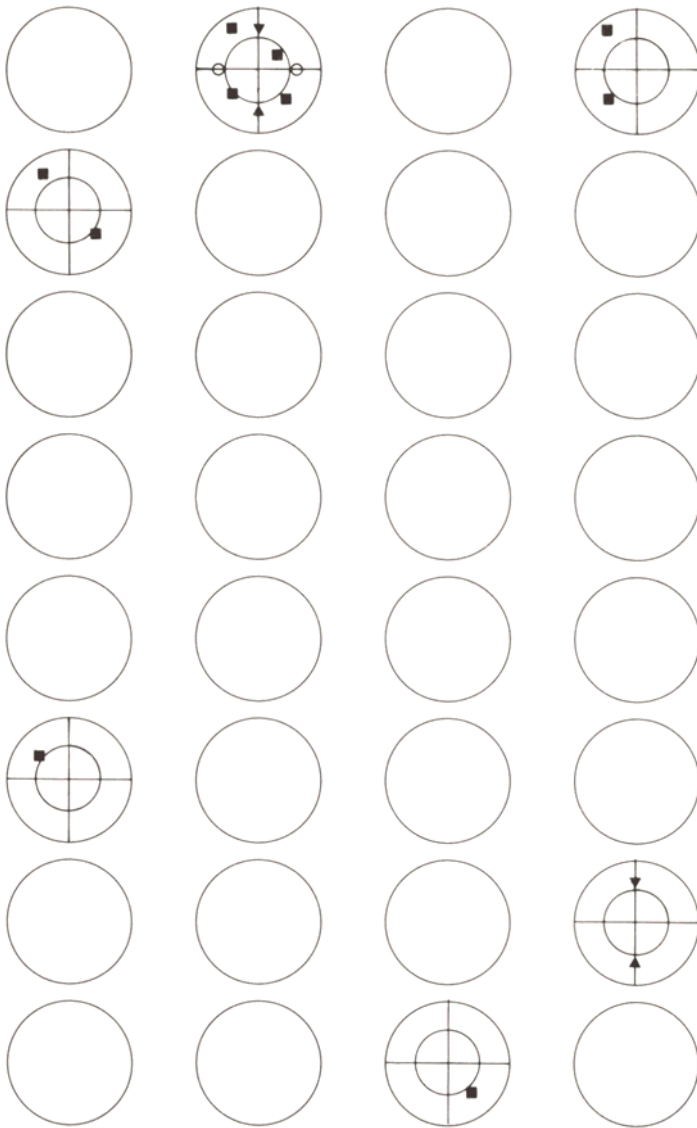
D3

HUMAN DIRECTOR EFFECT TABLE
TABLE DES DIRIGEANTS POUR HUMAIN
TABELLE DER MENSCH-DIREKTOREN



D4

VILLAGE DIRECTOR EFFECT TABLE
TABLE DES DIRIGEANTS POUR VILLAGE
