

KOPFNUSS

ULTIMA VI – THE FALSE PROPHET

Der erste Schritt, noch vor dem Spielen, ist das Erstellen eines Charakters. Dazu stellt eine Zigeunerin verschiedene Fragen, die ihr beantworten müßt. Je nach den Antworten wird Euer Spielcharakter mit bestimmten Schwächen und Stärken versehen. Danach betritt man zusammen mit den Abenteuergefährten Dupre, Shamino und Iolo durch ein magisches Tor das Schloß von Lord British. Drei Gargoyles (dämonenähnliche Wesen) schlüpfen aber mit durch das Tor.

Die Gargoyles müßt ihr im Thronsaal besiegen (ist ziemlich leicht zu schaffen). Nach dem Kampf durchsucht man ihre Leichen. Dabei kann man oft brauchbare Waffen, wie zum Beispiel Wurfäxte, finden. Nun steigt man auf das Podest, auf dem sich der Thron befindet, und spricht mit Nystul, einem Zauberer (er steht links neben dem Thron). Nystul empfindet, das seltsame Buch, das Iolo mit sich trägt, im Lycaenum auf der Verity Isle untersuchen zu lassen. Dort soll man sich an eine Spezialistin namens Mariah wenden. Außerdem erkundigt er sich, ob man noch den Stein bei sich habe (der Stein öffnete das magische Tor). Man bejaht seine Frage und erhält darauf den Ratschlag, unbedingt Lord British über diesen Stein zu befragen.

Von Lord British erfährt man, daß die Gargoyles die heiligen Schreine der acht Tugenden besetzt haben (nach „virtues“ und „shrines“ fragen). Niemand weiß genau, woher die Gargoyles kommen und was sie vorhaben.

Man zeigt den magischen Stein („stone“ eingeben). Lord British erklärt, daß dieser Stein rote Tore erscheinen lassen kann, die Euch an einen anderen Ort im Lande teleportieren. Der Zielort wird durch die verschiedenen Mondphasen bestimmt. Hiernach läßt man sich von Lord British heilen („heal“). Abschließend fragt man ihn nach seiner Leidenschaft zu Büchern („book“). Er erzählt, daß er schon lange auf der Suche nach einer Erzählung namens „The Wizard of Oz“ sei und eine Belohnung auf dieses Buch ausgesetzt habe. Nun spricht man mit dem Ritter Geoffrey, der zur rechten Seite von Lord British steht. Man erfährt so, daß eine Gruppe von Kämpfern versucht hat, den heiligen Schrein zwischen den

Städten Britain und Cove von den Gargoyles zu befreien. Dabei wurden sie von den Gargoyles besiegt. Der Anführer der Gruppe liegt verletzt im Haus einer Heilerin in der Stadt Cove. Geoffrey meint, man solle ihn unbedingt aufsuchen und mit ihm reden, da er einer der wenigen sei, die gegen die Gargoyles gekämpft haben und lebendig davon gekommen sind.

Man begibt sich nun in den Speisesaal. Dort nimmt man den Käse mit, der auf einem der unteren Tische liegt. Anschließend geht man in das für uns reservierte Zimmer und holt das Zauberbuch (liegt auf dem Tisch) und den Sack (er enthält einige Zutaten, die man für verschiedene Zauberformeln benötigt). Dann öffnet man die Truhe und nimmt die darin liegenden Gegenstände an sich. Nun betritt man die Gemächer des Königs. Mit dem Schlüssel, der hier auf dem Tisch liegt, schließt man die Tür auf der linken Seite auf. Dahinter befindet sich ein Teleskop, durch das man die Umgebung des Schlosses betrachten kann. Im Abstellraum nimmt man die Stiefel und die beiden gelben Zaubertrankflaschen (liegen in der Kiste). Da die Truhe mit einer Falle versehen ist, spricht man den „Untrap“-Zauberspruch und öffnet sie dann erst mit dem Dietrich (Lock Pick). In Nystuls Zimmer findet man in einer Truhe einen Zauberstab und einen Notizzettel. Darauf steht, daß man unter einer Pflanze in Serpent's Hold nach einem Hinweis schauen soll. Mit dem Zauberstab können im Kampf Blitze geschleudert werden, allerdings ist deren Anzahl begrenzt. Deshalb sollte man den Zauberstab sparsam verwenden.

Nun geht man weiter nach Süden zur Kristallkugel. Dort hält sich die sprechende Maus Sherry auf. Man bietet ihr den

Käse an und nimmt sie in die Party auf („name“, „join“). Sherry kann nämlich wegen ihrer (fehlenden) Größe durch winzige Löcher innerhalb des Gebäudes schlüpfen (die Löcher sind auf der Karte eingezeichnet).

Um Erfahrungspunkte zu sammeln oder an zusätzliches Gold zu kommen, kann man jetzt die Leiter hinab in das Kanalisationssystem („Sewers“) von Britain hinabsteigen. Im ersten Level findet man Töpfe, Eimer, Werkzeuge und Hufeisen. Außerdem trifft man hier auf Daros, einen Bettler. Man befragt ihn über alles mögliche („name“, „job“, „water“, „british“, „sewers“, „pipes“, „rats“, „run“). Nach dem Gespräch befindet sich seltsamerweise eine Gummiente in Eurem Gepäck. Die Bedeutung dieses Gegenstandes wird einem aber erst viel später klar. Ich werde gegen Ende des Textes noch genauer darauf eingehen.

Im zweiten Level der Kanalisation kommt man zu einem Rastplatz, auf dem sich ein riesiger Zyklop und ein paar Trolle aufhalten. Sie anzugreifen lohnt sich auf jeden Fall, da man so zusätzliche Erfahrungspunkte bekommt und die Monster wertvolle Gegenstände mit sich herumtragen.

Der dritte Level der Kanalisation ist noch unwichtig. Man steigt deshalb die Leitern zurück nach oben ins Schloß von Lord British. Dupre geht nun in den Schlafsaal und schließt dort mit einem Dietrich die Tür zur Vorratskammer auf. In der Vorratskammer nimmt man den Sack Mehl mit und durchsucht dann die Kisten und Fässer nach brauchbaren Gegenständen. Dann geht man mit der ganzen Truppe zur Zugbrücke. In dem kleinen Gebäude auf der linken Seite befindet sich ein Hebel (er öffnet das Fallgitter) und eine Kurbel (sie läßt die

Zugbrücke hinunter). Man begibt sich nun den Pfad entlang nach rechts zum Verwaltungsgebäude der Stadt Britain. Unterwegs wird man von einem Bettler namens Finn angesprochen, der sich als Lord British ausgibt und Geld verlangt.

Man ignoriert Finn einfach und gibt ihm nichts. In der oberen Hälfte des Verwaltungsgebäudes befindet sich eine Art Wechselstube, in der man Goldnuggets in Geld umwechseln kann („exchange“). Hat man dies das erste Mal getan, besitzt man bereits insgesamt über 200 Goldstücke. Im unteren Teil des Gebäudes unterhält man sich mit Tholden von Bazillius, dem Kanzler von Lord British („name“, „werewolf“, „british“, „job“, „mantra“, „codex“, „conservatory“). Man erfährt dabei, daß die Rune und das dazugehörige Mantra (das Mantra ist ein Zauberwort, das beim Meditieren an einem heiligen Schrein gesprochen werden muß) von den Barden, die sich im Konzertsaal von Britain aufhalten, verwahrt wird.

Als nächstes befragt man Kylyn im Museum über die einzelnen Ausstellungsstücke, die dort aufgestellt sind. („dragon“, „Freitag“, „energy“, „monolith“, „machine“, „bones“, „fountain“). Dann geht man nach oben in den Konzertsaal, der sich im gleichen Gebäude befindet und unterhält sich dort mit Sir Kenneth, dem Barden. Man fragt ihn nach der Rune und nach dem dazugehörigen Mantra („name“, „job“, „rune“, „mantra“, „Ariane“). Die Rune ist im Besitz von Ariane, einem kleinen Mädchen, das von den Barden unterrichtet wird. Sie sitzt auf dem Stuhl rechts neben Sir Kenneth. Man bittet sie um die Rune. Ihr bekommt sie erst dann, wenn ihr in der Blue Boar Taverne die Eltern Arianes um Erlaubnis gefragt habt, dann zurück zu Ariane geht,













und sie ein zweites Mal um die Rune bittet. Nun geht man in den Laden von Gwenneth. Dort verkauft Iolo seine Schleuder. Man bekommt von Gwenneth einen „Magic Bow“, ohne etwas dafür zahlen zu müssen. Für diesen Bogen muß man im Geschäft über Gwenneths Pfeile kaufen (zwischen fünf und acht Dutzend). Falls Iolo nach einigen Kämpfen keine Armbrustbolzen mehr übrig haben sollte, lohnt es sich nicht, neue Bolzen nachzukaufen. Man sollte in diesem Fall eher die Armbrust in Gwenneths Laden verscherbeln und ab dann nur noch den viel wirkungsvolleren „Magic Bow“ einsetzen.

