

Ultima® VI

Lösungsbuch



Das Buch der Prophezeiung™

Endlich habe ich es geschafft, dieses Buch zu vollenden. Als ich dieses Werk begonnen hatte, plante ich lediglich, die Abenteuer die der Avatar vor kurzem in unseren Landen erlebte, niederzuschreiben. Ich hatte nicht erwartet, wie lange ich dafür brauchen würde. Die harte Arbeit war es aber wert.

Meine Leser werden sich sicher über den Stil wundern, welchen ich für dieses Werk gewählt habe. Ich zog in Betracht, dass viele Leute Geschichtsbücher langweilig zu lesen finden, und entschloss mich daher schon frühzeitig, hier etwas völlig Neues zu probieren. Ich habe von daher alle Informationen so verarbeitet, dass alles wie ein großes Brettspiel behandelt wird. Ich bin sicher, dass dies die Aufmerksamkeit meiner Leser erregen wird.

Durch das Buch habe ich immer wieder persönliche Einschübe eingebracht, welche sich anhand meiner charakteristischen Handschrift - die gleiche wie auf dieser Seite - von dem Rest des Textes abheben.

Tribun,

Freischaffender Schreiber am Lyzeum



Inhaltsverzeichnis

Abenteuer mit der Gruppe	4
Gruppenmitglieder	4
Die Ausrüstung der Gruppe	8
Kampftaktiken	9
Stufenaufstieg	11
In Britannia zu Geld Kommen	12
Spielinterne Karten	15
Zigeuner-Kalender	17
Miliz-Gruppen	18
 Magie	 19
Magie im Generellen	19
Verkäufer von Zauberformeln	21
Verkäufer von Reagenzien	23
Reagenzien-Funde	24
 Fundorte der Gegenstände	 28
Waffen	28
Rüstungsteile	32
Andere Gegenstände	34
 Komplettlösung	 37
Mitgefühl	37
Gerechtigkeit	40
Spiritualität	41
Opfermut	42
Ehre	43
Tapferkeit	47
Ehrlichkeit	48
Bescheidenheit	51
Die Silbertafel	52
Kartenteile und der Schatz	56
Der Falsche Prophet	71
Der Ballon	76
Der Heilige Auftrag	78
Die Wiederherstellung des Friedens	80
 Nebenaufgaben	 82
Zentral-Britannia	82
Nördliches Britannia	87
Östliches Britannia	88
Westliches Britannia	90
Südliches Britannia	91
Inseln von Britannia	94
Orte Variieren	96

Abenteuer mit der Gruppe

Abenteuer in Britannia sind nichts für Leute mit schwachen Nerven. Viele Dinge müssen in Betracht gezogen werden, damit das Abenteuer nicht in einer Katastrophe endet. Es beginnt bei der Wahl von Gefährten und Ausrüstung, geht über Kampfaktiken und Eure Finanzen und endet bei Wissen über gewisse Gruppen.

All diese Punkte werden hier so ausführlich wie nur möglich behandelt, damit Ihr die sonst üblichen Hindernisse vermeidet, welche sich bei einer neuen Reise durch Britannia auftun. So könnt Ihr Euch voll und ganz auf die vor Euch liegende Aufgabe konzentrieren.

Gruppenmitglieder

Es ist Eure Wahl

Die Wahl Eurer Gruppenmitglieder ist SEHR wichtig. Von daher solltet Ihr weise wählen, denn sie haben alle, bezogen auf ihre Klasse, gewisse Restriktionen.

Kämpfer und Kesselflicker dürfen keine magischen Waffen und Rüstungen einsetzen, Barden und Waldläufer haben etwas gegen schwere Waffen und Rüstungen (magische sind aber erlaubt), Druiden dürfen nur stumpfe Waffen (und keine magischen Schwerter) und Lederrüstungen einsetzen (magische sind aber erlaubt). Magier sind ist die am schwersten beschränkte Klasse überhaupt, und können nur sehr weniger Rüstungen und Waffen einsetzen.

Bedenkt dass der Avatar - also Ihr selbst - immer magische Waffen und Rüstungen einsetzen darf, aber ansonsten auch an Klassenrestriktionen gebunden ist. Erinnert Euch daran, wenn Ihr Eure Gefährten auswählt.

Eure ersten drei Begleiter verlassen Euch nie. Überraschenderweise ist die Wahl leichter, als es zuerst scheint, da alle Begleiter, welche Ihr trifft während Ihr auf dem Festland festhängt (abgesehen von Blaine) sehr gute Gefährten sind und Eure Gruppe sehr ausgewogen machen. Im Gegensatz dazu haben die späteren Charaktere weniger Erfahrung, da erst später gefunden. Ihr solltet nur eine Gruppe aus sieben Mann führen, denn ab und zu bracht Ihr den achten Platz für temporäre Charaktere und viel später wird Beh Lem den Platz dauerhaft einnehmen.

Die Gruppe sollte von daher aus dem Avatar, Iolo, Shamino und Dupre als festen Charakteren bestehen. Jaana ist eine ausgezeichnete Ergänzung, da sie die beste Magiebegabung besitzt. Gwenno ist wie Iolo und besitzt von daher alle seine Stärken. Julia als Kesselflickerin ist sehr kampfstark (besitzt aber keinerlei Magie) und kann daher an der Front kämpfen. Später im Spiel kann Beh Lem stark austeilen (und Ihr müsst ihn zwangsweise dabei haben).

Fast alle Charaktere welche außerhalb des Festlandes gefunden werden sind von einer Kämpferklasse und von daher nicht in der Lage, Magie oder magische Ausrüstung zu benutzen, was ein weiterer Grund ist, sie zu meiden. Mariah wird erst spät verfügbar und ist trotz ihrer starken Magie viel zu schwach im Kampf.

Selbstverständlich steht Euch die Wahl am Ende natürlich frei und jeden Kombination von Gruppenmitgliedern funktioniert. Bedenkt allerdings, dass Ihr Euch das Leben unnötig schwer machen könnt mit Eurer Wahl der Gruppenmitglieder.

Um das Ganze etwas übersichtlicher zu gestalten, hier alle gundlegenden Erlaubnisse und Begrenzungen der einzelnen Klassen:



Magier

- Rüstung nur Roben
- Leichte Waffen und Langstock
- Keine Fernwaffen erlaubt
- Alle Zauberkreise zugänglich
- Voller Manavorrat
- Magische Ausrüstung gestattet



Barde

- Nur Lederrüstung erlaubt
- Nur Einhändige Waffen erlaubt
- Zauber bis 4. Kreis zugänglich
- 1/2 Manavorrat
- Magische Ausrüstung gestattet



Kämpfer

- Alle Rüstungen gestattet
- Alle Waffen gestattet
- Keine magischen Fähigkeiten
- Magische Ausrüstung verboten



Druide

- Nur Lederrüstung erlaubt
- Scharfe Waffen sind verboten
- Alle Zauberkreise zugänglich
- 3/4 Manavorrat
- Magische Rüstungen erlaubt
- Magische Schwerter verboten



Kesselflicker

- Alle Rüstungen gestattet
- Alle Waffen gestattet
- Keine magischen Fähigkeiten
- Magische Ausrüstung verboten



Paladin

- Alle Rüstungen gestattet
- Alle Waffen gestattet
- Zauber bis 4. Kreis zugänglich
- 1/2 Manavorrat
- Magische Ausrüstung gestattet



Waldläufer

- Nur Kettenrüstung erlaubt
- Zweihändige Waffen verboten
- Zauber bis zum 4. Kreis
- 1/2 Manavorrat
- Magische Ausrüstung gestattet



Hirte

- Nur Lederrüstung gestattet
- Schwere Waffen verboten
- Keine Magie
- Magische Ausrüstung gestattet

Bitte beachtet dass dies nur im begrenzten Maße für den Avatar gilt. Der Avatar kann grundsätzlich alle Zauberkreise einsetzen und magische Ausrüstung verwenden. Alle anderen Punkte hingegen orientieren sich an der gewählten Klasse.

Beachtet zudem, dass bei der Charaktererstellung die Tugenden, welche nicht in einer Runde ausscheiden, zu den Werten des Avatars beitragen. Dies erlaubt es Euch, die Werte des Avatars gezielt zu fördern oder in eine Richtung zu lenken. Jede gewählte Tugend vergibt Punkte für die entsprechenden Werte. Lest unter "Stufenaufstieg" für die genaue Aufschlüsselung.

liste der Gruppenmitglieder

Porträt	Name	Klasse	STÄ	GES	INT	Stufe	Ort + Hinweise
	Shamino	Waldläufer	18	21	19	3	Von Beginn an, verlässt einen nie.
	Iolo	Barde	20	26	17	3	Von Beginn an, verlässt einen nie.
	Gwenno	Bardin	18	21	17	2	Minoc
	Leodon	Bardin	15	19	15	3	Buccaneer's Den
	Dupre	Paladin	26	20	17	3	Von Beginn an, verlässt einen nie.
	Seggallion	Kämpfer	28	21	20	5	Serpent's Hold
	Senti	Kämpfer	26	21	16	3	Serpent's Hold
	Gorn	Kämpfer	26	21	14	4	Verlies vonTerfin

Porträt	Name	Klasse	STÄ	GES	INT	Stufe	Ort + Hinweise
	Beh Lem	Gargoyle	23	24	26	2	Nahe Gargoyle-Ausgang von Hythloth, verlässt einen nie.
	Blaine	Kämpfer	16	21	18	2	Mit Zoltans Gruppe, tritt nicht mehr bei, wenn einmal aufgefordert, zu gehen.
	Jaana	Druidin	16	21	19	4	Yew
	Julia	Kessel-flickerin	21	18	17	2	Minoc, tritt nicht mehr bei, wenn einmal aufgefordert, zu gehen.
	Sherry	Maus	1	27	12	1	Schloss Britannia, muss mit Käse bestochen werden.
	Katrina	Hirtin	19	16	16	5	New Magincia
	Leonna	Kämpferin	15	15	18	3	Buccaneer's Den
	Mariah	Magierin	?	?	?	?	Das Lyzeum, es muss zuerst das Rätsel des maskierten Fremden gelöst werden.

Die Ausrüstung der Gruppe

Die Waffen- und Rüstungsrestriktionen können im Kompendium nachgelesen werden. Stattdessen zeigt diese Sektion, welches die bestmöglichen Waffen und Rüstungen sind, die die Charaktere nutzen können. Generell sind magische Waffen und Rüstungen überlegen gegenüber nicht-magischen. Alle Eure Gruppenmitglieder sollten es anstreben, die folgende Ausrüstung zu besitzen, Ausnahmen folgen danach:

Sumpfstiefel: Schützt Charaktere vor den Giften in den Sümpfen Britannias. Mit +2 Rüstschutz bieten sie auch einen guten Schutz. Utomo in Yew verkauft sie.

Magische Rüstungen und Helme: Der beste verfügbare Schutz mit +10 Schutz für die Rüstung, +5 für die Helme und +5 für die Schilde. Brandon in Trinisc verkauft Helme und Rüstungen, während Schilde gefunden werden müssen.

Halsberge mit Stacheln: Bietet einen Rüstschutz von +2 und können jeweils einmalig von Rüstungsschmieden erworben werden.

Ringe der Protektion: Diese verleihen +5 extra Rüstschutz. Sie sind über ganz Britannia verstreut und müssen gefunden werden.

Die Wahl der **Handschuhe** hängt ganz von der Klasse ab. Einige Klassen können nur Leder tragen, andere auch metallene. Beh Lem kann sie nicht tragen.

Magisches Schwert: Die beste reguläre Nahkampfwaffe im Spiel mit einem Schaden von 24 - 30, kann man sie leicht in den Verliesen Britannias finden.

Magischer Bogen: Die beste Fernkampfwaffe im Spiel mit einem Schaden von 16 - 20. Sie können von Gwenneth gekauft werden.

Es gibt einige Ausnahmen zu diesen Regeln:

Avatar

Der Avatar sollte die Mystische Rüstung und Schwert aus dem Lyzeum tragen und später zu Enilno wechseln, welches in Hythloth zu finden ist und die beste Nahkampfwaffe ist. Das Sturmcape schützt vor feindlicher Magie und sollte von Mariah im Lyzeum besorgt werden.

Julia

Als Kesselflickerin darf Julia keinerlei magische Ausrüstung, mit Ausnahme des Bogens, verwenden. Die beste Ausrüstung besteht für sie aus einem Plattenpanzer (+7 Rüstschutz), einem Großhelm (+4 RS), einem Turmschild (+4 RS) und einer Hellebarde (15 - 30 Schaden) als Waffe, welche in Serpent's Hold erworben werden kann. Dies gilt auch für alle Kämpferklassen.

Jaana

Jaana als Druidin ist in der Waffenwahl beschränkt und darf keine Klingenwaffen verwenden, nur stumpfe. Da es keine magischen Hämmer gibt, ist der Zweihändige Hammer (12 - 20 Schaden) die beste Wahl und kann in Trinsic gekauft werden.

Beh Lem

Als ein Gargoyle hat Beh Lem strenge Beschränkungen. Er kann ein magisches Schwert nutzen und behält seinen Bumerang für den Fernkampf. Ein Stachelhalsband und vier Ringe der Protektion geben den nötigen Rüstschutz.

Kampftaktiken

Sich einfach in den Kampf zu stürzen wäre der reine Selbstmord. Verschiedene Kreaturen brauchen unterschiedliche Taktiken um sie zu bezwingen, oder Ihr werdet schon bald tot sein. Während die schwächeren Monstren einfach so im Kampf besiegt werden können, brauchen andere raffiniertere Taktiken, um die Begegnung zu überleben. Die gefährlicheren Monstren, und die Taktiken wie man mit ihnen fertig wird, sind hier aufgelistet.

Schnitter

Dank ihrer magischen Fähigkeiten sind diese Kreaturen besonders gefährlich. Um die Sache noch schlimmer zu machen, tauchen sie auch noch schon sehr früh im Spiel auf.

Auf Entfernung schleudern sie entweder Blitze auf die Gruppe oder bringen Gefährten unter ihren Bann. Um dies zu vermeiden, meidet sie, bis Ihr das Sturmcape habt, der ihre Magie negiert. Ihre Nahkampf-Fähigkeiten sind auch tödlich, setzt also auf Fernkampf und deckt sie mit Pfeilen ein. So werden sie von einer tödlichen Gefahr zu einfacher Beute, da sie sich nicht bewegen können.



Dämonen und Lichs

Diese Monstren benutzen ihre magischen Fähigkeiten um Euch auf Entfernung zu erledigen oder unter ihren Bann zu zwingen. Dankenswerterweise werdet Ihr ihnen erst begegnen, wenn Ihr bereits den Umhang des Sturms von Mariah habt, was ihre Magie negiert.

Während ein Lich nun erledigt ist, verbleiben dem Dämon seine tödlichen Krallen, welche Euch in Stücke reißen können. Nutzt also Magische Bögen, um sie aus Entfernung zu erledigen, und rennt weiter weg, sollte dem Dämon näher kommen.



Drachen und Lindwürmer

Diese Monstren bevorzugen weniger ihre magischen Fähigkeiten sondern physische Attacken, so dass das Sturmcape nicht benötigt wird. Ihre Angriffe sind aber stark, so dass ihr sie nicht im Nahkampf angreifen solltet, und besser mit Pfeilen eindeckt.

Allerdings ist ihr Feueratem sehr schmerzhaft und einige Lindwürmer haben auch noch einen Giftatem, haltet also Gegengifte bereit. Sobald Eure Stufe hoch genug ist, meidet den Kampf generell und benutzt die Zauberformeln Todesblitz und Todeswind, um Wunden zu meiden.

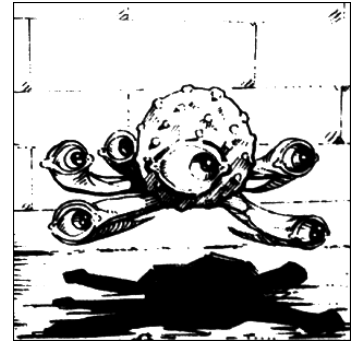


Und dann sind da noch die großen weißen Drachen, welche sehr gerne Magie einsetzen, was die Nutzung des Umhangs nötig macht. Sie sind so gut gepanzert, dass physische Angriffe wirkungslos sind. Setzt also den Zauber Todesblitz mehrmals ein, um diese Bestien zu töten, und hütet Euch vor den Dämonen, welche sie vorher beschworen haben.

Gaffer

Einer der gefährlichsten Feinde im Spiel. Ihr benötigt das Sturmcape um ihre Magie zu negieren, oder sie werden Euch mit Blitzen schwer verletzen, aber es hilft wenig, wenn sie dann direkt auf eure Gruppe heran hasten, um mit ihren scharfen Zähnen schwere Wunden zu schlagen, welche in Sekunden tödlich sein können.

Die beste Methode ist, sie mittels Pfeilen zu schwächen und dann im Nahkampf zu vernichten, wenn sie näher kommen. Später solltet ihr den Zauber Todesblitz einsetzen, um Schaden von Euch abzuwenden. Größere Gruppen können schnell tödlich sein.



Gargoyles

Diese werdet Ihr als Feinde nur im ersten Drittel des Spiels antreffen, was sie aber wegen Eurer dann noch niedrigen Fähigkeiten umso gefährlicher macht. Sie bewachen die Schreine und stürzen sich in Scharen auf Euch, wenn Ihr zu nahe kommt.

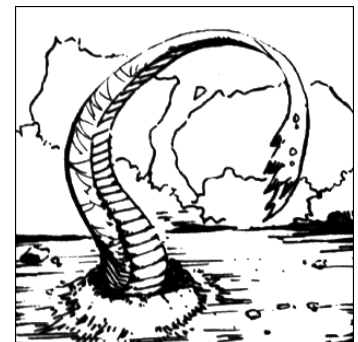
Um das zu verhindern, bewaffnet Eure Gruppe mit Bögen und lockt die Gargoyles vom Schrein weg, so dass Ihr sie einzeln vernichten könnt. Die geflügelten können auch zaubern, also vernichtet sie zuerst wenn Ihr sicher seid, nicht von Flügellosen überrannt zu werden.



Leichner

Leichner sind sehr gefährlich, da sie die Gruppe überraschen und mit ihren Angriffen tiefe Wunden schlagen können. Dankenswerterweise sind sie sehr einfach zu erledigen, wenn Ihr erst einmal wisst, wo sie sind, indem Ihr ihnen fern bleibt und sie mittels Pfeilen tötet.

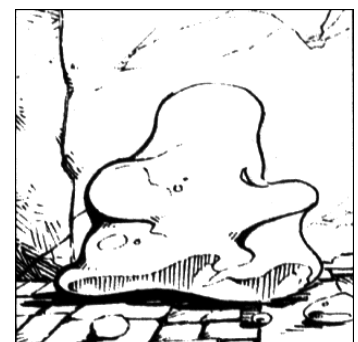
Versucht keinen Nahkampf, da dies aufgrund der starken Attacken eines Leichners unweigerlich mit Toten in der Gruppe enden würde.



Schleim und Säureschnecken

Während Erstere giftig sind, können Letztere nicht-magische Ausrüstung zerstören. Auch teilen sie sich nach ihrem ersten Tod. Ihre schier unendlichen Gruppengrößen verbieten es, in den Nahkampf zu gehen.

Für die längste Zeit im Spiel können diese Monstren nur auf die langsame Weise besiegt werden; nämlich Stück für Stück mit Pfeilen, kurzzeitigen Rückzug inklusive. Sollte ein Unsichtbarkeitsring vorhanden sein, dann legt ein Pulverfass in der Mitte der Feindgruppe ab und zündet es mittels eines Pfeils.

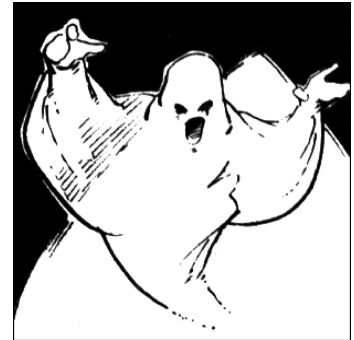


Später kann der zweimalige Einsatz von Todeswind selbst die größten Gruppen auslöschen.

Geister

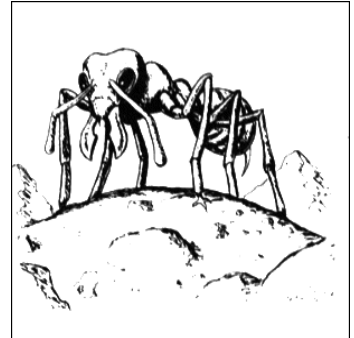
Geister an sich sind schwach. In großen Gruppen können sie allerdings sehr gefährlich werden, da sie eine Person dann sehr schnell komplett aussaugen können.

Ein Sturmcape kann ihre Gefahr bannen, aber wenn ein solches nicht verfügbar ist, müssen die Geister einzeln herausgelockt und dann durch konzentriertes Pfeilfeuer beseitigt werden.



Riesenameisen

Diese werden immer in großen Gruppen angreifen und sind dazu auch noch giftig. Wegen ihrer Geschwindigkeit sind Bögen nutzlos. Am besten ist es, sie zu meiden bis der Avatar Stufe 8 ist und die großen Gruppen mittels Todeswind zerstört werden können, was aufreibende Schlachten verhindert.



Bedenkt, dass dies nur für die Drohnen gilt. Lasst die Ameisen-Königin bitte zufrieden. Sie ist keine Gefahr und Ihr wollt sicher nicht für den Tod einer ganzen Spezies verantwortlich sein.

Stufenaufstieg

Charaktere können aufstiegen, indem sie an einem befreiten Schrein meditieren, nachdem sie die nötige Erfahrung gesammelt haben. Um dies zu tun benötigt Ihr die Rune und das Mantra. Während Ihr diese benötigt, um den Schrein überhaupt zu befreien, so habt Ihr die Wahl, die Rune ihren Hüter wieder zu übergeben. Solltet Ihr sie dann doch noch einmal benötigen, so müsst Ihr fragen, ob Ihr sie Euch ausleihen könnt.

Jeder Schrein erhöht andere Attribute:

- **Ehrlichkeit** - erhöht die Intelligenz um drei Punkte
- **Mitgefühl** - erhöht die Geschicklichkeit um drei Punkte
- **Tapferkeit** - erhöht die Stärke um drei Punkte
- **Gerechtigkeit** - erhöht Intelligenz und Geschicklichkeit um je einen Punkt
- **Opfermut** - erhöht Geschicklichkeit und Stärke um je einen Punkt
- **Ehre** - erhöht Intelligenz und Stärke um je einen Punkt
- **Spiritualität** - erhöht Intelligenz, Geschicklichkeit und Stärke um je einen Punkt
- **Bescheidenheit** - erhöht keine Attribute

Dies offenbart so Einiges. Um den maximalen Effekt aus dem Stufenaufstieg zu bekommen sollte nur an vier Schreinen gebetet werden - Ehrlichkeit, Mitgefühl, Tapferkeit und Spiritualität - da diese drei Attributspunkte vergeben. Gerechtigkeit, Opfermut und Ehre vergeben nur zwei Punkte, was im Endeffekt einen Verlust von einem Drittel der Punkte entspricht. Der Schrein der Bescheidenheit erhöht keine Attribute und sollte von daher gemieden werden, außer Ihr wollt Euch das Leben schwer machen, indem Ihr Eure Fähigkeiten niedrig haltet.

Da zwei dieser wichtigen Schreine erst nach der Verfügbarkeit eines Schiffs erreicht werden können, erhöht dies den Schwierigkeitsgrad des Spiels erheblich.

Die Stufen sind wie folgt:

Stufe 1:	0	-	199	Erf.
Stufe 2:	200	-	399	Erf.
Stufe 3:	400	-	799	Erf.
Stufe 4:	800	-	1599	Erf.
Stufe 5:	1600	-	3199	Erf.
Stufe 6:	3200	-	6399	Erf.
Stufe 7:	6400	-	12799	Erf.
Stufe 8:	12800+		Erf.	

In Britannia zu Geld Kommen

Eine Eurer größten Sorgen wird es sein, Euren Geldbeutel zu füllen. Schließlich kosten all die Waffen, Rüstungen, Ausrüstung, Proviant, Zauberformeln und Reagenzien, welche Ihr benötigt, ein Vermögen. Wegen des Krieges kann die Regierung Euch keine große monetäre Hilfe geben, was bedeutet, dass Ihr auf Euch gestellt seid um Euren Geldbeutel gut gefüllt zu halten.

Neben dem Auffinden von Schätzen während Eurer Queste existieren weitere Möglichkeiten Eure Kassen zu füllen, welche hier im Detail betrachtet werden.

Kriegsbeute

Die erste Methode an die Ihr offenkundig denken werdet ist natürlich, Geld im Kampf gegen Eure Feinde zu bekommen. In der Tat hat dies den doppelten Effekt, dass Ihr nicht nur reicher werdet, sondern auch Erfahrung gewinnt. Allerdings tragen nur bestimmte Gegner Geld, Ausrüstung oder wertvolle Beute mit sich. Schließlich könnt Ihr nicht erwarten, dass ein wildes Tier solche Dinge bei sich hat. Dieses Kapitel wird etwas später lohnende Ziele aufzeigen.

Generell besteht die Kriegsbeute aus Geld, Ausrüstung und Wertsachen. Geld geht direkt in Euren Geldbeutel. Das meiste Geld kann erst eingesammelt werden, wenn Ihr die toten Feinde durchsucht. Wertsachen können bei den richtigen Händlern verkauft werden. Ausrüstung kauft der örtliche Schmied, doch solltet Ihr nicht Ausrüstung mit braunem Text aufheben, denn diese ist kaputt und damit wertlos für Euch.

Von Zeit zu Zeit werdet Ihr auch Königliche Schilde und Kettenhemden finden. Kein ehrlicher Schmied würde sie kaufen, ist doch immer die Frage im Raum, wo diese denn herkommen. Um diese Ausrüstung zu verkaufen müsst Ihr nach Buccaneer's Den reisen um den Schmied Enrik zu finden. Er wird sich nicht interessieren, wo Eure Waren herkommen.

Menschliche Gegner

Menschliche Gegner sind vier Gruppen: Banditen, Piraten, Dunkelmagier und Kämpfer.

Die ersten zwei Gruppen sind einander sehr ähnlich und haben kleinere Geldbeträge bei sich. Die meiste Ausrüstung ist kaputt, aber manchmal lässt sich etwas finden. Gute Orte um sie zu finden sind die Straße zwischen Britain und Paws, nordwestlich der Lyzeums nahe dem Sumpf, die Höhle des Seeräubers und ein Plateau etwas südlich von Minoc.

Dunkelmagier werfen oft Gold und manchmal Ausrüstung ab. Sie sind eher schwierig zu finden und meistens in der Gegenwart von Banditen anzutreffen.

Feindliche Kämpfer sind die zähsten dieser Feinde, haben dafür aber auch die beste Beute. Sie tragen viel Gold bei sich und haben gute und intakte Ausrüstung, die viel Geld auf dem Markt einbringt. Gute Orte sie zu finden sind die Höhle von Heftimus, Ebene zwei der Gruftgewölbe und der Schlund der Helden.

Schnitter

So gefährlich Schnitter auch sein mögen, sie bewahren alle etwa eine Summe von 150 Goldstücken in ihren Stamm auf, was sie natürlich zu ausgezeichneten Zielen für Plünderungen macht. Normalerweise wäre es Selbstmord, den Kampf mit einem Schnitter zu suchen, doch mittels des Sturmcapas könnt Ihr Pfeil und Bogen gegen sie einsetzen und es in ein einseitiges Gemetzel verwandeln. Vergesst nicht, sie danach zu durchsuchen.

Schnitter können oft in Sümpfen gefunden werden, das Totenmoor ist besonders ergiebig. Andere Orte sind der Geisterwald und die Blutebenen.

Kopflose

Kopflose haben die Angewohnheit entwickelt, Goldnuggets mit sich herum zu tragen, so dass Ihr sie um diese erleichtern solltet. Kopflose können an vielen Stellen gefunden werden. Eine große Gruppe ist immer am östlichen Ende des Passes zu finden, der die Hochsteppe mit den Blutebenen verbindet.

Formwandler

Formwandler sehen aus wie Schatzkisten und von daher sind Schätze auch nicht weit wenn Ihr sie findet. Sobald die Formwandler beseitigt sind, durchsucht sie nach Reichtümern. Formwandler werden grundsätzlich in Verliesen angetroffen.

Reichtümer durch Handel

Handel bedeutet, dass Ihr Waren an die richtigen Leute verkauft. Waren, die Ihr entweder findet oder vorher günstiger eingekauft habt. Doch zuerst reden wird über die Abnehmer. Goldbarren und -nuggets sowie Edelsteine gehen an die Königliche Münze in Britain. Waffen und Rüstungen werden an Schmiede verkauft. Allgemeine Ausrüstung geht zu Ausstatern.

Da dies nun erklärt ist, hier die gewaltfreien Wege, Geld zu machen.

Bergbau

Es ist möglich, Gold und Edelsteine im Bergbau zu gewinnen, um reich zu werden.

Bergbau ist sehr simpel. Stattet Euch mit einer Schaufel oder Spitzhacke aus, dann benutzt die Gold- oder Edelsteinnischen um Eure Reichtümer auszugraben. Die Adern brauchen nach Eurer Grabung einige Zeit um sich zu erholen, kommt also später für mehr wieder. Alle Bodenschätze können an die Münze verkauft werden.

Es gibt zwei Orte, an denen sich Bergbau lohnt. Die erste Ebene vom Verlies Despise und die zweite Ebene des Verlieses Covetous sind am besten geeignet. Beide haben Adern in denen Ihr graben und reiche Beute machen könnt.

Weinspezialitäten

Die Weinkelereien in Empath Abbey und Skara Brae kaufen die Weinspezialitäten des jeweiligen Anderen (Skara und Empath Abbey Roter und Tockener). Ihr könnt diese Weine entweder finden oder kaufen. Sobald Ihr eine Flasche habt, redet mit Stivius in Skara Brae oder Faren in Empath Abbey. Jede Flasche bringt euch 220 Goldstücke.

Der Kaufpreis pro Flasche liegt bei 200 Gold, Ihr macht also 20 Goldstücke Profit pro Flasche.

Pilze

Alle Tavernenbesitzer kaufen Pilze, die in der Wildnis wachsen. Findet zuerst ein Buch über die Pilze, die sie wollen, dann erntet und verkauft. Während der Preis niedrig ist, summiert es sich.

Seil

Grindl in Minoc kauft Segeltuch und Seil aus Paws. Für jedes Seil gibt es einen garantierten Profit von drei Goldstücken. Nicht viel, aber es summiert sich schnell wenn Ihr viel Seil kauft.

Spähsteine

Ihr werdet zwangsweise viele Spähsteine auf Euren Reisen finden - ein Podest südlich von Trinsic regeneriert diese sogar. Es ist sicher überraschend zu lesen dass Spähsteine mit 75 Goldstücken ziemlich wertvoll sind. Anstatt sie zu benutzen solltet Ihr sie lieber verkaufen, da der Adlerauge-Zauber sowieso besser ist.

Auch wenn Ihr das jetzt vermuten solltet, fünf Spähsteine zu kaufen um sie in Minoc zu einem Glasschwert verarbeiten zu lassen, lohnt sich nicht. Ein Glasschwert bringt mit 500 Goldstücken weniger als die Kosten von 650 für die Spähsteine. Findet Ihr die Steine jedoch, so lohnt sich die Verarbeitung zu Glasschwertern immer, da die Spähsteine ansonsten nur 375 Goldstücke einbringen.

Andere Methoden

Dies sind einmalige Aktionen, in denen Ihr Geld machen könnt.

Der Zauberer von Oz

Am Ende des "Zauberer von Oz"-Auftrags (siehe Nebenaufgaben) gibt Euch Lord British viele Spähsteine. Verkauft diese (oder besser, vorher zu Glasschwertern machen) für großen Profit.



Gold von Irrlichtern

Wenn Ihr das Lyzeum erreicht habt, sprecht mit Xiao über den Achten Zauberkreis. Besorgt Euch dann das "Buch der Verlorenen Mantras" aus der Bücherei und geht in den Geisterwald, um die Irrlichter aus Xorina zu treffen. Tauscht die Informationen im Buch gegen Gold aus, welches Ihr dann bei der Münze eintauscht.

Das sollte Euch nach dem Umtausch mehrere tausend Goldstücke geben.

Das Spiel Nim

Spielt Nim mit Dr. Cat in Paws. Der Trick besteht darin, dass Ihr nur dann gewinnen könnt, wenn Ihr den ersten Zug habt. Dies bedeutet, dass Ihr immer dann das Maximum setzten solltet, wenn Ihr den ersten Zug habt, und nur das Minimum setzt, wenn Dr. Cat zuerst zieht. Die korrekte Zahl der Steine, die Ihr in Euren Zügen nehmen solltet, ist immer 1 - 3 - 2.

Nachdem Ihr einige tausend Goldstücke gewonnen habt, wird sich Dr. Cat geschlagen geben. Besonders am Anfang des Spiels ist dieser Trick wirkungsvoll.