TABELLE DER ORTSCHAFTS-DIREKTOREN

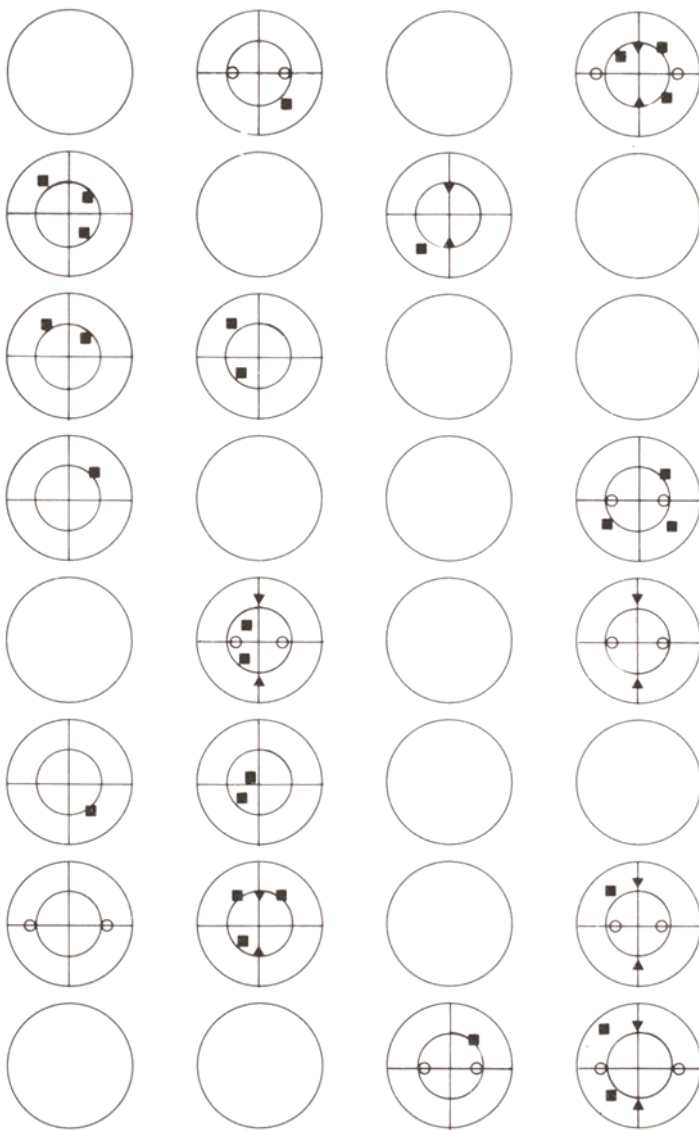


AI COMBAT AFFECTOR EFFECT TABLE
 TABLE DES MODIFIANTS POUR CAPACITÉ AU COMBAT
 TABELL DER KAMPFKRAFT-AFFEKTOREN

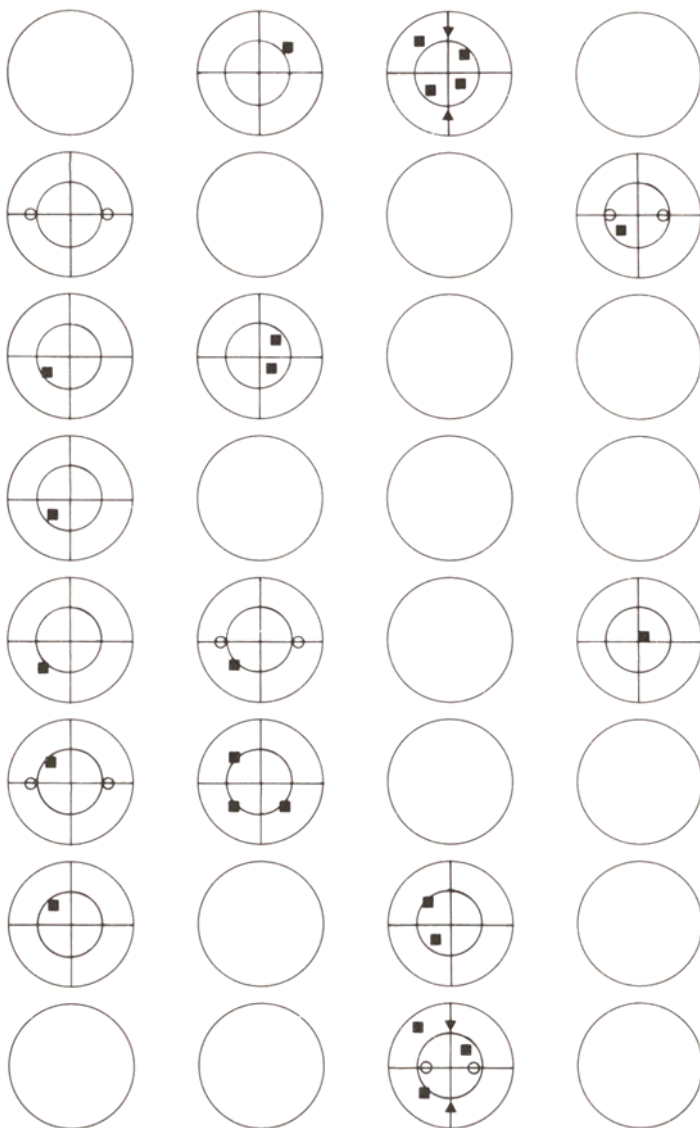