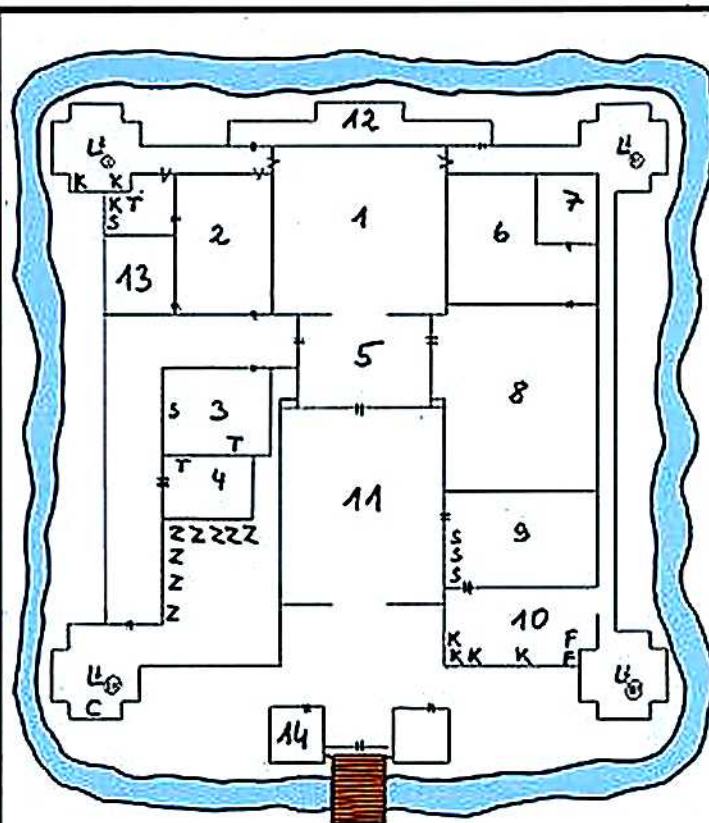
Im Bäckerladen kann Dupre den schweren Mehlsack für fünf Goldstücke verkaufen. Nun geht man zum Hafen von Britain. Beim Schiffsbauer kauft man für 40 Goldstücke einen kleinen Kahn („skiff“). Mit diesem fährt man die Küste entlang nach Osten und dann ein Stück den Fluß hinauf, der in den Lost Lake mündet. Dort legt man am Ufer an. Den restlichen Weg muß man zu Fuß gehen. Dabei kommt man an einem der heiligen Schreine vorbei. Die Gargoyles, die diesen Schrein besetzt halten, greifen sofort an. Im Kampf sollte man Iolos Kampfweise auf „Berserk“ stellen und ihm den „Magic Bow“ zum Kämpfen geben. Achtet darauf, daß ihr den geflügelten Gargoyle schnell erledigt (dazu sollte man ihn zusätzlich mit dem Zauberstab angreifen), denn er ist der einzige, der Magic verwendet. Außerdem trägt er meist wertvolle Waffen wie zum Beispiel Zweihandschwerter mit sich. Nachdem man den Kampf gewonnen hat, legt man die Rune auf den Boden vor den Schrein und spricht das Zauberwort („mu“). Dadurch löst sich das Energiefeld, das die Gargoyles um den Schrein gelegt haben, auf (der gesamte Vorgang funktioniert nur dann, wenn man die Rune nahe genug an den Schrein heranlegt und aus kurzer Entfernung das Mantra spricht; eventuell muß man's halt öfters probieren).

Danach läßt man jedes einzelne Partymitglied am Schrein meditieren. So kann man nämlich einen Level aufsteigen. In Cove betritt man das Haus der Heilerin, und spricht mit dem verwundeten Ritter Gertan („nam3“, „battle“, „slay“, „magic“, „field“, „Freitag“, „dragon“).

Daraufhin fährt man mit dem Kahn nach Verity Isle. Dort begegnet man Mariah, die sich die meiste Zeit im Lycaeum aufhält. Man befragt sie über das seltsame Buch, das Iolo bei sich trägt. Mariah sagt, daß sie des-

Kartenlegende

-  : Tür
-  : Mauelloch, kann von Sherry benutzt werden.
-  : einfaches Wohnhaus
-  : Wächtposten
-  : Brücke bzw. Anlegesteg
-  : Kiste
-  : Truhe
-  : Faß
-  : Leiter. Der kleine Pfeil an diesem Symbol gibt die Richtung an, in die die Leiter führt. Die umkreisten römischen Zahlen bzw. die umkreisten Buchstaben, geben an, wo die Leiter endet.
-  : Crystal Ball (Kristallkugel). Kristallkugeln können dazu benutzt werden, über ein magisches Auge beliebige Teile Britanniens zu betrachten. Dazu müssen Koordinaten eingegeben werden. Zur Orientierung: Der Vorraum zum Thronsaal im Schloß von Lord British liegt bei 0° Nord und 0° Ost.
-  : Zaubertrank
-  : Schubladen. Sie enthalten meistens Kleidung.



THE CASTLE OF LORD BRITISH

- 1 Thronsaal
- 2 Privatzimmer von Lord British (König)
- 3 Reserviertes Zimmer
- 4 Zimmer von Mystul (Zauberer)
- 5 Vorratssaal
- 6 Küche
- 7 Vorratskammer der Küche (enthält vor allem Fleisch und Käse)
- 8 Speisesaal
- 9 Schlafsaal
- 10 Vorratskammer (hier liegt unter anderem ein Sack Mehl)
- 11 Vorhof
- 12 Kanone
- 13 Teleskop
- 14 In diesen Häuschen befinden sich Nebel für Zugschiffe und Fallgitter. Man gelangt hier nur mit den Schlüsseln von Lord British hinein, den man ganz zu Beginn des Spiels bekommt.

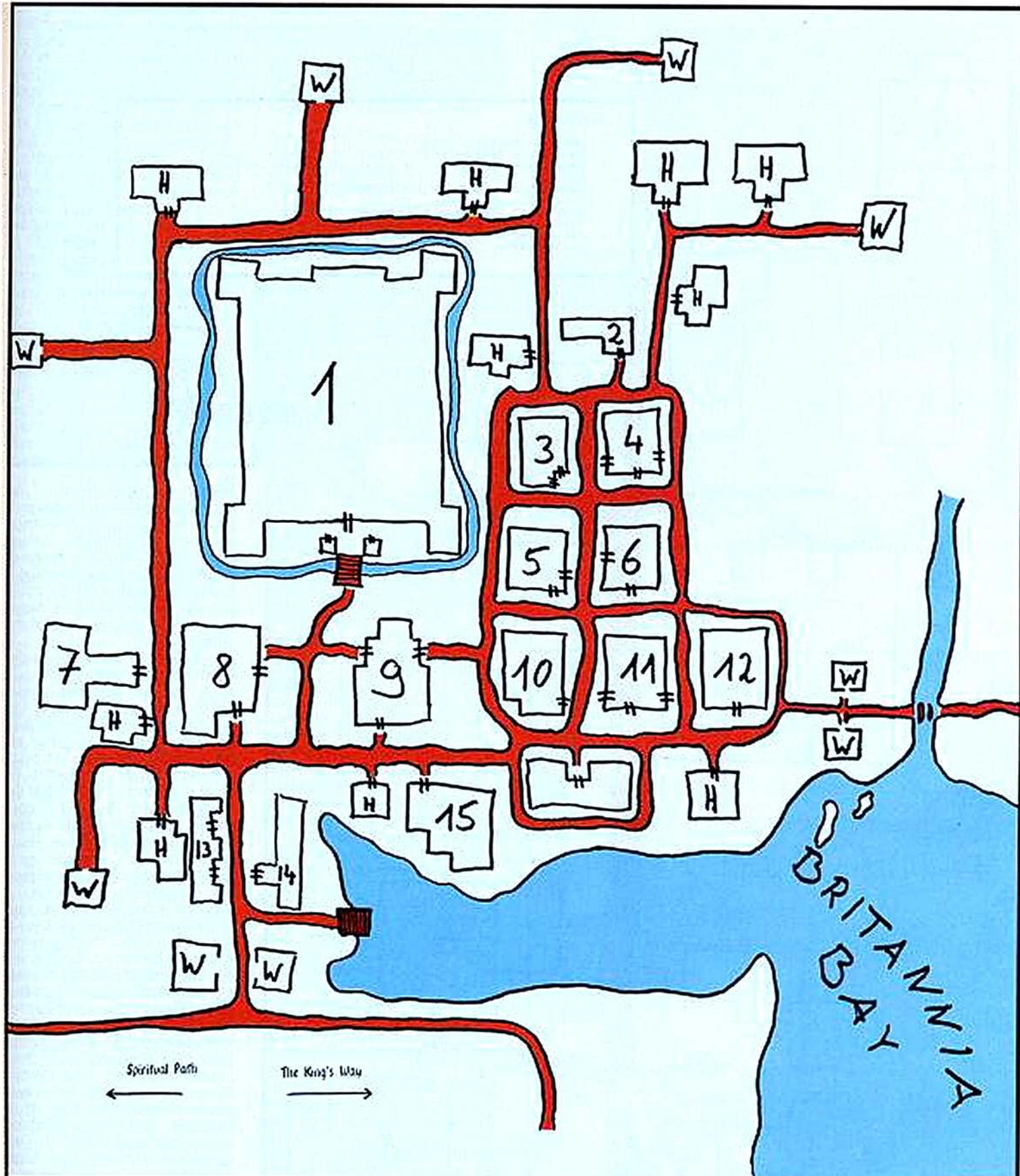
sen noch nicht ganz versteht; sie benötigt ein Stück einer Tafel („tablet“), auf der die restliche Schriftzeichen stehen, die sie nicht kennt. Das erste Stück dieser Tafel hat Mariah von ein-

paar Zigeunern bekommen, die sich in einer Bar aufgehalten haben. Nun spricht man mit Tharland, dem Bibliothekar („name“, „star“, „nicodemus“, „magic“).