Die Tiefen von Despise

Auf der Suche nach Adan in Despise (siehe Auftrags-Eintrag) werdet Ihr viele Nuggets und Goldbarren einsammeln. Dies alles bei der Münze zu wechseln gibt Euch ein kleines Vermögen.

Spielinterne Karten

Auch wenn die Karten Teil dieses Buchs sind, so wird in dieser Liste detailliert aufgeführt, wo die verschiedenen Karten gefunden werden können. Wenn nicht weiter aufgeführt, ist dies immer im Ort, den sie beschreiben.

Karte	Wo zu finden?
Moonglow	In einem Regal im Rathaus
Britain	Wird in der Abenteurergilde verkauft
Jhelom	Im Turm von Bürgermeister Zellivan, Ebene 4
Yew	In Jaanas Haus zu finden
Minoc	Auf einem Regal in Gwennos Haus
Trinsic	Wird dem Avatar von Baden gegeben
Skara Brae	Ist in einem Haus der Stadt zu finden
New Magincia	In Katrinas Haus südlich der Mondpforte
Buccaneer's Den	Phoenix auf Ebene 3 der Kanäle hat sie (Taschendiebstahl nötig)
Cove	Verkauft von Jostin in seinem Laden und in der Abenteurergilde
Paws	Wird in der Abenteurergilde verkauft
Das Lyzeum	Auf einem Regal im mittleren Haus am Platz
Empath Abbey	Hauptgebäude, erster Raum links
Serpent's Hold	Erstes Haus links vom südlichen Dock
Abwasserkanäle Ebene 1	Im Raum des "Bösen Alten Mannes"
Abwasserkanäle Ebene 2	Phoenix auf Ebene 3 hat sie (Taschendiebstahl nötig)
Abwasserkanäle Ebene 3	Gebäude in der Piratenfestung
Grabgewölbe Ebene 1	Raum nördlich des Tavernen-Eingangs
Grabgewölbe Ebene 2	Truhe auf der dritten Ebene
Deceit Ebene 1	Unbekannt
Deceit Ebene 2	Truhe auf Ebene 3 der Grabgewölbe
Deceit Ebene 3	Leiche im Geheimgang
Deceit Ebene 4	Leiche am östlichen Seeufer
Despise Ebene 1	Bei Sadons Leiche nahe dem Ausgang zu Ebene 2

Despise Ebene 2	Adans Buch auf Ebene 3
Despise Ebene 3	Adans Buch auf Ebene 3
Despise Ebene 4	Adans Buch auf Ebene 3
Destard Ebene 1	Nordwestliche Kammer, Regal in Jhelom
Destard Ebene 2	Nahe dem Eingang, Ufer des großen Sees
Destard Ebene 3	Erste Halle auf Ebene 4
Destard Ebene 4	In einem der Drachennester
Wrong Ebene 1	In einem Schrank auf der Ebene
Wrong Ebene 2	Zellenblock zwischen den beiden Treppen
Wrong Ebene 3	In einer der östlichen Zellen
Wrong Ebene 4	Truhe im Wachraum
Covetous Ebene 1	Gefunden im nahen, zerstörten Leuchtturm
Covetous Ebene 2	Südlicher, sumpfiger See
Shame Ebene 1	Hütte neben dem Eingangs-Fahrstuhl
Shame Ebene 2	Fass im Zyklopen-Lager
Shame Ebene 3	Östlicher Teil des Labyrinth-Raumes
Shame Ebene 4	Direkt südlich des Eingangs
Hythloth Ebene 1	Captain Johnes Haus in Ebene 4
Hythloth Ebene 2	Captain Johnes Haus in Ebene 4
Hythloth Ebene 3	Captain Johnes Haus in Ebene 4
Hythloth Ebene 4	Captain Johnes Haus in Ebene 4
Ameisenhügel Ebene 1	Sin Vraals Haus
Ameisenhügel Ebene 2	In der südlichen Essenskammer auf Ebene 3
Ameisenhügel Ebene 3	In der südwestlichen Essenskammer auf Ebene 3
Ameisenhügel Ebene 4	Zu finden bei Ol' Hawknoes Leiche
Spinnenhöhle	Ebene 3 der Sumpfhöhle, nahe dem Umhang des Sturms
Zyklophenhöhle	Erster Raum der Höhle
H. d. Seeräubers Ebene 1	Unbekannt
H. d. Seeräubers Ebene 2	Unbekannt
Piratenhöhle Ebene 1	Eingang, nahe des Skeletts
Piratenhöhle Ebene 2	Andere Seite des Sees, nahe dem Eingang
Piratenhöhle Ebene 3	Im Piratenschatz
Piratenhöhle Ebene 4	Im Piratenschatz
Schl. d. Helden Ebene 1	Truhe im südlichen Teil der Ebene
Schl. d. Helden Ebene 2	Auf einer Leiche im unteren Teil, südlich des Wasserfalls
Sumpfhöhle Ebene 1	Truhe im westlichen Teil der Ebene
Sumpfhöhle Ebene 2	Fass auf der Ebene
Sumpfhöhle Ebene 3	Direkt beim Sturmcape

Auch wenn die Karten in diesem Buch vorhanden sind, empfehle ich Euch, sie dennoch zu finden. Denn anders als in diesem Buch, könnt ihr diese Karten bearbeiten und Markierungen einsetzen.

Zigeuner-Kalender

Dieser Zigeuner-Kalender ist sehr nützlich, um die zwei Zigeunergruppen unter Zoltan und Arturos zu finden, während sie durch das Land ziehen.

Das Problem mit diesen Gruppen ist, dass sie eben ständig wandern und es schwierig ist, sie zu finden. Dieser Kalender zeigt genau, wo man diese Gruppen an einem bestimmten Tag eines Monats im Jahr findet. Folgende Regeln gelten dabei:

- Es gibt acht Orte, wo sie sich aufhalten können, und sie bleiben an jedem Ort für genau drei Tage.
- Die zwei Gruppen sind immer an den zwei Orten, die am weitesten voneinander entfernt sind (können sie sich gegenseitig nicht leiden?).
- Das Muster der Reise ist grob ein Kreis, der im Uhrzeigersinn durch das britannische Festland geht. Trinsic wird erst angesteuert, wenn die Belagerung gebrochen ist.

U6P: Kalender für Zoltans Gruppe

Monat	Tag																											
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
1	Yew			Mnc.				Cove			Brtn.			Paws			Tmnc			SB			EA			Yew		
2	Mnc.			Cove				Brtn.			Paws			Tmnc			SB			EA			Yew			Mnc.		Cove
3	Cove			Brtn.				Paws			Tmnc			SB			EA			Yew			Mnc.			Cove		Brtn.
4	Brtn.	Paws			Tmnc			SB			EA			Yew			Mnc.			Cove			Brtn.			Paws		
5	Tmnc			SB				EA			Yew			Mnc.			Cove			Brtn.			Paws			Tmnc		SB
6				EA				Yew			Mnc.			Cove			Brtn.			Paws			Tmnc			SB		EA
7	Yew			Mnc.				Cove			Brtn.			Paws			Tmnc			SB			EA			Yew		
8	Mnc.			Cove				Brtn.			Paws			Tmnc			SB			EA			Yew			Mnc.		Cove
9	Cove			Brtn.				Paws			Tmnc			SB			EA			Yew			Mnc.			Cove		Brtn.
10	Brtn.	Paws			Tmnc			SB			EA			Yew			Mnc.			Cove			Brtn.			Paws		
11	Tmnc			SB				EA			Yew			Mnc.			Cove			Brtn.			Paws			Tmnc		SB
12				EA				Yew			Mnc.			Cove			Brtn.			Paws			Tmnc			SB		EA

Brtn. = Britain, Tmnc= Trinsic, SB = Skara Brae, EA = Empath Abbey, Mnc.= Minoc

Sylore's Compendium of Random Knowledge (www.sylore.com)

U6P: Kalender für Arturos Gruppe

Monat	Tag																											
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
1	Paws	Tmnc						EA			Yew			Mnc.			Cove			Brtn.			Paws			Tmnc		
2	SB				EA			Yew			Mnc.			Cove			Brtn.			Paws			Tmnc			SB		EA
3	EA			Yew				Mnc.			Cove			Brtn.			Paws			Tmnc			SB			EA		Yew
4	Yew	Mnc.			Cove			Brtn.			Paws			Tmnc			SB			EA			Yew			Mnc.		
5	Cove			Brtn.				Paws			Tmnc			SB			EA			Yew			Mnc.			Cove		Brtn.
6	Brtn.	Paws			Tmnc			SB			EA			Yew			Mnc.			Cove			Brtn.			Paws		
7	Paws	Tmnc			SB			EA			Yew			Mnc.			Cove			Brtn.			Paws			Tmnc		SB
8	SB				EA			Yew			Mnc.			Cove			Brtn.			Paws			Tmnc			SB		EA
9	EA			Yew				Mnc.			Cove			Brtn.			Paws			Tmnc			SB			EA		Yew
10	Yew	Mnc.			Cove			Brtn.			Paws			Tmnc			SB			EA			Yew			Mnc.		
11	Cove			Brtn.				Paws			Tmnc			SB			EA			Yew			Mnc.			Cove		Brtn.
12	Brtn.	Paws			Tmnc			SB			EA			Yew			Mnc.			Cove			Brtn.			Paws		

Brtn. = Britain, Tmnc= Trinsic, SB = Skara Brae, EA = Empath Abbey, Mnc.= Minoc

Sylore's Compendium of Random Knowledge (www.sylore.com)

Miliz-Gruppen

Drei Miliz-Gruppen reisen durch das Land. Jede dieser Gruppen wechselt regelmäßig den Standort und sind meistens Nachts aktiv, wenn sie das Gebiet absichern.

Die Zentrale Gruppe

Diese Gruppe besteht aus den folgenden Leuten:

Wyburn
Oran
Razo
Marcus

Ihr Patrouillengebiet umfasst Britain, Cove und Minoc. Das Britain-Lager befindet sich nördlich der Stadt im Wald am Westende der Hochsteppe. Das Cove-Lager befindet sich am östlichen Ufer des Lock Lake und das Lager für Minoc befindet sich auf der sandigen Halbinsel östlich des Stadttores.

Die Gruppe trifft Ihr zuerst beim Hinterhalt im Tempel der Tugenden, wo sie die Gruppe retten, bevor sie ihre Routine beginnen.. In einem kleinen Auftrag möchte die südliche Gruppe dem Anführer Wyburn Grüße ausrichten.

Die Südliche Gruppe

Diese Gruppe besteht aus den folgenden Leuten:

Thonyn
Dax
Carra
Hob

Ihr Patrouillengebiet umfasst Trinsic, Skara Brae und Paws. Das Trinsic-Lager befindet sich südwestlich der Stadt am Loch zum Schlund der Helden. Das Skara Brae-Lager befindet sich nahe den Nebelwassern und das Lager für Paws befindet sich südwestlich des Ortes im Wald auf der Südseite des Flusses.

Diese Gruppe will der Zentral-Gruppe in einem kleinen Auftrag Grüße ausrichten.

Die Falsche Gruppe

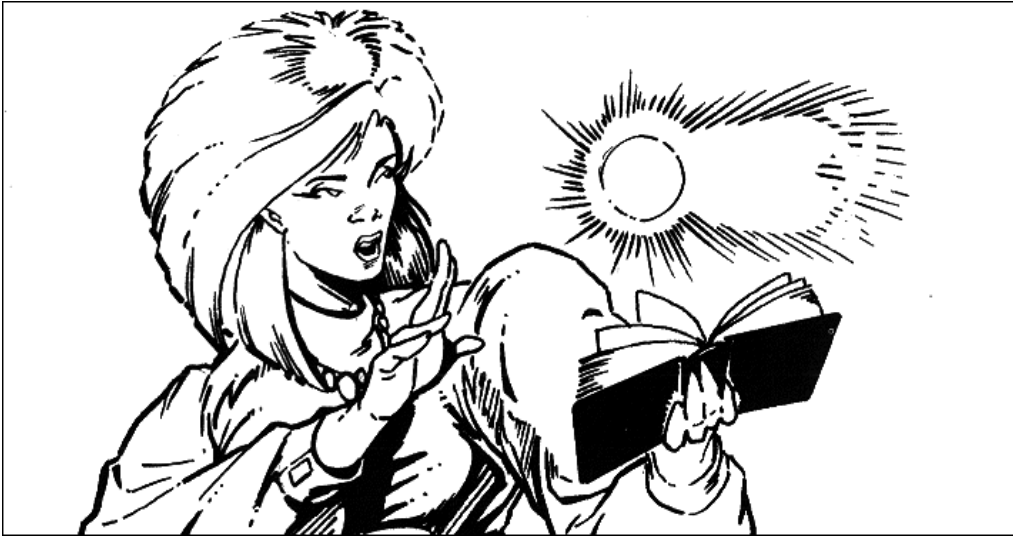
Diese Gruppe ist anders. Sie besteht aus:

Dagan
Bast
Sy

Diese Gruppe treibt falsches Spiel und raubt Reisende aus um sich zu bereichern, statt die Bürger Britannias vor den Gargoyles zu schützen. Ein Auftrag ist verfügbar, um ihren Gaunereien ein Ende zu setzen. Mehr Details erfahrt Ihr bei den Nebenaufgaben.

Ihr könnt ihr Lager entweder am Nordufer der Mündung des Lost River direkt südlich von Empath Abbey oder im Waldstück östlich des Schreins der Gerechtigkeit finden.

Magie



Die Magie ist eine überraschend komplizierte Angelegenheit. Am Anfang auf dem Festland habt Ihr nur wenig Bedarf nach magischen Kräften, da Ihr noch zu schwach seid, die Verliese zu überleben. Von daher sind die Zauber Heilung, Entgiften und Zauberschlüssel von Bedeutung. Ihr solltet die Zeit aber nutzen, um Reagenzien zu sammeln und andere Zauber zu lernen.

All das ändert sich, sobald Ihr ein Schiff besitzt. Um Euch durch diese Klippen sicher zu leiten, wird hier über Magie im Detail gesprochen.

Magie im Generellen

Grundlegende Regeln

Generell sollten alle Charaktere welche der Magie mächtig sind ein Zauberbuch besitzen um die grundlegendsten Zauberformeln sprechen zu können (Heilung, Entgiften, Zauberschlüssel, Licht), so dass sie Eure Haupt-Zauberer entlasten, welche ihr Mana dann für wichtigere Zauber aufsparen können.

Jaana und der Avatar (evtl. Mariah) sollten Eure Haupt-Zauberer sein, da sie alle Zauberkreise nutzen können, während andere Charaktere bis zu einem gewissen Kreis Zauber lernen können. Barden, Waldläufer und Paladine können nur Zauber bis zum Vierten Zauberkreis erlernen, was sehr einschränkend ist. Diese Beiden sollten alle Zauber erlernen. Mariah als Magierin hat natürlich auch Zugang zu allen Zauberkreisen. Zauber aus dem Achten Zauberkreis von Xiao werden erst zugänglich, wenn Ihr diese Stufe erreicht und einen Auftrag erfüllt habt (siehe Nebenaufgaben).

Ihr werdet nur begrenzt auf der Oberwelt Zauber einsetzen, dafür aber umso mehr in den Verliesen, von daher solltet Ihr immer Eure Reagenzienvorräte auffrischen, bevor Ihr ein Verlies betretet. Nichts ist schlimmer, als wenn Euch mitten in einem Verlies plötzlich die Reagenzien ausgehen.

Grundsätzlich sind die meisten Angriffszauber nicht Eure Zeit (und Gold) wert, da der angerichtete Schaden nicht im Verhältnis zu der Reagenzienkosten steht. Während Ihr also viel in Nutzzauber investieren solltet, sind wie gleich gezeigt, nur zwei Angriffszauber von Interesse.

Die Wichtigsten Zauberformeln

Die folgenden Zauberformeln solltet Ihr auf jeden Fall beherrschen:

Erwachen - Um Schlafzauber zu kontern, welche sonst Chaos verursachen.

Entgiften - Dieser Zauber ist absolut notwendig, da Gift überall ist und es zu aufwendig und teuer ist, viele rote Tränke herumzutragen.

Magie neutralisieren - Da Beherrschungszauber sehr lästig sind, ist dieser Zauber ein Muss.

Licht - Bis Ihr das stärkere "Großes Licht" habt, ist dieser Zauber notwendig. Britannia's Verliese sind sehr dunkel und Fackeln sind keine große Hilfe, da sie Euch im Kampf behindern.

Heilung - Ihr WERDET im Kampf verwundet werden, also ist es besser diesen Zauber zu haben, als Unmengen an gelben Tränken herumzuschleppen.

Telekinese - Kann sehr kreativ eingesetzt werden und öffnet Abkürzungen.

Zauberschlüssel - Absolut notwendig, da Ihr an vielen Stellen nur weiter kommt, wenn Ihr magisch verschlossene Türen und Truhen öffnet. Es wirft auch viele Schätze ab.

Falle entschärfen - Da Fallen überall sind, riskiert Ihr ohne dies viele Verletzungen.

Feld beseitigen - Wenn Ihr die schiere Anzahl an magischen Feldern bedenkt denen Ihr begegnen werdet - und die auch aufhalten - ist dieser Zauber absolut notwendig.

Holen - Guter Zauber um an schwer erreichbare Gegenstände zu gelangen.

Großes Licht - Dieser Lichtzauber ist noch viel nützlicher in Verliesen, da heller und länger anhaltend.

Adlerauge - Guter Ersatz für Spähsteine, hellt die Dinge noch viel mehr auf.

Taschendiebstahl - Nötig, um den Gürtel von Phoenix zu bekommen. Auch gut, um nette Gegenstände zu kriegen, auch wenn es Karma kostet.

Sichtbar machen - Da Lichs gerne unsichtbar werden, ist dieser Zauber nötig.

Seance - Nötig, um den Mordfall in Skara Brae zu lösen.

Todesblitz - Der ultimative Zauber, um einzelne Gegner mit einem Schuss zu eliminieren. Einer von nur Zwei Angriffszaubern, welche Eure Zeit wert sind.

Todeswind - DER ultimative Zauber im Spiel. Eine Anwendung vernichtet riesige Gruppen von Feinden. Der andere von zwei Angriffszaubern, die Eure Zeit wert sind.

Verkäufer von Zauberformeln

Diese Liste zeigt, welche Magier in Britannia Euch zu welchem Preis welche Zauberformeln verkaufen können. Bedankt dass alle Zauber des Achten Zauberkreises nur nach Erfüllung eines Auftrags erworben werden können (Siehe Nebenaufgaben auf den Inseln für mehr Details).

Circle	Spell	Horance	Rudyom	Xiao	Nicodemus
1	Erwachen	24	-	-	-
1	Nahrung erschaffen	-	-	-	210
1	Entgiften	-	52	-	-
1	Magie aufdecken	-	-	42	-
1	Falle aufspüren	-	-	-	46
1	Magie neutralisieren	-	-	48	-
1	Verwunden	56	-	-	-
1	Hilfe	-	-	-	-
1	Licht	-	-	-	-
2	Heilung	-	120	-	-
2	Infravision	-	-	104	-
2	Kraftschlag	94	-	-	-
2	Vergiften	104	114	-	-
2	Telekinese	-	-	102	-
2	Schlaf	-	-	-	96
2	Auslösen	98	-	-	-
2	Zauberschlüssel	102	108	-	90
2	Falle entschärfen	-	-	-	94
2	Verswinden	-	-	100	-
3	Verfluchen	160	-	-	-
3	Feld beseitigen	-	182	150	-
3	Holen	150	180	-	-
3	Feuerball	140	-	-	-
3	Großes Licht	-	-	74	-
3	Zauberschloss	-	-	158	-
3	Massenerwecken	-	156	-	-
3	Massenschlaf	-	-	-	156
3	Schutz	-	-	-	142
3	Untote abwehren	-	-	-	162
4	Beschwören	-	-	-	210
4	Eisschlag	216	-	-	-
4	Feuerfeld	-	-	236	-
4	Große Heilung	-	218	-	-

4	Massenentzauberung	-	-	238	-
4	Giftfeld	-	-	198	-
4	Schlaffeld	-	-	194	-
4	Windwechsel	-	-	214	-
4	Magischer Sextant	-	-	218	-
5	Energiefeld	-	-	226	-
5	Explosion	280	-	-	-
5	Unsichtbarkeit	-	-	256	-
5	Blitz	290	-	-	-
5	Lähmen	240	-	-	-
5	Taschendiebstahl	-	296	-	-
5	Sichtbar machen	-	-	256	-
5	Seance	-	256	-	-
5	Adlerauge	-	-	250	-
6	Beherrschen	-	-	-	312
6	Doppelgänger	-	-	322	-
6	Verwirren	-	-	-	318
6	Flammenwind	312	-	-	-
6	Hagelsturm	314	-	-	-
6	Massenschutz	-	-	-	320
6	Magie unterbinden	-	-	306	-
6	Giftwind	298	-	-	-
6	Spinnennetz	-	-	-	300
7	Verzaubern	-	-	-	140
7	Blitzschlag	368	-	-	-
7	Energiewind	378	-	-	-
7	Furcht	-	-	390	-
7	Todesblitz	372	-	-	-
7	Massenfluch	378	-	-	-
7	Massenunsichtbarkeit	-	-	238	-
8	Todeswind	-	-	400	-
8	Massenbeherrschung	-	-	400	-
8	Auferstehung	-	400	-	-
8	Schleim	-	-	400	-
8	Dämon Beschwören	-	-	400	-
8	Zeitstopp	-	-	400	-
8	Erdstoß	-	-	400	-

Der Achte Zauberkreis hält noch zwei weitere Zauberformeln parat, welche Ihr während Eures Abenteuers auffindet. Da sie nicht erwerbbar sind, sind sie hier nicht aufgelistet.

Verkäufer von Reagenzien



Früher oder später werdet Ihr Reagenzien in großen Mengen kaufen müssen, um den hohen Verbrauch im fortgeschrittenen Spiel auszugleichen. Es gibt leider keine Rabatte für den Kauf in großen Mengen, alle Preise werden von einem Zehnerpaket der jeweiligen Reagenzie multipliziert - einzelne Reagenzien sind also teurer.

Die Preise für einzelne Reagenzien und Zehnerpakete bei allen Händlern sind wie folgt:

Reagenzie	Rudyom	Zoltan	Xiao	Horance	Nicodemus	Joren
Spinnenseide	18 / 170	8 / 80	14 / 140	16 / 140	20 / 180	10 / 90
Nachtschatten	24 / 230	18 / 180	28 / 270	26 / 250	-	20 / 200
Ginseng	8 / 80	6 / 60	10 / 90	-	8 / 78	-
Blutmoos	12 / 110	8 / 80	- / 130	10 / 100	12 / 110	12 / 110
Knoblauch	8 / 70	4 / 40	10 / 90	-	12 / 100	6 / 50
Schwefelasche	14 / 140	8 / 80	16 / 154	10 / 90	18 / 170	-
Schwarzperle	-	-	20 / 190	20 / 180	-	14 / 140
Alraunwurzel	-	-	40 / 380	34 / 320	-	-

Jede Reagenzie hat einen Händler, welcher der Günstigste ist. Zoltan reist ständig umher und ist nicht aufgeführt. Solltet Ihr sich die Mühe machen, ihn zu finden, so sind seine Preise immer die Günstigsten für alle angebotenen Reagenzien.

Die besten Preise für Zehnerpakete (50 und 100 Pakete sind daraus multipliziert).

Schwarzperle:	Joren, 140 GS
Blutmoos:	Horance, 100 GS
Knoblauch:	Joren, 50 GS
Ginseng:	Nicodemus, 78 GS
Alraunwurzel:	Horance 320 GS
Nachtschatten:	Joren, 200 GS
Spinnenseide:	Joren, 90 GS
Schwefelasche:	Horance, 90 GS

Reagenzien-Funde

Reagenzien in der Wildnis zu finden ist absolut notwendig, um Eure Geldbörse zu schonen, welche besonders am Anfang nicht sehr gut ausgestattet ist. Am Beginn Eures Abenteuers werdet Ihr so viele Reagenzien wie möglich sammeln wollen, aber auch später solltet Ihr wenn immer möglich ernten, um die Kosten für Reagenzien so niedrig wie nur möglich zu halten.

Nun folgend sind einige der Orte, wo Ihr die betreffenden Reagenzien in der Wildnis finden könnt, sortiert nach dem jeweiligen Reagenz. Dies ist nur eine Auswahl und nicht alle Orte. Einige Erntetips und die Gegenden wo diese Reagenzien gefunden werden, sind auch gegeben.

Alraunwurzel

Alraunwurzel kann nur in Sumpflanden gefunden werden. Es sieht aus wie ein mittelgroßer Busch der orange Früchte trägt. Die Ernte der Wurzeln ist etwas komplizierter. Nur in der Nacht zwischen 23:30 und 00:30 ist es möglich, die Wurzeln sicher zu ernten, ansonsten sind die Alraunwurzeln wertlos. Die richtige Zeit könnt Ihr daran erkennen, dass die Büsche leicht bläulich glühen.



Eine große Menge an Alraunwurzeln kann auf der Insel Spektran geerntet werden. Es ist der größte verfügbare Vorrat.

Das Totenmoor nördlich von Trinsic hat auch große Vorräte an Alraunwurzel.

Alraunwurzel kann in den Sümpfen des südlichen Dagger Eilands gefunden werden.

Gefunden in den Blutebenen bei den Koordinaten 22°N 62°O.

Blutmoos

Blutmoos wird auf dem Waldboden gefunden - dieser Boden ist braun anstatt grün - und von daher innerhalb von Wäldern. Blutmoos sieht aus wie rot-oranger Staub auf dem Boden und kann jederzeit ohne Probleme geerntet werden.



Etwas außerhalb des Osttores von Yew bei 26°N 0°O ist ein ansehnliches Feld zu finden im Wald zu finden, fertig für die Ernte.

Etwas westlich von Trinsic und eine Ebene höher bei 54°S 4°O ist eine große Menge Blutmoos und Ginseng zu finden. Ihr könnt das Feld erreichen, indem Ihr vom See nördlich geht, bis Ihr einen kleinen Pfad findet, der tiefer in den Bergwald führt.

Bei 12°N 10°W im Dunkelforst kann Blutmoos gefunden werden.

Südlich von Paws, bei 42°S 4°O, dort gibt es auch Blutmoos.

Gefunden bei 22°N 14°O.

Zu finden in den Blutebenen bei 12°N 66°O.

Ginseng

Ginseng kann vor allem in der direkten Nachbarschaft von Klippenrändern, egal ob auf Ebenen, im Wald oder im Gebirge, gefunden werden. Er sieht aus wie eine kleinere Blätterpflanze mit einer einzelnen, roten Frucht, und kann auch ohne weitere Probleme von Euch jederzeit geerntet werden.



Der Pass in der Nähe von Cove, welcher die Hochsteppe mit den Blutebenen verbindet, hat viel Ginseng der auf den Klippenrändern wächst (Vorsicht vor Kopfflosen!).

Bei dem Ettin-Lager etwas südöstlich von Cove wächst eine große Menge an Ginseng - hier Vorsicht vor den Ettins.

Ginseng wächst nahe des Wasserfalls westlich von Britain.

Er wird ebenfalls nahe des Pfades gefunden, welcher nördlich von Empath Abbey beginnt.

Ginseng kann südlich von Minoc bei 18°N 52°O gefunden werden.

Etwas westlich von Trinsic und eine Ebene höher bei 54°S 4°O ist eine große Menge Blutmoos und Ginseng zu finden. Ihr könnt das Feld erreichen, indem Ihr vom See nördlich geht, bis Ihr einen kleinen Pfad findet, der tiefer in den Bergwald führt.

Große Mengen an Ginseng wachsen auf der Insel Ambrosia.

Knoblauch

Knoblauch kann in Graslandschaften gefunden werden, oft auch in der Nähe von Klippen. Er sieht aus wie vier bis fünf dünne, gerade noch oben stehende und beinahe schwarze Blätter. Die Ernte von Knoblauch stellt keinerlei Probleme dar.



Die Küste südlich von Cove hat große Knoblauchvorräte. Zugang besteht entweder vom Lock Lake oder von der Gegend bei der Sumpfhöhle.

Knoblauch kann auch auf dem Friedhof von Empath Abbey gefunden werden.

Der Pass in der Nähe von Cove, welcher die Hochsteppe mit den Blutebenen verbindet, hat viel Knoblauch, welcher an seinem östlichen Ende wächst (Vorsicht vor Kopfflosen!).

Große Mengen an Knoblauch wachsen auf der Insel Ambrosia.

Nachtschatten

Der Nachtschatten hat zwei Habitate: in Sumpflanden und tief in Wäldern. Er sieht aus wie ein kleiner, schmutzig-grüner Pilz. Die Ernte der Pilze ist etwas komplizierter. Nur in der Nacht zwischen 23:30 und 00:30 ist es möglich, die Pilze sicher zu ernten, ansonsten ist der Nachtschatten wertlos. Die richtige Zeit könnt Ihr daran erkennen, dass die Pilze leicht bläulich glühen.



Eine große Menge an Nachtschatten kann auf der Insel Spektran geerntet werden. Es ist der größte verfügbare Vorrat.

Im Totenmoor nördlich von Trinsic lässt sich viel Nachtschatten finden.

Nachtschatten kann auch in den Sümpfen des südlichen Dagger Eilands gefunden werden.

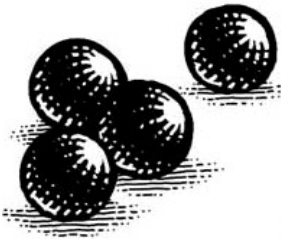
Der kleine Wald auf der Insel Skara Brae beinhaltet auch einen einfach zu erreichenden Fund an Nachtschatten.

Gefunden im Dunkelforst bei den Koordinaten 2°N 20°W.

Zu finden im Geisterwald bei en Koordinate 26°S 20°W.

Schwarzperle

Schwarzperlen können grundsätzlich nur an Stränden gefunden werden und verbergen sich in Austern, welche sich als schwarze Flecken gegenüber dem hellen Sandstrand absetzen. Die Perlen einzusammeln stellt keinerlei Problem dar.



Eine große Menge an Schwarzperlen kann auf der Insel Spektran gefunden werden. Es ist der größte verfügbare Vorrat.

Die Strände nördlich von Skara Brae (inmitten der Trümmer), bei 16°S 28°W, beinhalten viele Schwarzperlen.

Schwarzperlen können ebenso bei den Kordinaten 0°S 34°W gefunden werden.

Der breite Strand direkt weit westlich von der Mondpforte von Trinsic bei 64°S 4°W hält einen großen Vorrat an Schwrzperlen.

Viele Schwarzperlen können bei den Koordinaten 24°N 28°O. gefunden werden.

Schwefelasche

Schwefelasche kann generell nur in der Nähe von vulkanischer Aktivität gefunden werden, von daher auf dem schwarzen, verbrannten Boden. Schwefelasche ist sehr einfach zu erkennen, sie sieht aus wie gelbe Steine, welche sich gut gegen den schwarzen Boden abheben. Sie kann ohne weitere Probleme aufgenommen werden, hütet Euch allerdings vor den Schwefel-Geysiren, welche Euch vergiften können.



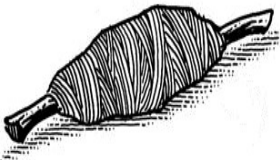
Die ganze Insel Terfin ist mit Schwefelasche-Vorkommen übersät, welche einfach zu finden ist. Hütet Euch allerdings vor Suteks Mutationen.

Eine große Menge an Schwefelasche kann auf einer einsamen Vulkaninsel östlich der Insel des Avatar bei 88°S 116°O gefunden werden.

Über die ganze Insel des Avatar verstreut sind Vorkommen an Schwefelasche zu finden. Zwei einfach zu erreichende Orte sind die Bucht welche zum Schein der Bescheidenheit führt und der Eingang zum Verlies Hythloth.

Spinnenseide

Spinnenseide hat, da sie ein Tierprodukt ist, per se nicht einem festen Habitat zugeordnet werden. Allerdings haben Riesenspinnen die Angewohnheit, sich entweder in tiefen, dunklen Höhlen oder tief in inneren Wald aufzuhalten. Die Netze die Ihr ernten könnt sind teils schwer zu erkennen. Zusätzlich könnt Ihr tote Riesenspinnen durchsuchen, um Spinnenseide zu finden.



Die Spinnenhöhle hält natürlich große Vorräte dieser Reagenzie, und die Spinnenkönigin zu meucheln belohnt Euch mit 500 Unzen Spinnenseide.

Spinnenseide kann bei den Koordinaten 6°N 18°W gefunden werden.

Sie kann ebenfalls bei den Koordinaten 38°N 24°O gefunden werden.

Für alle gerade genannten Vorkommen gilt, dass es etwas 24 Stunden dauert, bis Ihr erneut ernten könnt. Es hilft übrigens Nichts, im gleichen Gebiet zu verweilen. Ihr solltet Euch also anderen Dingen zuwenden und dann später wiederkommen.