DISEASE AFFECTOR EFFECT TABLE

TABLE DES MODIFIANTS POUR MALADIE

TABELLE DER KRANKHEITS-AFFEKTOREN

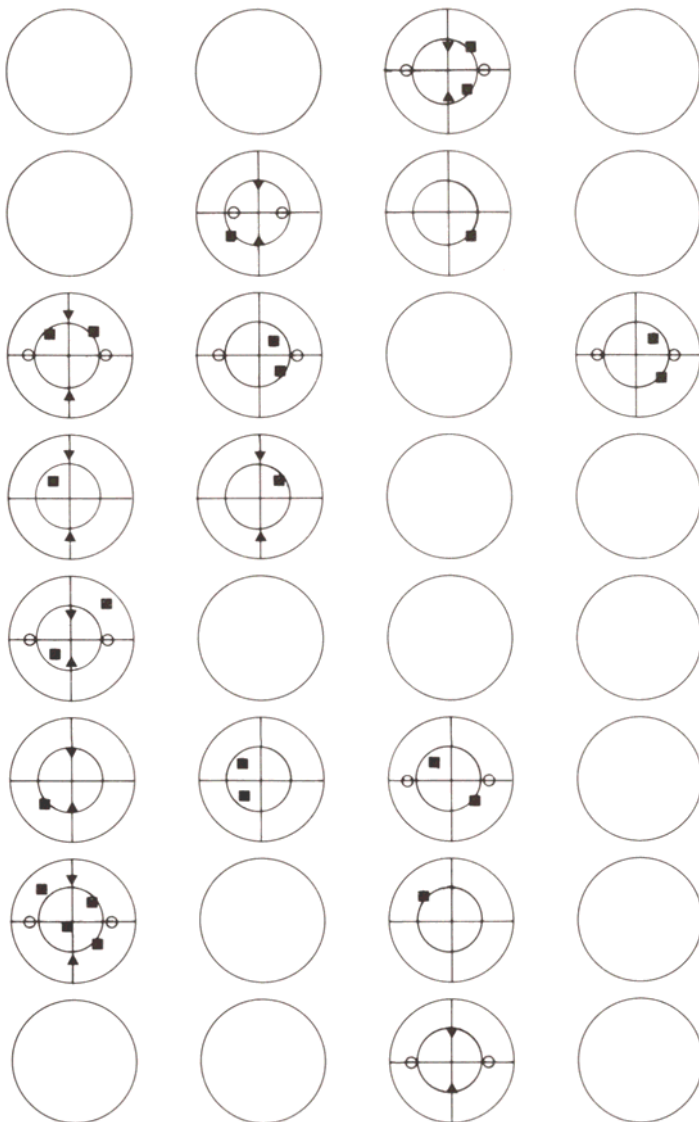


A3 **GROWTH AFFECTOR EFFECT TABLE**
TABLE DES MODIFIANTS POUR CROISSANCE