„yew“, „book“). Man erfährt dabei, daß sich in der riesigen Bibliothek des Lycaeums unter anderem das Buch „The Wizard of Oz“ befindet, auf das Lord British eine Belohnung ausgesetzt hat. Die Bibliothek ist wie ein Labyrinth aufgebaut. Ich habe hier auf das Zeichnen einer Karte verzichtet, da man sowieso nur dieses einzige Buch benötigt. Deshalb beschreibe ich einfach den Weg hier im Text. Mit dem „Dispel Field“-Zauberspruch löst man das Kraftfeld auf, das die Leiter nach unten in die Bibliothek umgibt. Den Zauberspruch kann man im Nordwesten der Stadt bei der Magierin Xiao kaufen. Man klettert nun die erste Leiter nach unten. Dann geht man den Gang entlang nach oben und klettert von dort über eine zweite Leiter weiter nach unten. Von dort führt der Gang nach oben und dann nach links zu einer dritten Leiter, die ebenfalls nach unten führt (wieder runterklettern). Nun geht man den Gang entlang nach unten und entdeckt ein interessantes Buch über Gargoyles (unbedingt durchlesen). Darin steht, daß nach letzten Forschungsergebnissen die Gargoyles eindeutig als eine Dämonenrasse identifiziert wurden, die in einer anderen Welt unter Britannia leben. Man steigt daraufhin die Leiter nach unten, die sich gleich neben dem Buch befindet und geht von dort den Gang entlang nach oben und dann soweit wie möglich nach rechts. Von hier aus führen nun mehrere Leitern hinauf in einen Turm.

In einem seiner Stockwerke befindet sich die Erzählung „The Wizard of Oz“. Mit dem Buch fährt man zurück zum Schloß von Britain, um sich die Belohnung abzuholen. Vor der „Blue Boar“-Taverne trifft man auf eine Gruppe von Zigeunern. Ihren Anführer Zoltan befragt man gleich nach der zweiten Hälfte der Tafel, nach welcher Mariah aus dem Lycaeum sucht („tablet“, „y“). Zoltan erzählt, daß ein Mann namens Captain John zu ihm gekommen sei und ihn beauftragt hätte, die silberne Tafel zu Mariah im Lycaeum zu bringen. Captain John soll bei den Gargoyles gewesen sein und von dort die Tafel hergebracht haben. Auf dem Weg nach Verity Isle seien die Zigeuner jedoch von dem Piraten Captain Hawkins überrascht worden.

Während des Gefechts brach die Tafel in zwei Hälften, die größere davon geriet in den Besitz der Piraten. Zoltan vermutet, daß sich Captain Hawkins jetzt im Buccaneer's Den aufhält („mariah“, „lycaeum“, „den“). Unter den Zigeunern befindet sich auch eine Seherin namens



BRITAIN

1 Schloß von Lord British

2 Haus eines Heilers

3 Waffengeschäft

4 Bäcker

5 Schneider

6 In diesem Waffenladen kann man Pfeile und Armbrustbolzen kaufen.

7 Hufeisenschild

8 Museum und Konzertsaal

9 Stadtverwaltung und Wechselstube

10 Gilde

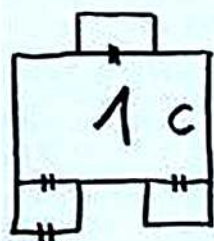
11 Waffenladen, in dem ausschließlich Bogen und Armbrüste verkauft werden

12 „Blue Boar“-Taverne

13 Stall. Hier kann man Pferde kaufen.

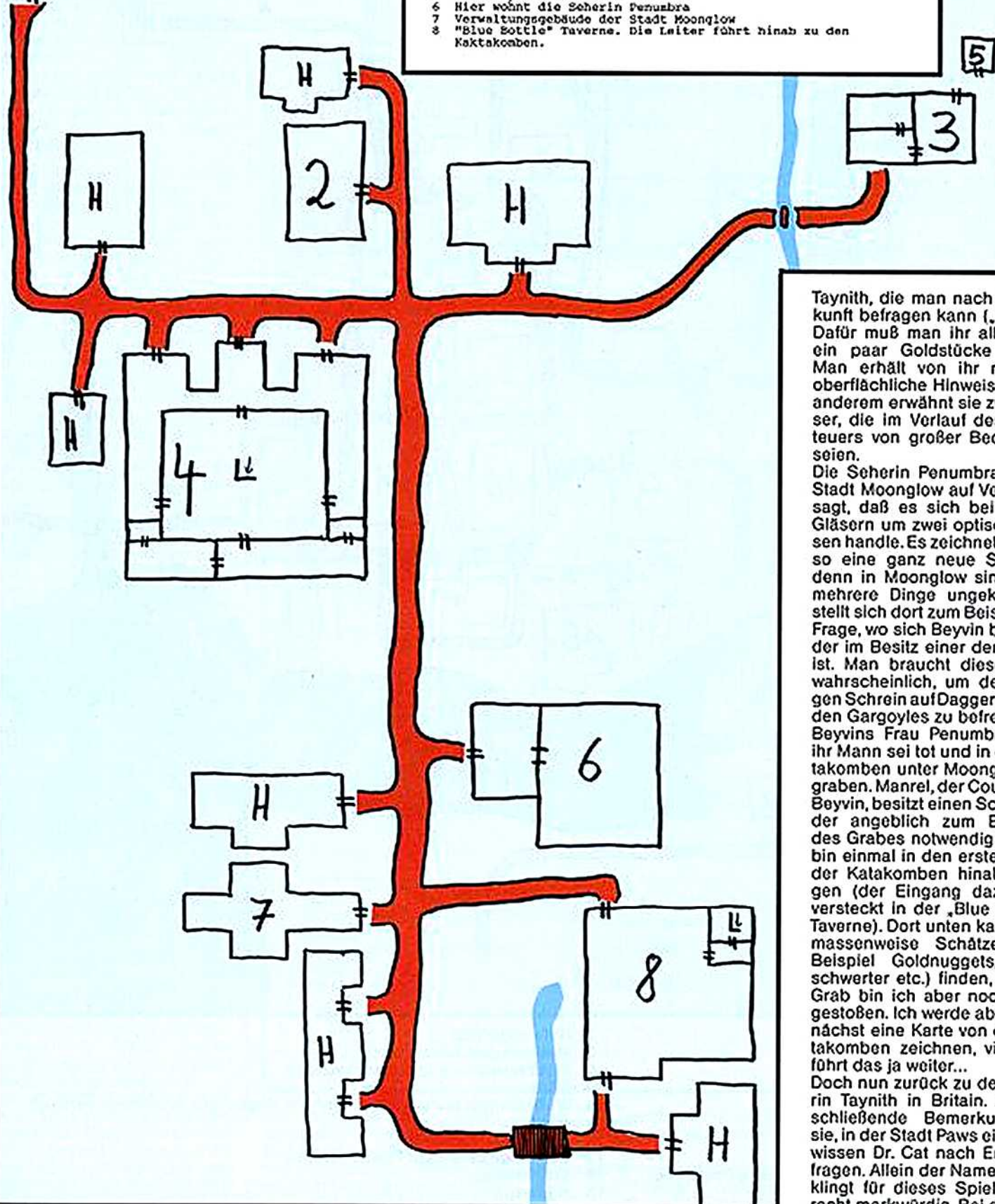
14 Schiffsbauer

15 Herberge



VERITY ISLE

- 1 Haus der Magierin Xiao
- 2 Haus eines Hellers
- 3 Haus eines Astrologen, er macht auch Sextanten und optische Linsen.
- 4 Das Lycaeu und seine Bibliothek
- 5 Teleskop
- 6 Hier wohnt die Seherin Penumbra
- 7 Verwaltungsgebäude der Stadt Moonglow
- 8 "Blue Bottle" Taverne. Die Leiter führt hinab zu den Katakomben.



Taynith, die man nach der Zukunft befragen kann („future“). Dafür muß man ihr allerdings ein paar Goldstücke geben. Man erhält von ihr mehrere oberflächliche Hinweise. Unter anderem erwähnt sie zwei Gläser, die im Verlauf des Abenteuers von großer Bedeutung seien.

Die Seherin Penumbra in der Stadt Moonglow auf Verity Isle sagt, daß es sich bei diesen Gläsern um zwei optische Linsen handle. Es zeichnet sich also eine ganz neue Spur ab, denn in Moonglow sind noch mehrere Dinge ungeklärt. Es stellt sich dort zum Beispiel die Frage, wo sich Beyvin befindet, der im Besitz einer der Runen ist. Man braucht diese Rune wahrscheinlich, um den heiligen Schrein auf Dagger Isle von den Gargoyles zu befreien.

Beyvins Frau Penumbra sagt, ihr Mann sei tot und in den Katakomben unter Moonglow begraben. Manrel, der Cousin von Beyvin, besitzt einen Schlüssel, der angeblich zum Betreten des Grabes notwendig sei. Ich bin einmal in den ersten Level der Katakomben hinabgestiegen (der Eingang dazu liegt versteckt in der „Blue Bottle“-Taverne). Dort unten kann man massenweise Schätze (zum Beispiel Goldnuggets, Glaschwerter etc.) finden, auf ein Grab bin ich aber noch nicht gestoßen. Ich werde aber demnächst eine Karte von den Katakomben zeichnen, vielleicht führt das ja weiter...