Fundorte der Gegenstände

Um Euch Eure lange Reise einfacher zu machen und Euch unnötige Umwege auf Suchen zu ersparen, sind hier die Standorte von Waffen, Rüstungen und Ausrüstung aufgelistet, welche nicht einfach so zu kaufen sind oder besonders wirkungsvoll sind. Beachtet bitte, dass diese Liste bei weitem nicht vollständig ist und Überraschungsfunde auf Eurer Reise durch Britannia keine Seltenheit sein werden.

Diese Liste beginnt mit den Waffen, geht dann über die Rüstungen und endet bei der Ausrüstung.

Waffen

Nahkampfwaffen

Zweihändiger Hammer

Der Zweihändige Hammer ist die beste Nahkampfwaffe, welche ein Druide benutzen darf, welche keine scharfen Waffen führen dürfen, und von daher auch die beste Waffe, die Jaana im Nahkampf führen darf. Er verursacht einen Schaden von 12 - 20. Dafür dass dies eine reguläre nicht-magische Waffe ist, ist er schwer zu finden und nur ein Händler in Britannia bietet ihn an.



- Brandon in Trinsic verkauft diese in seinem Laden.
- Einer kann auf Thors Grab auf den Frostinseln gefunden werden.

Glasschwert

Diese mächtige magische Waffe richtet garantierte 255 Schaden mit einem Schlag an, zerbricht dann allerdings, was die Überreste wertlos macht. Diese Schwerter sind mehr hervorragende Verkaufsobjekte statt nützlicher Waffen.



- Glasbläser Dale in Minoc fertigt sie aus je fünf Spähsteinen an.
- Im Wrack der Dutchman im Totenmoor.
- Im Wrack der HMS Empire am Kap der Helden.
- Moonglow Grabgewölbe Ebene 1.
- Keller von Bonns Haus auf Dagger Eiland.
- Britain Abwasserkanäle Ebene 3 im Piratenlager.
- Taschendiebstahl bei Phoenix (NPC) in Abwasserkanälen Ebene 3.
- Destard Ebene 3 in der Südwest-Ecke.
- Destard Ebene 4 in den Drachennestern.
- Zoltan belohnt einen damit bei Rückgabe seines Ohrings.
- Piratenschatz auf Ebene 4 der Piratenhöhle.
- Miss Blips Truhe (Belohnung nach Aufgabe).

Vergesst nicht, dass Ihr eines benötigt, um Eure Aufgabe zu erfüllen...

Hellebarde

Die Hellebarde ist die beste Waffe für die Kämpfer- und Kesselflicker-Klassen, wie Seggallion und Julia, welchen es nicht gestattet ist, magische Waffen zu führen. Die Hellebarde verursacht einen Schaden von 15 - 30. Wie mit dem Zweihändigen Hammer ist die Waffe recht schwer zu finden und nur zwei Händler in Britannia verkaufen sie in ihren Läden.

- Gherick in Serpent's Hold verkauft diese in seinem Laden.
- James in Minoc verkauft sie ebenfalls.



Magisches Schwert

Dies ist die beste nicht-einzigartige Nahkampfwaffe welche alle verbleibenden Klassen führen können. Es ist die stärkste nicht-einzigartige Waffe, welche einen Schaden von 24 - 30 verursacht, welche Ihr im Spiel auffinden könnt. Da es sich um eine einhändige Waffe handelt, ist es nicht nur sehr schnell, sondern kann außerdem noch zusammen mit einem Schild verwendet werden. Diese Schwerter können - mit nur zwei Ausnahmen - nur in den Verliesen unter Britannia gefunden werden.

- Zu finden bei einem toten Ritter nahe einem Drachen auf einem Plateau westlich von Lost Lake.
- Im Verlies Despise in der Extrasektion auf Ebene 3.
- Im Wrack der HMS Empire am Kap der Helden.
- Hauptraum der dritten Ebene der Gruftgewölbe in Moonglow.
- Britain Abwasserkanäle Ebene 3 im Piratenlager.
- Destard Ebene 4 im Drachennest.
- Covetous Ebene 2 in eine Truhe im südlichen Sumpf.
- Belohnung von Miss Blip für die Lösung ihrer Aufgabe.



Bedenkt, dass Ihr niemals mehr als acht dieser Schwerter - meistens weniger - benötigen werdet. Scheut Euch also nicht, die überschüssigen Schwerter zu hohen Preisen zu verkaufen und hebt nur eines für den Gargoyle Beh Lem auf.

Mystisches Schwert

Diese Waffe (bekannt aus Ultima IV) ist mit dem Magischen Schwert so gut wie identisch, und verursacht ebenso einen Schaden von 24 - 30, ist aber einzigartig auf der Welt. Diese Waffe sollte von daher dem Avatar gegeben werden.

- Dieses Schwert kann in der Avatar-Kammer des Lyzeums gefunden werden (zusammen mit der Mystischen Rüstung).



Enilno

Der einzigartige Zweihänder Enilno ist die stärkste Nahkampfwaffe, welche Ihr finden werdet, mit einem maximal verursachten Schaden von 130. Um allerdings eine solch unglaubliche Zerstörungskraft entfalten zu können sollte nur jemand mit Spitzenwerten in Stärke und Geschicklichkeit diesen Zweihänder führen. Normalerweise bedeutet dies, dass nur der Avatar diese Waffe führen sollte.



- Enilno ist im Verlies Hythloth auf der dritten Ebene zu finden. Auf dieser Ebene befindet sich ein großer Lavafluss, über den mehrere Brücken führen. Eine Brücke führt auf die vierte Ebene, die anderen beiden führen im Kreis. Nehmt die westlichste Brücke - am weitesten weg von der Korrekten - und sucht dann nach einem Ort in der westlichen Wand auf der anderen Seite, wo der Gang einen Bogen macht (Eingang ist getarnt). Ihr braucht ein Seil, um unten Enilno zu finden.

Fernkampfwaffen

Magischer Bogen

Der Magische Bogen ist mit einem verursachten Schaden von 16 - 20 die stärkste reguläre Fernkampfwaffe, welche Ihr finden könnt. Ein großer Vorteil ist, dass alle Klassen ihn nutzen können, selbst solche, welche normalerweise magische Ausrüstung ablehnen. Abgesehen von Funden verkauft jedoch nur ein Händler in Britannia diese Bögen.



- Verkauft von Gwenneth in Iolos Bogenladen in Britain.
- Einer kann im Wrack der HMS Virtuous gefunden werden.
- Ebene 3 der Abwasserkanäle im Piratenlager
- Ebene 2 von Destard auf der anderen Seite des Lavasees.
- Ebene 3 von Destard in der Südost-Ecke.
- Piratenschatz auf Ebene 4 der Piratenhöhle.
- Im Palast von Blackthorn, Ebene 2.

Dreiläufige Armbrust

Dies ist die stärkste Fernkampfwaffe, welche Ihr auf Euren Reisen finden könnt. Sie kann einen Schaden von 30 verursachen, ist allerdings leider auch eine einzigartige Waffe. Um diese Waffe zu bekommen ist eine große Menge Geduld nötig.



- Gwenneth in Britian teilt Euch mit, dass diese Waffen aus sind, aber verspricht, eine in drei Monaten auf Lager zu haben. Dies startet einen Zähler und nach drei Monaten könnt Ihr die Waffe bei Gwenneth abholen.

Magische Axt

Nicht so mächtig wie der Magische Bogen und auch mit weniger Reichweite. Der Hauptvorteil besteht in der Unabhängigkeit von Munition, da diese Wurfaxt immer zum Werfer zurückkehrt.

- Ebene 3 der Abwasserkanäle von Britain im Piratenlager.
- Destard Ebene 4, im Drachennest.

Magischer Langstock

Dieser Langstock ist keine normale magische Waffe. Stattdessen wird der Zauberspruch "Verzaubern" benutzt, um verschiedene Zauberformeln in diesen Langstock zu speichern, welche dann im Kampf genutzt werden können. Ein Langstock hält 10 Anwendungen eines Zaubers und muss danach wieder aufgeladen werden.

- Nicodemus, östlich von Yew, verkauft diese Langstöcke.
- Dargoth im Lyzeum gibt einen dieser Stöcke, nachdem seine Aufgabe erfüllt wurde (siehe Nebenaufgaben).
- Ein Langstock ist im Verlies Deceit zu finden.
- Die 4. Ebene von Shame.
- Ebene 3 von Destard, westliche Seite.
- Ebene 3 der Dumpfhöhle, Schatz des Dunkelmagiers.



Blitzschlagender Zauberstab

Eine sehr starke magische Fernkampfwaffe. Er hat allerdings den Nachteil, dass er nur begrenzte Ladungen besitzt und nutzlos wird, sobald diese aufgebraucht sind.

- Einer ist in Nystuls Truhe in Schloss Britannia zu finden.
- Moonglow Grabgewölbe Ebene 1, nahe Wirtshaus-Eingang.
- Destard Ebene 3, westliche Höhlen.



Feuerwerfender Zauberstab

Eine sehr starke magische Fernkampfwaffe. Er hat allerdings den Nachteil, dass er nur begrenzte Ladungen besitzt und nutzlos wird, sobald diese aufgebraucht sind.

- Destard Ebene 3, westliche Höhlen.



Es ist wirklich schade, dass diese beiden Zauberstäbe nur begrenzte Ladungen haben, da sie die stärksten Fernkampfwaffen sind, die Ihr finden könnt. Fühlt euch frei, mit dem Zauber "Verzaubern" zu experimentieren, um sie wieder aufzuladen.

Rüstungsteile

Normale Roben, alle Arten von Handschuhen, normale Helme und Plattenrüstung, welche alle das Maximum für bestimmte Klassen sind, werden hier wegen ihrer breiten Verfügbarkeit in den Läden Britannias nicht aufgelistet.

Magische Rüstung

Dies ist die beste für Euch verfügbare Rüstung, welche zudem auch noch nicht-einzigartig ist. Die Rüstung bietet mit einem Rüstschutz von +10 den bestmöglichen Schutz, kann aber nicht von Klassen benutzt werden, die Magie ablehnen (Kämpfer, Kesselflicker...). Diese Rüstung kann gefunden werden, es gibt aber zum Glück auch einen Laden, wo sie zu hohen Preisen zu erwerben ist.



- Brandon in Trinsic verkauft Magische Rüstungen in seinem Laden.
- In der ersten Ebene der Abwasserkanäle, bewacht von einem Lich.
- Ebene 3 der Abwasserkanäle, im Piratenlager.
- Taschendiebstahl bei Phoenix (NPC) in Abwasserkanälen Ebene 3.
- Destard Ebene 4, im Drachennest.

Mystische Rüstung

Im Prinzip das Gleiche wie die Magische Rüstung, und gibt auch einen Rüstschutz von +10. Wegen ihres einzigartigen Aussehens solltet Ihr diese Rüstung dem Avatar geben.



- Diese Rüstung kann in der Avatar-Kammer des Lyzeums gefunden werden (zusammen mit dem Mystischen Schwert).

Magischer Helm

Dies ist der beste verfügbare Kopfschutz und bietet mit einem Rüstschutz von +5 den bestmöglichen Schutz, kann aber nicht von Klassen benutzt werden, die Magie ablehnen (Kämpfer, Kesselflicker...). Es gibt zwei Varianten, welche aber abgesehen vom Aussehen identisch sind. Da diese in einem Laden gekauft werden können, müssen sie dankenswerterweise nicht gefunden werden.



- Brandon in Trinsic verkauft Magische Helme in seinem Laden.
- Zu finden bei einem toten Ritter nahe einem Drachen auf einem Plateau westlich von Lost Lake.
- In einer bewachten Truhe in der 2. Ebene der Höhle d. Seeräubers.
- Britain Abwasserkanäle Ebene 3, im Piratenlager.
- Taschendiebstahl bei Phoenix (NPC) in Abwasserkanälen Ebene 3.
- Piratenschatz auf Ebene 4 der Piratenhöhle.

Magischer Schild

Der beste verfügbare Schild - welcher zwar nicht von Klassen benutzt werden kann, die Magie ablehnen, aber von Klassen die ansonsten keine Großschilde führen können (wie etwa Druiden). Magische Schilde können nicht gekauft, nur gefunden werden. Abgesehen vom Schild des Ordens der Silberschlange, welcher für die Hauptaufgabe relevant und daher hier nicht aufgeführt ist, gibt es auch den Silberankh-Schild. Alle Magischen Schilde haben den gleichen Rüstschutz von +5.



- Der Silberankh-Schild ist im Wrack es Schiffes Virtuous am Westufer des Lock Lake zu finden, bewacht von der toten Mannschaft.
- Dungeon Despise, Ebene 3.
- Blutebenen, nördlich des Eingangs zu den Ödlanden.
- Moonglow Grabgewölbe, Ebene 3.
- Höhle des Seeräubers, Drachennest auf Ebene 2.
- Abwasserkanäle Ebene 3, im Piratenlager.
- Taschendiebstahl bei Phoenix (NPC) in Abwasserkanälen Ebene 3.
- Wrong Ebene 4, erste Truhe im Uhrzeigersinn im Wachraum.
- Ambrosia - ein weiterer Silberankh-Schild.
- Von Miss Blip nach Erfüllung ihres Auftrags.

Sumpfstiefel

Sumpfstiefel sollten das Schuhwerk Eurer Wahl sein, da sie vor dem Gift schützen, das in Sümpfen lauert (von denen es eine Menge gibt). Mit einem Rüstschutz von +2 sind sie such fast gleichwertig mit Plattenstiefeln, so dass es keinen großen Verlust gibt.



Außer dass sie gefunden werden können, gibt es allerdings nur einen Händler in Britannia, welcher Sumpfstiefel verkauft.

- Utomo in Yew verkauft Sumpfstiefel in seinem Laden.

Halsberge mit Stacheln

Diese Halsbänder sind der beste verfügbare Halsschutz, mit einem Rüstschutz von +2. Es ergibt sich allerdings das Problem, dass die Händler diese Halsbänder nu einmal verkaufen und nicht nachfüllen. Von daher müssen einige gefunden werden, um die gesamte Gruppe auszustatten.



- Gherick bei Serpent's Hold verkauft eine.
- Nomaan in Jhelom verkauft eine.
- Abwasserkanäle Ebene 3 in Piratenlager.
- Destard Ebene 4 im Drachennest.
- Wrong Ebene 1, Schlafquartiere in der südwestlichen Ecke.
- Wrong Ebene 1 im nordöstlichen Teil der Ebene.
- Wrong Ebene 2 im verschlossenen Raum mit dem Drachen.

Andere Gegenstände

Sextant

Der Sextant ermöglicht es Euch, Eure genaue Position auf der Welt zu ermitteln, was auch auf Eurer Karte angezeigt wird. Beides funktioniert allerdings nur auf der Oberwelt und ist auch nötig, um sich nicht in der Wildnis zu verlaufen. Nur wenige Händler in Britannia bieten einen Sextanten an.



- Hermione in Britain verkauft einen Sextanten.
- Ephemerides beim Lyzeum verkauft ebenfalls einen Sextanten.
- Britain Abwasserkanäle Ebene 3, im Piratenlager.
- Im Piratenschutz am Ebene 4 der Piratenhöhle.

Seil

Seile funktionieren wie Kletterhaken, um an ausgewählten Stellen Vorsprünge hochklettern zu können oder um Euch abzuseilen. Einige Höhlen können nur mittels eines Seils betreten werden, was es also zur Erfüllung Eurer Queste unabdingbar macht. Es existiert nur ein Händler in Britannia, welcher Euch Seile verkaufen kann. Auch braucht Ihr Seil, um den Ballon zu bauen.



- Mortude in Paws verkauft Seile in seinem Laden.

Brotkrumen

Auch wenn sie wenig beeindruckend aussehen, so können Brotkrumen als nützliche Markierungen dienen, was besonders in den labyrinthartigen Verliesen von Vorteil ist.



- Kann vom Bäcker Cullen in Britain erworben werden.

Magischer Fächer

Informationen über die Funktionsweise dieses Artefakts können gesammelt werden, indem Ihr zuerst mit Utomo in Yew redet, dann mit Yuna in Buccaneer's Den und schließlich Ihre Antwort wieder an Utomo gebt. Der Magische Fächer hat die Fähigkeit, Eure Schiffsreisen zu beschleunigen, wenn Ihr ihn auf See benutzt. Diesen Fächer zu bekommen ist mit der Hauptaufgabe verknüpft.



- Der Magische Fächer ist im Schatz von Captain Hawkins zu finden, welchen Ihr im Verlauf Eurer Queste finden müsst, von daher müsst Ihr keine Umwege gehen.

Pulverfässer



Pulverfässer sind Waffen der Zerstörung. Ein Fass abzustellen und dann mittels eines Pfeils zu zünden verursacht eine vernichtende Explosion. Sollten andere Fässer in der Nähe sein, so explodieren diese ebenfalls in einer Kettenreaktion. Pulverfässer sind nötig, um an den Schatz von Captain Hawkins heranzukommen. Trotz aller Zerstörung die sie verursachen, gibt es nur einen Händler, der sie verkauft.

- Efram in Britain verkauft Pulverfässer.
- Eine große Menge an Pulverfässern kann im Keller eines verlassenen Hauses beim Lyzeum gefunden werden.
- In der Zyklophöhle lagern viele Pulverfässer.
- Abwasserkanäle von Britain Ebene 3 im Piratenlager.

Ring der Protektion



Diese Ringe geben Euch +5 Rüstschutz und sind von daher sehr nützlich. Für Beh Lem, welcher sonst keine Rüstung tragen kann, sind sie sogar absolut notwendig. Diese Ringe können nur gefunden, nicht gekauft werden.

- Abwasserkanäle Ebene 1, bewacht vom Lich
- Das Wrack der Dutchman im Totenmoor.
- Moonglow Grabgewölbe, Ebene 1.
- Moonglow Grabgewölbe Ebene 2, zentral-östliches Grab.
- Moonglow Grabgewölbe Ebene 3.
- Höhle d. Seeräubers, Ebene 2 im Drachennest.
- Abwasserkanäle Ebene 3, im Piratenlager.
- Piratenlager in den Bergen westlich von Trinsic.
- Destard Ebene 4, im Drachennest.
- Piratenschatz auf Ebene 4 der Piratenhöhle.
- Westliche erste Ebene der Sumpfhöhle.
- Schatz des Dunkelmagiers auf Ebene 3 der Sumpfhöhle.
- Ambrosia
- Mr. Blip's Truhe.

Ring der Unsichtbarkeit



Diese Ringe machen den Träger temporär unsichtbar, bevor sie sich auflösen. Dies ist sehr nützlich um Feinde zu umgehen oder um Pulverfässer in Formationen von Schleimen und Säureschnecken zu legen. Diese Ringe können entweder gefunden oder von einem Händler gekauft werden.

- Verkauft von Budo in Buccaneer's Den.
- Im Wrack der Dutchman im Totenmoor.
- Im Wrack der HMS Empire am Kap der Helden.
- In Penumbra's Lagerraum (Diebstahl).
- Moonglow Grabgewölbe, Ebene 1.

- In Xiaos Haus (Diebstahl).
- Im Mauselloch in Jhelom (Sherry wird benötigt).
- Abwasserkanäle Ebene 3, im Piratenlager.
- Destard Ebene 4 im Drachennest.
- Wrong Ebene 2, NO im kleinen Raum vom Drachenstatuen-Raum.
- Piratenschatz auf Ebene 4 der Piratenhöhle.
- Ebene 3 der Sumpfhöhle, Schatz des Dunkelmagiers.
- Auf Ambrosia.

Ring der Regeneration



Diese Ringe regenerieren die Gesundheit des Trägers für eine begrenzte Zeit, bevor sie sich auflösen. Sie sind von nur geringem Nutzen, da zum dem Zeitpunkt wo sie gefunden werden bereits magische Heilung zur Verfügung steht. Kann gefunden oder bei einem Händler gekauft werden.

- Verkauft von Budo in Buccaneer's Den.
- Im ersten Raum der Zyklophenhöhle
- Im Wrack der HMS Empire am Kap der Helden x 2.
- Ebene 3 der Moonglow Grabgewölbe, neben der Rune.
- Ebene 3 vom Verlies Schame, im Banditenlager
- Ebene 2 von Destard am anderen Ufer des Lavasees.
- Ebene 4 von Destard bei Leiche mit der Karte.
- In Ebene 3 der Sumpfhöhle, Schatz des Dunkelmagiers.

Sturmcape



Dieser Umhang ist praktisch eine Lebensversicherung gegen Feinde, die Magie einsetzen - von denen es eine Menge gibt. Tragt diesen Umhang und alle Magie in Eurer Umgebung - sogar die der Gruppe - außer der des Trägers, wird unterbunden. Dieser Umhang ist absolut notwendig, um Euer Abenteuer zu überstehen. Dankenswerterweise wird der Umhang nie verbraucht und steht Euch immer zur Verfügung.

- Der erste Umhang ist im Besitz von Mariah, welche ihn sich von Jaana ausgeliehen hat. Sprecht mit ihr das erste Mal, und sie händigt ihn Euch aus.
- Der zweite Umhang kann in einer Seitenhöhle auf der dritten Ebene der Sumpfhöhle gefunden werden, in der Nähe des kleinen Sees mit dem Blutaltar.
- Der dritte Umhang ist im Schatz von Hawkins und sollte Homer übergeben werden.

Ihr könnt den letzten Umhang nicht anlegen. Seine rote Farbe macht ihn zu etwas besonderem: Ihr könnt nichts mit ihm anfangen, außer ihn an Homer zu übergeben.

Komplettlösung

Diese Komplettlösung beschreibt detailliert alle notwendigen Schritte zur Bewältigung der großen Queste. Nebenaufgaben sind gesondert aufgeführt so lange sie nicht für die Hauptqueste vonnöten sind.

Die Schritte werden in lineare Abfolge beschrieben, obschon verschiedene Ziele häufig zeitgleich verfolgt werden. Zudem sei angemerkt, dass es wichtig und angeraten ist, auch die Gegenden außerhalb des direkten und schnellsten Wegs zu erkunden, um mit der dort gewonnenen Erfahrung und gesammelter Ausrüstung die eigene Situation zu verbessern.

Die Abfolge, in welcher Ihr die Schreine befreit, bleibt größtenteils Euch selbst überlassen. Lediglich der Schrein des Mitgefühls ist zwingend der erste, den es zu befreien gilt. Zudem müssen zunächst alle Schreine auf dem Festland befreit sein, bevor die verbliebenen drei Schreine in Angriff genommen werden können.

Obgleich es nicht zwingend notwendig ist diese drei Schreine zu befreien, sobald Ihr hierzu die Möglichkeit bekommt, so erleichtert es das Leben doch erheblich, genau dies zu tun

Mitgefühl

Ärger in Cove



Karte von Cove - Legende

1. Schrein des Mitgefühls
2. Tempel der Tugenden
3. Wirtshaus/Herberge
4. Ausstatter
5. Magieladen von Rudyom
6. Heiler

Gleich nachdem Ihr von Euren Gefährten aus den Klauen der Gargoyles errettet wurdet, kommt es im Thronsaal von Lord British erneut zum Kampf. Glücklicherweise stehen Euch auch hier erneut Eure Freunde zur Seite, so dass Ihr die Gargoyles trotz Eurer dürftigen Ausrüstung besiegen könnt.

Danach spricht mit Lord British über alle angebotenen Themen und versäumt es nicht, von seinem großzügigen Angebot der Heilung Gebrauch zu machen – der Kampf hat Euch doch arg zugesetzt. Sprecht ebenfalls mit Nystul, der Euch rät das Buch, welches Iolo aufgenommen hat, zu Mariah in Lyzeum zu bringen um mehr darüber zu erfahren.

Folgt seinem Rat Lord British das Auge der Monde zu zeigen, um es benutzen zu können.

Sobald Ihr die Unterhaltungen beendet habt, begeht Euch zu Euren Gemächern und nehmt die dort bereitgestellte Ausrüstung an Euch. Gleiches gilt für alles, was Ihr im Schloss findet und für nützlich erachtet. Bescheidenheit tut keine Not – schließlich hat es Euch Lord British selbst gestattet, alles zu nehmen, das Euch von Nutzen sein kann. Öffnet auch die verschlossenen Truhen des Schlosses: sie enthalten wertvolle Ausrüstung.

So lange Ihr noch im Schloss weilt, stattet auch dem dortigen Koch einen Besuch ab. Er gibt sich alle Mühe die Vorratskammern des Schlosses stets gut gefüllt zu halten. Aufgrund der Großzügigkeit Eures Königs könnt Ihr hier Eure lebensnotwendigen Nahrungsvorräte aufstocken, ohne dafür zahlen zu müssen.

Dies ist nicht nur praktisch sondern wird Euch im Laufe Eurer Queste eine Menge Gold sparen.

Wenn Ihr alle Ausrüstung beisammen habt, die Ihr braucht, spricht mit Geoffrey im Thronsaal. Er wird Euch sodann direkt nach Cove zum Schrein des Mitgefühls teleportieren, dem Schauplatz der letzten Kämpfe.

Ihr materialisiert Euch auf dem Schlachtfeld und findet den Schrein des Mitgefühls umgeben von einem undurchdringlichen Kraftfeld. Helft Ava die verbliebenen Verwundeten schnell zum Heiler in Cove zu bringen, Leona, die sich um den Tempel der Tugenden kümmert, berichtet Euch, dass die Gargoyles den Tempel besetzt haben. Sprecht sodann mit den Verwundeten Soldaten, um einen Eindruck zu bekommen, was Euch erwartet, bevor Ihr Euch zum Tempel begeben.

Ein jeder Eurer Gefährten sollte die bestmögliche Ausrüstung zur Verfügung haben bevor Ihr den Tempel betretet. Viele gelbe und vielleicht auch violette Tränke werden zudem sehr hilfreich sein.

Eure Gruppe wird im Innern des Tempels von einem Hinterhalt überrascht und die Türen verschließen sich. Der Kampf gegen die Gargoyles ist alles andere als leicht, aber mit ausreichend Tränken solltet Ihr ihn überstehen. Wenn Ihr die Schlacht gewinnt, erscheint ein geflügelter Gargoyle und versucht Euch anzugreifen, aber die Ankunft der Miliz unter Führung von Wyburn verjagt die Kreatur. Sprecht mit Euren Gefährten über das Auge der Monde, welches die Gargoyles benutzt haben.

Cove ist nun erst einmal wieder sicher, so dass Ihr Euch auf den langen Marsch zurück nach Britain machen könnt. Sprecht mit der Wache an der Zugbrücke und bittet sie die Brücke herunter zu lassen. Danach könnt Ihr nach Belieben das Schloss betreten und wieder verlassen.



Die Befreiung des Schreins



Karte von Britain - Legende

1. Das Schloss von Britannia
2. Stadthalle
3. Konservatorium und Museum
4. Herberge 'Zum Wandersmann'
5. Hafen
6. Königliche Münzstätte
7. Iolo's Bogenladen
8. Ausstatter
9. Wirtshaus 'Zum blauen Eber'
10. Schneider
11. Pfeilmacher
12. Schmied
13. Bäcker
14. Heiler
15. Friedhof
16. Apfelhain
17. Abenteurergilde
18. Mondpforte

Für den Augenblick ist Eure Aufgabe das Befreien aller acht Schreine der Tugenden von den Gargoyles. Hierfür benötigt Ihr das Mantra und die Rune eines jeden Schreins, welche Ihr in der Stadt erhaltet, die sich der jeweiligen Tugend gewidmet hat.

Sobald Ihr diese beiden Dinge besitzt, ist es ein Leichtes den Schrein zu befreien.

Zunächst müsst Ihr alle fünf Schreine auf dem Festland befreien, da die verfügbaren Schiffe wegen der angespannten Situation vorher nicht freigegeben werden können, wie Euch Arty, der Schiffbauer bestätigen wird.

Da Euer Abenteuer in Britain, der Stadt des Mitgefühls beginnt, und Euch Lord British zuvor schon sagte, dass die Stadtoberen Euch zu den jeweiligen Runen und Mantras weiterhelfen können, geht in das Rathaus und wendet Euch an Lord Tholden, den Schatzkanzler. Er lässt Euch wissen, dass die Barden des Konservatoriums gleich gegenüber über beides, Mantra und Runenstein verfügen.

Dort sprecht mit Kenneth und Nan, die das Mantra „MU“ gerne mit Euch teilen und weiter erklären, dass die junge Schülerin Ariana im Besitz der Rune ist. Das kleine Mädchen wird Euch die Rune jedoch nicht ohne Erlaubnis ihrer Mutter überlassen. Daher sucht daraufhin Anya im Wirtshaus ‚Zum Blauen Eber‘ auf und bittet sie um Erlaubnis.

Nun kehrt zurück nach Cove und benutzt den Runenstein nahe dem Schrein um das Kraftfeld aufzulösen und den Schrein zu befreien. Nehmt den Mondstein auf dem Schrein an Euch und benutzt ihn um die Mondpforte von Britain wieder instand zu setzen (Behaltet danach den Stein bei Euch!).

Informiert Lord British über Euren Erfolg.

Gerechtigkeit



Karte von Yew - Legende

1. Gefängnis
2. Kasernenturm
3. Wirtshaus
4. Rat der Druiden
5. Lenoras Haus
6. Schmied
7. Ausstatter
8. Schneider
9. Mondpforte

Vom Erfolg beflügelt wendet Ihr Yew, der Heimstatt der Gerechtigkeit, zu. Zudem liegt es Britain am nächsten. Gebt aber Acht, stets auf dem Weg zu bleiben: der Wald dort ist bevölkert von lauernden Kreaturen, die Euch nur zu gerne zu fassen bekämen.

In Yew angekommen geht sofort zur Bürgermeisterin Lenora und fragt sie nach der Rune und dem Mantra. Bereitwillig nennt sie Euch das Mantra der Gerechtigkeit "BEH" (obschon sie sich wundert, dass Ihr dieses vergessen zu haben scheint), muss Euch aber zu ihrem Bedauern kundtun, dass der Dieb Boskin die Rune aus dem Grab des vormaligen Bürgermeisters gestohlen hat. Obgleich er gefangen genommen und festgesetzt wurde, ist die Rune selbst verschwunden geblieben.

Dies macht Euch Eure Aufgabe natürlich nicht leichter. Versucht mit Boskin zu sprechen, welcher im Hochsicherheitstrakt des Gefängnisses untergebracht ist. Das geht jedoch auch nicht ohne weiteres, da Euch der Aufseher Pridgarm nicht ohne ein Genehmigungsschreiben der Bürgermeisterin zu dem Dieb vorlassen will. Nachdem Ihr selbiges von der Bürgermeisterin erhalten habt, nehmt den Schlüssel des Aufsehers und besucht Boskin. Dieser erzählt Euch eine traurige Geschichte über seine Gründe das Grab des vormaligen Bürgermeisters zu plündern.

Geht zu Lenora, welche seine Geschichte rundweg und mit guten Gründen als unrichtig abtut. Kehrt zurück zu Boskin, der dies nun auch zugeben wird, aber darauf besteht um die Sicherheit seiner Frau Ibbie und seiner Tochter Jessa besorgt zu sein. Ein nochmaliges Gespräch mit Lenora bringt keinen Erfolg, wendet Euch daher an Ibbie und Jessa, welche Ihr auf einem Feld westlich von Utomos Schmiede findet. Danach spricht mit der Druidin mit einem violetten Umhang: Riona. Sie sagt Euch zu, sich des Problems anzunehmen. Mit dieser Kunde spricht erneut mit Boskin, der Euch daraufhin verrät, dass Witton die Rune an sich genommen hat, der sich Euch danach auch aushändigen wird.

Wenngleich Ihr nun alles Notwendige für das Befreien des Schreins beisammen habt, hört Euch zunächst noch Wittons Geschichte über Lenora an. Sprecht danach mit den Gefangenen Essian, Strom und vor allem Taliesin, dem Druiden. Danach spricht nochmals mit Riona bevor Ihr Euch

ein letztes Mal an Lenora wendet. Endlich sieht sie ein, dass sie in ihrem Kummer über den Verlust ihres Vorgängers und großen Vorbilds, den Pfad der Gerechtigkeit aus den Augen verloren hat und lässt alle fälschlich inhaftierten Gefangenen frei (Danach könnt Ihr nochmals mit allen Betroffenen sprechen, um ihre Sicht der Dinge zu erfahren). Wenn dies alles erledigt ist, gebt Pridgarm den Schlüssel zurück.

Nun begeht Euch zum Schrein der Gerechtigkeit. Dieser wird von Gargoyles bewacht, nehmt Euch also in Acht, wenn Ihr sie im Kampfe stellt. Dann benutzt die Rune um den Schrein zu befreien und nehmt den Mondstein an Euch. Diesen benutzt Ihr um die Mondpforte von Yew zu reparieren.

Versäumt es nicht, Lord British Euren Erfolg kund zu tun.

Spiritualität



Karte von Skara Brae - Legende

1. Wirtshaus/Herberge
2. Weinkellerei
3. Heiler
4. Stadthalle
5. Marneys Haus
6. Mondpforte
7. Horances Turm

Skara Brae, die Stadt der Spiritualität ist Euer nächstes Ziel. Sie ist leicht zu erreichen, so lange Ihr auf dem Weg durch den Geisterwald immer auf dem Pfad bleibt.