TABELLE DER WACHSTUMS-AFFEKTOREN

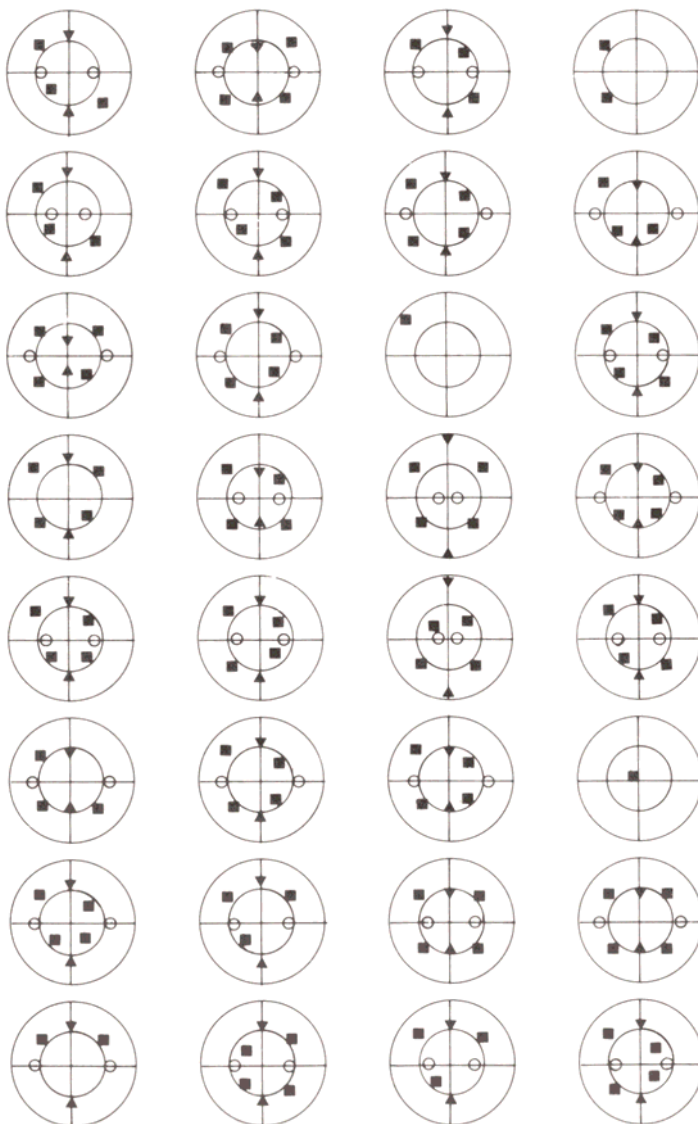


A4

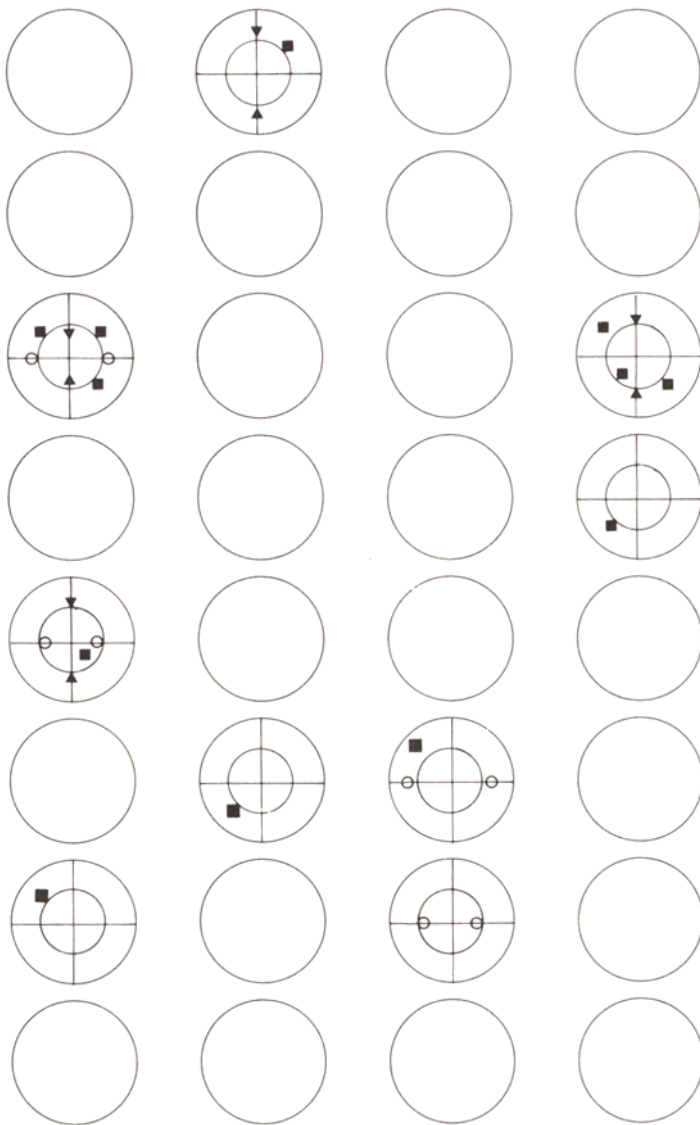
MIND AFFECTOR EFFECT TABLE
TABLE DES MODIFIANTS POUR INTELLIGENCE
TABELLE DER GEIST-AFFEKTEN