Doch nun zurück zu der Seherin Taynith in Britain. Als abschließende Bemerkung rät sie, in der Stadt Paws einen gewissen Dr. Cat nach Enten zu fragen. Allein der Name Dr. Cat klingt für dieses Spiel schon recht merkwürdig. Bei dem Be-

griff „Ente“ erinnert man sich wahrscheinlich schnell an die komische Gummiente, die man von dem Bettler Daros bekommen hat. Wenn man dann einen Blick ins Handbuch wirft, versteht man schon eher, was es mit Dr. Cat und den Enten auf sich hat. Dr. Cat ist nämlich einer der Mitentwickler von Ultima VI, der anscheinend Enten sehr gerne hat. Naja, wie auch immer. Anscheinend hat sich Richard Garriott hier einen Scherz erlaubt. Einer der Barden in der „Cat's Lair“-Taverne (Stadt Paws) bestätigt die merkwürdige Leidenschaft von Dr. Cat. Er wurde nämlich gebeten, ein Lied über Enten zu schreiben („job“, „stories“, „cat“, „duck“).

Der Begleiter dieses Barden (mit Namen Mandrake) erzählt, daß er (wahrscheinlich Dr. Cat – die Red.) von den Gargoyles verschleppt worden sei (nach „news“ fragen.). Sie hätten ihn zur anderen Seite der Welt gebracht. Einer der Gargoyles namens Beh Lem habe ihm später zur Flucht verholfen. Hier horcht man auf, denn wie oft waren die Gargoyles nicht in Kämpfe mit den Menschen verwickelt! Man geht nun weiter nach Süden zur Stadt Trinsic. Unterwegs trifft man auf eine andere Gruppe von Zigeunern. Die fragt man ebenfalls nach der silbernen Tafel. Zwei der Zigeuner, Andreas und Arturos, behaupten, die Lösung des Rätsels lasse sich im Schloß auf der Isle of the Avatar finden. Ich halte diese Aussage allerdings nicht für besonders glaubwürdig, denn im Gegensatz zur anderen Zigeunergruppe klauen Euch diese hier einiges an Goldstücken und Edelsteinen. Ich rate Euch deshalb, der Spur von Zoltan zu folgen und nach Buccaneer's Den zu fahren. In der Taverne unterhält man sich mit den beiden Frauen Leodon und Leonna.

Deren Schiff ist beschädigt, darum bitten sie um Aufnahme in die Party („name“, „job“, „sailing“, „Golden Hind“, „sea“, „repairs“, „join“). Man fragt Leodon nach Captain John. Sie sagt, der Captain sei zur anderen Seite der Welt gefahren, um sich den Gargoyles anzuschließen. Außerdem erwähnt sie, daß ihr während einer Schiffsreise ein geflügeltes Gargoyle begegnet sei, der ihr den Schinken vom Tisch geklaut habe und wieder verschwunden sei. Diese Aussage paßt genauso wenig zu den bisherigen Erfahrungen mit den Gargoyles wie jene von Mandrake. Sind Gargoyles nun die grausamsten Monster dieser Welt oder doch nicht? Vielleicht gibt es ja mehrere Gargoyle-Rassen? Leonna meint, daß

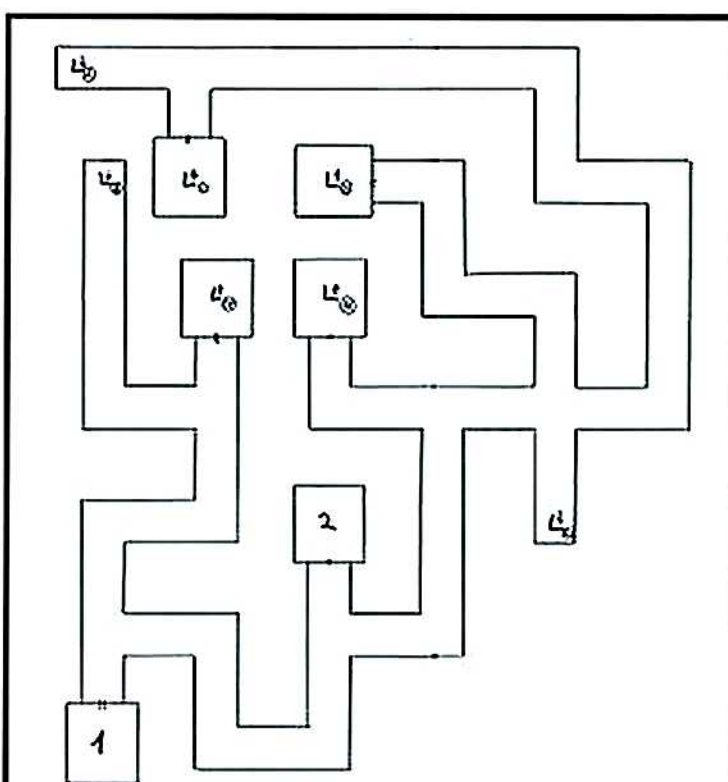
Captain John nach Hythloth hinunter gefahren sei, um einen Weg zur anderen Seite der Welt zu finden und dabei so viele Gargoyles wie möglich zu töten. Seit seinem Aufbruch sei er nicht mehr gesehen worden.

Am selben Tisch sitzt Captain Elad. Er hat gehört, daß Captain John von den Gargoyles zurück nach Hythloth verschleppt worden sei („sank“, „Bordermarch“, „shaking“, „earthquake“, „British“, „underworld“, „rescued“) und ein anderer Captain namens Fox meint, Captain John wollte in der Unterwelt die Gargoyles aufsuchen, sei aber aus Angst gleich geflohen, als er den ersten von ihnen zu Gesicht bekommen hatte („name“, „job“, „world“, „painting“, „john“, „underground“, „gargoyles“). Alle bestätigen aber, daß Captain John seit seinem letzten Aufbruch nicht wieder zurückgekehrt sei.

In der oberen Ecke der Taverne sitzt ein Mann, der sich Homer nennt. Er gehörte zur Mannschaft von Captain Hawkins, der im Besitz der größeren Hälfte der silbernen Tafel sein („Hawkins“) soll. Sobald man ihn nach der Tafel fragt („tablet“), wird Homer sehr mißtrauisch und vorsichtig. Er schwört, keinen Ton zu sagen, solange man nicht der Diebesgilde angehört. Homer scheint aber etwas wirklich Wichtiges über die Tafel zu wissen. Seine Aussagen und Hinweise sind – verglichen mit den anderen – noch am konkretesten, und deshalb stelle ich das Rätsel um Captain John vorerst zurück und folge der Spur von Homer. Die Diebesgilde liegt versteckt hinter der Taverne. Man kann sie nur durch eine Geheimtür betreten, die sich in der Küche befindet (siehe Karte). Um die Geheimtür öffnen zu können, muß man erst den großen Topf beiseite schieben. Der Leiter der Gilde (er heißt Budo), sagt, daß man nur Mitglied werden könne, wenn man dafür sorgt, daß die Gesamtzahl aller Gildeanhänger gleichbleibt. Im Klartext bedeutet das, daß man ein anderes Mitglied zum Rücktritt zwingen muß. Budo schlägt vor, eine Frau aufzusuchen, die tief unten (genauer gesagt im dritten Level) in der Kanalisation von Britain haust und sie um den Rücktritt zu bitten. Damit habt ihr einen festen Anhaltspunkt, dem ihr folgen könnt.

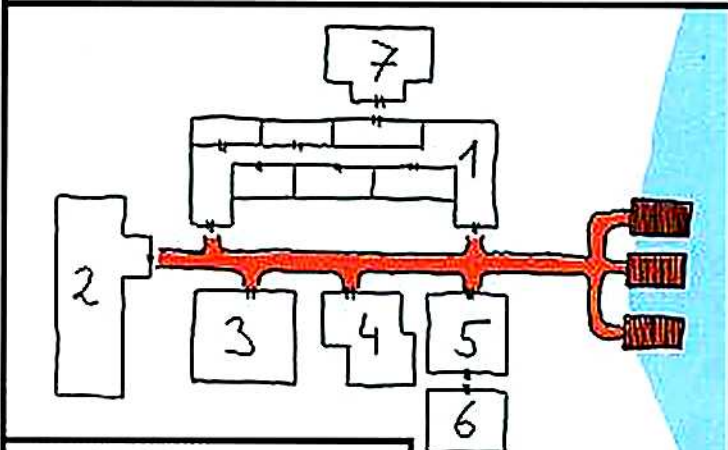
Ich werde hier nun enden – vorerst, wohl bemerkt. Denn wie es mit ULTIMA VI weitergeht, steht nicht nur in den Sternen, sondern sicher auch in einer der kommenden ASM-Ausgaben!

Hannes Kruppa



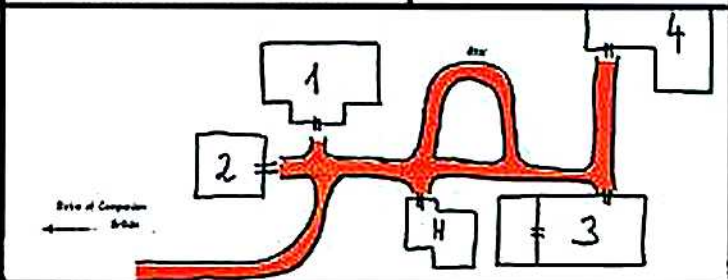
BRITAIN SENNERS LEVEL 1

- 1 Unterkunft von Daros (Bettler)
- 2 Hier befindet sich eine Leiter, die in einen engen Schacht führt. Sobald man die Wände des Schachtes absucht, entdeckt man eine Geheimtür, die zur Herberge der Stadt Britain führt.