Wenn Ihr Bürgermeister Trenton aufsucht, eröffnet Euch dieser schlechte Nachrichten: der Bewahrer des Runenstein, Quenton, wurde unter mysteriösen Umständen getötet und die Rune scheint verloren. Was das Mantra anbetrifft, so empfiehlt er Euch mehr zu lesen. Sucht in der Stadt nach dem Buch der Spiritualität, welches Euch das Mantra „OM“ verrät. Exemplare des Buchs finden sich bei Trenton daheim und in der Herberge ‚Der Spukende Gasthof‘.

An die Rune zu gelangen ist ein wenig schwieriger. Zunächst spricht mit Yorl, Quentons bestem Freund, über den verbliebenen Bewahrer der Rune. Dann sucht Marney, Quentons Tochter, auf, und spricht mit ihr über das Gedicht, in welchem ein Korb erwähnt wird. Wenn Ihr diesen ihr gegenüber erwähnt, fällt ihr ein, dass sie einen solchen in ihrer Truhe aufbewahrt und gestattet Euch diese nach der Rune zu durchsuchen. Nehmt die Rune an Euch und versprecht sie zurück zu bringen, wenn Ihr sie nicht mehr länger benötigt.

Hinweis: Ihr müsst den Tempel der Jugendlichen befreit haben, bevor Ihr dies tun könnt.

Den Schrein selbst aufzusuchen ist eine ganz eigene Sache, da sich dieser in der ätherischen Leere befindet und Euer Auge des Mondes den Schrein als Sprungpunkt noch nicht kennt. Um dorthin zu gelangen, benötigt Ihr mindestens zwei funktionierende Mondpforten. Dann betretet eine der Pforten genau um Mitternacht. Diese führt Euch dann auf direktem Wege zum Schrein der Spiritualität.

Der Schrein ist nicht bewacht, sodass Ihr ihn gleich befreien und den Mondstein an Euch nehmen könnt. Auch hier gilt es wieder die entsprechende Mondpforte nutzbar zu machen und Lord British von Eurem Erfolg zu berichten.

Opfermat



Karte von Minoc - Legende

1. Sägeühle
2. Wirtshaus/Herberge
3. Gilde der Kunsthandwerker
4. Uhrmacher
5. Stadthalle
6. Schmied
7. Glasbläser
8. Korbflechter
9. Ausstatter
10. Hafen
11. Mondpforte

Nach Minoc, der Stadt des Opfermuts, reist Ihr von Cove aus recht sicher. Bleibt immer auf dem Weg und nur Kopfloze werden versuchen, Euch das Leben schwer zu machen. Die Straße zu verlassen endet meist in unerfreulichen Begegnungen mit Banditen und Schnappfeuer.

In Minoc angekommen, wendet Euch an die Bürgermeisterin Isabella. Sie nennt Euch Selganor von der Gilde der Kunsthandwerker als Runenträger und rät Euch die Heilerin Tara nach dem Mantra zu fragen. Besucht zuerst Tara um das Mantra "CAH" zu erlernen. Dann geht zur Gildenhalle und spricht mit Selganor. Er will Euch die Rune nur geben, wenn Ihr zunächst Mitglied der Gilde werdet. Hierfür fordert er Euch auf, ihm das Lied ‚Stones‘ fehlerfrei auf einer Panflöte vorzuspielen.

Um an eine Panflöte zu gelangen, benötigt Ihr Eibenholz aus Yew. Sucht hierfür den Holzfäller Ben nördlich von Yew auf. Bringt den Holzblock in die Sägeühle von Minoc zu Aaron um hieraus eine Planke schneiden zu lassen. Diese Planke gebt Ihr Julia, die aus dieser Planke eine Panflöte zu schnitzen vermag.

Nun spricht mit Gwenno, die Euch ebenso wie Julia begleiten sollte und lasst Euch von Ihr die Noten zu dem Lied ‚Stones‘ lehren. Übt das Lied so lange, bis Ihr es fehlerfrei könnt und spielt es dann Selganor vor. Er erhebt Euch zu einem Mitglied der Kunsthandwerkergilde und übergibt Euch die Rune.

Da Ihr nun Mantra und Rune besitzt, begeben Euch zum Schrein des Opfermuts weit im Osten in den Ödlanden. Dies bedeutet zugleich einen langen und beschwerlichen Marsch durch die unwirtlichen und gefährlichen Blutebenen. Versucht die Sumpfgebiete zu vermeiden und durchquert die Ebenen möglichst mittig, alles andere wäre für den Augenblick noch viel zu waghalsig.

Der Schrein wird von Gargoyles bewacht, also nutzt Eure beste Taktik sich ihrer zu entledigen, auch wenn es Euch das umgebende Terrain nicht allzu leicht macht. Danach befreit den Schrein mittels der Rune und nehmt den Mondstein an Euch. Damit repariert die Mondpforte vor den Toren Minocs und unterrichtet wiederum Euren König von Euren Taten.

Ein letzter Schrein auf dem Festland erwartet Euch noch.

Ehre

Die Belagerung von Trinsic



Karte von Paws - Legende

1. Wirtshaus 'Die Katzenhöhle'
2. Weber
3. Marissa, die Schneiderin
4. Näher
5. Herberge
6. Seilmacher
7. Stallungen
8. Windmühle
9. Molkerei
10. Wachposten

Der letzte verbliebene Schrein auf dem Festland steht nahe Trinsic, der Stadt der Ehre. Auf dem Weg dorthin kommt Ihr auch durch den beschaulichen Weiler Paws.

Dortselbst erfahrt Ihr in Gesprächen mit den Menschen von Paws, dass sich erst kürzlich eine Tragödie ereignete: eine Familie verlor bei einem Feuer in ihrem Haus ihr Leben. Obschon die Leute nicht sonderlich beliebt waren, geht man von einem Attentat der Gargoyles aus. Nehmt den Ort des Unglücks selbst in Augenschein, auch wenn Eure Gefährten Euch raten, sich lieber um die Spuren, welche nach Süden führen zu kümmern.

Sprecht auch mit dem Wachposten am südlichen Ende von Paws. Er wird Euch erzählen, dass es im Süden schlimm hergeht. Dies findet Ihr spätestens bestätigt, wenn Ihr auf die Blockade mit dazugehöriger Wache trifft, die den Weg zum Totenmoor versperrt.

Da dies alles doch recht beunruhigend ist, geht zu der kleinen Steinbrücke weiter westlich des Wachpostens. Dort empfängt Euch ein Wachsoldat, der Euch zum Anführer der dortigen Kompanie, Baden, führt. Er kann Euch endlich erklären, was tatsächlich vor sich geht: die Gargoyles haben einen Belagerungsring um die Stadt Trinsic herum gelegt und die Stadt eingeschlossen. Somit kann im Moment niemand hinein in oder heraus aus der Stadt.

Das macht die Befreiung des Schreins für den Moment unmöglich.

Glücklicherweise hat Baden bereits einen Plan, wie die Belagerung durchbrochen werden kann. Hierfür wird jedoch die Mondpforte von Trinsic benötigt, die derzeit noch außer Funktion ist, um mithilfe dieser gleichzeitig von zwei Seiten aus angreifen zu können. Kehrt zurück zum Schloss und eröffnet Eurem Freund Geoffrey was Baden plant und dann kehrt zu ihm zurück.

Nun müsst Ihr in die Stadt gelangen und dort jeden Bewohner von Badens Plan erzählen und ebenso die Mondpforte reparieren, so dass Geoffreys Männer zu Hilfe kommen können. Baden wird Euch des Nachts unsichtbar machen und Euch auftragen an den Mauern der Stadt nach einem Seil zu suchen, an dem Ihr über die Stadtmauern gelangen könnt.

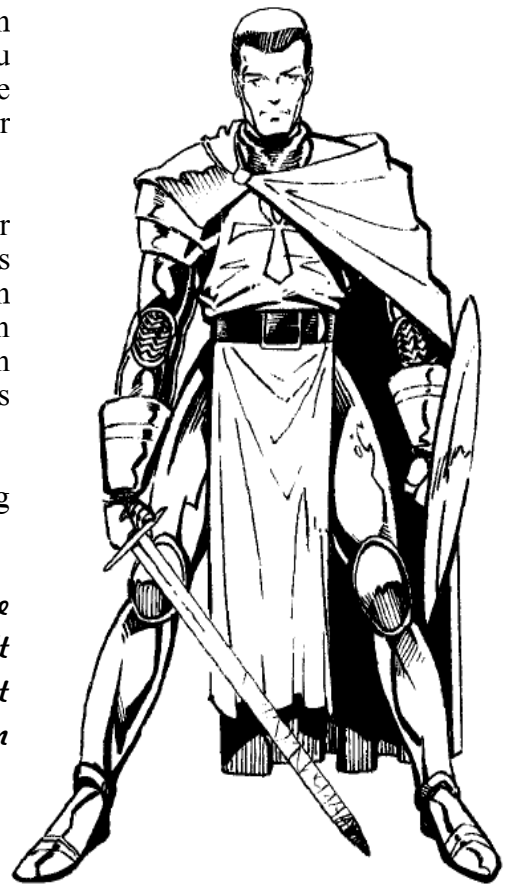
Nun wendet Euch nach Süden, aber achtet darauf, dass niemand aus der Reihe tanzt und auch, dass Ihr in friedfertiger Stimmung sein. Mit gezogenen Schwertern lässt sich nur schwerlich schleichen. Sobald Ihr das südliche Ende des Sumpfes erreicht, seht Ihr das ganze Ausmaß der Belagerung. Die Gargoyles werden sofort Alarm schlagen, wenn sie Euch bemerken, so gilt es nun einen Weg durch ihre Reihen hindurch zu finden, welcher Euch unbemerkt bis an die Stadtmauer heran führt.

Ihr findet das herab hängende Seil in der nordöstlichen Ecke der Mauer. Klettert daran hoch, um in die Stadt zu gelangen (Solltet Ihr entdeckt werden, werden die Einwohner von Trinsic das Seil sofort wieder hinaufziehen).

Der erfolgversprechendste Ansatz durch die Reihen der Gargoyles zu gelangen ist wahrscheinlich jener durch das Totenmoor. Geht am westlichen Ende des Moors gen Süden bis Ihr auf die Gargoyles trefft. Dort wendet Euch schnell nach Westen bevor sie Euch bemerken. Danach geht zwischen zwei der Patrouillen wieder nach Süden bis Ihr das Stadttor von Trinsic erreicht.

Von dort aus schleicht Euch dicht an der Mauer entlang bis zur nordöstlichen Ecke.

Ein etwas skrupelloser Avatar könnte natürlich einige der die Stadt belagernden Gargoyles töten, bevor er mit Baden spricht und unsichtbar gemacht wird. Probiert dies aus, wenn vorsichtiges Schleichen nicht zu Euren Stärken zählt.



Das Aufbrechen der Belagerung



Karte von Trinsic - Legende

1. Kasernenturm
2. Wirtshaus
3. Herberge
4. Hafen
5. Schmied
6. Haus des Bürgermeisters
7. Bastion
8. Heiler
9. Stallungen
10. Mondpforte
11. Schrein der Ehre

Wenn Ihr schließlich auf den Mauern der Stadt steht, verweilt nicht zu lange ob des großartigen Ausblicks, sondern sprecht sogleich mit allen Einwohnern und erzählt ihnen von dem Plan und dem bevorstehenden Angriff, so dass sie bereit sind.

Unter anderem werdet Ihr dort auch Bürgermeister Whatsaber begegnen. Erzählt auch ihm von dem Plan, versäumt jedoch nicht ihn auch nach dem Mantra und der Rune zu befragen. Das Mantra "SUMM" wird er Euch nennen und zudem erklären, dass Ihr die Rune auf einem Podest in der Stadtmitte findet. Dort könnt Ihr sie an Euch nehmen.

Euer dringlichstes Problem für den Moment ist sicherzustellen, dass Ihr wirklich jeden Einwohner von Trinsic persönlich von Bandes Plan unterrichtet. Hierfür gilt es die unterschiedlichen Tagesabläufe und Schlafzeiten zu beachten. Macht Euch also auf einen etwas längeren Aufenthalt innerhalb der Stadtmauern gefasst, und vergesst dabei nicht, auch im Kellergeschoss des Kasernenturms nach Menschen Ausschau zu halten.

Während Ihr in Trinsic seid, mag dies eine gute Möglichkeit sein, Eure Nahrungsvorräte aufzustocken. Die dort vorhandenen Vorräte werden nach einer Weile immer wieder aufgestockt und es ist Euch gestattet, zu nehmen, was Ihr benötigt.

Wenn Ihr glaubt, allen Einwohnern Bescheid gegeben zu haben, sucht nochmals den Bürgermeister auf. Er wird Euch sagen, ob Ihr vielleicht doch jemanden übersehen habt. Schließlich könnt Ihr das Auge der Monde benutzen, um die Stadt zu verlassen und abermals zu Baden zurückkehren, um die letzte Phase seines Plans zu starten.

Baden wird Euch nun verraten, dass der Angriff stattfinden wird, sobald die Mondpforte der Stadt wieder in Funktion ist. Dies bedeutet auch, dass Ihr derjenige seid, der sie instand setzen muss, um Geoffreys Männern den Angriff von der Südseite aus zu ermöglichen, während Baden und die Einwohner von Trinsic die Gargoyles auf der Nordseite in die Zange nehmen.

Da Ihr sicher nicht den Gargoylehorden, die die Stadt belagern in die Arme laufen wollt, geht an der Westküste des Festlands herunter nach Süden zum Schrein der Ehre. Die Gargoyles, die den Schrein bewachen müssen außer Gefecht gesetzt werden, bevor Ihr den Schrein befreien und den Mondstein an Euch nehmen könnt.

Das war überraschend einfach, aber es ist auch noch nicht vorüber.

Der schwierigere Teil ist zu der Mondpforte zu gelangen. Am einfachsten und schnellsten geht es, wenn Ihr von den Unsichtbarkeitstränken nehmt, die Baden Euch gab, und dann durch den See hindurch auf direktem Weg zu der Mondpforte zu laufen. Dort angekommen werdet Ihr natürlich entdeckt werden. Die wenigen Gargoyles, die Euch bemerken könnt Ihr jedoch leicht bezwingen.

Bevor Ihr nun die Mondpforte repariert solltet Ihr jedoch zunächst noch ein paar der Gargoyles auf dem erhöhten Weg Richtung Osten und Stadttor aus dem Weg räumen um den Gegenangriff von Geoffreys Männern bereits im Vorfeld zu unterstützen.

Nachdem dies erledigt ist, stellt Eure angegriffene Gesundheit wieder vollständig her und dann nutzt den Mondstein um die Pforte wieder funktionsfähig zu machen.

Viele Soldaten werden sogleich aus der Mondpforte hinaus stürmen und versuchen das Südtor von Trinsic zu erreichen. Ihr schließt Euch ihnen an und ehe Ihr Euch verseht seid Ihr Teil einer blutigen Schlacht vor den Toren der Stadt. Benutzt Eure Bögen und Armbrüste um zuerst die fliegenden Gargoyles den Garaus zu machen, da sie den größten Schaden anzurichten vermögen und die flügellosen Gargoyles zudem von Euren verbündeten Soldaten in Schach gehalten werden. Danach eröffnet das Feuer auch auf die verbliebenen Bodentruppen.

Wenn alles nach Plan verläuft sollten die Gargoyles besiegt werden und Baden wird Euch für Eure Unterstützung seinen Dank aussprechen.

Vergesst nicht, alle verbliebene Beute einzusammeln. Die Waffen der Gargoyles werden gerne angekauft. Die Rüstungen und Schilde der gefallenen Verbündeten ebenso; diese können jedoch nur an Händler ohne Skrupel verkauft werden. Vielleicht wäre hierfür Buccaneer's Den der rechte Ort...

Erholt Euch von der schweren Schlacht bevor Ihr nach Paws zurückkehrt. Dort entdeckt Shamino bei genauerer Untersuchung der niedergebrannten Ruine, dass der Tod der Familie ein tragisches Unglück ohne Fremdverschulden war. Leider schenken Euch die Menschen von Paws Euch keinen rechten Glauben, so dass sie sich weiter vor einem nicht stattgefundenen Angriff der Gargoyles ängstigen.

Schlussendlich unterrichtet Lord British auch von der Befreiung des letzten Schreins auf dem Festland.



Tapferkeit



Karte von Jhelom - Legende

1. Wirtshaus
2. Hafen
3. Übungsplatz
4. Stadthalle
5. Schmied
6. Herberge
7. Mondpforte
8. Schrein der Tapferkeit

Nun, da alle Schreine auf dem Festland befreit sind, ist es Arty endlich erlaubt Euch ein Schiff zu verkaufen. Erwerbt die entsprechende Eignerurkunde und setzt Segel zu den verbliebenen Schreinen.

Eure erste Anlaufstelle sollte Jhelom, die Stadt der Tapferkeit sein. Solltet Ihr eine andere Vorgehensweise bevorzugen, sucht Euch aus diesen Aufzeichnungen die entsprechende Stelle heraus. Nach Jhelom müsst Ihr in Begleitung von Sherry der Maus reisen, da Ihr ihre Hilfe bei der Beschaffung der Rune benötigen werdet. Ihr findet sie im Schloss von Lord British und sie wird Euch mit Freuden begleiten, so lange Ihr ihr ein Stück Käse als Zeichen des guten Willens mitbringt. Käse könnt Ihr im Schloss finden, oder bei Übermon in Paws erwerben, wenn Ihr zuvor schon selbst alles aufgegessen habt. Gebt gut Acht auf sie: sie ist sehr schwach.

In Jhelom angekommen fragt den Bürgermeister, Zellivan, nach der Rune und dem Mantra der Tapferkeit. Leider besitzt er keines von beiden. Die Rune sollte in der Obhut von Nomaan dem Schmied sein, aber eine Ratte hat sie ihm gestohlen. Das dazu gehörige Mantra kennt er nicht.

Sucht Culham, den Barden im Wirtshaus ‚Schwert & Pulverfass‘ auf und hört Euch seine Lieder an. Aus diesen könnt Ihr lernen, dass das Mantra "RA" lautet. Danach seid ihr bereits an der richtigen Stelle, um Euch um den Verbleib der Rune zu kümmern.

Nomaan und Jerris können Euch weitere Informationen über das Rattenloch geben, in welchem die Rune verschwand, wenn sie im Wirtshaus zugegen sind. Das Mädchen, dass dort kellnert, Lyssandra, gibt Euch den entscheidenden Hinweis, dass Sherry womöglich winzig genug sei in dem Rattenloch nach der Rune zu suchen.

Da Ihr nun wisst, was Ihr zu tun habt, bittet Sherry für Euch in dem Rattenloch nach der Rune zu schauen, und sie nach Möglichkeit zu Euch zu bringen. Das Loch findet sich in der nach Norden zugewandten Wand, hinter dem Cembalo. Vergesst nicht die Rune an Euch zu nehmen, die Sherry aus dem Loch heraus geschleppt hat.

An dieser Stelle möchtet Ihr Sherry vielleicht in das Schloss ihres Freundes Lord British entlassen, da sie bei den bevorstehenden Konfrontation ob ihrer schwachen Konstitution womöglich hinderlich sein könnte. Wie auch immer Ihr euch entscheidet: Ihr könnt nun wieder Segel setzen zu dem kleinen Eiland im Südosten von Jhelom.

Dort findet Ihr den Schrein der Tapferkeit von Gargoyles bewacht. Diese zu besiegen ist wegen der hierfür ungünstigen Lage des Schreins auf einem Berg etwas schwieriger als andere, sollte für einen tapferen Recken wie Euch jedoch zu schaffen sein. Benutzt den Runenstein um den Schrein zu befreien und den Mondstein an Euch nehmen zu können.

Danach segelt zurück nach Jhelom um die dortige Mondpforte zu reparieren, bevor Ihr Lord British die frohe Kunde überbringt.

Ehrlichkeit

Sich in der Stadt Umhören



Karte von Moonglow - Legende

1. Stadthalle
2. Wirtshaus/Herberge
3. Penumbras Haus
4. Reagenzien-Händler
5. Schneider
6. Mondpforte

Nun kehrt zurück zu Eurem Schiff und wendet Euch Moonglow, der Stadt der Ehrlichkeit zu. Auch das Lyzeum findet sich im Norden dieser Insel, das aber hat Zeit für später. Für den Augenblick habt Ihr andere Prioritäten.

Nach Eurer Ankunft geht sogleich in die Stadthalle nahe dem Stadttor und sprecht mit Bürgermeister Aganar über die Rune. Er erzählt Euch, dass die Rune in Besitz von Beyvin, dem Gefährten von Penumbra ist. Über das Mantra kann Euch der Bürgermeister leider nichts erzählen. Geht zum Haus von Penumbra, welches zum größten Teil im unter der Erde liegt. Sie ist sehr auf ihre Privatsphäre bedacht, daher müsst Ihr Euch zunächst mit verschiedenen magischen Feldern herum schlagen, welche Euch den Weg versperren.

Nachdem Ihr die magischen Felder erfolgreich überwunden habt und mit Penumbra sprecht, erfahrt Ihr einen möglichen Grund, dafür, dass sie sich so zurückgezogen hat: Beyvin wurde in einer Schlägerei in einer Schenke getötet, als er zu ehrlich war zu den falschen Leuten.

Nur die Rune müsst Ihr nun immer noch finden. Sprecht mit Beyvins Cousin Manrel und versprecht ihm Blumen auf das Grab seines Verwandten zu bringen. Dafür überlässt er Euch gerne den Schlüssel zur Krypta. Beides müsst Ihr bei Euch tragen bevor Ihr Euch aufmacht die Grabgewölbe zu erkunden.

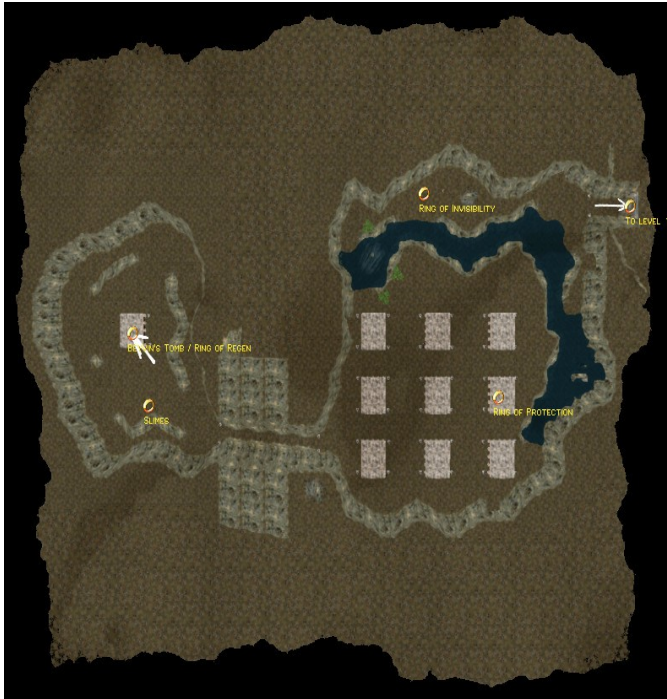
Die Grabgewölbe

Die Untoten, die Euch hier begegnen, stellen kein großes Hindernis für Euch dar, aber die Gewölbe sind zudem bevölkert von Unmengen von Säureschnecken und giftigen Schleimen. Diese tötet am besten aus sicherer Entfernung und bringt ausreichend Tränke gegen Vergiftungen mit Euch herunter.



Die Karte der Ebene 1 befindet sich in dem Raum direkt nördlich des Eingangs vom Wirtshaus aus. Die Tür zur zweiten Ebene findet Ihr in der nordöstlichen Ecke des Rundgangs. Gebt gut Acht: sie ist schwer zu entdecken. Um sie zu öffnen benötigt Ihr einen Schlüssel, den Ihr in den Grabgewölben selbst, gleich nördlich der Stufen hinab zu Ebene 2 findet.

Westen der Gewölbe. Ihr wollt also vielleicht ein paar leere Flaschen zur Hand haben.



Ebene 2

Diese Ebene ist gradliniger und überschaubarer spielbar als die darüber liegende.

Es gibt viele Schleime hier, insbesondere in der Nähe von Beyvins Grab. Bewegt Euch daher mit Vorsicht.

Benutzt vorzugsweise Fernkampfwaffen gegen die Schleime um eine Zersetzung Eurer Rüstungsteile durch Säureangriffe zu vermeiden. Ein zweiter Ring der Protektion kann in dem auf der Karte markierten Grab gefunden werden, ein Ring der Unsichtbarkeit findet sich nahe dem Grab von Beyvin.

Die meisten der Gräber dort sind leer und der Verwendung von Dietrichen oder Reagenzien nicht wert.

Benutzt Manrels Schlüssel um das Grab von Beyvin betreten zu können und die Druckplatte um die Narzissen darauf abzulegen.

Ebene 3

Für diese Ebene ist keine Karte verfügbar, aber die Vorgehensweise liegt auf der Hand. Es gibt eine kleine Quelle gleich eingangs der Ebene und wenn Ihr die Stufen hinabsteigt, nehmt Euch in Acht vor drei sehr machtvollen Fallen, welche die erste Türe dieser Ebene schützen. Sie können Euch oder Eure Gefährten leicht das Leben kosten.

Habt Ihr die Fallen überstanden erwartet Euch zur Belohnung eine große Beute.

Den offen herum liegenden magischen Schild nehmt Ihr sogleich an Euch. Ein weiterer Ring der Protektion findet Ihr im Raum zu Eurer Rechten. Die magische Quelle in diesem Raum bewahrt Euch vor Schaden. Wenn Ihr noch leere Trankflaschen bei Euch tragt, nutzt sie hier. Im letzten Raum schließlich findet Ihr die Rune der Ehrlichkeit, einen weiteren magischen Ring und in den Truhen Karten zum zur zweiten Ebene der Grabgewölbe, ebenso wie eine Karte zur zweiten Ebene zu Deceit, dem Verlies der Täuschung.

Nun begeht Euch zurück nach Moonglow und vergesst nicht Manrel seinen Schlüssel zurückzugeben, bevor Ihr Euch auf den Weg nach Dagger Eiland macht. Wie die vorherigen Male auch, tötet die Gargoyles, die den Schrein bewachen, befreit ihn und nehmt den Mondstein an Euch.

Kehrt zurück nach Moonglow und repariert die Mondpforte, bevor Ihr Lord British von Euren Taten unterrichtet.

Nun, da Ihr die besten Schreine für einen Stufenaufstieg befreit habt, steht der Höherstufung von Euch und Euren Gefährten nichts mehr im Wege.

Bescheidenheit



Karte von New Magincia - Legende

1. Stadthalle
2. Charlotte, die Weberin
3. Wirtshaus/Herberge
4. Bauernhof
5. Mondpforte

Setzt die Segel nach New Magincia, der Stadt der Bescheidenheit: schließlich erwartet Euch nur noch ein letzter Schrein darauf, von Euch befreit zu werden.

An der Anlegestelle angekommen, begeben Euch sogleich in die Stadthalle und sprecht mit Bürgermeister Antonio über die Rune und das Mantra. Er wird Euch die Rune jedoch erst geben, wenn Ihr sein kleines Rätsel gelöst habt und ihm sagen könnt, wer der wahrhaft bescheidenste Mensch von ganz New Magincia ist.

Nachdem Ihr mit den Bewohnern der Insel gesprochen habt, sprecht auch mit Conor an der südlichen Anlegestelle, der darauf bestehen wird NICHT die bescheidenste Person zu sein. Zudem kann er Euch das Mantra "LUM" nennen. Kehrt zurück zu Antonio und sagt ihm Conor sei der Bescheidenste von allen um auch an die Rune zu gelangen.

Nach den ganzen Strapazen, die Ihr zuvor für die Erlangung der Runen auf Euch nehmen musstet, war dies zur Abwechslung angenehmer leicht. Begeben Euch also sogleich zum Schrein, an der Nordseite der Insel des Avatars. Diese Insel ist ein gefährliches Pflaster, daher begeben Euch auf direktem Wege zu dem Schrein, tötet die Gargoyles, befreit den Schrein mit der Rune und nehmt den Mondstein.

Danach segelt zurück nach New Magincia um die Mondpforte zu reparieren und berichtet Lord British, dass alle acht Schreine endlich wieder in britannischer Hand sind und alle Mondpforten wieder funktionieren.



Die Silbertafel

Ein Eigenartiges Buch



Karte des Lyzeums - Legende

1. Das Lyzeum
2. Heiler Dragoth
3. Kellerraum mit Pulverfässern
4. Xiao
5. Adepten-Türme
6. Observatorium
7. Charlottes Kate

Nun, da Ihr das Problem der Schreine erfolgreich gelöst und die Gargyoles wieder aus Britannia heraus gezwungen habt, wird es Zeit sich um das eigenartige Buch zu kümmern, dass Ihr anfangs den Händen der Gargyoles entrissen habt, als sie Euch gefangen nahmen.

Reist zum Lyzeum und sprecht mit Mariah. Sie wird sogleich die Schrift wiedererkennen, aber leider wurde die silberne Übersetzungstafel auf dem Weg zu ihr beschädigt und sie kann das Buch nicht vollständig übersetzen ohne die fehlende Hälfte der Tafel.

Nehmt das Fragment der Silbertafel in ihrem Zimmer an Euch und macht Euch auf den Weg zu Zoltan, dem Zigeuner, der ihr das Bruchstück der Tafel gebracht hatte.

Bevor Ihr geht, werft aber noch einen Blick ins Lyzeum: dort finden sich eine Menge guter Bücher und wertvolle Ausrüstung. Es steht Euch selbstverständlich frei, dies auch schon früher zu machen.

Benutzt den Zigeuner-Kalender um herauszufinden, wo sich die Gruppe um Zoltan gerade aufhält und sucht ihn auf. Wie sich herausstellt, hat Captain Johne ihm vor einigen Jahren aufgetragen, die Silbertafel zu Mariah zu bringen, aber die Piratenmeute unter Captain Hawkins hatte Zoltan aufgelauert und angegriffen. Dabei zerbrach die Tafel in zwei Hälften, so dass der andere Teil bei den Piraten verblieb.

Wenn Ihr eine Übersetzung haben wollt, müsst Ihr die andere Hälfte von den Piraten wieder beschaffen.

Eintritt in die Gilde



Karte von Buccaneer's Den - Legende

1. Schmied
2. Wirtshaus/Herberge
3. Hafen
4. Ausstatter Budo
5. Eingang zur Höhle des Seeräubers

Buccaneer's Den ist die logische Wahl für Piraten und anderes Gesindel, also fragt dort nach. Homer ist derjenige mit dem Ihr sprechen wollt und er berichtet Euch frank und frei, dass seine Mannschaft es war, die Hawkins getötet hat, mehr aber will er Euch nicht verraten so lange Ihr nicht Mitglied der Diebesgilde geworden seid und schickt Euch daher zu Budo, dem Gildemeister.

Budo trägt Euch auf, die Diebin Phoenix nun 'in Rente zu schicken' bevor er Euch gestatten kann, Mitglied der Gilde zu werden, da die Anzahl der aktiven Mitglieder auf die Anzahl der vorhandenen Gürtel beschränkt ist, sollt Ihr entsprechend Phoenix ihren Gürtel abnehmen. Er fügt hinzu, dass sie ihre Zelte in den Abwasserkanälen unterhalb von Britain aufgeschlagen hat. Kehrt zurück nach Britain und begeben Euch von dort aus in die Kanalisation.



Ebene 1

Ihr beginnt die Erforschung der Abwasserkanäle durch den Zugang im Vorratsraum des Schlosses. Gleich zu Beginn lest Ihr das Notizbuch der Wache, welche von einer teuflischen Kreatur in der Kanalisation berichtet. Setzt Euren Weg dennoch fort und durchsucht unterwegs jede Zelle und jeden Behälter. Eure einzigen Gegner im Moment sind niedere Monster wie Ratten und Kobolde.

Im nördlichen Teil werdet Ihr schließlich eine Tür finden, die sich mit normalen Mitteln nicht öffnen lässt. Hierfür benötigt Ihr den schwarzen Edelstein aus dem Baumstumpf außerhalb des Schlosses. Dahinter erwartet Euch der „Bösartige alte Mann“. Seid gewarnt, dass er immun gegen

jede Art von physischer Gewalt ist, eine Unmenge an Treffern einstecken kann und Euch mit der Bewegung seines kleinen Fingers zu töten vermag. Er ist jedoch nicht gefeit gegen magische Angriffe, also benutzt Angriffszauber bis er endlich tot ist und vergesst nicht alle Gegenstände in seinem Raum einzusammeln, bevor Ihr weiterzieht. Seine Truhen lassen sich nur mit den bisher nutzlos scheinenden Schlüsseln aus den Verliesen öffnen und die Beute ist wahrlich eindrucksvoll.