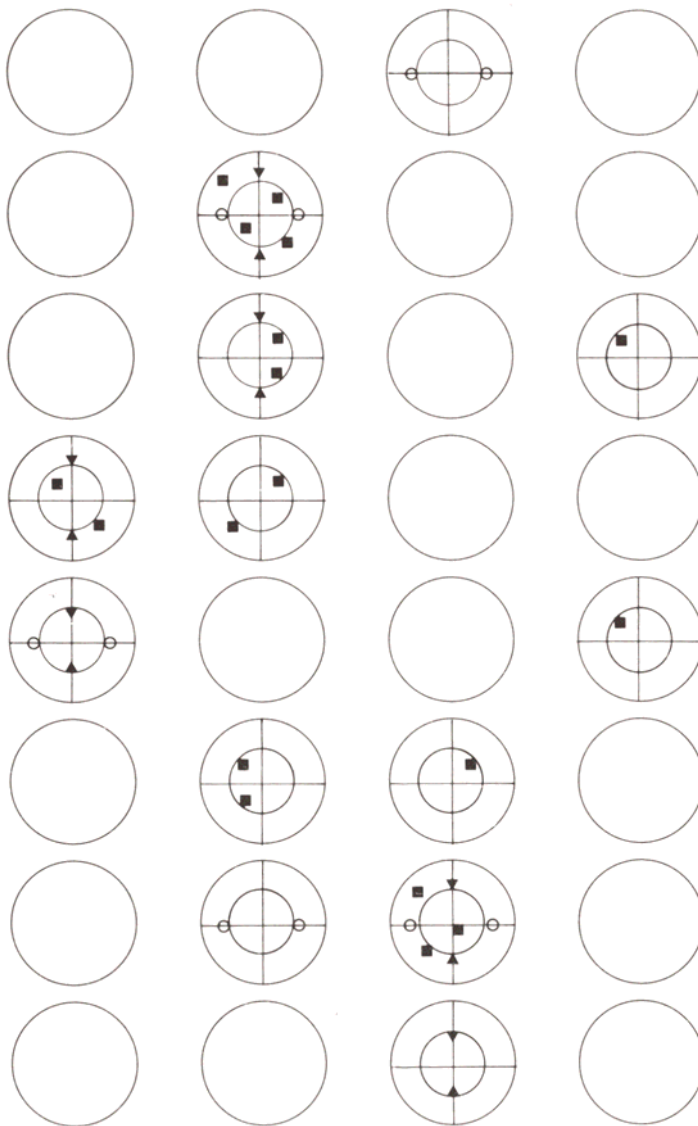
POWER AFFECTOR EFFECT TABLE
TABLE DES MODIFIANTS POUR PUISSANCE
TABELLE DER KRAFT-AFFEKTOREN



SENSE AFFECTOR EFFECT TABLE
TABLE DES MODIFIANTS POUR SENS
TABELLE DER SINNES-AFFEKTOREN



SPEED AFFECTOR EFFECT TABLE
TABLE DES MODIFIANTS POUR VITESSE
TABELLE DER GESCHWINDIGKEITS-AFFEKTOREN



PALACE