BUCCANER'S DEN

- 1 Taverne
- 2 Waffengeschäft
- 3 Haus des Barden
- 4 Wohnhaus
- 5 Schiffsbauer
- 6 Vorratsschuppen
- 7 Geheime Gilde der Diebe



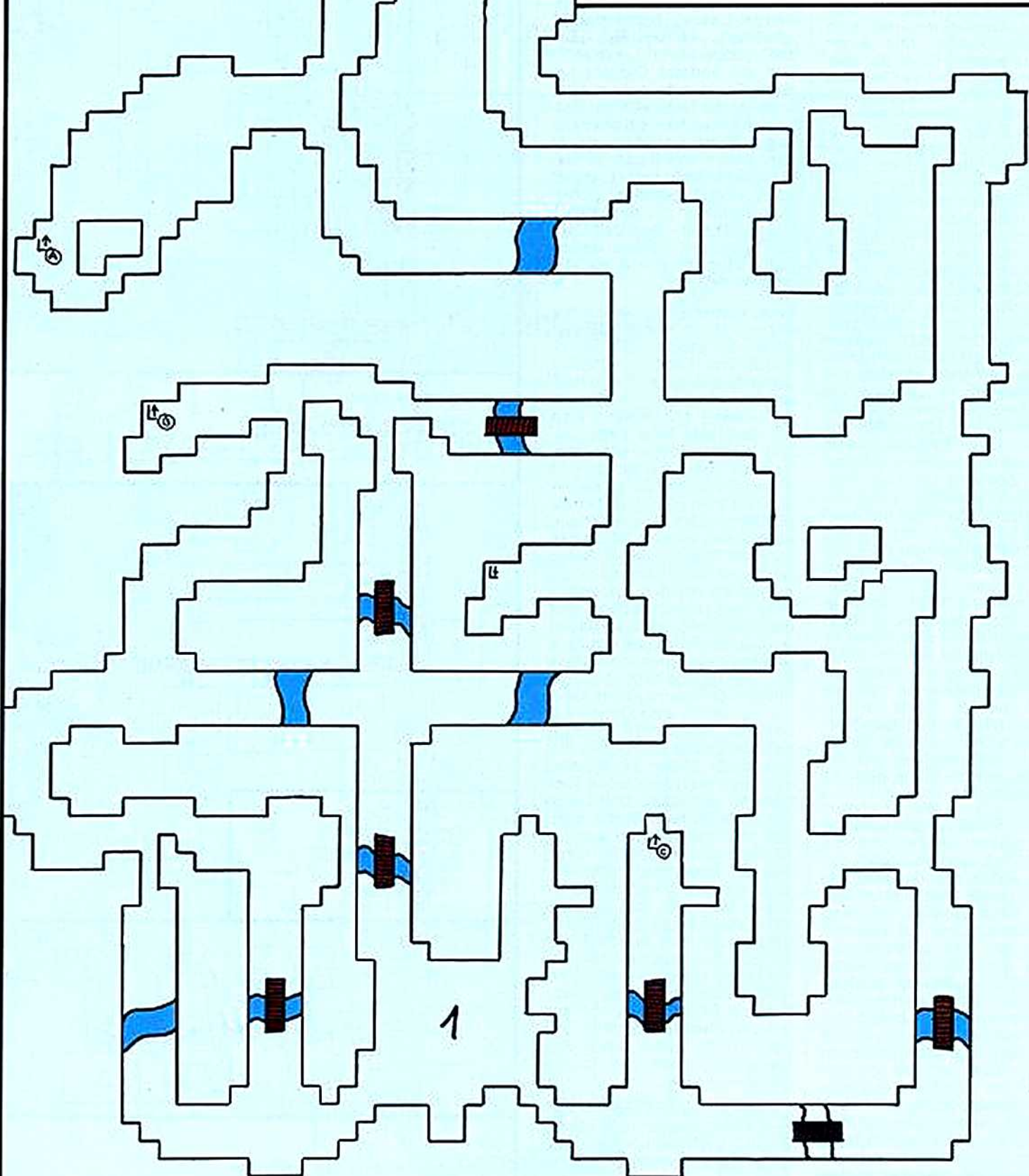
COVE

- 1 Verwaltungsgebäude der Stadt Cove
- 2 Brunnen
- 3 Haus der Heilerin, hier liegt der Ritter Gertan
- 4 Magier. Hier kann unter anderem der "Pickpocket" Zauberspruch geknufft werden.

BRITAIN SEWERS LEVEL 2

1 An dieser Stelle rastet eine Gruppe von Trollen, unter denen sich auch ein Zyklop befindet. Ein Kampf mit den Monstern eignet sich hervorragend zum Sammeln von Erfahrungspunkten. Oft tragen die Trolle auch Truhen mit Goldstücken bei sich.

Ein Stück weiter oben befindet sich eine Leiter, die in den dritten Level hinab führt. Die Karte dazu ist noch nicht fertig. Ich kann hier aber schon verraten, daß Ihr Euch in Richtung Nordwesten halten solltet. Man stößt dabei nämlich auf ein Haus direkt unter der Erde, in der ein weibliches Mitglied der Diebesgilde namens Phoenix wohnt.



KOPFNUSS

KOMPLETTLÖSUNG - TEIL II - ULTIMA VI

Hier nun die Fortsetzung der Ultima-VI-Komplettlösung. Der erste Teil der Kopfnuß (ASM Nr.9 1990) endete im Hause Budos auf der Pirateninsel „Buccaneer's Den“. Budo gibt den Rat, in der Kanalisation unter der Stadt Britain eine Frau namens Phoenix aufzusuchen. Zwischen „Buccaneer's Den“ und der Kanalisation Britains existiert ein Verbindungstunnel mit Namen „Buccaneer's Cave“, dessen Eingang sich direkt hinter dem Haus von Budo befindet. Um heil durch das Tunnelsystem zu kommen, braucht ihr unbedingt den Kahn („Skiff“), mit dem ihr nach „Buccaneer's Den“ gefahren seid. Dupre kann ihn mit sich tragen.

Die Maus Sherry ist momentan eher hinderlich als nützlich. Entlastet sie aus Eurer Gruppe (sie wird von selbst zum Schloß von Lord British zurückkehren). Man steigt nun in den ersten Level von „Buccaneer's Cave“ hinab.

Buccaneer's Cave, Level 1:

Von hier aus führen drei Leitern nach unten in den zweiten Level. Über Leiter 3 gelangt ihr bestenfalls zu einer Gruppe von Magiern und Soldaten, die Euch kräftig einheizen werden. Bei einem Sieg wird man dafür mit ein paar Goldstücken und brauchbaren Waffen belohnt. Ansonsten ist der eben beschriebene Bereich nicht weiter interessant. Ich rate Euch deshalb, gleich bei Leiter 2 hinabzuklettern. Hier könnt ihr nämlich eine Truhe mitnehmen, in der sich ein Glasschwert und ein Magischer Bogen befindet. Um die Truhe zu öffnen bedarf es übrigens eines Zauberspruches („Unlock Magic“), der sich womöglich noch nicht in Eurem Repertoire befindet. Es bleibt Euch in diesem Falle nichts anderes übrig, als die Truhe vorerst mitzuschleppen, wenn ihr auf den Inhalt nicht verzichten wollt. Später wird die Abenteurergruppe sowieso an einem Ort vorbeikommen,

an dem ihr den „Unlock Magic“-Zauberspruch bekommen könnt.

Als nächstes steigt ihr die Leiter nach oben zurück in den ersten Level und von dort bei Leiter 1 wieder nach unten.

Buccaneer's Cave, Level 2:

Man macht sich sofort auf den Weg zur nächsten Leiter, die nach unten führt. Ab und zu wird ein schmaler Sumpfstreifen auftauchen. Falls nicht alle Eurer Partymitglieder mit speziellen Stiefeln („Swamp Boots“) ausgerüstet sind, müßt ihr folgenden Trick anwenden (Sumpf vergiftet einen Charakter bei Berührung): Mindestens ei-

ner aus Eurer Party, nämlich Iolo, läuft schon seit Spielbeginn mit diesen Sumpfstiefeln herum. Man läßt Iolo im „Solo-Mode“ den Sumpf überqueren. Dann wirft man die Stiefel über den Sumpf hinüber und läßt sie vom nächsten Partymitglied aufheben und anziehen. Diesen Vorgang müßt ihr solange wiederholen, bis die komplette Truppe den Sumpf überwunden hat.

In einem abgetrennten Gang werdet ihr ein kurzes Stück vor der Leiter auf ein paar Gremlins treffen (siehe Karte). Wenn ihr sie besiegt und den Gang bis zu seinem Ende entlanggeht, findet ihr bei der Leiche eines weniger







erfolgreichen Kämpfers einen „Protection Ring“ (Schutzfunktion). Der Haken an der Sache ist, daß die Gremlins Euch bestehlen, falls ihr sie zu nahe an Euch heranlaßt. Man geht deshalb am besten mit Zaubersprüchen oder Pfeilen gegen die kleinen Monster vor.

Schließlich klettert man die Leiter hinab in den letzten Level.