Wenn Ihr weiter geht, solltet Ihr bald auf den Übergang zur nächsten Ebene stoßen, zunächst jedoch stattdessen dem Unterschlupf der „Unteren Abscheulichkeit“ noch einen Besuch ab. Es ist ein Lich und wenn Ihr im Besitz des Sturmcapes seid, sollte es ein Leichtes sein ihn zu besiegen. Seine Räume beherbergen eine Menge guter Ausrüstung und anderer Gegenstände, unter anderem eine Magische Rüstung sowie einen Ring der Protektion. Wendet Euch nun der zweiten Ebene zu.



Ebene 2

Geht geradeaus bis Ihr auf den Zellentrakt 2 stößt. Durchsucht ihn ebenso gründlich wie den ersten. Wenn Ihr fertig seid, verlasst die Kanäle in Richtung der sich anschließenden Höhlen und folgt dem Weg bis Ihr an Wasser und dessen unfreundliche Bewohner gelangt. Die Seeschlangen hätten Euch in Stück gerissen, wenn Ihr ihnen früher begegnet wäret, jetzt aber solltet Ihr fertig werden mit ihnen.

Folgt dem Fluss, mit einer kurzen Unterbrechung über Land, bis Ihr den Übergang zu Ebene 3 findet.

Nehmt Euch vor den Kopflösen in Acht. Alleine mögen sie schwach sein, aber hier unten gibt es ganze Horden von Ihnen.



Ebene 3

Auf dieser Ebene werdet Ihr belohnt werden. Zunächst geht durch die engen Höhlengänge bis Ihr den großen See erreicht. Betretet den falschen Teil des Sees und geht zu seinen südlichen Ufern, von wo aus Ihr einen Weg weiter nach Süden finden werdet. Dieser führt Euch zu der Behausung von Phoenix. Ihr könnt mit Ihr sprechen, aber wichtig ist es, Ihr ihren Gürtel zu stehlen. Sie trägt auch noch weitere interessante Dinge, die Ihr an Euch nehmen könnt, wenn Euch danach ist. Wenn dies erledigt ist, könnt Ihr gehen, aber es gibt noch mehr Beute zu machen.

Sucht Euch den anderen Ausgang aus dem See heraus, der nach Süden führt und folgt dem Pfad nach Norden über einen Wasserfall hinweg. Am nördlichen Ufer

gibt es eine Brücke zu einem großen befestigten Lager von Piraten. Derer findet Ihr hier zahlreich, aber sich durch ihre Reihen zu pflügen ist es wahrlich wert: das Lager ist voll bis unter das Dach mit guter Ausrüstung und Gegenständen. Unter anderem findet sich hier auch der Hut von Captain John, den Ihr mitnehmen und für ihn aufheben solltet.

Nun habt Ihr die Wahl diesen Ort entweder mittels des Auge der Monde zu verlassen und wieder Euer Schiff zu nutzen, oder Eure Erkundung hier selbst fortzuführen und weiter die Höhle des Seeräubers zu erkunden, welche am anderen Ende in Buccaneer's Den mündet. An dieser Stelle wird der Weg durch die Höhle beschrieben.

Die Höhle des Seeräubers



Ebene 1

Die Höhle des Seeräubers kann durch den Kellereingang von Budos Haus betreten werden. Von dem Kellerraum aus, geht weiter nach Norden und dann die große Treppe hinunter in die Höhle hinein.

Am Ende der Treppe angekommen wendet Euch gen Westen. Nördlich von hier findet Ihr ein Piratenlager. Dort finden sich verschiedene Reagenzien und kleinere Schätze. Um zu den Abwasserkanälen von Britain zu gelangen wendet Euch vom Piratenlager aus nach Osten. Der erste Ausgang im Osten führt Euch hinunter zu einer kleinen Höhle voller Spinnen auf der zweiten Ebene.

Weiter im Osten führt Euch ein weiterer Ausgang auf die zweite Ebene und auf direktem Weg in Britains Kanalisation.



Ebene 2

Auf der zweiten Ebene gibt es weit im Osten ein weiteres Lager der Piraten. Dort findet man einen magischen Helm und weitere kleinere Schätze.

In der südöstlichsten Ecke gibt es einen kleinen Eingang zu einer Höhle weiter südlich. Geht an einigen Dracheneier vorbei in einen Raum mit vier roten Lindwürmern. Es ist ein harter Kampf, aber wenn Ihr sie besiegt könnt Ihr neben einigen Erfahrungspunkten einen magischen Schild und einen Ring der Protektion einsammeln.

Geht weiter durch die Drachenhöhle hindurch zu einem großen See aus Lava mit einer kleinen Erhebung in seiner Mitte.

Die Insel ist leer und unbewohnt, also verschwendet nicht Eure Gesundheit für das Durchqueren der Lava.

Wie auch immer Ihr vorgeht, am Ende werdet Ihr Budo den Gürtel vorlegen können und Mitglied der Diebesgilde werden. Nun ist Homer auch gewillt weiter mit Euch zu sprechen und erklärt, dass sie nach der Ermordung Hawkins' dessen Schatz vergraben und die dazugehörige Karte in neun Teile zerteilt haben. Homer besitzt einen Teil dieser Karte und weiß die Einzelheiten dazu, wird aber nichts davon preisgeben, so lange Ihr ihm nicht die anderen Teile der Karte vorlegen könnt.

Leider erinnert er sich nur noch an die Namen von fünf Piraten, die damals dabei waren und von denen vier noch ein weiteres Teil der Karte haben sollten. Bezüglich der anderen Teile und weiterer Einzelheiten kann und wird er Euch nicht weiterhelfen.

Kartenteile und der Schatz

Nun liegt Euer weiteres Vorgehen auf der Hand: Ihr benötigt die Teile der Karte um an die Silbertafel heran zu kommen.

Da es sinnlos wäre, ziellos nach den Kartenteilen Ausschau zu halten, geht zunächst zu Sandy in Trinsic. Er war seinerzeit der Smutje auf Hakwins' Schiff, hat aber selbst keinen Teil der Karte abbekommen. Sandy ist jedoch willens Informationen, die er besitzt zu tauschen gegen ein frisches Drachenei aus dem Destard, dem Verlies der Furcht.

Andere Eier wird er nicht akzeptieren, da diese verdorben und somit ungenießbar sind, so dass Ihr keine andere Wahl habt..

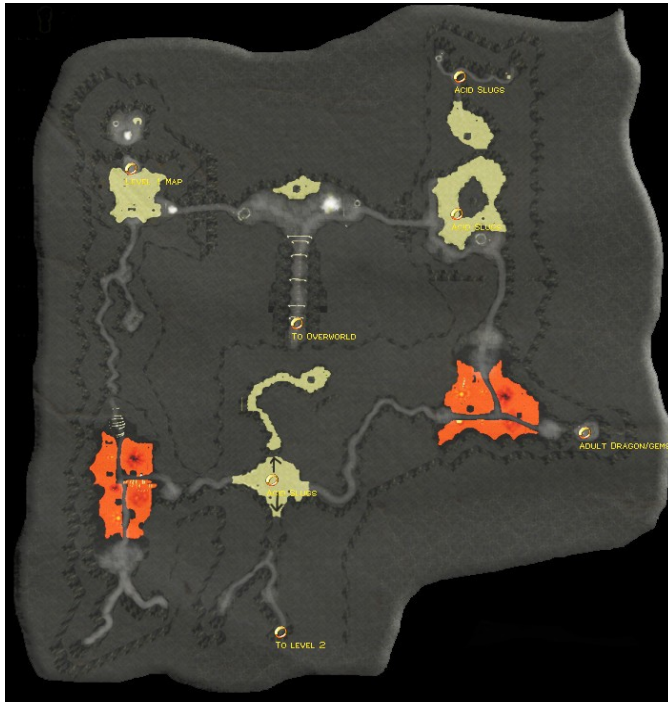
Destard

Destard liegt westlich von Trinsic, ist überlaufen von Drachen und Lindwürmern und somit eine echte Herausforderung für Euch. Zudem gibt es dort viele Ecken und Wendungen und Sackgassen, so dass es ein leichtes ist sich dort zu verlaufen.

Neben den schon genannten Dracheneiern, die Ihr hier für Sandy holen müsst, ist in diesem Verlies einer der Ritter des Crux Ansata verschollen, dessen Schild ihr bergen und zu Bürgermeister Zellivan von Jhelom bringen solltet, wenn Ihr plant, ein Mitglied in diesem ehrwürdigen Orden zu werden.

Zudem finden sich in diesem Verlies einige Alte Weiße Wurmdrachen, die es zu besiegen gilt. Dies ist im Nahkampf und mithilfe des Sturmcapes am ehesten ohne größere Verluste zu schaffen. Auch grüne Drachen gibt es, welche mit ihrem giftigen Atemdämpfen leicht Eure gesamte Gruppen zu vergiften mögen. Stellt also sicher ausreichend viele Entgiftungs- und Heilungstränke mit Euch zu führen.





Ebene 1

Folgt der Haupttreppe hinab in das Verlies und wendet Euch an deren Ende nach Westen. Dort ist eine weitere, kleine Treppe, die zu einem nebelverhangenen See führt. Hütet Euch vor der Unmenge giftiger Schnecken und Schleime dort.

Durchsucht den Rucksack des toten Körpers am nördlichen Ende des Sees nach der Karte der Ebene 1 des Verlieses. Nehmt dann den südlichen Ausgang, welcher Euch durch einen schmalen Korridor führt. Dort, folgt dem ersten Ausgang zu Eurer Rechten bis Ihr zu einer Brücke gelangt, die über die Lava hinweg führt. Nehmt die Brücke östlich von Euch aber nehmt Euch vor den vielen Lindwürmern in Acht, die Euch begegnen werden.

Wenn Ihr den nächsten See voller Säureschnecken erreicht, wendet Euch nach Süden, um zur zweiten Ebene zu gelangen.

Es gibt noch einige Schätze und ein paar Edelsteine in der südöstlichsten Ecke dieser Ebene, aber vielleicht sind sie den Aufwand nicht wert, da Ihr Euch hierfür mit einem Drachen, der die Schätze bewacht auseinandersetzen müsst.



Ebene 2

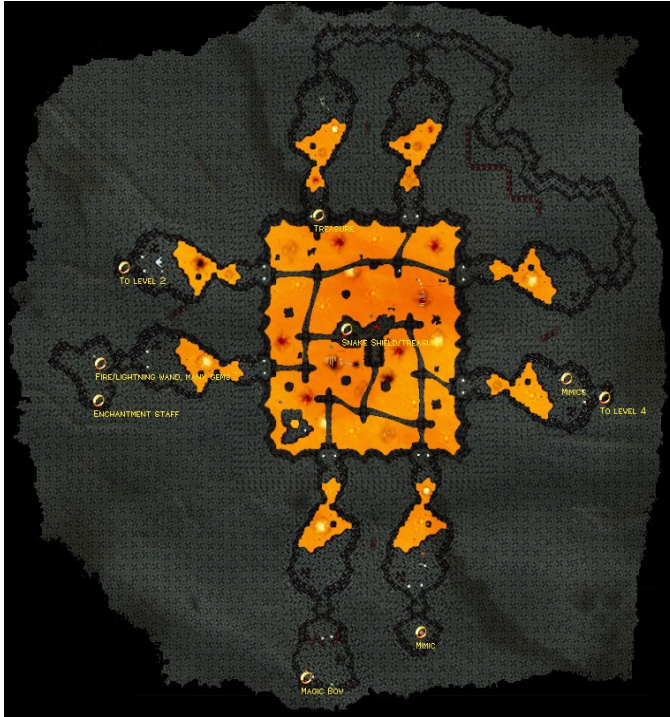
Die zweite Ebene ist recht schwierig, und es gibt hier viele Sackgassen ohne Schätze oder anderes Sehenswertes.

Wenn Ihr das Ende der Stufen erreicht habt, wendet Euch nach Osten und durchsucht den Körper, der den Schild der Tapferkeit hält, nach der Karte für die zweite Ebene. Es erwartet Euch hier eine harte Auseinandersetzung mit einem Drachen und einem grünen Lindwurm.

Geht nach Osten zu einem weiteren kleinen See. Dort geht weiter nach Osten bis ihr in einen mit Lava gefüllten Raum mit vier Ausgängen kommt. Die Ausgänge nach Süden und Westen sind lange Wege die in Sackgassen münden und sollten vermieden werden.

Wendet Euch abermals nach Osten. Wenn Ihr diesem Weg an einem weiteren Lavasee vorbei bis ans Ende folgt, findet Ihr eine Höhle mit zwei Drachen. Dort findet Ihr einen Ring der Regeneration und einen magischen Langbogen. Ebenso findet sich hier der Drachenschild des toten Kriegers, den Ihr für Zellivan in Jhelom benötigt, um Mitglied der Ritter des Crux Ansata zu werden.

Geht zurück und haltet Eure Augen offen nach einem schmalen Durchgang im Norden. Er ist schwer zu erkennen. Folgt ihm und kämpft Euch nach Süden über eine Brücke hinweg. Am Ende des Korridors erwartet Euch der erste Kampf mit einem Alten Weißen Wurmdrachen. Es ist ein zäher Bursche aber das Sturmcape verhindert das Schlimmste. Wahrt Euren Abstand und fegt ihn mit dem Todesblitz-Zauber hinweg.



Ebene 3

Ebene 3 wird dominiert von einem großen, in der Mitte gelegenen Lavasee, der von einigen Drachen bevölkert wird, welche Euch glücklicherweise nicht erreichen können. In der Mitte gibt es eine kleine Insel mit einigen menschlichen Überresten und einem Schlangenschild.

Die Karte zur Ebene 3 des Verlieses findet sich gleich am Eingang dieser Ebene. Ein magischer Langbogen wartet in einem Raum zum Südosten auf den glücklichen Finder und einige Edelsteine in einem Raum gerade südlich des Eingangs.

Der Übergang zur vierten Ebene liegt weit im Osten. Um dorthin zu gelangen, geht gleich am Anfang nach Osten bis zur ersten Weggabelung. Dort wendet Euch nach Süden um Euch fortan strikt östlich zu halten.

In der östlichsten Ecke des Gewölbes liegt der Eingang zu Ebene 4.



Ebene 4

In Ebene 4 erwarten Euch mehrere Alte Weiße Wurmdrachen. Wieder gibt es eine große Lavagrube in der Mitte dieser Ebene, durchsetzt von mehreren Steintürmen, die aus den Flammen aufragen. Drachen haben sich auf diesen Stelen, die durch schmale Steinbrücken miteinander verbunden sind, häuslich eingerichtet.

Wenn Ihr diese Ebene betretet seht Ihr nördlich von Euch eine große Treppe. Tatsächlich ist dies eine Sackgasse, die Euch nach einer gefühlten Ewigkeit zum Lagerplatz von drei oder vier Drachen führt. Zwar gibt es dort keine Schätze zu erbeuten, aber ein besonderer Drache namens ‚Grisu‘ hinterlässt Drachentartar, den Ihr vielleicht einsammeln wollt.

Ist dies nicht der Fall, wendet Euch stattdessen gleich nach Osten. Kurz vor dem Lavasee findet Ihr einen Ring der Regeneration und die Karte der dieser Ebene.

In der südöstlichen Ecke der Lavagrube wartet ein Alter Weißer Wurmdrache, der zudem von vier blauen Lindwürmern umgeben ist. Das Sturmcape scheint hier nutzlos zu sein, was den Kampf ungleich härter macht, da diese Kreaturen über wirklich machtvolle Zauber verfügen.

In der nordöstlichen Ecke des Lavasees gibt es einen schmalen Durchgang, der in einen Raum mit einem riesigen Weißen Wurmdrachen führt. Ihr könnt ihn töten, wenn Ihr wollt, und dann die Stufen im Norden nehmen. Folgt dem Durchgang zu einer ganzen Reihe von Lagerstätten von Drachen.

Hier gibt es einen großen Schatz zu bergen, inklusive einer kompletten magischen Ausrüstung (Helm, Schilde, Schwert und Rüstung), Ringe der Protektion, einige Dracheneier, Magische Langstöcke, Glasschwerter und Halsbergen mit Stacheln. Nehmt auf alle Fälle mehr als ein Drachenei und benutzt das Auge der Monde um nach Trinsic zurück zu kehren.

Ihr solltet wirklich mehr als nur ein Drachenei mit Euch nehmen. Nicht nur sind sie eine hervorragende Verpflegung, auch ist Sandy nicht der Einzige, der händeringend eines sucht: auch Shubin, der Koch aus Serpent's Hold, braucht ein Drachenei, und es kann Eurem Karma nur zugutekommen, wenn Ihr ihm eines überlasst.

Nachdem Ihr nun das Ei habt, das Sandy aus dem Verlies Destard benötigt, kehrt zurück zu ihm und beschließt den Handel. Natürlich druckst er herum und versucht die Nennung des letzten namens zu vermeiden. Kein Wunder, handelt es sich dabei immerhin um seinen Boss, Alastor Gordon.

Am Ende jedoch seid Ihr in Besitz aller acht Namen und sodann bereit diese Piraten und ihre Kartenstücke ausfindig zu machen.

Das Karteinteil von Alastor Gordon

Das erste Stück ist denkbar einfach, da Ihr bereits in Trinsic seid.

Ihr müsst lediglich Lord Whatsaber an seine nicht so integere Vergangenheit als Alastor Gordon, erster Maat unter Captain Hawkins, erinnern und versprechen, die Geschichte für Euch zu behalten im Gegenzug für sein Stück der Karte.

Das Karteinteil von Bonn

Der Zweite im Bunde ist der Pirat Bonn der vor Jahren auf Dagger Eiland Schiffbruch erlitt und seitdem dort haust, während er nach und nach verrückt wurde.

Wenn Ihr ihn anspricht erwähnt Bonn selbst in seinem Wahn die Karte – und dass sie ins einem Haus versteckt sei. Der Keller als sein zukünftiges Grab ist Hinweis genug dort nach dem Kartenstück zu suchen. Dortselbst findet Ihr eine durchlässige Wand, welche Ihr durchschreiten könnt, um das Kartenstück in der Truhe dahinter an euch zunehmen.



Das Karteinteil vom Namenlosen Piraten

Der dritte Pirat ist jener ohne Namen, der in einem Schiffswrack am Kap der Helden gestorben ist.

Sucht auf den Inseln des Kaps nach dem Schiffswrack und legt dort an. Kümmert Euch zunächst um die untote Crew, wenn diese aber endlich mit Eurer Hilfe ihre ewige Ruhe gefunden haben, so ist es ein Leichtes, das Kartenstück in einer der Truhen des Wracks zu finden.

Das Karteinteil von Nathaniel Moorehead



Karte von Empath Abbey - Legende

1. Empath Abbey
2. Bestatter
3. Friedhof
4. Heiler
5. Sylainas Haus

Der Vierte, den Ihr aufsuchen wollt, ist Nathaniel Moorehead, aber wenn Ihr Empath Abbey erreicht, erfahrt Ihr von seiner Frau Sylaina, dass er bereits tot sei – auf hoher See vermisst – und das Kartenstück von der Zigeunerbande um Arturos entwendet wurde.

Benutzt den Kalender der Zigeuner um herauszufinden wo sich die Gruppe derzeit aufhält und sucht sie auf um mit Arturos zu sprechen. Ihr könnt den Preis, 100 Goldstücke, den er fordert gleich zahlen oder ihn zunächst auf 50 Goldstücke herunterhandeln.

So oder so besitzt Ihr nun das Kartenstück.



Das Karteinteil von Morchella



Karte von Serpent's Hold - Legende

1. Griffons Unterschlupf
2. Ghericks Heim
3. Belagerungsschmiede
4. Serpent's Hold
5. Morchellas Heim
6. Amandas Heim
7. Shubins Heim
8. Loubets Heim
9. Orden der Silberschlange
10. Cabirus' Heim

Das fünfte Kartenstück hat Morchella, die auf der Insel der Taten lebt. Sie wird sich von der Karte nur trennen, wenn sie im Gegenzug dafür einen besonderen Schild des Ordens der Silberschlange von Euch erhält. Da Ihr den Schild derzeit nicht besitzt, müsst Ihr ihn erst noch in die Hände bekommen.

Sprecht zunächst mit Koranada in Serpent's Hold, der Euch gerne Zutritt gewährt, da Ihr der Avatar seid, und somit Eure Würdigkeit nicht mehr extra nachweisen müsst. Bringt einen gebogenen Brandschild, einen Goldklumpen und einen Spähstein zu Gherick, der Euch daraus einen besonderen Schild fertigt, der Euch die Aufnahme in den Orden der Silberschlange garantiert. Tauscht nach der Zeremonie diesen Schild bei Morchella gegen das Kartenstück ein.

Dies waren die einfachen Teile der Karte. Die letzten drei Kartenstücke sind weitaus schwieriger zu besorgen.

Das Karteinteil von Heftimus McPry

Das sechste Stück der Karte hat Heftimus McPry, der heute als Bettler in Jhelom lebt. Nach einer kleinen Spende verrät er Euch, dass Ratten im Verlies des Unrechts ihm seine Karte gestohlen haben. Dies bedeutet, dass Ihr das Verlies aufsuchen müsst um der Karte habhaft zu werden.

Die Verliese des Unrechts und das der Gier, Wrong und Covetous, an der Küste der Bucht der verlorenen Hoffnung, sind auf der dritten Ebene miteinander verbunden. Das Verlies kann von jedem der beiden Eingänge ausgehend erforscht werden, und das Verlies der Gier ist das vermeintlich einfachere von beiden. Um auf die dritte Ebene von Wrong zu gelangen, müsst Ihr auch in Covetous über die zweite Ebene hinweg. In jedem Fall findet Ihr das Kartenstück von Heftimus auf der vierten Ebene von Wrong.

Wrong ist voller machtvoller Feinde; stellt also sicher, dass Ihr einen großen Vorrat an Reagenzien mit Euch führt bevor Ihr eintretet. Auch gibt es hier eine Menge feindlich gesinnter Kinder, die Ihr nicht retten können werdet. Zudem gibt es viele Schleime in Covetous, und magisch verschlossene Türen und Truhen die eine Menge Reagenzien ebenso wie Schlüssel.



Covetous Ebene 1

Die Karte für diese Ebene findet Ihr in dem verlassenen Leuchtturm in Minoc.

Hier gibt es nur wenige Schätze zu finden. Es gibt ein paar Goldklumpen weit im Osten und einen Schlüssel, der Euch später im Verlies Wrong in der Höhle Richtung Norden helfen wird. Ein weiterer Schlüssel wartet im Süden auf Euch – versteckt in einer Nische hinter einem blockierten Durchgang, den Ihr zunächst frei räumen müsst.

Nach Betreten des Verlieses folgt zunächst den Schienen der Loren zu Eurer Linken. Danach wendet Euch wiederum nach links und folgt dem Weg bis in den Osten, wo Euch eine Treppe zur zweiten Ebene erwartet. Gebt Acht auf all die Schleime.



Covetous Ebene 2

Klein und übersichtlich – aber voller Schätze.

Sobald Ihr diese Ebene betretet, erwartet Euch ein Haufen Schlangen. Tötet sie alle, bevor Ihr in der Mitte des sumpfigen Gebiets nach einem Eimer Ausschau haltet. Da Ihr diesen nicht direkt erreichen könnt, benutzt den ‚Holen‘ Zauber und Euch den darin befindlichen Schlüssel zu sichern.

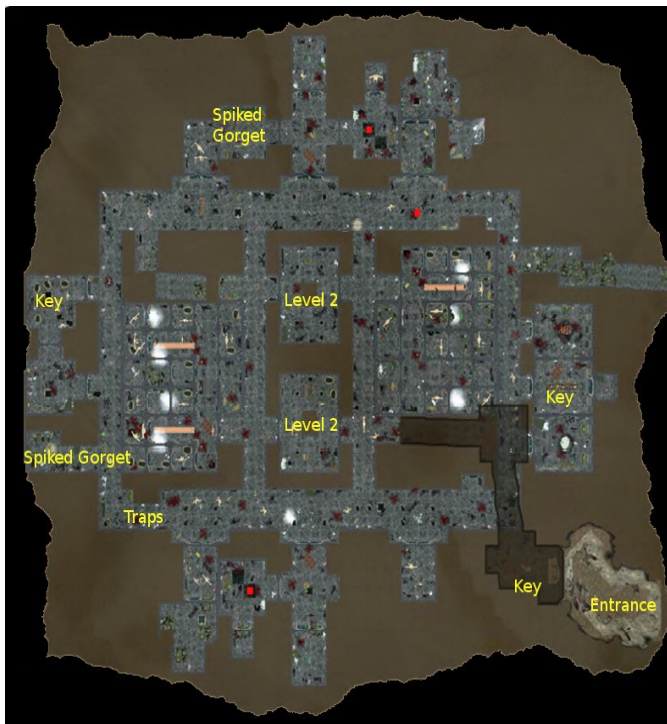
Vom Fass ausgehend geht nach Süden durch eine schmale Tür in ein weiteres sumpfiges Gebiet. Nehmt Euch vor den Leichnern hier in Acht. Das erste treibende Fass, an dem Ihr vorbei kommt enthält die Karte der zweiten Ebene von Covetous.

Schaut Euch weiter südlich um. Hier findet Ihr ein magisches Schwert in einer Truhe

auf einer Insel. Ein weiterer Schlüssel ist in einem Fass versteckt, dass südlich der Truhe treibt.

Ein letzter Schlüssel ist in einem kleinen Durchgang östlich der sumpfigen Korridore versteckt. Ihr werdet diese Schlüssel brauchen um die dritte Ebene von Wrong betreten zu können. Der Eingang hierzu ist weit im Westen dieser Ebene.

Achtet auf die vielen Minenfelder, in welchen Ihr graben könnt. Die untere Ebene von Covetous ist besonders reich an Gold- und Edelsteinvorkommen, daher solltet Ihr auf alle Fälle eine Hacke bei Euch tragen, wenn Ihr hierher kommt. Es wartet ein kleines Vermögen darauf, ausgegraben zu werden.



Wrong Ebene 1

Diese Ebene ist ein einziger großer Kreis, mit vielen schmalen Korridoren, die nach außen führen und einigen kleinen Kammern, die von dem Rundgang umschlossen werden.

Wenn Ihr das Verlies betretet hängt gleich am Eingang ein Schlüssel, den Ihr Euch nehmt bevor Ihr weiter in das Verlies hinein geht. Zwei Halsbergen können hier gefunden werden: eine in der südwestlichsten Ecke in irgendwelchen Schlafquartieren, die andere in einer Bibliothek im nördlichen Teil.

Es existieren zwei Treppen auf die zweite Ebene in der Mitte der Fläche. Ihr könnt zudem weitere Schlüssel sammeln: einen auf einem Tisch in einem Raum im östlichen Zentrum, den anderen im westlichen Zentrum.



Wrong Ebene 2

Auch diese Ebene ist zunächst verwirrend und ist zudem Heimstatt verschiedener Drachen.

Achtet auf eine tödliche Falle, wenn Ihr den südlichen Ausgang zu Ebene 2 nehmt. Sie befindet sich zwischen 2 Statuen und wird Euch und Eure Gefährten im Handumdrehen töten.

Es gibt 3 Dämonen und einen Raum voller Kinder gleich südwestlich des nördlichen Abgangs zu Ebene 2. Die Karte dieser Ebene findet Ihr in einer von Spinnweben überzogenen Leiche in einer kleinen Gefängniszelle östlich des zentralen Korridors der von Nord nach Süd verläuft. Ihr müsst die Augen offen halten.

Um auf Ebene 3 zu gelangen, betretet den Raum mit einer Statue ganz im Westen. Dort erwarten Euch viele Drachen – besiegt sie so schnell wie möglich. Ein Ring der Unsichtbarkeit kann hier ebenfalls gefunden werden.

Von hier aus geht weiter nach Osten und am Ende schließlich nach Norden. Dort folgt dem Korridor wiederum nach Osten. In diesem Gang gibt es einen verschlossenen Raum, der einen Drachen beherbergt. Tötet diesen und plündert die Truhe um an einen weiteren Schlüssel zu gelangen. Geht weiter nach Osten.

Im Norden liegt eine verschlossene Türe die zu Ebene 3 des Verlieses führt, und ihr müsst auch Covetous durchsuchen um alle Schlüssel zu finden.



Wrong Ebene 3

Geht im Norden in die große Halle der dritten Ebene.

Hier gibt es zahlreiche kleinen Zellen und jene in der Mitte im Osten enthält die Karte dieser Ebene. Nehmt sie und geht nach Norden in einen Raum voller Kinder.

Von hier aus geht nach Westen um auf die vierte Ebene zu gelangen.

Habt Ihr die faszinierende Quelle auf dieser Ebene bemerkt? Wenn Ihr sie durchsucht, findet Ihr einen Hebel, der den Weg zu dem Raum mit dem Balron öffnet. Lasst diese Ausgeburt des Bösen nicht lebend davon kommen, wenn Ihr wisst, was gut für Euch ist.



Wrong Ebene 4

Endlich seid Ihr kurz vor Eurem Ziel angelangt.

Ihr betretet einen weiteren großen Raum mit einer Statue in der Mitte. Hier gibt es vier Silberschlangen, um die Ihr Euch kümmern müsst.

Es gibt einige Baracken mit Truhen in der östlichen Ecke zu entdecken. Vom Eingang aus im Uhrzeigersinn findet sich in der ersten Truhe ein magischer Schild und in der Zweiten die Karte dieser Ebene. Die siebte Truhe schließlich offenbart eine weitere Halsberge.

Der Raum im Nordwesten birgt einen Schlüssel in der Abfallgrube. Von hier aus geht nach Westen durch mehrere Räume hindurch. Sie schlagen einen Bogen in den

Norden und dann zurück in den Westen.

Hier finden sich zwei Lichs, die kein Problem darstellen, wenn Ihr das Sturmcape besitzt. Nehmt das Kartenstück vom Boden auf und plündert die Truhe. Dort finden sich ein magisches Schwert, Ringe der Protektion und der Unsichtbarkeit und dann endlich habt Ihr es geschafft und könnt diese lange Doppelhöhle hinter Euch lassen.

Das Karteinteil von Old Ybarra

Das siebte Stück der Karte zu finden ist nicht sehr viel leichter, weil der Pirat Ybarra im Verlies der Schande vermisst wird. Das Verlies liegt an der Küste des Verlorenen Sees. Es ist bevölkert von Kopflosen, Schurken, Trollen sowie von einigen Drachen und Lindwürmern. Das Verlies besteht aus zahlreichen großen Kammern mit langen Verbindungstunneln dazwischen. Die ersten beiden Ebenen sind als alte Mine gestaltet. Zudem ist Shame der Ort an dem Ihr die LAIM Schriftrolle für Mr. und Mrs. Blip in einem versteckten Raum auf der vierten Ebene finden könnt.



Ebene 1

Fahrt mit dem Fahrstuhl hinunter auf die erste Ebene, achtet aber vor der Betätigung des Hebels darauf, dass die gesamte Gruppe auf der Transporter-Plattform steht.

Das Schwierigste, das Euch auf der ersten Ebene begegnet, sind Kopflose und Orks. Folgt dem Weg auf der Karte zum Aufzug der zweiten Ebene.

Die Karte dieser Ebene befindet sich in der Baracke am Fuße des ersten Aufzugs.



Ebene 2

Folgt nicht den gerade voraus liegenden Minengängen: sie sind nur ein ermüdendes Gewirr von Sackgassen.

Stattdessen folgt den Schienensträngen zu Eurer Rechten. Es gibt keinen Grund, die lange Höhle mit den Drachen zu betreten – es sind zähe Kreaturen und es gibt dort keine Schätze zu finden.

Folgt den Kreisen weiter bis Ihr auf ein Lager mit Zyklopen stoßt. Tötet sie alle und geht dann den Berg hinunter zu den drei Fässern. In einem findet Ihr die Karte zur zweiten Ebene.

Von den Zyklophenhöhlen aus geht weiter nach Süden bis Ihr auf den nächsten Aufzug stoßt.



Ebene 3

Auf dieser Ebene liegen die Dinge ein wenig komplizierter.

Geht zu der Brücke, die sich über die große Erdspalte spannt. Wenn Ihr die Brücke überquert folgt Ihr dem gebogenen Tunnel in Uhrzeigerrichtung um die Haupthalle herum. Auf Eurem Weg werdet Ihr dann einem Gaffer gegenüber treten müssen. Eine der Leichen hat einen magischen Bogen.

Wenn Ihr diesen großen Umweg wegen eines magischen Bogens nicht auf Euch nehmen wollt, geht an der Brücke stattdessen links. Dies führt Euch im Uhrzeigersinn um die Haupthalle herum.

Räumt die Felsbrocken aus dem Weg und geht weiter bis zu einem kleinen Lager mit Karte der dritten Ebene von Shame. Geht

Halunken. Tötet die Schurken und sucht nach der Karte der dritten Ebene von Shame. Geht weiter nach Westen bis Ihr in die Haupthalle kommt.

Von hier aus geht weiter nach Westen durch die Halle hindurch, bis Ihr auf der anderen Seite des Flusses gegenüber dem Gaffer seid. Schlüpf durch die schmale Öffnung in den Felsen hindurch und folgt dem Pfad bis Ihr auf die vierte Ebene gelangt.