Buccaneer's Cave, Level 3:

Ab hier wird die ganze Angelegenheit schon wesentlich interessanter. Als kleine Kraftprobe könnt ihr den Drachen im Osten des Dungeons betrachten (oder auch nicht). Drachen gehören zwar mit Sicherheit zu den stärksten Gegnern überhaupt, dennoch lohnt sich ein Angriff fast nie, da sie kaum Schätze oder Waffen mit sich tragen. Die Riesenspinnen im Südwesten haben dagegen einen ganzen Haufen an brauchbaren Sachen zusammengetragen (z.B. „Magic Armour“, „Swamp Boots“, „Lightning Wand“ etc.). Sie sind auch ziemlich schnell besiegt. Die Spinnennetze, die sie über ihre Opfer und auch Gegenstände ziehen, lassen sich mit ein paar Schwerthieben zerschlagen. Oft haben auch eingewickelte Leichen noch Nützliches bei sich.

ULTIMA VI-KARTENLEGENDE

-  : Sumpf
-  : Wasser
-  : Lava
-  : Weg, Pfad
-  : Falle
-  : Gebirge oder undurchdringliche Wälder
-  : Felsmassiv
-  : Wüste
-  : Berge
-  : dichter Wald
-  : Leiter. Wenn man bei 1 hinabsteigt, gelangt man zu 2
-  : Torbogen aus Knochen
-  : Steinkreis
-  : Tür

Mit vollgepackten Taschen geht Ihr dann von den Spinnen zu der Leiter, die „Buccaneer's Cave“ mit der Kanalisation von Britain verbindet.

Britain Sewers, Level 4:

Im Prinzip müßt Ihr hier lediglich versuchen, auf schnellstem Wege zur Leiter nach oben zu gelangen. In der auf der Karte eingezeichneten „Bathöhle“ lebt eine große Anzahl von „Giant Bats“, die ziemlich zäh sind und grundsätzlich nichts mit sich herumtragen. Man greift sie am besten erst gar nicht an.

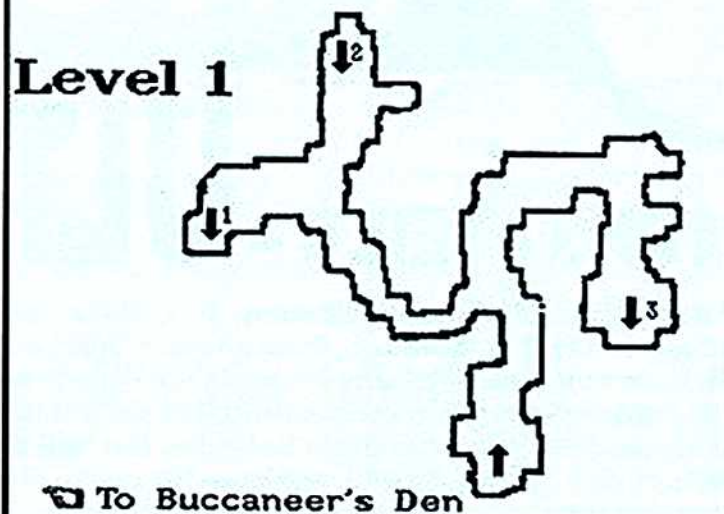
Britain Sewers, Level 3:

Nachdem Ihr die Leiter nach oben gestiegen seid, befindet Ihr Euch auf einer winzigen Insel inmitten eines riesigen unterirdischen Sees. Mit Hilfe des Kahns überquert man den See und legt irgendwo am Ufer an (Kahn wieder mitnehmen). Laßt Euch besser nicht auf einen Kampf mit dem Seeungeheuer („Sea Serpent“) ein, falls Ihr angegriffen werdet. Wenn Ihr knapp bei Kasse seid, habt Ihr nun ganz im Westen die Gelegenheit, die Schätze von ein paar Trollen zu rauben. An einer anderen Stelle des Dungeons liegt übrigens ein weiterer „Protection Ring“. Um an ihn heranzukommen, muß man bei Leiter 2 in ein kleines Gewölbe hinaufklettern. Dort liegt ein verunglückter Goldgräber am Boden, der den Ring bei sich trägt. Genau an der Stelle, wo die Schaufel des Toten liegt, kann man außerdem ein Goldnugget (= 10 Goldstücke) ausgraben (eventuell mehrmals probieren).

Im Norden findet man schließlich das Haus von Phoenix! Der einzige Zugang dorthin wird von mehreren Riesenratten gut bewacht. Man sollte hier unbedingt abspeichern, denn ein Biß der Ratten bedeutet immer die Vergiftung eines Partymitgliedes (zur Not lassen sich Vergiftungen übrigens

Buccaneer's Cave

Level 1



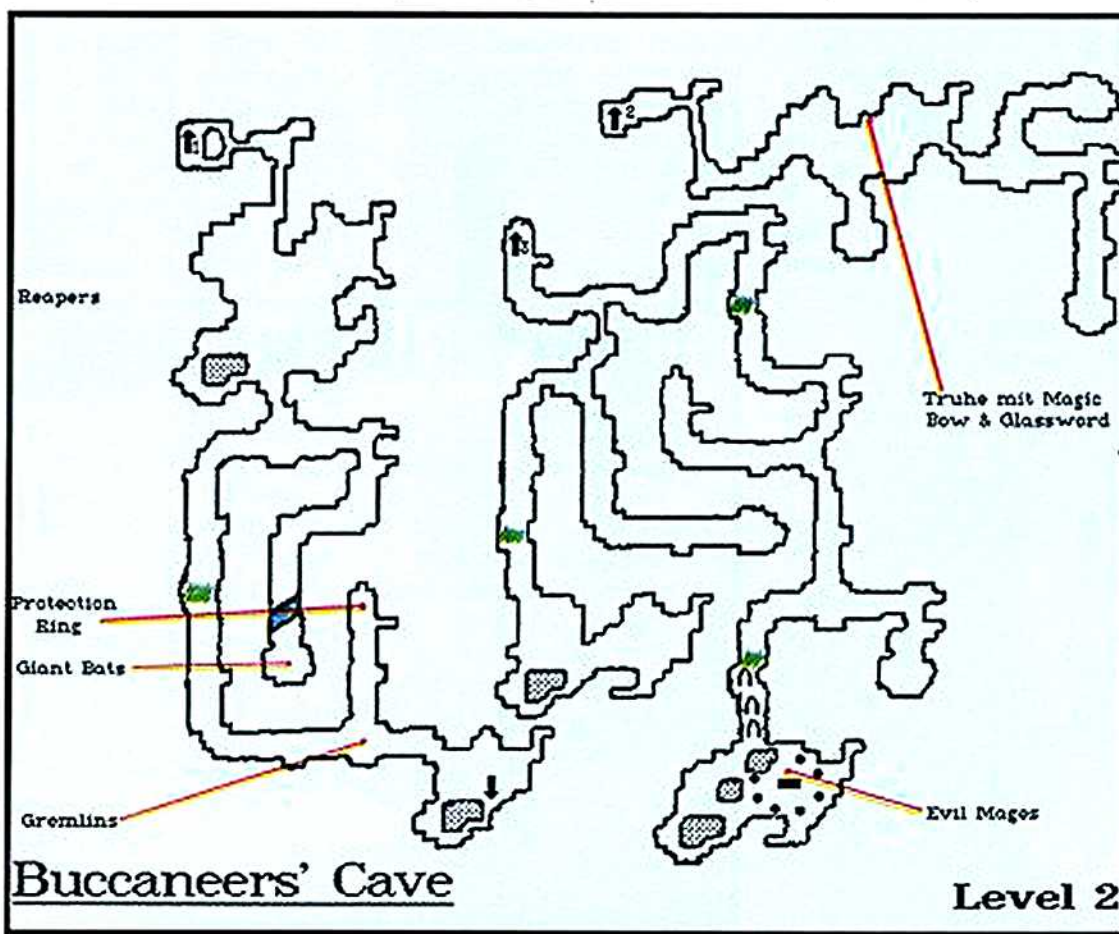
an Ort und Stelle mit den „Red Potions“ heilen, von denen ihr aber wahrscheinlich nicht allzu viele besitzen werdet). Wenn die Ratten besiegt sind, muß noch die auf der Karte eingezeichnete Falle (einfach „weg-moven“) und die Giftwolke („Dispel Field“-Zauberspruch) überwunden werden. Jetzt solltet Ihr in den „Solo-Mode“ schalten.

Euer Magier entschärft sämtliche Truhen hinter dem Haus („Untrap“-Zauberformel) und öffnet sie dann mit dem Dietrich („Lock Pick“).

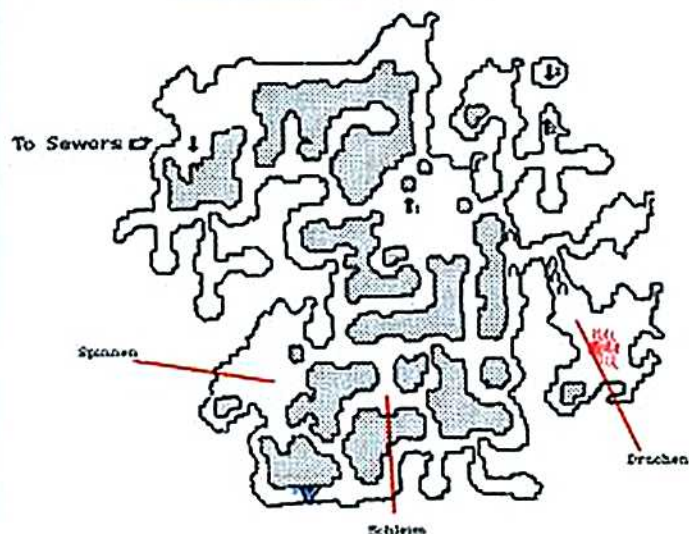
Man nimmt alle so gefundenen Gegenstände (sowohl die in den Truhen, als auch die in den Kisten) mit. Darunter befinden sich auch ein „Lightning Wand“ und ein „Invisibility Ring“.