Ebene 4

Hier gibt es einige Dinge zu erledigen. Geht nach Süden und besiegt den Drachen. Er ist schwer zu sehen, da er weit über Euch schwebt.

Nehmt die Karte der vierten Ebene. Geht weiter nach Süden bis hier an eine vierarmige Kreuzung gelangt. Folgt dem Weg nach Westen. Geht durch den schmalen Durchgang bis Ihr einen weiteren schmalen Durchgang zu Eurer Linken seht. Folgt dem Weg nach Südosten bis Ihr einen Raum mit einer magischen Quelle erreicht. Benutzt sie um Euch Nahrung zu wünschen. Der alte Ybarra wird es Euch danken.

Im Süden dieses Raums blockiert ein großer Felsbrocken den Durchgang. Benutzt ein Pulverfass um den Stein aus

dem Weg zu räumen, dann geht hinein. Hier findet Ihr die LAIM Schriftrolle für die Blips. Zudem könnt Ihr hier die abgetrennten Köpfe des Ultima 6 Project Teams: Team Archon bewundern.

Geht zurück in den Raum mit der magischen Quelle und weiter zurück zu der vierarmigen Kreuzung. Dieses Mal wendet Euch nach Osten und nehmt den schmalen Durchgang zu Eurer Rechten. Folgt dem Weg bis Ihr auf Ybarra trefft. Tauscht mit ihm Essen gegen sein Kartenstück, verrätet ihm aber erst wo er die magische Quelle findet, nachdem Ihr sein Stück der Karte habt.

Es gibt nicht weiter zu tun in diesem Verlies, also benutzt das Auge der Monde um diesen Ort zu verlassen und die Suche nach dem letzten Stück der Piratenkarte aufzunehmen.

Das Karteinteil von Ol' Hawknose

Das achte Stück der Karte hatte der alte Hawknose, aber Sin'Vraal in den Ödlanden teilt Euch mit, dass der Pirat von Riesenameisen getötet und in die Ameisenhügel verschleppt wurde als er versuchte den Gargoyle zu töten. Aus diesem Grunde ist dies auch das Stück der Karte, das mit Abstand die meiste Mühe macht.

Die Ameisenhügel ist die Heimstatt der Riesenameisen von Britannia. Der Eingang zu ihren Höhlen liegt inmitten der Ödlande. Das System besteht aus einer Vielzahl sich windender Sandtunnel und Höhlen mit ein paar wenigen Wasserstellen. Schätze sind rar gesät, da Ameisen sich nicht wirklich für Gold oder andere Wertgegenstände begeistern können. Die Ameisenkönigin und der Körper des alten Hawknose mit seinem Stück der Karte finden sich auf der untersten Ebene.

Nehmt Euch in Acht vor den Riesenameisen: es sind harte Gegner und können den unachtsamen Reisenden schnell vergiften. Man kann sie aber mit Fernwaffen gut in Schach halten, so lange man darauf achtet, dass sie sich nicht zu Gruppen formieren um gemeinsam anzugreifen. Ebenfalls nehmt Euch in Acht vor dem Raum der Larven. Wenn sie gestört werden, schlüpfen sie schon einmal unvermittelt und greifen Euch dann hinterrücks an.

Ihr solltet mehrere tausend Pfeile und genügend Reagenzien für wenigstens 100 Entgiftungs- und Heilzauber mit Euch führen, bevor Ihr Euch hier heran wagt..



Ebene 1

Da es hier nicht viel zu entdecken gibt, begeben Euch sogleich auf die zweite Ebene.

Betretet die Hügel durch den Eingang in der Nähe des Hauses von Sin'Vraal. Von hier aus müsst Ihr nur geradeaus gehen, um Euch dann gleich nach der schmalen Schlucht nach rechts zu wenden.

Hier liegt direkt die Rampe auf die nächste Ebene, so dass Ihr unnötige Konfrontationen vermeiden könnt.

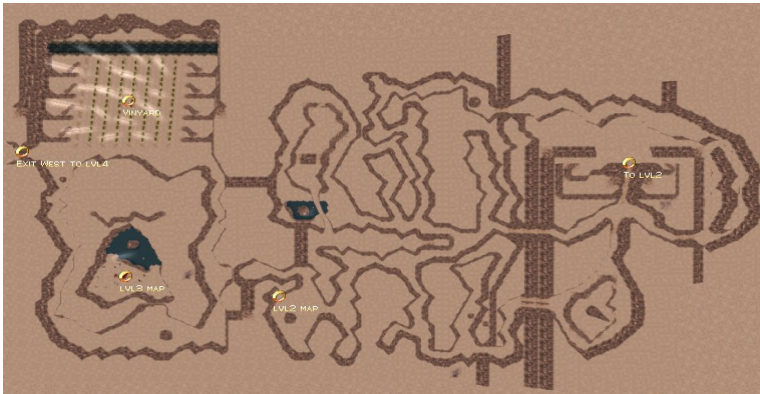


Ebene 2

Diese Ebene ist ohne Karte recht verwirrend.

Geht nach Süden zu dem See und nehmt den Ausgang nach Osten. Folgt dem Korridor bevor Ihr Euch erneut für den Weg nach Osten entscheidet.

Sobald sich der Korridor nach Osten wendet, nehmt den ersten Tunnel der nach Süden führt um die mittlere der drei Kammern zu betreten. Hier findet Ihr die Rampe hinunter auf Ebene 3.



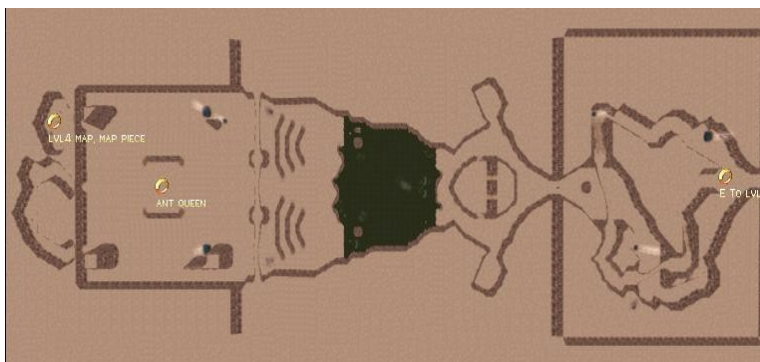
Ebene 3

Diese Ebene ist ein wirklich schwieriges Labyrinth und ohne Karte ist es in angemessener Zeit nicht zu bewältigen. Zudem ist sie überlaufen mit Riesenameisen. Nach dem Betreten, folgt dem ersten Weg nach Westen bis dieser von einem Plateau geteilt wird. Dieses ist eine falsche Fährte. Folgt stattdessen dem südlichen Pfad und ignoriert die erste Abzweigung

danach.

Stattdessen nehmt die zweite Abzweigung nach Süden, wo Ihr einige Schätze findet. Geht durch den Torbogen und betretet die Nahrungskammer um weitere Schätze zu finden. Danach wendet Euch nach Norden in Richtung des Weinbergs. Dort haltet Ausschau nach dem Übergang in die vierte Ebene.

Es ist erstaunlich zu erleben, wie das Gehirn einer Ameise arbeitet und wie sie den Inhalt ihren Nahrungskammern sortiert haben. Habt Ihr bemerkt, dass die Gargoyles kein besonderes Glück hatten bei ihren Ausflügen zu den Riesenameisen? Nach all den Mühen, scheut Euch nicht die Kammern zu plündern. Für das meiste hier haben die Ameisen eh keine Verwendung.



Ebene 4

Diese Ebene ist wieder eher unkompliziert.

Nehmt den südlichen Weg und wendet Euch geradewegs nach Westen. Ignoriert dabei alle Abzweigungen, die Ihr findet. Nach dem Überqueren eines flachen

Gewässers und Durchqueren einer Steinbrücke findet Ihr die Ameisenkönigin.

Verletzt sie nicht, da dies gleichbedeutend wäre mit einem Genozid an der gesamten Rasse und dies für Euer Karma alles andere als förderlich wäre. Ignoriert sie einfach und lauft um sie herum. Westlich von ihr findet Ihr zwei Kammern, In der nördlichen findet Ihr neben ein wenig beute auch Hawknose und sein Stück der Karte.

Ihr habt es geschafft. Habt Ihr das Auge der Monde zur Hand?

Zugang zum Piratenschatz

Nun, da Ihr endlich acht Teile der Karte beisammen habt kehrt zurück zu Homer und versprecht ihm, das Sturmcape aus dem Schatz von Captain Hawkins im Austausch gegen den letzten Teil der Instruktionen, wie man den richtigen Eingang findet.

Ihr solltet mindestens drei Pulverfässer einpacken und bei Budo eine Schaufel kaufen, bevor Ihr Segel zu der auf der Karte verzeichneten Schatzinsel setzt. Folgt Homers Anweisungen und benutzt Eure Schaufel um den Eingang von dem Schutt und Abfall vergangener Jahre zu befreien und betretet dann die Piratenhöhle. Die Höhle selbst ist ein riesiges Labyrinth voller gefährlicher Kreaturen. Nehmt Euch vor Drachen, zahlreichen Trollen und einer nahezu unendlich großen Anzahl von Schleimen und Säureschnecken in Acht. Fernwaffen sind hier Pflicht und Lebensversicherung. Den Schatz von Captain Hawkins findet Ihr auf der vierten Ebene.



Ebene 1

Auf dieser Ebene begegnen Euch eine Menge Trolle. Schaut direkt im Eingangsbereich nach einer Karte dieser Ebene.

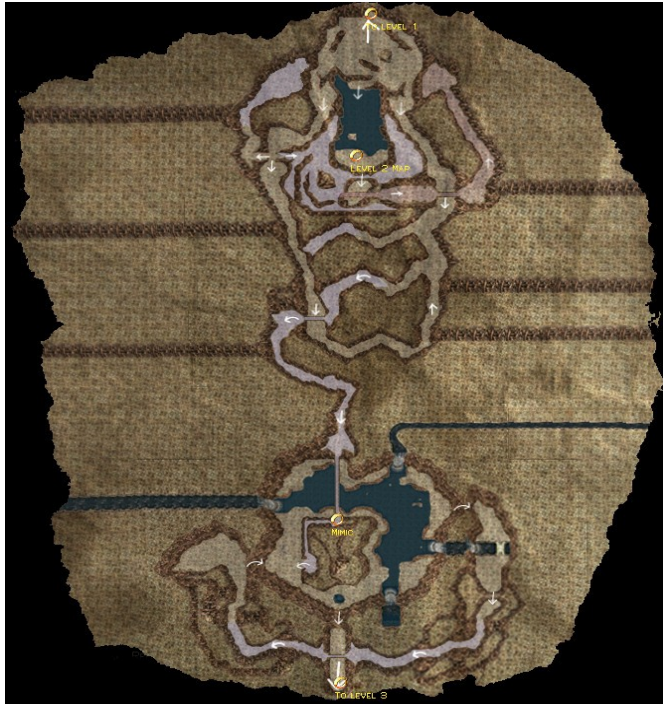
Nehmt den Weg ganz links außen, hinter dem Schild mit der Aufschrift „Danger“. Dort stoßt Ihr gleich darauf auf eine Abzweigung nach rechts, die Ihr auch nehmt nur um gleich danach wieder nach links abzubiegen. Die Wege dazwischen sind sehr kurz, also passt auf, dass Ihr die Abbiegungen nicht verpasst.

Folgt diesem Weg bis Ihr ein weiteres Schild und eine Abzweigung nach links erreicht. Folgt diesem Weg für eine Weile. Ihr werdet eine Landbrücke überqueren und einige abzweigende Kammern finden. Folgt dem Weg nach Westen und vermeidet die

Abzweigungen nach Nord und Süd.

Auf Eurem Weg stoßt Ihr womöglich auf ein Lager von Trollen. Räumt sie aus dem Weg und folgt dem Weg weiter bis Ihr auf die zweite Ebene gelangt.

Wie aus der Karte ersichtlich ist, gibt es auf dieser Ebene durchaus auch einige interessante Schätze zu heben. Es bleibt aber Euch überlassen, ob Ihr die dafür notwendigen Umwege in Kauf nehmen wollt. Denkt bei Euren Planungen daran, dass Ihr in Kürze froh sein werdet, einen großen Reagenzienvorrat mitgebracht zu haben.



Ebene 2

Wenn Ihr geradewegs durch den See nach Süden lauft könnt Ihr dort die Karte der zweiten Ebene finden.

Danach kehrt wieder zurück und nehmt den Weg der nach Osten führt. Folgt ihm nach Süden und ignoriert die erste Abzweigung zu Eurer Rechten. Nehmt stattdessen die zweite Abzweigung zu Eurer Rechten, welche Euch über zwei Landbrücken hinweg zu einem Formwandler führt.

Geht über die schmale Klippe und umlauft den Turm in die kleine Kammer darunter. Hier gibt es viele Schleime – versucht sie aus der Entfernung mit Euren Bögen zu töten.

Wenn Ihr unten ankommt, erkennt Ihr einen Ausgang im Westen. Ignoriert diesen, da er Euch nur in die Irre führen würde, und weniger offenkundigen Ausgang Richtung

durchsucht stattdessen die Kammer nach einem Süden.

Dies bringt Euch auf die dritte Ebene.



Ebene 3

Auf der dritten Ebene erwartet Euch ein See voller Seeschlangen. Versucht diese zu vermeiden.

Nehmt den Ausgang zu Eurer Rechten in die große Kammer hinein. Geht weiter in den südlichen Teil, nehmt aber nicht die Brücke und geht nicht in den See hinein.

Im Süden findet Ihr einen unsichtbaren Durchgang. Geht nicht dort hindurch sondern folgt stattdessen den Klippen um die südliche Spitze des Sees herum.

Geht nach Osten bis Ihr einen kleineren See erreicht. Geht hinein und nach Osten wieder heraus. Dies führt Euch über eine Brücke auf die Spitze eines Turms. Geht auf dem Felsvorsprung in den See hinunter.

Von dort aus wendet Euch nach Norden und sucht einen Weg heraus aus dem See und dann ebenfalls im Norden einen Weg auf das nördlich gelegene Kliff.

Diesem folgt Ihr aus der Kammer heraus nach links, um die Ebene zu verlassen.



Ebene 4

Ihr habt es fast geschafft. Während Ihr über eine riesige Brücke lauft seht Ihr unter Euch Dutzende von Schleimen. Diese werdet Ihr vermutlich später alle töten müssen. Räumt jetzt schon mal alle aus dem Weg, die Ihr erreichen könnt.

Am Ende der Brücke angekommen seht Ihr drei Gänge die nördlich von einem zentralen Raum abgehen. Der Weg ganz im Osten führt Euch in eine Kammer mit Drachen. Der nördliche bzw. mittige Weg führt zu einem Raum mit zwei Dämonen und einer eigenartig lebendigen Leiche. Der Weg im Westen (links) führt Euch in einem großen Bogen in den Raum mit den Schleimen. Tötet jetzt den Rest von ihnen.

Am gegenüberliegenden Ende des Raums ist eine große metallene Tür. Stapelt 3 Pulverfässer davor und nutzt Pfeil und

Bogen um sie zu zünden. Betretet den Schatzraum, von Captain Hawkins. Durchsucht jede Kiste, hier gibt es einiges zu holen.

Ihr solltet auf alle Fälle Zoltans Ohrring, die Silbertafel, das Sturmcape und den magischen Fächer mitnehmen. Sucht auch nach einem magischen Helm, einem Glasschwert, Ringen der Protektion und der Unsichtbarkeit, einem magischen Bogen und der Karte für die vierte Ebene. Danach könnt Ihr Euch auf den Rückweg zu Eurem Schiff machen ODER Ihr geht weiter nach Westen durch die große magische Mauer hindurch.

Hier erwarten Euch eine Menge Säbelrassler, aber irgendwann werdet Ihr an zurück an die Oberfläche gelangen. Nehmt das wartende Transportmittel und benutzt es um zurück zu der Insel zu gelangen, wo Euer Schiff immer noch auf Euch wartet. Da Ihr ein ehrlicher Mensch seid, bringt Homer wie versprochen das Sturmcape. Er wird es Euch danken.

Der Falsche Prophet

Nun, da Ihr endlich beide Teile der Silbertafel in den Händen haltet, bringt diese mitsamt dem Buch zurück zu Mariah im Lyzeum.

Sie kann Euch jetzt ohne große Probleme den gesamten Text übersetzen. Sie entdeckt auch eine unerfreuliche Überraschung in dem Text, dergestalt, dass die Gargoyles Euch selbst offenbar für den Schurken in dieser Geschichte halten, und glauben, dass Ihr der „falsche Prophet“ seid, der Ihre Welt zerstört und ihre Rasse auslöschen wird. Zudem ist in dem Buch die Rede davon, dass nur ein „Opfer des Falschen Propheten“ dieses fatale Schicksal abzuwenden vermag.

Mariah gefällt das überhaupt nicht, und sie rät Euch Sin'Vraal in den Ödlanden aufzusuchen um herauszufinden, was er von der ganzen Geschichte hält – schließlich ist er der einzige Gargoyle, mit dem Ihr über diese Sache sprechen könnt. Benutzt das Auge der Monde um zum Schrein des Opfermuts zu reisen und geht zu seiner Hütte um mit ihm zu reden.

Sin'Vraal erläutert Euch, dass das Wort „Opfer“ in seiner Sprache, Gargl, viele verschiedene Bedeutungen haben könne, er aber nicht alle kenne, da er schon vor Abschluss seiner Ausbildung aus der Gesellschaft der Gargoyles ausgeschlossen wurde. Daher rät er Euch mit einem Lehrmeister der Gargoyles, einem ‚Studiosus‘ zu sprechen. Weiter erklärt Sin'Vraal, dass Ihr vermutlich den Schrein der Singularität werdet aufsuchen müssen, dies aber ohne fliegen zu können schlechterdings nicht möglich ist. Dieses Problems werdet Ihr Euch später jedoch noch annehmen können.

Er erwähnt auch, dass Captain Johne weitere Informationen haben sollte und auch, dass der Eingang in das Reich der Gargoyles, ebenso wie die Heimstatt von Captain Johne auf der untersten Ebene von Hythloth, dem Verlies der Weltlichkeit, zu finden seien, welches seinerseits auf der Insel des Avatar liegt.

Hythloth

Hythloth ist im Grunde eine Aneinanderreihung von mit Magma gefüllten Kammern, die durch schmale Gänge miteinander verbunden sind. Das Verlies ist ein Höllenloch voller Drachen, Dämonen und Flederaffen. Es ist unabdingbar dieses Verlies zu durchqueren um in das Reich der Gargoyles zu gelangen. Captain Johne lebt hier in einem kleinen Haus auf der vierten Ebene. Enilno, das lange verschollene Schnellschwert, welches seinerzeit der mächtigen Hexe Minax den Garaus machte findet sich inmitten eines Lavasees auf der dritten Ebene.

Dieses ist das dunkelste und gefährlichste aller Verliese und es ist dringend angeraten, es nur mit einem riesigen Vorrat an Reagenzien und der bestmöglichen Ausrüstung zu betreten. Alle Karten dieses Verlieses finden sich in einem kleinen Rucksack im Haus von Captain Johne auf der vierten Ebene.



Ebene 1

Auf dieser Ebene erwarten Euch keine Schätze, sondern lediglich riesige, mit Magma gefüllte Hallen.

Am Ende der Stufen, geht nach an den beiden Lagerräumen vorbei nach Norden und wendet Euch in der nächsten Kammer nach Osten und geht über die sehr große Brücke, die Euch über das Lavafeld führt.

Nun seid Ihr wahrlich in Hythloth angekommen. Folgt dem langen Korridor nach Südosten in die große Halle voller Drachen und Lindwürmer. Wendet Euch sogleich nach Osten und durchquert die Halle nördlich des Lavasees. Verlasst die Halle nach Osten und folgt danach dem Weg nach Norden bis es nicht mehr weiter geht. Dort geht erneut Richtung Osten bis Ihr an einen weiteren Lavasee gelangt.

Die Stufen hinunter zur zweiten Ebene sind südöstlich hinter diesem zweiten See gelegen.



Ebene 2

Auch hier erwarten Euch keine Schätze, sondern nur viele und schwere Kämpfe. Folgt dem Korridor erst nach Osten und Norden, dann nach Westen und schlüpft schließlich durch den schmalen Ausgang hinein in den Hauptteil dieser Ebene.

Um zur dritten Ebene zu gelangen könnt Ihr entweder dem nördlichen oder dem südlichen Weg in einem großen Bogen nach Westen folgen. Ich empfehle Euch die nördliche Route, da Ihr hier einen Wunschbrunnen findet, der Nahrung produziert.

Geht nach Norden und haltet Euch an der Wand zu Eurer Linken. Ihr werdet an drei kurz aufeinander folgenden Abzweigungen nach Süden vorbeikommen. Dies alles sind Sackgassen, ignoriert sie also. Folgt der

Wand weiter nach Westen bis Ihr einen Raum mit einer Säule in seiner Mitte erreicht.

Von hier aus nehmt den Ausgang der nach Nordosten führt. Hier blockiert ein Lavasee den ganzen Durchgang. Ihr müsst hindurch waten. Nehmt Euch in Acht, gleich am anderen Ende erwarten Euch verschiedene Drachen und Lindwürmer.

Nachdem Ihr Eure Gesundheit wieder vollständig hergestellt habt, erwartet Euch ein weiteres heißes Bad. Folgt dem lavagefüllten Korridor nach Nordosten bis Ihr den Übergang zur dritten Ebene erreicht.



Ebene 3

Endlich haben wir Enilno erreicht – fast zumindest. Geht nach Osten bis sich bald darauf der Weg nach Norden und Süden teilt. Wendet Euch nach Norden und vermeidet so einen weiteren Kontakt mit der Lava.

Unterwegs findet Ihr verschiedene Abzweigungen nach Norden. Die erste ist blockiert von Lava und sollte vermieden werden, obschon dahinter ein Wunschbrunnen auf Euch wartete. Die zweite Abzweigung nach Norden führt Euch hinab zu Ebene 4 – gleich nachdem Ihr zwei Alte Wurmdrachen und einige Drachen besiegen konntet. Bevor wir diesen Weg einschlagen wollt Ihr Euch jedoch erst noch das Schnellschwert Enilno sichern. Die dritte Abzweigung ist eine Sackgasse, ignoriert sie. Stattdessen folgt

dem Weg weiter, bis Ihr einen schmalen Durchgang nach Westen findet. Geht hindurch und wendet Euch nach Norden.

Der Weg teilt sich nach einer Weile nach Osten und Westen. Im Osten wartet ein weiterer Wunschbrunnen, der westliche Weg führt Euch zu dem sagenumwobenen Schnellschwert. Auf dem Weg dorthin seht Ihr auf Eurer linken Seite verschiedene schmale Säulen. Geht hindurch und schaut nach einem Pfeil der nach unten in die Lava führt. Wenn Ihr diesem gefolgt seid, benutzt den Zauber, der geeignet ist magische Felder zu beseitigen um an das Schwert zu gelangen. Nehmt Euch in Acht: sobald Ihr das Schwert in den Händen haltet erscheinen einige Drachen. Streckt sie alle nieder oder nehmt Eure Beine in die Hand.

Kehrt zurück zu der erwähnten zweiten Abzweigung und folgt Ihr über eine Brücke hinüber hinab auf die vierte Ebene.



Ebene 4

Nun wird es wieder etwas leichter.

Folgt dem Korridor nach Westen. Südlich gelegen ist ein See voller Seeschlangen: vermeidet diesen. Geht stattdessen weiter nach Westen bis Ihr an eine schmale Treppe gelangt.

Geht hinauf und Ihr werdet auf ein Lager der Gargoyles stoßen. Diese sollten zu diesem Zeitpunkt jedoch kein Problem mehr darstellen, auch wenn Ihr sie jetzt besser einfach in Frieden lasst. Überquert die Brücke und findet den schmalen Durchgang im Norden der um diese Kammer herumführt. Dies bringt Euch am Ende in eine weitere große Halle, in deren südlichem Teil Captain Johnie sein Haus hat.

Sprecht mit ihm und nehmt seine Karten dieses Verlieses an Euch. Sprecht ausführlich mit dem Mann, er kann Euch viel von den Irrungen und Wirrungen dieser ganzen verfahrenen Situation erzählen und wird Euch im Anschluss bitten, den Gargoyles zu helfen, bevor Ihre Welt zugrunde geht und der Leere anheimfällt.

Er rät Euch auch, seinen Freund Beh Lem am nahe gelegenen Ausgang von Hythloth zu treffen und überlässt Euch ein Wörterbuch für Gargl, der Sprache der Gargoyles. Studiert es aufmerksam und vollständig, es versetzt Euch in die Lage Euch mit den Gargoyles endlich verständigen zu können.

Der Ausgang in das Reich der Gargoyles liegt in der nordwestlichen Ecke der Halle und führt Euch ohne Probleme ins Freie.

Findet Beh Lem am Ausgang von Hythloth und sprecht mit ihm.



Die Gargoyle-lande



Karte der Gargoyle-Lande - Legende

1. Schrein der Singularität
2. Haus von Korpedesdeteraltlem
3. Altar des Opfermuts
4. Haus von Draxinusom
5. Haus des Linsenschleifers
6. Läden der Gargoyles
7. Haus des Eisenbiegers
8. Halle des Wissens
9. Haus des Heilers der Gargoyles
10. Haus von Naxatilor
11. Transporter nach Hythloth
12. Haus von Valkadesh und Beh Lem
13. Haus des Nahrungsverfertigers und des Warengewerks
14. Haus des Schlangenbezaubers
15. Haus von Captain Bolesh
16. Haus von Axsimurart
17. Silbernes Horn der Gargoyles
18. Grab der Könige
19. Friedhof der Gargoyles
20. Transporter zum Geburtsort der Leidenschaft
21. Transporter zur landwirtschaftlichen Region
22. Transporter zum Schrein der Kontrolle

Sollte Beh Lem Euch nicht am Ausgang bereits erwarten, erkundet ein wenig das Umland und kehrt zur vereinbarten Zeit zurück zum Treffpunkt. Er wird Euch berichten, dass sein Vater, Valkadesh, Licht in das Dunkel um das erforderliche „Opfer“ bringen kann und schließt sich sodann Eurer Gruppe an, ohne diese jemals wieder zu verlassen (Ihr benötigt ihn ohnehin, da Euch die Gargoyles sonst sofort attackieren würden).

Betretet nun den Transporter um zur Hauptinsel zu gelangen. Dort folgt dem Pfad in die Stadt: einem Passweg durch die Berge auf der südwestlichen Seite der Insel. Haltet Euch für den Augenblick noch fern von jedweden Gargoyle und sucht zunächst das Haus von Valkadesh im Südwesten der Stadt auf. Er kann Euch weitere Informationen liefern und gibt Euch auch einige Hinweise darauf, wie die Prophezeiung verhindert werden könnte, empfiehlt Euch aber dringend Euch zunächst König Draxinusom zu ergeben, so dass die anderen Gargoyles Euch nicht mehr als Bedrohung sehen.

Geht zur Heimstatt des Königs und richtet ihm aus, dass Valkadesh Euch sandte, dann erklärt Euch ohne Murren mit all seinen Bedingungen einverstanden und er wird Euch das Amulett der Unterwerfung umlegen, welches Ihr auch umbehalten solltet, da es anzeigt, dass Ihr Euch Eurem Schicksal ergeben habt und nicht mehr länger eine Bedrohung für die Gargoyles darstellt. Kehrt zurück zu Valkadesh und er wird Euch eröffnen, dass Ihr nun mehr als genug Zeit habt, die ganze Geschichte zu klären, da der nächstmögliche Zeitpunkt einer Opferung noch sehr lange hin ist. Da Ihr zweifellos zu verhindern sucht, im Rahmen einer rituellen Opferung erdolcht zu werden, schickt er Euch zu Naxatilor um endlich alles über die Prophezeiung zu erfahren.

Da Ihr es nun nicht mehr sonderlich eilig habt, nehmt Euch die Zeit mit Gargoyles, die Ihr trifft zu reden, und so mehr über sie und ihre Kultur zu lernen. Es ist wirklich faszinierend zu sehen, dass sie und wir trotz aller vorhandenen Unterschiede mehr gemeinsam haben, als wir uns je zu träumen gewagt hätten. Es vermittelt Euch zudem einen Einblick, was gerade mit ihrem Reich passiert.

Naxatilor erklärt Euch das „Opfer“ drei unterschiedliche Bedeutungen haben kann: das Selbstopfer, die Opferung von anderen, und ein Opfer von Wertgegenständen. Da die Opferung Eurer selbst genau das ist, was Ihr zu verhindern sucht, und Ihr ebenso sicher keinen Eurer Gefährten zu opfern gedenkt, muss also das geopfert werden, das wertvoll ist. Der einzige Gegenstand von Wert für die Gargoyles ist natürlich der Kodex der Höchsten Weisheit und Naxatilor wird wissen wollen, ob Ihr vorhabt den Kodex zu zerstören. Antwortet ihm auf diese Frage mit „Nein“ und es verbleibt nur noch die Möglichkeit den Kodex zurück zu geben in die Tiefe aus welcher er gehoben wurde, so dass keine Seite, Mensch oder Gargoyle, ihn noch für sich beanspruchen kann. Und dies genau das, was Ihr von nun an zu tun habt.

Naxatilor schickt Euch in die Halle des Wissens um das Buch des Rituals zu studieren, so dass Ihr wisst was zu tun ist. Nehmt auch die zerbrochene violette Linse und lasst sie gleich vom Linsenschleifer reparieren. Danach kehrt zurück zu Naxatilor, der Euch erzählt, dass Ihr zudem auch eine Linse der Menschen braucht. Ebenso wie auch der Vortexwürfel unerlässlich ist. Und natürlich benötigt Ihr Zugang zum Kodex.

Dass dies ein Problem darstellt verrät Euch Captain Bolesh, der sich gerade bei dem Heiler erholt. Der einzige Weg, Zutritt zum Kodex zu erlangen ist, vom Schrein der Singularität mit einem „heiligen Auftrag“ betraut zu werden.

Der Ballon

Die Sache mit dem Fliegen ist ein wirkliches Problem. Ihr müsst eine Möglichkeit finden, zu fliegen. Da Euer Auge der Monde die Stadt der Gargoyles als Ziel nun kennt, nutzt ihn um nach Britannia zurück zu kehren und nehmt dort Euer Schiff um nach Buccaneer's Den zu reisen. Vor Ort lauscht den Liedern des Barden Johann, der unter anderem einen Ballon erwähnt.

Da Ihr hierüber mehr erfahren wollt, begeben sich Euch sogleich ins Lyzeum und durchsucht die Bibliothek nach einem Buch mit dem Titel „Die vergessene Kunst des Ballonfahrens“ und studiert es aufmerksam. Es gibt Gerüchte, dass ein Ballonfahrer in Minoc lebt, also teleportiert Euch mithilfe des Auges der Monde dorthin. Befragt erst Bürgermeisterin Isabella und dann Selganor, der Euch verrät, dass der Ballonfahrer angeheuert wurde von Sutek, dem verrückten Magier, der auf Terfin lebt, einer Insel weit im Süden und Eure nächste Anlaufstelle.

Wenn Ihr angelegt habt, stellt Euch darauf ein einige sehr bizarre und eigenartige Kreaturen bekämpfen zu müssen, unter anderem mutierten Fischen, Wildschweinen und zweiköpfigen Alligatoren. Alles definitive Anzeichen für das Ausmaß des Wahnsinns, dem dieser Magier verfallen ist.

Der ehemalige Palast von Blackthorn ist nun ein riesiges Labyrinth und Sutek erzählt Euch, dass der Ballonfahrer, den Ihr sucht tot in seinem Verlies liegt. Um durch das Labyrinth hindurch zu gelangen, erkundet zunächst die südöstliche Ecke der ebenerdigen Ebene. Dort findet Ihr einen Schlüssel, welcher das Haupttor von Suteks Schloss öffnet und Ihr könnt den Thronsaal betreten indem Ihr die Türen beim Eingangsschild öffnet.

Von dort aus, geht zum nordöstlichen Turm um steigt hinauf auf das Dach. Bekämpft die Monster auf dem Dach und nehmt Euch den silbernen Schlüssel aus der Hecke. Geht im nordöstlichen wieder eine Ebene hinunter, schließt dort die Türen auf und betretet den Raum zu Eurer Rechten: eine Folterkammer. Nehmt den Zinnschlüssel aus der hinteren Ecke des Raums und kehrt zurück auf das Dach. Dort nehmt den südöstlichen Turm um hinunter auf die dritte Ebene zu gelangen.

Geht dort nach Nordosten und durchsucht eine magisch verschlossene Truhe nach einem goldenen Schlüssel. Benutzt wiederum den Turm im Südosten um auf die zweite Ebene hinunter zu kommen. Kämpft Euch vor bis in die südwestliche Ecke und benutzt den goldenen Schlüssel um den südwestlichen Turm aufzuschließen.