Nun betritt man (allein!) das Heim von Phoenix. Ist man im Besitz des „Pickpocket“-Zauberspruchs (der Magier Rudyom in Cove verkauft ihn für 100 Goldstücke; Euer Magier muß sich aber mindestens im fünften Level befinden), könnt Ihr den Gürtel von Phoenix auf elegante Weise unbemerkt stehlen. Wer die „Pickpocket“-Zauberformel nicht zur Verfügung hat, muß Phoenix auf hinterhältige Weise lynchen. Dabei sei noch erwähnt, daß es sich bei der Frau um eine gemeine Diebin handelt, ausgerüstet mit einer magischen Rüstung und drei oder vier Glasschwertern. Ein offener Kampf wäre deshalb fatal!

Man schiebt also seine moralischen Bedenken beiseite, zieht den „Invisibility Ring“ an, nimmt einen „Lightning Wand“ zur Hand und feuert zwischen 30 und 40 Blitze auf die Dame ab (nicht gerade die feine englische Art, aber es funktioniert). „Danach“ durchsucht man die Leiche und nimmt sämtliche Gegenstände (darunter na-

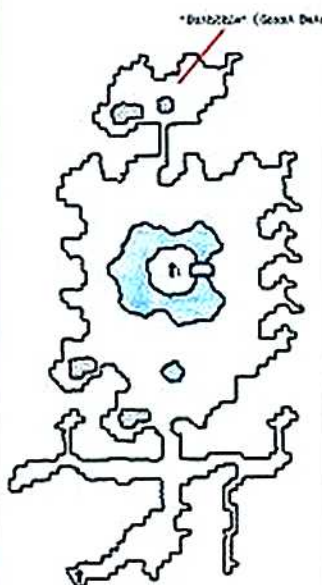


Buccaneer's Cave

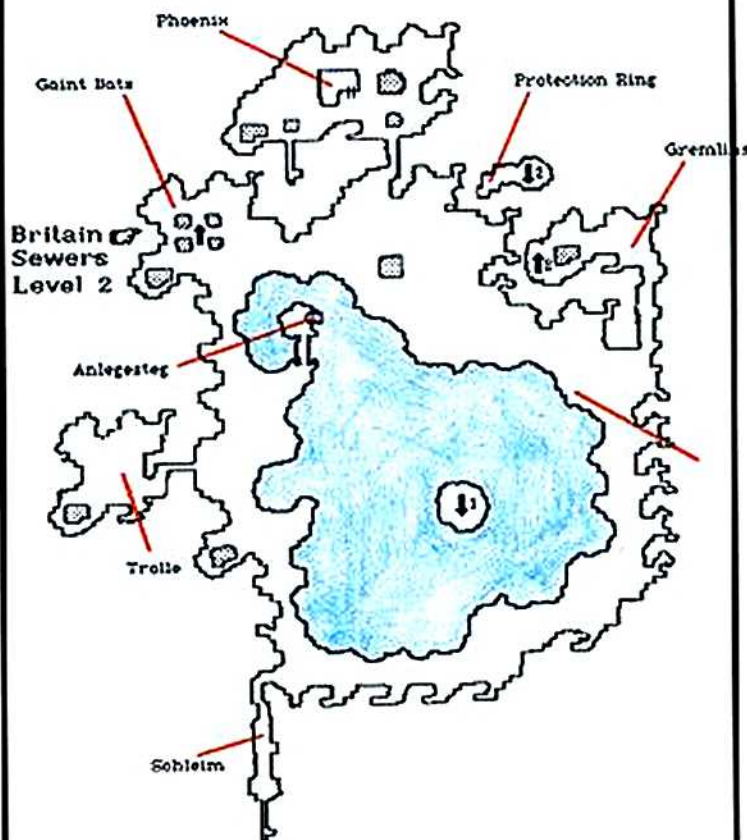


türlich auch der gesuchte Gürtel), sowie die „Swamp Boots“ (auf dem Fußboden), an sich.

Um aus der Kanalisation herauszukommen, kann man eines der „Red Moongates“ (magisches Tor) benutzen. So ein „Moongate“ läßt sich an jedem beliebigen Ort mit Hilfe des „Orb of the Moons“ (der schwarzgraue Stein, den Ihr seit Spielbeginn mit Euch herumtragt) öffnen. Wer durch das magische Tor hindurchschreitet, wird an einen anderen Ort teleportiert. Der Zielort hängt von der Position des „Red Moongates“ zu Eurem eigenen Standort ab (siehe dazu „Orb of the Moons“-Skizze). Das nächste Ziel ist das Schloß von Lord British. Um



Britain Sewers



Level 3

dorthin zu gelangen, öffnet ihr direkt ein Feld nördlich von Eurem Spielführer (dem „Avatar“) ein „Red Moongate“ und geht hindurch ...

Zuallererst läßt man sich von Lord British heilen, dann geht man in die Stadt (falls man zufällig nachts in Britain ankommt, übernachtet man in der Herberge oder außerhalb von Britain in der Wildnis). Hier tauscht man die Goldnuggets in Münzen um, verkauft Waffen und Rüstungen, die man nicht mehr braucht und besorgt sich bei Bedarf neue Pfeile für Iolo. Beim „Shrine of Compassion“, der ganz in der Nähe von Britain ist, kann man eventuell um einen Level steigen.

Captian Hawkins ist tot. Die erbeuteten Schätze (darunter auch die silberne Tafel) liegen allesamt in einer Höhle vergraben – wo die Höhle liegt, weiß jedoch keiner. Es gibt aber eine Karte, auf der die Höhle eingezeichnet ist. Als sich die Piraten trennten, wurde diese Karte in neun Stücke zerrissen und verteilt. Homer interessiert sich nach wie vor für den Schatz, und er sagt, daß die Besitzer der restlichen Kartenteile (auch Homer hat ein Stück der Karte) schon längst ihre Hoffnungen aufgegeben hätten. Einer der Piraten hat sich angeblich mit seinem Kartenteil auf den Weg zu einem Gargoyle namens Sin 'Vraal gemacht (Sin 'Vraal wohnt südlich vom „Dry Land“), ein anderer mit Namen Sandy würde seither in der Stadt Trinsic als Koch arbeiten, und der Pirat Ybarra wollte im Dungeon Shame nach Gold graben.

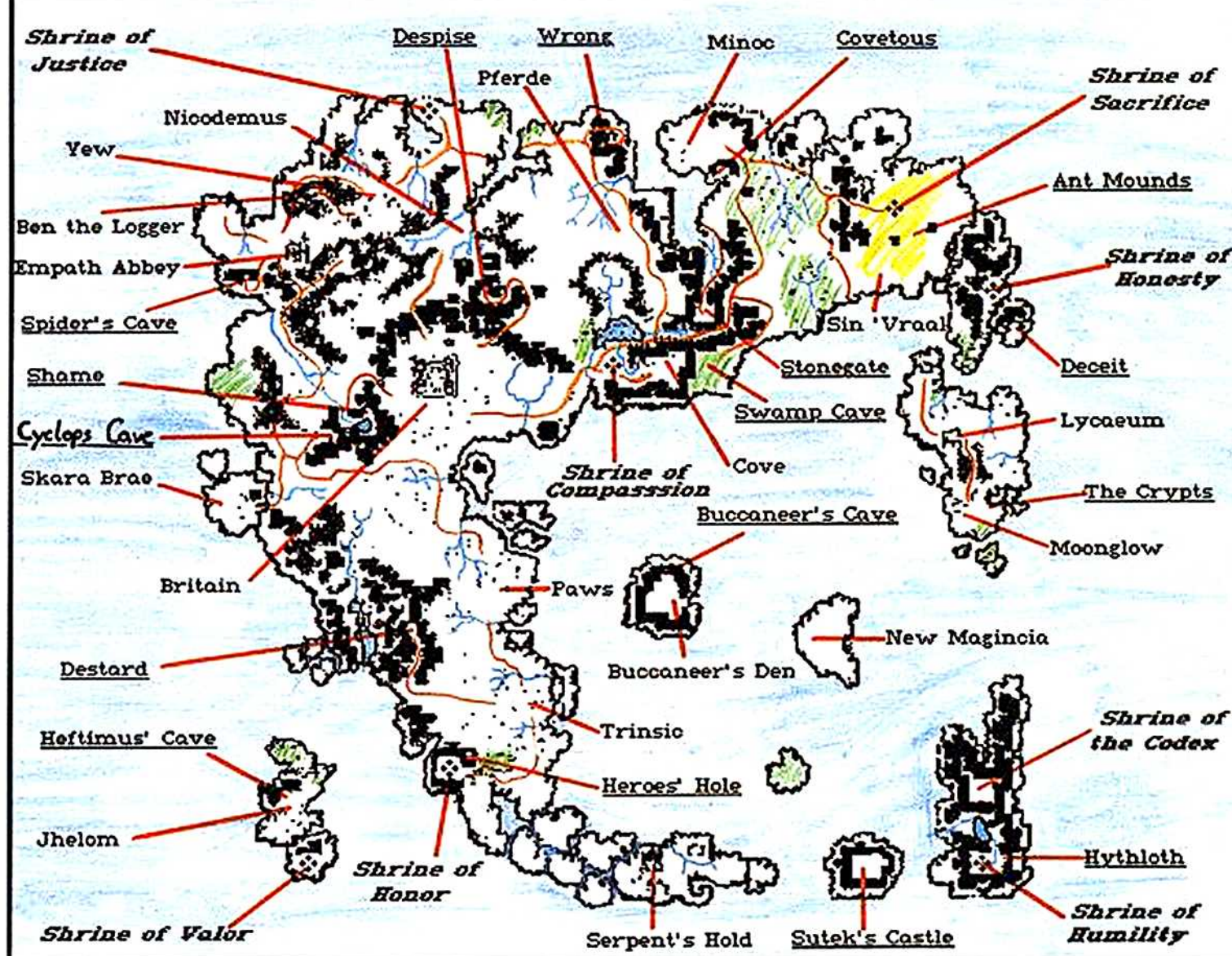
Außerdem müßte ein weiterer Kartenteil in einem