Glücklicherweise könnt Ihr das Tor zu diesem Turm auf der unteren Ebene von innen aufschließen, so dass Euch der erneute Weg über das Dach erspart bleibt. Von hier aus geht hinunter in den Keller. Sprecht mit dem Stoßmich-Ziehlich und öffnet das mittlere Verlies um mit Gorn zu sprechen. Nehmt auch den kupfernen Schlüssel an Euch, während Ihr dort seid. Dieser erlaubt Euch die Türe im Südwesten des Erdgeschosses zu öffnen.

Die Antwort für das Stoßmich-Ziehlich lautet: nehmt die östliche Falltür. Steigt hinab und durchquert die Lava. Sucht hier so lange bis Ihr die Leiche des Ballonfahrers gefunden habt und durchsucht diese nach den Konstruktionsplänen. Nun da Ihr bereit seid, kehrt zurück auf Euer Schiff, oder Ihr werdet es verlieren.

Ihr besitzt nun die Pläne um einen Ballon bauen zu können. Dieser vermag Euch zum Schrein zu tragen. Ihr braucht dafür:

- **Kessel:** Ihr könnt einige Kessel im Verlies des Unrechts finden oder in der Zyklophenhöhle - ein einziger aber reicht Euch. Seid gewarnt, dass ein Kessel wirklich groß und schwer ist, so dass der Träger des Kessels nur noch wenig mehr als diesen zu tragen vermag.
- **Seil:** Mortude in Paws verkauft Seil. Kauft mindestens sechs Rollen Seil um auf der sicheren Seite zu sein.
- **Anker mit Seil:** Ihr könnt den Anker von Budo kaufen. Außerdem müsst Ihr zusätzlich das Seil mit dem Anker verknüpfen um es benutzen zu können. Packt beides in einen Rucksack und benutzt das Seil, um dies zu tun.
- **Korb:** Michelle in Minoc kann einen Korb für Euch flechten, der groß genug ist, wenn Ihr die Pläne für sie besorgt. Außerdem verlangt sie 300 Goldstücke für ihre Dienste. Bedenkt vor der Abholung, dass der Korb wahrlich riesig ist und den Platz eines Rucksacks fast vollständig belegt. Entsprechend schwer ist er zudem.
- **Ballonhülle:** Bittet Arbeth in Paws 40 Unzen Spinnenseide aus Eurem Reagenzienvorrat zu Seidenfaden zu drehen, danach versucht Thindle zu fragen, ob er aus dem Seidenfaden einen Stoff zu spinnen vermag. Da ihm dazu die notwendigen Fertigkeiten fehlen, verweist er Euch an Charlotte in New Magincia. Wenn Ihr von Ihr den Seidenstoff habt, bringt ihn zu Marissa in Paws und lasst daraus eine Ballonhülle fertigen.



Nun kehrt mithilfe des Auge der Monde zurück in das Land der Gargoyles und begeben Euch zu der Freifläche unterhalb des Schreins der Singularität. Indem Ihr wiederholt die Freifläche benutzt, könnt Ihr den Ballon Schritt für Schritt fertigstellen, wenn Ihr die Pläne und alle erforderlichen Teile bei Euch tragt.

Dann begeben Euch in den Ballon und steigt hinauf zum Schrein. Wenn Ihr oben angekommen seid, benutzt ein weiteres Seil um es als Steighilfe von oben herab zu lassen. Somit braucht Ihr für erneute Besuche den Ballon nicht mehr.

Endlich habt Ihr den Schrein der Singularität erreicht.

Der Heilige Auftrag

Wenn Ihr mit dem Schrein sprecht, seid gerade heraus und sagt, dass Ihr auf einem heiligen Auftrag seid und erreichen wollt, dass jedermann, gleich welcher Rasse, den Kodex besitzt. Der Schrein mag keine Schwätzer.

Zu Beginn rät Euch der Schrein, mehr über die Gargoyles in Erfahrung zu bringen, genau jenes Volk, dass Ihr vor seiner Zerstörung zu retten versucht, um so besser zu verstehen, was auf dem Spiel steht. Hierzu sendet er Euch aus, das Mantra der Singularität zu erlernen, indem Ihr an den Schreinen der Drei Prinzipien meditiert.

Die drei Schreine der Prinzipien sind verstreut im ganzen Reich der Gargoyles und nur schwer zu erreichen. Dies wird Eure nächste Aufgabe sein.

Kontrolle



Ihr findet den Transporter zum Schrein der Kontrolle südlich von Valkadeshs Haus, weit oben, wo bereits Schnee fällt.

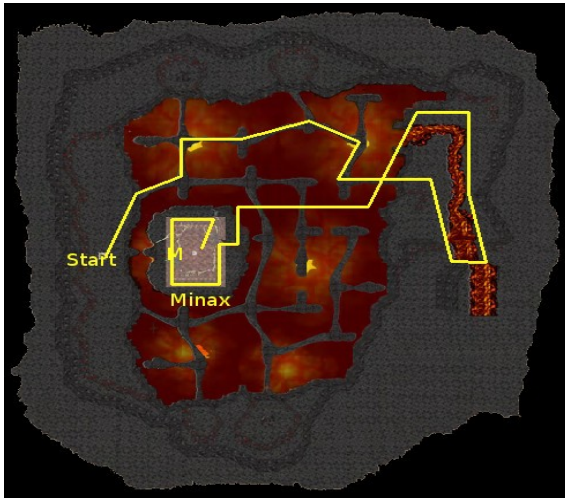
Der Transporter teleportiert Euch in eine riesige Eishöhle hinein. Der erste Teil ist nicht sonderlich schwierig, Ihr müsst Euch nur Euren Weg zur anderen Seite der Höhle suchen, wo ein Pfad Euch zu einem See bringen wird, in welchem die Insel des Schreins liegt.

Dort erwarten Euch Alte Weiße Wurmdrachen, aber mittlerweile werdet Ihr wissen, wie Ihr mit diesen fertig werdet. Die schwierigste Aufgabe dort ist das unsichtbare Labyrinth, das den Schrein umgibt. Die beste Lösung ist, an der linken Seite vorbei zu laufen und den Hintereingang zu nehmen.

Der Schrein ist überraschenderweise Euer alter Feind Mondain, der in dieser Form gefangen wurde, um zu zeigen wie seine wahnsinnige Idee der totalen Kontrolle des Landes ihn seine Selbstkontrolle gekostet hat. Nachdem er Euch alles erzählt hat, was er weiß, offenbart er Euch den ersten Teil des Mantras der Singularität.

Danach, seht zu, dass Ihr dort fort kommt.

leidenschaft



Um zum Schrein der Leidenschaft zu gelangen benutzt den Transporter zum Dschungel Eiland Inzende Or. Dort gibt es nicht viel zu sehen.

Verlasst den Dschungel und sucht den Weg zu den Ruinen der Festung im Nordwesten. Dort befindet sich der Transporter zum Schrein der Leidenschaft.

Die Gegend um diesen Schrein herum ist der vielleicht gefährlichste Ort, den Ihr finden werdet. Er ist nicht nur überlaufen von feindlichen Kreaturen wie Drachen, Dämonen und Lavaechsen, sondern setzt Euch zudem fortwährenden Schäden durch die herrschende Hitze aus.

Ihr müsst den linken Pfad einschlagen, für stete Heilung sorgen und sichere Verweilplätze suchen, bis Ihr über einen Fluss aus Lava hinweg die andere Seite der Höhle erreicht habt. Dort nehmt die Stufen die geradewegs hinab in die Lava führen!

Jetzt begeben Euch zügig zu der Schreininsel und kümmert Euch um die Gegner, die Euch dort erwarten. Achtet darauf, Euch weiterhin stetig zu heilen und sucht den einen Ort, der Euch Einlass gewährt zum Schrein.

Dieses Mal erwartet Euch die Hexe Minax als Schrein, welche Euch eine traurige Geschichte erzählt wie sie einst ihrer zügellosen Leidenschaft zugrunde ging, bevor sie Euch den zweiten Teil des Mantras verrät. Dann nutzt das Auge der Monde um sofort von dort zu verschwinden.

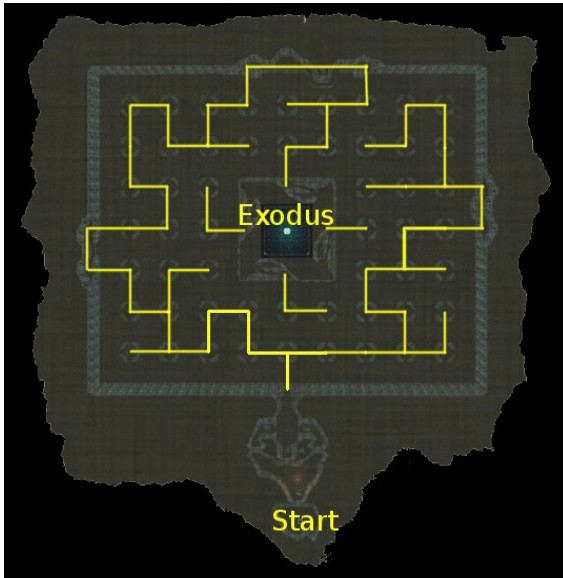
Fleiß



Karte von Mainde Don - Legende

1. Arbpostermirvirs Hof
2. Haus von Nahrungsverpflanze Krill
3. Transporter zur Hauptinsel der Gargoyles
4. Haus von Nahrungsverpflanze Nash
5. Usarbbetlems Hof
6. Schrein des Fleißes

Der Schrein des Fleißes ist schwierig zu finden. Ihr müsst den Transporter zu der landwirtschaftlichen Region Manide Don nehmen und dann in den schneeverwehten Gegenden der Berge nahe des Nahrungsverpflanzers Nash nach einem weiteren, versteckten Transporter in einer Höhle suchen. Während Ihr Euch in der Gegend aufhaltet, könnt Ihr in Gesprächen mit einigen der Gargoyles interessante Einblicke gewinnen, und einige interessante Orte finden – unter anderem ein Unterschlupf von Kopflosen.



Die Gegend am Schrein selbst ist wiederum wie ein Rätsel gestaltet. Findet heraus welche Strecken zwischen den verschiedenen Plattformen unsichtbare Brücken sind und wo es tatsächlich hinab ins Bodenlose geht. Die Masse an Leichnern dort macht dies umso schwieriger. Euer erstes Ziel sollte es sein, den Pfad in der Seitenmauer zu erreichen und von dort aus zur anderen Seite der Höhle zu gelangen. Dort findet den Pfad in der Mitte, welcher lediglich eine Prüfung Eures Durchhaltevermögens ist.

Der letzte Schrein wird repräsentiert durch Exodus. Seiner Überzeugung nach hat er mit so viel Fleiß versucht sein Ziel zu erreichen, dass er aus den Augen verlor, was er ursprünglich wollte. Er gibt Euch den letzten Teil des Mantras.

Die Wiederherstellung des Friedens

Da Ihr nun im Besitz aller drei Teile des Mantras seid, kehrt zurück zum Schrein der Singularität und auf die entsprechende Frage hin antwortet mit dem Mantra "UnOrUs", so dass Ihr endlich den heiligen Auftrag bekommt.

Zunächst benötigt Ihr die Vortexlinse der Menschen. Reist nach Moonglow und sprecht im Lyzeum mit Ephemerides darüber. Er benötigt ein Glasschwert um die Linse der Gargoyles zu kopieren. Wenn Ihr keines (mehr) habt, bringt fünf Späh- oder Edelsteine nach Minoc zu Dale dem Glasbläser, der Euch eines fertigen wird. Ephemerides kann Euch dann die gewünschte Linse anfertigen und wird Euch danach beide Linsen zurückgeben. Das lief problemlos.

Nun fehlt nur noch der. Einst verwahrte ihn der Verwalter der Halle des Wissens, aber er wurde gestohlen und nach Stonegate verbracht.

In Stonegate angekommen, trifft Ihr auf eine Zyklopfamilie, die sich daselbst häuslich eingerichtet hat. Seid freundlich und sprecht mit Papa Zyklop. Er ist einverstanden Euch den Schlüssel zum Untergeschoss zu überlassen im Gegenzug für etwas frischen Fisch. Nehmt seine Angelrute und fangt ein paar frische Fische von der nahegelegenen Küste und tauscht sie gegen den Schlüssel. Ihr müsst die Angelrute ausrüsten um sie benutzen zu können. Dann klickt rechts auf Fische, wo Ihr welche seht.

Ist dies geschehen, steigt hinab in das Kellergeschoss und sucht den Weg durch dieses Gewirr von Gängen und Treppen bis hier am Boden ankommt, wo Ihr die einzige, vorhandene Türe aufschließt und den Vortexwürfel an Euch nehmt. Es gibt keinen Plan zu diesem Durcheinander. Nur stete Versuche und das Durchprobieren aller möglichen Wege führen hier zum Ziel. Danach könnt Ihr das Auge der Monde benutzen um heraus zu kommen. Habt Ihr den Schrein des Kodex bereits verzeichnet, teleportiert Euch direkt dorthin, sonst benutzt ein Schiff für die Reise.

Da Ihr Euch auf einem heiligen Auftrag befindet, werden Euch die steinernen Wächter ohne weiteres vorbei lassen. Ihr solltet auf dieser Reise alle acht Mondsteine, den Vortexwürfel und beide Linsen bei Euch tragen. Dann lest den Kodex der Höchsten Weisheit und übergebt ihn wieder der Tiefe um den Frieden zurück in beide Lande zu bringen.

Ihr könnt Euch nun an dem erfreuen, was Ihr erreicht habt. Eine enorme Aufgabe wurde Euch übertragen und doch habt Ihr nicht einen Augenblick gezögert sie für Euch anzunehmen. So besteht nun berechnete Hoffnung, dass der wiederhergestellte Friede von langer Dauer sein möge, auch wenn der Weg dorthin nach all dem Blutvergießen sicherlich kein einfacher sein wird. Die Zukunft bleibt spannend.

Nebenaufgaben



Während Ihr Euch wahrscheinlich voll darauf konzentrieren wollt, Britannia vor der großen Bedrohung zu schützen, so solltet Ihr die Probleme und Sorgen der kleinen Leute nicht aus dem Auge verlieren. Als der Avatar müsst Ihr ein Beispiel für die Leute setzen, ihnen helfen und für sie da sein, um ihnen in diesen schweren Zeiten Hoffnung zu geben. Diese Nebenaufgaben sind nicht nach der Stadt sondern nach der Region Britannias sortiert, in der sie beginnen. Bedenkt aber, dass dann eine Aufgabe eine Reise durch Britanna nach sich ziehen kann. Einige dieser Aufgaben umfassen mehrere Einträge in Eurem Auftragsbuch.

Zentral-Britannia

Der Zauberer von Oz

Fydor in Britain erzählt Euch, dass Lord British wirklich gerne das Buch "Der Zauberer von Oz" haben würde. Geht also zum Lyzeum und durchsucht die Bücherei, bis Ihr das Buch findet. Bringt es zu Lord British, welcher Euch mit vielen Spähsteinen belohnen wird, welche Ihr zu viel Geld machen könnt.

Bedenkt zudem, dass Ihr diese Spähsteine zur Maximierung des Profits in Glasschwerter verarbeiten lassen könnt...

Von Pontius zu Pilatus für den Narren

Chuckels im Schloss erzählt Euch nach einigem Hin und Her, dass er eine Spur von Hinweise zu etwas Wichtigem gelegt hat.

Untersucht zuerst Nystuls Truhe, um den ersten Hinweis zu bekommen. Der nächste Hinweis ist in Serpent's Hold. Sobald Ihr dort seid, untersucht die Topfpflanzen, bis Ihr den nächsten Hinweis habt. Der darauf folgende Hinweis befindet sich unter einem Bienenkorb in Michelles Laden in Minoc. Dieser Hinweis wiederum verrät Euch, dass der nächste Hinweis im Chembalo des Wirtshauses von Moonglow versteckt ist. Der wiederum sagt, dass der folgende Hinweis in einer Gefängniszelle in Yew zu finden ist.

Der Hinweis verrät, dass der Nächste im Kessel von Charlotte in New Magincia ist. Dies führt Euch dann zum letzten Hinweis in den Löwenstatuen im Hof von Schloss Britannia.

Der letzte Hinweis sagt Euch, dass Smith das Pferd bei Iolos Hütte etwas wichtiges zu sagen hat, was aber nur ein Hinweis zum vorherigen Spiel ist. Dies beweist dass Chuckles nur Eure Zeit verschwendet hat, aber wenigstens habt Ihr bei diesem Hürdenlauf Erfahrung gewonnen.

Das Geheimnis des Silberblatts

Malric in Schloss Britannia gibt mit seiner geheimen Zutat an, welche seinen gebratenen Eber so viel besser macht, aber natürlich verrät er Euch nicht, welche Zutat dies ist. (Spieler von Ultima VII können es sich aber schon denken)

Kauft mehrere Gläser Honig in Empath Abbey und begeben Euch dann zu den Silberblatt-Bäumen nördlich des Schlangentrümmers, wo Ihr die Fuzzies Flizzbomb, Haplin, Porshon und Empley trefft. Es wird etwas Zeit, Geduld und Bestechung mit Honig in Anspruch nehmen, aber letztlich werdet Ihr den Auftrag erhalten, Silberblatt-Setzlinge zu besorgen, welche Ihr im südlichen Geisterwald finden werdet.

Nehmt alle Setzlinge mit und gebt sie den Fuzzies, welche Euch im Gegenzug mehrere Silberblätter geben. Zeigt diese Maldric und er wird zugeben, dass dies die geheime Zutat ist und verrät Euch das genaue Rezept.

Die Spinnenhöhle

Nan im Konservatorium besitzt eine große Angst vor Spinnen und berichtet Euch von einer Spinnenhöhle. Geht sodann zu dieser Höhle, welche in den Bergen etwas südlich von Empath Abbey zu finden ist.



Die Spinnenhöhle enthält natürlich sehr viele dieser Spinnen und einige giftige Schleime. Spinnweben enthalten entweder frühere Opfer oder Spinnenseide. Die Karte für diesen Ort kann auf der dritten Ebene der Sumpfhöhle gefunden werden. Ein kleines Gargoylencamp im Osten wurde von den Spinnen überrannt und kann hier gefunden werden.

Stellt sicher, dass Ihr alle eingesponnenen Leichen und alle Fässer nach Schätzen untersucht. Die gefürchtete Spinnenkönigin werdet Ihr in die untersten Tiefen finden. Sie zu erlegen belohnt die Gruppe mit 500 Unzen Spinnenseide.

Sobald dies alles erledigt ist, kehrt zu Nan zurück und erzählt ihr die Neuigkeiten vom Ableben der Spinnenkönigin, so dass sie in Zukunft nachts etwas besser schlafen kann.

Die Heilung des Tauben

Wie Anya in Britain Euch mitteilt, leidet ihr Gemahl Matt sehr unter seiner Taubheit, besonders seit ihre gemeinsame Tochter im Konservatorium Musik studiert. Von daher bittet sie Euch nach einem Weg Ausschau zu halten, um ihn zu heilen.

Segelt zu Marsor's Isle (nördlich von New Magincia). Hier haust der finstere Zauberer Lorcan. Durchsucht den Leichenberg hinter seinem Haus um einen Zauber zu finden, welcher Taubheit kuriert. Kehrt nun zu Anya zurück und gebt ihr die Neuigkeiten. Heilt dann Matt und spricht dann noch einmal mit Anya.

Freitag

Kytyn am Königlichen Museum erzählt Euch von dem Soldaten Gertan und seinem Kampf gegen den Drachen Freitag. Ihr könnt Gertan in Cove unter den verwundeten Soldaten finden. Er erwähnt, dass Dr. Cat sicher auch die Geschichte gerne hören möchte, wenn es auch nur in Buchform sein möge.

Geht also zum Lyzeum und sucht in der Bücherei nach dem passenden Buch. Bringt dies zu Dr. Cat in Paws für eine anständige Belohnung.

Barden-Geheimnisse

Kenneth im Konservatorium von Britain erzählt Euch, dass Barden viele Geheimnisse haben, will sie jedoch nicht alle auf einmal preisgeben. Ihr müsst regelmäßig zu ihm zurückkehren, um langsam aber sicher alle Geheimnisse aus ihm herauszukitzeln. Alles was er Euch sagt ist dabei überraschend guter Rat.

Begräbnis für einen Krieger

Wenn Ihr ausgiebig mit Krankenschwester Sasha in Cove über ihre Patienten, und besonders Ed, redet, erfahrt Ihr, dass Ed seinen Wunden erlegen ist. Nun, nehmt seine Leiche mit zu Geoffrey, welcher sich um die Begräbnisformalitäten kümmert und Euch anweist, die Leiche zum Bestatter Glen in Empath Abbey zu bringen. Eds Leiche wird dort eingäschert und Ihr bringt dann die Urne zu Geoffrey.

Wohnt dann dem Begräbnis auf dem Friedhof von Britain bei, bevor Ihr ein letztes Mal mit Geoffrey spricht.

Die Tiefen von Despise

Wenn Ihr die Abenteurergilde in Britain betretet und mit der Meisterin Hermione spricht, eröffnet sie Euch, dass Adan, eines ihrer Mitglieder, in das Verlies Despise ging und noch nicht zurück ist. Sie möchte die Karten haben, welche er angefertigt hat, egal ob er tot oder lebendig ist. Sie erzählt auch, dass zwei weitere Leute etwas zu verlieren haben.

Redet zuerst mit Terri, welche eine Goldlieferung von Adan erwartet, der einen Exklusivvertrag mit der Königlichen Münze hat, und nun dass Schlimmste befürchtet. Sprecht dann mit Efram, welcher ein Freund von Adan ist und auf seine sichere Rückkehr hofft. Sobald Ihr dann bereit seid, geht zum Verlies Despise.

Sobald Ihr den Eingang im Schlangentrücken gefunden habt, steigt hinab.



Ebene 1

Geht auf der ersten Ebene geradeaus direkt in den Minenkomplex, dann der Weg rechts führt zum Schlund der Helden, ein Ort an dem Eure Überlebenschancen am Anfang des Spiels schlecht sind.

Sobald Ihr in der Mine seid, durchsucht Adans Lagerhaus um mehr Informationen zu erhalten, was denn passiert sein könnte. Ihr könnt wenn Ihr wollt die Mine durchsuchen und Gold mit einer Spitzhacke abbauen. Um allerdings weiter zu kommen, müsst Ihr den Strom im Westen finden.

Sobald Ihr an der Rampe seid, folgt der Spur aus Goldnuggets (hebt sie alle auf), bis Ihr eine Kiste mit einer Menge Gold und die Leiche von Sadon findet. Lest seine Aufzeichnungen um zu erfahren, dass er Adan ermordet hat.

Für Euch sind das natürlich schlechte Neuigkeiten, da Ihr nunmehr Adans Leiche finden müsst. Der Abstieg zur nächsten Ebene ist gleich westlich. Im Süden gibt es nur Ärger, von daher meidet diese Gegend, wenn denn möglich.



Ebene 2

Ebene 2 ist etwas einfacher zu navigieren als die erste Ebene. Ignoriert alle Seitenhöhlen, da diese allesamt Sackgassen mit unnötigen Kämpfen und keiner Beute sind.

Tötet alle Geister welche versuchen, Euch aufzuhalten, und dringt nach Westen vor, bis Ihr einen flachen, nebeligen See vorfindet. Seid gewarnt, dieser See ist voll mit Schleimen, welche nur mit Geduld zu besiegen sind. Alternativ könnt Ihr hier ein Pulverfass zum Einsatz bringen. Auch lauert zusätzlich ein Lindwurm.

Sobald Ihr dieses Problem und den Lindwurm beseitigt habt, ruft mittels der Glocke den Fährmann, welcher Euch gegen eine kleine Gebühr von zwei Goldstücken sicher über den großen See bringt.

Sobald Ihr auf der anderen Seite seid, nehmt den nördlichen Weg und dann weiter nach Westen, um den Abstieg zur dritten Ebene von Despise zu finden.



Ebene 3

Die dritte Ebene ist groß, hält aber auch große Schätze parat. Sobald Ihr auf dieser Ebene seid, bleibt auf der rechten Seite des Flusses und steigt die Rampe hinab um unter einer Fackel Adans Leiche zu finden.

Nehmt sein Buch und lest es Euch bis zum Ende durch, um alle Informationen und Karten zu bekommen. Behaltet das Buch. Nehmt auch alle Nuggets und Goldbarren mit, welche in seinen Kisten zu finden sind. Solltet Ihr alle Goldnuggets und Goldbarren auf Eurem Weg hierher eingesammelt haben, so habt Ihr jetzt auch das Gold für die Münze.

Eure Hauptaufgaben sind jetzt erfüllt, doch lassen sich weitere Schätze finden, bevor Ihr das Verlies verlasst.

Überquert den Fluss von hinter dem Wasserfall und überquert dann schnell den See, welcher mit Moderwürmern und Zombies verseucht ist, um schließlich den Durchgang im Westen zu erreichen. Dahinter findet Ihr einen langen, gewundenen Gang vor. Haltet Euch rechts und lauft an einer Höhle zu Eurer Rechten vorbei, welche einen Dämon und Skelette beinhaltet. Hütet Euch vor Fallen und nehmt den Durchgang zu Eurer Linken. Folgt dem Gang um einen Magischen Schild und ein Magisches Schwert zu finden.

Ebene 4

Die vierte Ebene kann von einem Loch auf einer Insel im See der dritten Ebene erreicht werden. Es gibt hier nichts außer Ärger mit drei Silberschlangen.

Sobald nun alles erledigt ist (Leiche gefunden, Buch genommen und gelesen, Gold eingesammelt), kehrt nach Britain zurück. Bringt zuerst Hermione die Neuigkeiten und zeigt Ihr das Buch, gebt anschließend das Gold zu Terri und schließlich gebt Ihr das Buch zu Efram. Redet dann anschließend noch einmal mit Hermione.

Die Heilung von Artegal

Solltet Ihr mit Lazeena im Blauen Eber sprechen, so verrät sie Euch, dass sie Artegal, einer der verwundeten Soldaten in Cove, kennt. Solltet Ihr mit Sasha über Artegal geredet haben, offenbart Euer Wissen Lazeena. Eskortiert sie anschließend nach Cove, wo sie sich um die Pflege von Artegal kümmern wird.

Kommt regelmäßig alle zehn Tage wieder, um Artegal's langsame Besserung zu beobachten, bis er schließlich bei Eurem letzten Besuch aus dem Krankenhaus entlassen wird.

Die Dreiläufige Armbrust

Gwenneth in Iolos Bogenladen in Britian teilt Euch mit, dass Dreiläufige Armbrüste aus sind, aber verspricht, eine in drei Monaten auf Lager zu haben. Dies startet einen Zähler und nach drei Monaten könnt Ihr die Waffe bei Gwenneth abholen.

Nördliches Britannia

Wahre Gerechtigkeit

Nachdem Ihr die Rune erhalten habt, hört Euch Wittons Geschichte über Lenora an. Sprecht danach mit den Gefangenen Essian, Strom und vor allem Taliesin, dem Druiden. Danach spricht nochmals mit Riona bevor Ihr Euch ein letztes Mal an Lenora wendet.

Endlich sieht sie ein, dass sie in ihrem Kummer über den Verlust ihres Vorgängers und großen Vorbilds, den Pfad der Gerechtigkeit aus den Augen verloren hat und lässt alle fälschlich inhaftierten Gefangenen frei.

Danach könnt Ihr nochmals mit allen Betroffenen sprechen, um ihre Sicht der Dinge zu erfahren. Sprecht später mit Ihr für eine Bestätigung.



Gargoyles in Yew?

In Yew werdet Ihr sehr schnell einige ausgebrannte Häuser entdecken und die Einwohner berichten, Gargoyles hätten dies getan und seien nun zum Schrein weitergezogen. Geht also zum Schrein der Gerechtigkeit (besser nachdem Ihr ihn befreit habt) und stellt Nachforschungen an. Im nahen Wäldchen findet Ihr dann zwei merkwürdige Artefakte, blutige Schuhe und ein blutiges Messer. Da dies sehr verdächtig aussieht, solltet Ihr weitere Nachforschungen anstellen.

Am Nordufer der Mündung des Lost River werdet Ihr eine Milizgruppe bestehend aus Bast, Dagan und Sy finden, welche sich merkwürdig verhält. Sylaina in Empath Abbey kennt diese Drei und glaubt nicht, dass diese ehemaligen Räuber wirklich einen neuen Weg gefunden haben. Dies ist höchst verdächtig.

Durchsucht die Gegend nahe des Lagerplatzes der Gruppe und findet eine Treppe in einem großen Baumstumpf. In der Höhle darunter findet Ihr ein Buch, das sehr aufschlussreich ist. Die Drei sind die wahren Täter und schieben Gargoyles vor, um ihre Taten zu verschleiern. Behaltet das Buch und nehmt zudem die drei Umhänge und Masken mit. Sucht dann nach dem nahen flachen Grab ihres letzten Opfers, welches Ihr an der Schaufel erkennt. Nehmt die Schaufel mit.

Nun zeigt das Buch Lenora, dann die Masken und Umhänge, erwähnt das Grab und händigt die falschen Beweise aus. Damit sind die Verbrecher überführt und hinter Gittern.

Der Bestatter und sein Totengräber

In Empath Abbey gibt es einen Konflikt zwischen dem Bestatter Glen und dem Totengräber Mole, bei dem jetzt Beide nicht mehr miteinander reden. Glen denkt, Mole vernachlässigt seine Pflichten und Mole klagt über schlechtes Arbeitsgerät und ausstehende Bezahlung.

Fangt mit Glen an und geht dann zu Mole. Auf diese Weise tauscht Ihr Nachrichten untereinander aus, bis die Situation zum guten Teil geklärt ist und Ihr einen Schlüssel von Glen bekommt. Öffnet die Truhe in seinem Haus für Eure reichliche Belohnung und nehmt die Spezialschaufel, die Ihr Mole gebt, um auch ihn zufrieden zu stellen.

Utomo und Yuna

Utomo in Yew vermisst seine große Liebe Yuna und würde gerne wissen, wo sie ist. Ihr findet sie in Buccaneer's Den und gebt Ihr die Neuigkeiten. Bringt dann Ihre Nachricht zu Utomo und er erzählt Euch, was der magische Fächer ist, und wie er funktioniert. Dieser Fächer kann in Hawkins Schatz gefunden werden.

Östliches Britannia

Alraune für Doris

Doris, welche die Herberge von Minoc betreibt, gibt Euch eine kleine Aufgabe: sie will einige Alraunwurzeln für ihre Forschungen haben. Es müssen nicht frische Wurzeln sein, es reicht völlig, sie aus Euren Reagenzienvorräten zu nehmen um sie zufrieden zu stellen. Allerdings ist die Belohnung eher enttäuschend.

Für das Schiff

Grindl in Minoc kauft Segeltuch und Seil aus Paws. Für jedes Seil gibt es einen garantierten Profit von drei Goldstücken. Nicht viel, aber es summiert sich schnell wenn Ihr viel Seil kauft.

Die LAIM-Schriftrolle

Wenn Ihr ein Schiff nutzt um die Küste direkt nördlich von Minoc anzulaufen - welche Ihr nicht zu Fuß erreichen könnt - so findet Ihr den Eingang zu einer Höhle direkt unter dem alten Wasserturm.

Nachdem Ihr die Monstren im Inneren beseitigt und die Eiswand im Durchgang mit Pfeilen aufgebrochen habt, trifft Ihr die Magier Mr. Blip und Miss Blip. Diese Zwei haben ein Problem, sie leiden an der LAIM-Krankheit und benötigen ein Heilmittel. Leider wurde die einzige Schriftrolle von Dieben gestohlen und Ihr müsst sie wieder beschaffen. Zudem fehlt noch ein sehr seltenes Reagenz für das Heilmittel, das Ihr auch beschaffen müsst.

Die Schriftrolle kann auf der vierten Ebene des Verlieses Shame gefunden werden, in einem Geheimraum nahe der Nahrungs-Quelle (sucht sorgfältig nach dem Eingang), welcher mit Pulverfässern freigesprengt werden muss. Das Reagenz ist Schlangengift das entweder auf Dagger Eiland oder im Reich der Gargoyles gefunden werden kann.

Bringt beides zu Ihr, und bekommt eine reiche Belohnung.

Die Sumpfhöhle

Der Eingang zur Sumpfhöhle kann südöstlich von Cove gefunden werden, auf einer kleinen, sumpfigen Halbinsel. Die Treppe in die Höhle befindet sich gleich neben Grendels ehemaliger Hütte, welche jetzt eine verlassene Ruine ist.

Ein mächtiger Dunkelmagier haust auf der dritten Ebene und es gibt viele Edelsteine, Gold und magische Schätze zu erbeuten, die in dieser Höhle versteckt sind. Am wichtigsten ist das Sturmcape, welches Ihr auf der dritten Ebene finden könnt und sehr nützlich sein wird, solltet Ihr Mariah noch nicht besucht haben.



Ebene 1

Steigt die Treppen hinab, welche Euch in die Sumpfhöhle führen.

Sobald Ihr die erste Abzweigung erreicht habt, nehmt den westlichen Weg. Orientiert Euch dann bei der ersten Gelegenheit südlich und sucht nach einer kleinen Holzkiste, in welcher Ihr die Karte dieser Ebene finden werdet.

Begebt Euch danach so weit Ihr könnt nach Westen, bis Ihr schließlich einen Ring der Protektion finden werdet.

Es gibt dann hier nichts mehr von Interesse zu finden, begeben Euch danach also zurück zum Eingang und geht nach Osten. Es gibt ganz im Osten kleinere Schätze zu finden, welche aber nicht groß der Erwähnung wert sind.

Geht stattdessen nach Norden, um dort den Abstieg zur zweiten Ebene zu finden.



Ebene 2

Solltet Ihr dem vorgeschlagenen Weg gefolgt sein, so geht nach Osten, um schließlich eine Brücke zu erreichen.

Habt Ihr stattdessen den anderen Abstieg genommen, dann müsst Ihr einen längeren - und gefährlichen - Weg nach Westen gehen, um die Brücke zu erreichen.

Gleich am anderen Ende der Brücke könnt Ihr wenn Ihr wollt reichlich Nachtschatten und Alraune ernten, wenn Ihr denn bis Mitternacht warten wollt oder die Zeit günstig ist.

Da es wahrlich nicht viele Gelegenheiten gibt, diese zwei Reagenzien zu ernten, solltet Ihr Euch diese Chance nicht entgehen lassen...

Geht weiter nach Süden über eine Steinbrücke, bis Ihr das Lager eines Dunkelmagiers erreicht. Es gibt hier nichts außergewöhnliches, begeben Euch also nach Südwesten und über einige Stufen in den Sumpf unter Euch.

Sucht den Weg über die Holzstege, bis Ihr den Ausgang zur dritten Ebene im Westen gefunden habt und passiert.



Ebene 3

Orientiert Euch zuerst nach Westen, wo ein Durchgang zum Sumpf im Süden führt. Auf dem Altar inmitten des Sees liegen viele Edelsteine, aber einige monströs große Leichner um den Altar müssen zuerst ausgeschaltet werden, bevor Ihr diese Euer Eigen nennen könnt.

Geht weiter nach Westen und Ihr werdet ein Kraftfeld sehen. Beseitigt dieses und geht in die kleine Nebenhöhle. Neben einigen Untoten und einem Magier erwarten Euch Schätze.

Öffnet die kleine, magisch verschlossene Truhe für ein Sturmcape, die Karte zu dieser Ebene und der Spinnenhöhle, magische Ringe und einem magischen Langstock.

Jetzt gibt es nichts mehr von Interesse und Ihr könnt diesen Ort getrost verlassen.

Westliches Britannia

Das Mord-Mysterium von Quenton

Nachdem Ihr vom Bürgermeister informiert worden seid und die Rune in Eurem Besitz ist, sprecht Marney auf ihren verstorbenen Vater Quenton an. Sie äußert doch große Zweifel im Bezug auf die Umstände seines Todes und wünscht, dass Ihr die Sache genauer untersucht. Nehmt an und beginnt Eure Nachforschungen.

Um Resultate zu erhalten, sprecht mit allen Einwohnern von Skara Brae, besonders mit dem Betreiber der Herberge über seine Geistergeschichte und Horance für seinen sehr kryptischen Hinweis. Nachdem Ihr wirklich alle Informationen bekommen habt (manchmal müsst Ihr eine Person wieder ansprechen, wenn Ihr neues Wissen besitzt), nutzt den "Seance"-Zauber, um mit dem Geist von Quenton, welcher in der Nacht am Springbrunnen spukt, zu sprechen um mehr Informationen zu erhalten.

Ihr werdet sicher auch Michael bemerken, der abends in die Stadt kommt. Da Ihr von Marney wisst wer er ist, sprecht mit ihm und beobachtet sein verdächtiges Verhalten. Alle Hinweise deuten inzwischen auf ihn als den Täter.

Jetzt wo Ihr das wisst, sprecht mit dem Bruder des Bürgermeisters - die Torwache von Schloss Britannia - um eine Bestätigung zu erhalten dass obwohl die Sache sehr verdächtig ist, der Bürgermeister den Fall nicht wieder öffnen wird. Kehrt also zu Marney zurück und sagt ihr, dass Ihr Michael verdächtigt. Erschüttert teilt sie Euch mit, diesen Fall besser an die Druiden in Yew zu übergeben. Geht nach Yew und sprecht mit Lenora über die Angelegenheit.

Wenn Ihr zu Marney zurückkehrt teilt sie Euch mit, dass Michael verhaftet wurde. Ihr könnt ihn jetzt im Gefängnis von Yew finden.

In der Zyklophenhöhle

Die Zyklophenhöhle kann an der Ostseite der Straße gefunden werden, welche von Skara Brae nach Norden zu Empath Abbey führt, hinter einigen Bäumen. In ihr befinden sich hunderte der namensgebenden Zyklopen. Diese Kreaturen sind langsam, können aber hart zuschlagen, weshalb der Fernkampf dem Nahkampf vorzuziehen ist. Seid gewarnt, dass einige Zyklopen Felsbrocken auf die Gruppe werfen werden!



Wenn Ihr die Höhle betretet, so könnt Ihr sofort drei verschiedene Zyklophenlager finden.

Das Lager im Südwesten hält eine Karte der Höhle parat. Etwas Gold kann im östlichen Lager gefunden werden und ein Ring der Regeneration ist im Lager im Norden zu finden.

Weiter im Osten liegt der Speisesaal der Zyklopen. Dutzende Zyklopen haben sich hier versammelt. Neben einigen leeren Kesseln (wichtig für den Bau des Ballons) finden sich auch sehr viele Pulverfässer. Die Zyklopen würzen ihr Essen mit dem Schießpulver, seid daher extrem vorsichtig, denn ein falsch fliegender Pfeil kann die ganze Gruppe in einer fatalen Kettenreaktion auslöschen.

Der Speisesaal und die Speisekammer weiter nördlich enthalten genug Nahrung für Monate. Die Speisekammer enthält auch ein - leider verdorbenes - Drachenei.

Südlich des Speisesaals befinden sich die Quartiere der Zyklopen. In den diversen Fässern und Truhen können dabei einige Zyklophen-Lendenschurze gefunden werden. Auch wenn es unhygienisch aussieht, ihr bloßer Anblick (benutzen) reicht aus, um viele Feinde sofort in die Flucht zu schlagen.

Südliches Britannia

Flippits

Dr. Cat in Paws teilt Euch mit, dass Thindle und Mortude sehr begeisterte Spieler von Flippits sind. Die Beiden werden verraten, dass Ihr drei Dinge zum spielen benötigt: einen Hut mit einer breiten Krempe, einen kleinen Knochen und eine trockene Erbse. Kurioserweise sind diese Dinge erstaunlich schwer zu beschaffen.

Sobald Ihr alle drei Sachen auf Euren Reisen gefunden habt, geht zu Mortude und spielt eine Runde mit ihm. Solltet Ihr gewinnen, so gibt es einen Bonus von +1 auf Eure Geschicklichkeit. Der Zufall entscheidet über Sieg oder Niederlage, seid also hartnäckig bis Ihr das Spielchen gewonnen habt.

Ein Buch für Dr. Cat

Wie Dr. Cat Euch mitteilen wird, möchte er gerne eine Ausgabe des Buchs "Snilwits Großes Buch der Brettspielstrategien" haben, um seinen Horizont über Spiele zu erweitern. Von daher, geht zum Lyzeum und durchsucht die Bücherei nach dem Buch, um es ihm zu bringen. Dr. Cat belohnt Euch mit 500 Goldstücken für den Fund.

Jimmys Schiff

Jimmy in Trinsic teilt Euch während der Belagerung mit, dass die Gargoyles sein Schiff beschädigt haben und es nicht seetüchtig ist. Sobald die Belagerung beendet ist bittet er Euch um Hilfe, um das Schiff wieder flott zu bekommen und fügt an, dass Strom in Yew die nötigen Details geben kann.

Natürlich müsst Ihr erst Lenora überzeugt haben, den unschuldig einsitzenden Strom aus dem Gefängnis frei zu lassen, bevor er Euch eine Hilfe sein kann. Ansonsten steckt Ihr fürs erste fest.

Strom wird sich das Problems annehmen und Euch genaue Anweisungen geben und zudem sagen, dass Ihr fünf Planken brauchen werdet, um die Reparatur durchzuführen. Um diese Planken zu bekommen müsst Ihr zuerst Holzfäller Ben im Wald aufsuchen und fünf Yew-Hölzer von ihm erwerben, welche Ihr anschließend in der Sägemühle von Minoc von Aaron zurechtschneiden lasst. Mit den Planken geht es dann zurück nach Trinsic, wo Ihr Jimmy anspricht, während er an den Docks ist, so dass Ihr zusammen das Schiff reparieren könnt.

Jimmy belohnt Euch für diese Mühen mit zehn Stück von jedem Reagenz.

Der Verhüllte Fremde

Wenn Ihr mit Abelinda in Trinsic während oder nach der Belagerung redet, so erwähnt sie, dass ein verhüllter Fremder mit Bürgermeister Whatsaber gesprochen hat. Der Bürgermeister jedoch behauptet, es sei ein Missverständnis gewesen und dass der Fremde weiter nach Serpent's Hold gezogen sei.

In Serpent's Hold teilt Euch Lady Tessa mit, dass der Fremde eine Szene verursacht hatte und nach Buccaneer's Den weitergezogen sei. Sir Simon ergänzt, der Fremde habe nach Piraten gesucht. Dazu fügt Budo in Buccaneer's Den wiederum an, dass er den Fremden zum Lyzeum geschickt habe. Mariah offenbart Euch dann, dass der Fremde nach der Silbertafel gefragt habe.

Jetzt könnt Ihr Euch schon denken, dass es ein Gargoyle war. Verfolgt die Spur weiter, bis Sin Vraal die ganze Geschichte aufklärt und Ihr die Antwort zu Mariah bringen könnt. Mariah steht daraufhin als Gruppenmitglied zur Verfügung.



Im Schlund der Helden

Der Schlund der Helden südlich von Trinsic hat keine Relevanz für die Handlung. Es können aber viel Erfahrung und Ausrüstung in Kämpfen gewonnen werden. Die zweite Ebene ist mit Despise und der Höhle von Heftimus verbunden. Kämpfer in Plattenpanzern warten, welche Euch nicht einkreisen sollten.



Ebene 1

Betretet den Schlund der Helden durch das Loch südlich von Trinsic (abseilen) und begeht Euch nach Norden, um ein Lager feindlicher Kämpfer auszuheben. In einer Truhe dort könnt Ihr die Karte zu dieser Ebene finden.

Von hier aus begeht Euch nun in Richtung Osten zu einem Raum, in dem sich zehn Schnitter befinden. Dies wird ein schwerer Kampf, benutzt also Pfeile und das Sturmcape, um daraus ein Abschlagen zu machen. Die Belohnung ist viel Gold. Begeht Euch dann weiter nach Norden bis Ihr einen Raum mit einem Korb erreicht. Dies ist unser Bezugspunkt für weitere Erkundungen.

Im Norden befinden sich Abstiege zur zweiten Ebene vom Schlund der Helden. Im Osten befinden sich Räume mit Nachtschatten und noch weiter östlich ein Raum mit etwas zwanzig Säureschnecken. Dort befindet sich nichts von Wert und die Kämpfe sind schwer. Nördlich dieses Raums ist ein Raum mit einigen Schlangen. Im äußersten Norden lässt sich ein Altar finden, der von einem Dutzend feindlichen Kämpfern und sechs Dunkelmagiern bewacht wird.



Ebene 2

Die zweite Ebene kann entweder von Despise im Osten oder der Höhle des Heftimus in Westen betreten werden. Ein Zugang von der ersten Ebene ist natürlich auch möglich.

Auf dieser Ebene gibt es nicht sehr viel zu sehen, außer mehreren miteinander mit Brücken verbundenen Plattformen.

Im Norden könnt Ihr einen Pfad auf den unteren Teil dieser Ebene finden, allerdings gibt es dort auch nicht viel zu finden, außer sehr vielen Schleimen und anderen giftigen Kreaturen. Die Karte zu dieser Ebene liegt südlich des Wasserfalls.

Inseln von Britannia

Die Irrlichter und der Achte Kreis der Magie

Solltet Ihr mit Xiao beim Lyzeum sprechen, so wird sie Euch umgehend mitteilen, dass Ihr eine Aufgabe erledigen müsst, bevor Ihr Zauber des Achten Zauberkreises kaufen könnt. Sie will, dass Ihr das Geheimnis der Irrlichter erlernt.

Wenn Ihr schon hier seid, holt auch gleich aus der Bücherei das Buch "Das Buch der verlorenen Mantras". Geht nun zum Geisterwald und sprecht mit den Irrlichtern. Das Geheimnis ist der Armageddon-Zauber. Tragt ihn in Euer Zauberbuch ein aber nutzt ihn niemals. Die Irrlichter handeln mit Informationen und interessieren sich für das Buch, gebt ihnen also das Buch und nehmt das Gold, welches Ihr bei der Münze umtauschen könnt.

Nachdem Ihr nun so Euren Reichtum vermehrt habt könnt Ihr leider erst dann Xiao der Erfolg verkünden, wenn Ihr Stufe 8 seid. Dann werdet Ihr mit +1 Intelligenz belohnt und bekommt Zugang zum Achten Zauberkreis.

Sir Cabirus und seine Vision

Bei Serpent's Hold werdet Ihr Sir Cabirus treffen, von welchem Ihr sicher schon von Almríc in Schloss Britannia gehört habt. Er hat eine utopische Vision von einer neuen Kolonie in Inneren des Abgrunds. Hört gut zu und er erwähnt zwei interessante Gruppen: die Seher des Mondsteins und die Ritter des Crux Ansata.

Die Seher sollten Eure erste Sorge sein.

Fragt Bürgermeister Aganar von Moonglow zuerst über die Angelegenheit, bevor Ihr mit Dargoth beim Lyzeum sprecht. Er wäre Eurem Beitritt nicht abgeneigt, aber Ihr müsst zuerst eine kleine Aufgabe erfüllen und den sehr gefährlichen Zauber "Anju Sermani" sichern und ihm bringen. Ein Kämpfer bei Serpent's Hold sollte Euch schon davon berichtet haben und dass es ein dunkler Zauber ist. Segelt zu Marsor's Isle und durchsucht seine Bücher bis die Schriftrolle mit Anju Sermani herausfällt. Bringt die Schriftrolle zu Dargoth und Ihr dürft beitreten und bekommt einen speziellen Langstock als Belohnung.

Jetzt kümmert Ihr Euch um die Ritter.

Sprecht mit Bürgermeister Zellivan in Jhelom und er bietet Euch den Beitritt an, solltet Ihr es schaffen einen speziellen Drachenschild wiederzubeschaffen, welchen ein Ritter trug, der im Verlies Destard starb. Die Leiche des Ritters findet Ihr auf der zweiten Ebene nahe des Ausgangs zur dritten Ebene. Bringt Zellivan den Schild und Ihr könnt den Rittern nun ebenfalls beitreten.

liebe in Moonglow

Reagenzienhändler Joren in Moonglow erzählt Euch von seinen Gefühlen für die Assistentin des Schneiders, Dulcie. Er glaubt allerdings dass er keine Chance hat, da sie wiederum ihr Herz an ihren Chef, Garridan, verschenkt hat.

Wenn Ihr mit Garridan sprecht so werdet Ihr schnell herausfinden, dass seine arrogante Persönlichkeit nicht gut zu Dulcie passt, aber sie möchte davon nichts wissen. Von daher müsst Ihr handfestere Beweise heranschaffen, um sie vom Gegenteil zu überzeugen.

Durchsucht Garridans Haus um sein Büchlein zu finden, in dem er Beziehungen zu fünf verschiedenen Frauen protokolliert. Wartet dann bis zum Abend, um ihn in flagranti mit einer Frau zu ertappen. Er scheint allerdings nicht besonders besorgt darüber zu sein. Geht also zu Dulcie, berichtet ihr und zeigt das Buch zum Beweis. Sie läuft dann weg, um Garridan zu befragen. Sprecht ebenfalls mit ihm.

Geht danach wieder zu Dulcie, welche bestürzt über die Wahrheit ist und etwas brauchen wird, um darüber hinweg zu kommen. Geht dann zu Joren, welcher die Neuigkeiten mit Erleichterung aufnehmen wird und hofft, dass die Zukunft vielleicht etwas zwischen ihm und ihr bringen könnte.

Elad und die Tugend

Elad in Buccaneer's Den möchte sein Leben ändern und tugendhafter werden. Ihr solltet Ihm sein Anliegen glauben und ihm das Mantra geben, welches er benötigt, so dass er am Schrein der Ehrlichkeit meditieren kann.

Der Hut von Johnne

Inmitten der Schätze welche Ihr im Piratenlager auf der dritten Ebene von den Abwasserkanälen findet befindet sich auch ohne Erklärung der Hut von Captain Johnne. Nehmt ihn mit und wenn Ihr Captain Johnne auf der vierten Ebene von Hythloth erreicht habt, gebt ihm seinen Hut zurück. Er wird sich Euch gegenüber dankbar zeigen.

Ein Ei für den Koch

Shubin in Serpent's Hold benötigt ganz dringend ein Drachenei für eine spezielle Mahlzeit, gebt ihm also eines von Euren Dracheneiern, welches Ihr in Destard eingesammelt habt (hoffentlich habt Ihr mehr als eines aus Destard mitgenommen!) um seinen Bedarf zu stillen.

Anzumerken ist, dass alle anderen Eier als die aus Destard verfault und unbrauchbar sind.

Die Junge Matrosin

Die junge Evie in New Magincia träumt davon, eine Matrosin wie ihre Mutter zu werden und hofft, dass Conor Starfalcon ihr Segelunterricht geben könnte. Wenn Ihr mit Connor spricht, so äußert er einige Zweifel angesichts von Evies jungem Alter und benötigt zuerst das Einverständnis ihres Vaters. Sprecht mit William, welcher die Erlaubnis erteilt und die Idee sehr gut findet.

Sprecht erneut mit Evie, welche völlig begeistert ist und ihre erste Lektion kaum noch erwarten kann.

Fecht-lektionen von Loubet

Dies ist nicht eine wirkliche Aufgabe. Solltet Ihr Loubet in Serpent's Hold auf sein Training ansprechen während er sich in den Trainingsräumen befindet, so gibt er Euch eine Lektion, die dem Avatar +1 auf die Geschicklichkeit beschert.

Orte Variiren

Schiffswracks

Es existieren drei Schiffswracks.

Das erste ist das des Schiffs "Virtuous", von welchem Euch der Barde Sionnach in Empath Abbey erzählt und welches Ihr an der nördlichen Westküste von Lock Lake finden könnt. Seid gewarnt, dass Ihr Euch zuerst um die untote Mannschaft kümmert müsst, bevor Ihr das Wrack plündern könnt. Der Lohn sind über tausend Goldstücke und magische Ausrüstung.

Das zweite Wrack ist das der "Dutchman", von welchem die Bardin Lazeena in Britain singt. Es liegt gestrandet auf den Inseln im Totenmoor und Ihr müsst Euch wieder um die untote Mannschaft kümmern, bevor Ihr einsacken könnt.

Das dritte und letzte Wrack ist das der "Empire" und wird von Homer in der Hauptaufgabe offenbart.



Zoltans Ohrring

Nachdem Zoltan Euch die Geschichte von Hawkins Überfall auf ihn berichtet hat, fügt er noch verärgert an, dass Hawkins ihm dabei auch seinen wertvollen Ohrring gestohlen hat. Ihr könnt diesen Ohrring im Schatz von Hawkins in der Hauptaufgabe finden und ihn zu Zoltan zurück bringen.

Der Zigeuner wird Euch dafür mit 10 Goldstücken, einem Glasschwert und zwei mächtigen Zauberrollen belohnen.

Grüße von der Miliz

Die südliche Miliz-Gruppe von Carra, Dax, Hob und Thinyn, welche die Gegend um Trinsic überwacht, möchte gerne Grüße an die Miliz geben, welche die Gegend um Cove überwacht (und welche Euch am Anfang aus dem Tempel gerettet hat) und aus Marcus, Ranzo, Oran und Wyburn besteht.

Tauscht also untereinander Nachrichten aus.

Die Zigeuner-Verbindung

Während Eurer Reisen werdet Ihr mit mehreren Leuten in Kontakt kommen: Taynith, Karina, Zoltan und Dr. Cat. Wenn Ihr geduldig seid und die verschiedenen Hinweisen kombiniert, so könnt Ihr mehr über Tayniths Liebesleben herausfinden, versprecht ihr aber, darüber Stillschweigen zu bewahren.

Über das folgende Kapitel:

Als ich mich mit Penumbra getroffen habe offenbarte sie mir, dass der Avatar während der Reisen von bössartigen Magier Lorcan in Versuchung geführt wurde, aber dieser dunklen Versuchung dank des Vertrauens in die Jugenden widerstehen konnte. Penumbra offenbarte mir allerdings auch, dass sie in ihrer Kristallkugel gesehen hatte, was passiert wäre, wäre der Avatar der Versuchung erlegen und hätte den Pfad der Jugend verlassen.

Der Vollständigkeit halber habe ich dieses Kapitel beigelegt, um die zerstörerischen Folgen zu zeigen, die dies auf ganz Britannia gehabt hätte. Es dient auch als Warnung an all jene, welche noch immer die Triade des Bösen verehren. Ich habe dieses Kapitel absichtlich nicht dem Inhaltsverzeichnis beigelegt, so dass nur jene, welche das Buch bereits gelesen haben, diese warnende Geschichte finden.

Der Pfad der Dunkelheit



Dies ist ein sehr dunkler Pfad, welcher es Euch erlaubt, Tod und Verderben über ganz Britannia zu bringen.

Der dunkle Pfad kann betreten werden, indem Ihr mit dem Schwarzmagier Lorcan auf Marsor's Isle sprecht. Seid gewarnt, dass Lorcan die Gegenwart eines tugendhaften Avatars nicht tolerieren wird und nur mit Leuten spricht, deren Karma nahe Null ist. Solltet Ihr zu tugendhaft sein, so wird der Pfad nach dem ersten Zusammentreffen blockiert, da Lorcan Euch nur eine Chance gibt.

Lorcan erklärt Euch nun, dass er lange sehr intensive Studien bezüglich seines toten Meisters Mondain unternommen hat und glaubt, dass seine Rückkehr nahe ist. Allerdings war er nicht in der Lage, seinen Geist in der Ätherischen Leere zu finden. Lorcan schickt Euch zu den Ruinen von Magincia unter New Magincia um das Buch zu finden, welches ein Ritual zur Beschwörung Mondains beinhaltet.

Ihr könnt die Ruinen durch den Keller von Williams Haus betreten. Sein Enkel Fred hat den Schlüssel, aber er wird dies wohl erst offenbaren, nachdem Ihr Euch etwas ausführlicher mit Evie und William unterhalten habt.

Tief unter New Magincia werdet Ihr die Ruinen des alten Magincia finden. Begeht Euch nach Süden, und über eine Brücke, bis Ihr zu einer Krypta kommt. Durchsucht die Bücherregale dort, bis Ihr das Buch der bösen Rituale gefunden habt, welches beschreibt, wie Ihr Mondain, Minax und Exodus beschwören könnt.

Die Benötigten Gegenstände

Ihr benötigt das Folgende:

- Das Beschwörungsritual
- Aderlassmesser (Zu finden in Lorcans Haus)
- Eine leere Flasche (Zu finden in Lorcans Haus)
- Das Mondain-Medallion (In der vierten Ebene von Deceit)
- Enilno (In der dritten Ebene von Hythloth)
- Die Karten von Exodus (Im Lyzeum, durchsucht die Bücher im Avatar-Schrein, und die Karten werden herausfallen)

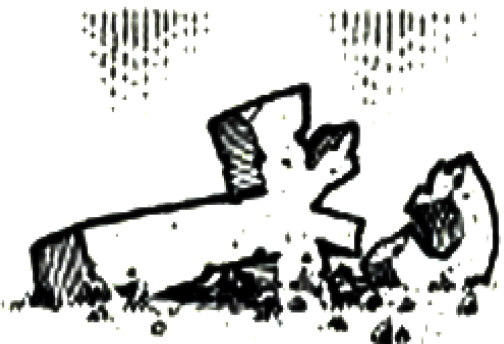
Es wurde schon beschrieben, wo Ihr all diese Gegenstände findet, mit Ausnahme des Verlieses Deceit, welches Ihr bis jetzt nie betreten hattet. Von daher ist jetzt eine Lösung für dieses schreckliche Labyrinth nötig.

Im Verlies Deceit

Das Verlies Deceit befindet sich auf der kleinen Insel des Janus - etwas östlich von Dagger Eiland gelegen - und ist die Heimstätte eines namenlosen Dunkelmagiers auf der vierten Ebene, welcher ein Medallion besitzt, welches aus den Knochen vom teuflischen Mondain erstellt wurde. Dieses wichtige Artefakt wird von Lorcan benötigt, um Mondain wieder nach Britannia zurück zu bringen.

Das Verlies beinhaltet viele magische Fallen welche von Eurer Gruppe nicht entdeckt werden können, und welche Euch entweder vergiften oder Euch in Tiefschlaf zu versetzen vermögen. Haltet Eure Gruppe von daher dicht zusammen und bei voller Gesundheit. Es gibt viele Abzweigungen und Sackgassen, in welchen sich Eure Gruppe hoffnungslos verlieren kann. Haltet auch stets nach Geheimtüren ausschau.

Es gibt hier sehr viele Schleime, Kobolde, Formwandler und sogar eine Zombie-Horde auf der vierten Ebene.





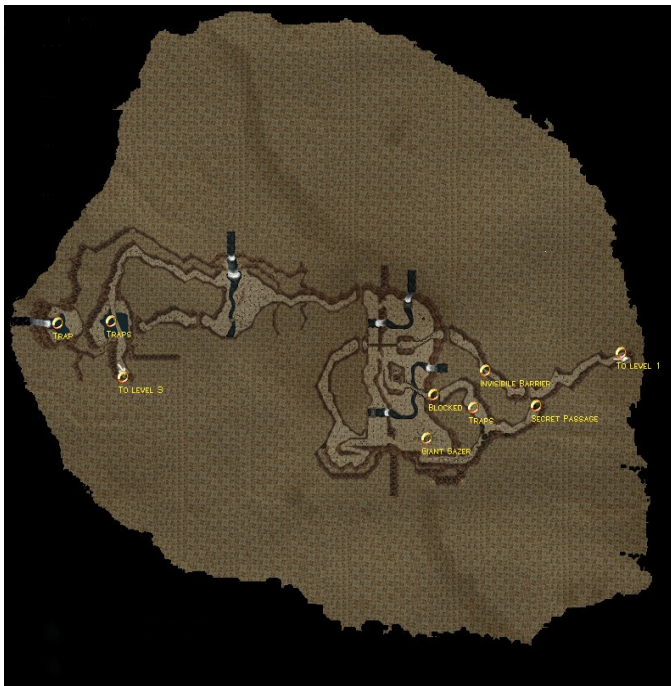
Ebene 1

Begeht Euch von der Insel des Janus die Treppe hinunter und wendet Euch dann in Richtung Westen. Die Türen im Norden und Osten sind Sackgassen mit Formwandlern.

Steigt dann die Treppe hinunter in das Höhlensystem, von wo drei weitere Wege abgehen. Nehmt zuerst den westlichen Weg.

Die Gänge nach Norden und Süden sind sehr lange Sackgassen, in welchen Ihr nichts außer Fallen, Kobolden und Flederaffen finden werdet. Meidet diese Gänge und geht nach Westen. Watet durch den See und geht noch weiter nach Westen und verlasst den See durch den kleinen Durchgang.

Der folgende Gang ist wie ein Kreis angeordnet, mit vier weiteren Gängen, die von ihm abgehen. Nehmt den südlichen Ausgang, welcher Euch zur zweiten Ebene bringen wird. Die anderen drei Gänge sind Sackgassen, die Euch nur zu Monstren und Fallen führen werden.



Ebene 2

Die Karte zu dieser Ebene kann in der dritten Ebene der Grabgewölbe von Moonglow gefunden werden.

Begeht Euch nach Westen und schreitet durch die Geheimtür im Süden. Solltet Ihr weiter nach Westen gehen, so werdet Ihr gegen eine unsichtbare Wand laufen.

Begeht Euch dann weiter in Richtung Westen bis zur nächsten Abzweigung. Der Weg nach Norden beherbergt viele Fallen und Kobolde, bevor er nach Langem in einer Sackgasse mündet. Der südliche Weg führt zu einigen Felsen und dann in eine große Höhle.

Es befindet sich ein unfassbar großer Gaffer in dieser Höhle, welcher zum Glück nur eine Illusion ist. Er kann Euch nicht

verletzen aber Ihr könnt Ihn auch nicht vernichten. Es ist zudem fast unmöglich, ihn wegen seiner Größe einfach zu umgehen. Verärgert ihn nicht zu sehr, denn er ist schnell und würde Euch dann nur den Weg blockieren.

Unsichtbarkeit ist Eure beste Chance, ohne Probleme vorbei zu kommen. Wenn nötig, lasst ein Gruppenmitglieder hier zurück, um den Gaffer mit einem Scheinkampf abzulenken, während Ihr weiterzieht.

Wie dem auch sei, betretet die Höhle und begeht Euch nach Norden. Ganz im Norden, nehmt den Durchgang im Westen. Nehmt nicht den Weg nach Südwesten, da Euch dies wieder an den Anfang der Ebene zurückbringen würde. Geht durch den Gang und dann durch einen kleinen See. Zwei Wege führen nach Westen. Der südliche ist eine Sackgasse, der nördliche der richtige. Solltet Ihr in einen kleinen Raum gefangen sein, so müsst Ihr alle Dunkelmagier töten, um Euch zu befreien. Folgt dem nördlichen Weg bis Ihr die Treppe zur dritten Ebene erreicht.



Ebene 3

Begeht Euch in einen Raum mit vielen Schatztruhen und Knöpfen. Diese bewirken rein gar nichts. Begeht Euch nach Osten oder Westen und durchsucht die Schleife nach drei Hebeln, welche Ihr ziehen müsst.

Dies öffnet einen Weg nach Süden. Begeht Euch durch den neuen Weg, welcher Euch in einen weiteren Zellenblock bringen wird, in welchen Kinder eingesperrt sind. Die zweite Zelle auf der Westseite beinhaltet einen kleinen Knopf an der Westwand, welcher den Weg nach Westen öffnet.

Geht von hier aus nach Süden und bekämpft den riesigen Formwandler. Auch wenn er 1000 Trefferpunkte besitzt, so ist er doch einfach zu bezwingen.

Geht dann weiter Euren Weg durch die Geheimtür und nehmt die Karte dieser Ebene von der Leiche auf, die Ihr dort findet. Begeht Euch dann weiter nach Süden und nehmt den westlichen Weg, welcher Euch schließlich zur Treppe führt, die hinunter in die vierte Ebene führt.



Ebene 4

Bahnt Euch den Weg nach Osten über eine Landbrücke in eine große Kammer. Nehmt nicht den südlichen Ausgang, denn dieser ist eine Falle. Nehmt stattdessen den nördlichen Ausgang hinunter in den See.

Schlagt Euch nach Osten durch die Zombie-Horden durch. Auch wenn sie nicht sehr stark sind, so sind sie sehr zahlreich. Weiter im Osten findet Ihr eine Leiche mit der Karte dieser Ebene. Geht dann weiter durch einen kleinen Durchgang in eine weitere große Kammer.

Ganz in Osten der Kammer findet Ihr endlich den Dunkelmagier, welchen Ihr sucht. Tötet ihn und eignet Euch seinen Schlüssel an, mit dem Ihr seine zwei Truhen öffnen könnt. Eine Truhe beinhaltet Mondains Medallion, wegen dem Ihr ja hier seid.

Da Ihr nun habt was Ihr wolltet, verlasst das Verlies Deceit. Solltet Ihr eine Mondpforte benutzen, so vergesst nicht, dass Ihr dadurch Euer Schiff aufgebt.

Das Beschwörungs-Ritual

Jetzt wo Ihr alle diese fünf Zutaten gesammelt habt, kehrt zu den Ruinen von Magincia zurück. Im Zentrum der Ruinen befindet sich der Altar des Bösen. Ihr erkennt ihn daran, dass er von Säulen und vielen Leichen umgeben ist. Benutzt den Altar, um das Ritual zu beginnen. Opfert Mondains Medallion, die Karten von Exodus und Enilno. Die bösen Geister von Mondain, Minax und Exodus werden Besitz von Euren Begleitern ergreifen, das Reich der Gargoyles vernichten und Lord British ermorden, um Euch zum Meister Britannias zu machen.

Ihr habt das Land in eine nie endende Dunkelheit gestürzt. Hoffentlich seid Ihr zufrieden mit Eurer schändlichen Tat.





Geschrieben von
Tribun Dragon

Zusätzlicher Inhalt von
Shaella, Dungy

Deutsche Übersetzung von
Tribun Dragon, SirJohn