The Orb of the Moons

Stadt Moonglow	Shrine of Honesty	Stadt Britain	Shrine of Compassion	Stadt Jhalom
Shrine of Humility	Shrine of Control	Schloß von Lord British	Shrine of Passion	Shrine of Valor
Stadt New Magincia	Unendliche Leere	Avatar	Unendliche Leere	Stadt Yew
Shrine of Spirituality	The Hob	Shrine of Diligence	The Isle of the Avatar	Shrine of Justice
Stadt Shara Braa	Shrine of Honor	Stadt Trinsic	Shrine of Sacrifice	Stadt Minoc

Buccaneer's Den:

In Buccaneer's Den (mit dem Kahn hinfahren) zieht man den Gürtel von Phoenix an und befragt Homer in der Herberge über die verschollene Tafel („Tablet“, „Treasure“, „Cave“). Homer beginnt zu erzählen:



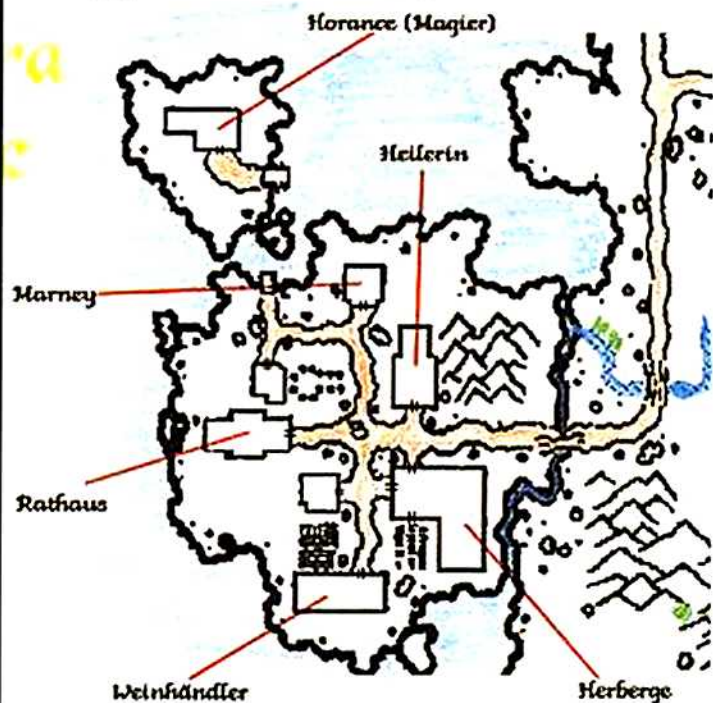
Schiffswrack in der Nähe von „Serpent's Hold“ zu finden sein. In der Stadt Jhelom würde sich auch noch der Ex-Pirat Heftimus aufhalten, der auch ein Stück der Karte besäße. Damit besteht die nächste größere Aufgabe für Eure Party offensichtlich darin, sämtliche Kartenteile ausfindig zu machen, die Kartenteile dann in der richtigen Reihenfolge zusammensetzen und daraufhin die Höhle zu finden. Ob ihr zuerst nach einem Schiffswrack sucht oder nach Trinsic fahrt, ist im Prinzip egal. Ich habe mich zuerst im Dungeon Shame nach Ybara umgesehen. Bevor ihr aber diesen Dungeon betretet, müßt ihr unbedingt mit ein paar wichtigen Zauberformeln und Gegenständen ausgestattet sein. Deshalb

benutzt man nun den „Orb of the Moons“, um zunächst die Stadt Skara Brae zu erreichen.

Skara Brae:

Hier muß man sich bei dem Magier Horance unbedingt den „Unlock Magic“-Zauberspruch kaufen (60 Goldstücke). Mit diesem Spruch könnt ihr ab jetzt alle magisch verschlossenen Türen und Truhen öffnen (so auch die Truhe aus dem zweiten Level von Buccaneer's Cave, wenn ihr sie noch bei Euch habt). Achtet darauf, daß ihr schon jetzt genügend Geld beiseite legt, um später in der Stadt Yew sumpflaugliche Stiefel kaufen zu können (10 Goldstücke pro Stiefelpaar. Überprüft, wieviele aus Eurer Party noch „Swamp Boots“ benöti-

Skara Brae



gen). Horance in Skara Brae verkauft übrigens noch eine Vielzahl von Angriffsauberformeln.

Darunter ist der „Explosion“-Spell besonders zu empfehlen, da sich mit seiner Hilfe auch vermauerte Türen aufsprengen lassen. Mit „Disable“ kann man einem einzelnen Gegner auf einen Schlag eine meist tödliche Wunde beibringen. Bekanntlich werden zum Zaubern bestimmte Zutaten benötigt. „Mandrake“ und „Spidersilk“ kann man bei Horance zu einem sehr günstigen Preis erwerben. Horance ist außerdem der einzige Magier, der „Black Pearls“ für nur drei Goldstücke verkauft. Wenn Ihr schon einmal in Skara Brae seid, könnt Ihr Euch auch gleich um die Wiederbeschaffung der „Rune of Spirituality“ kümmern. Dazu müßt Ihr einer jungen Lady namens Marney (siehe Karte) einen Besuch abstatten. Die Rune ist in einer Truhe in ihrem Haus versteckt. In der Truhe befindet sich auch ein Buch, in dem das „Mantra of Spirituality“ geschrieben steht.

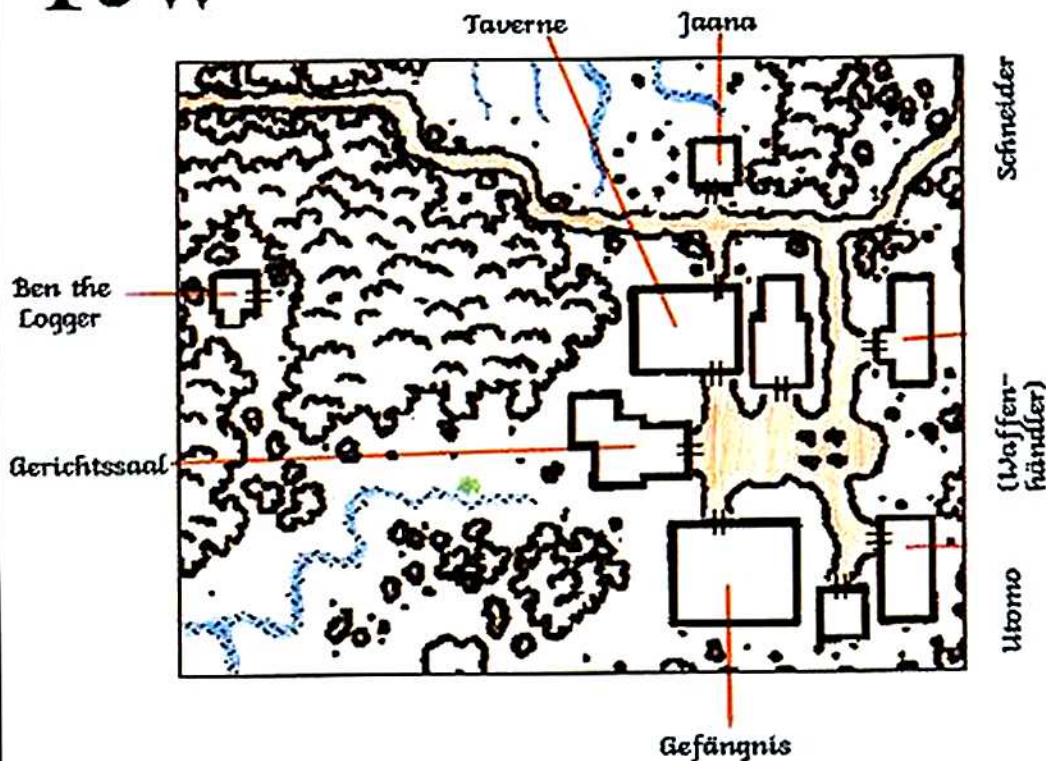
Mit Hilfe des „Orb of the Moons“ kann man sich direkt zum „Shrine of Spirituality“ teleportieren lassen, um dort zu meditieren. Sobald Ihr das Mantra („om“) spricht, wird ein weiterer „Moonstone“ freigegeben, den man mitnimmt. Eventuell könnt Ihr beim Meditieren einen Level aufsteigen.

Als nächstes benutzt man den „Orb of the Moons“, um von dem „Shrine of Spirituality“ zur Stadt Yew zu gelangen.

YEW:

Hier kauft man beim Wafenhändler Utomo „Swamp Boots“ ein, und zwar so viele, daß jedes Partymitglied damit ausgerüstet werden kann (die alten Stiefel wirft man einfach weg). Auf der Suche nach der „Rune of Justice“ hört man, daß sie von einem Ganoven namens Boskin

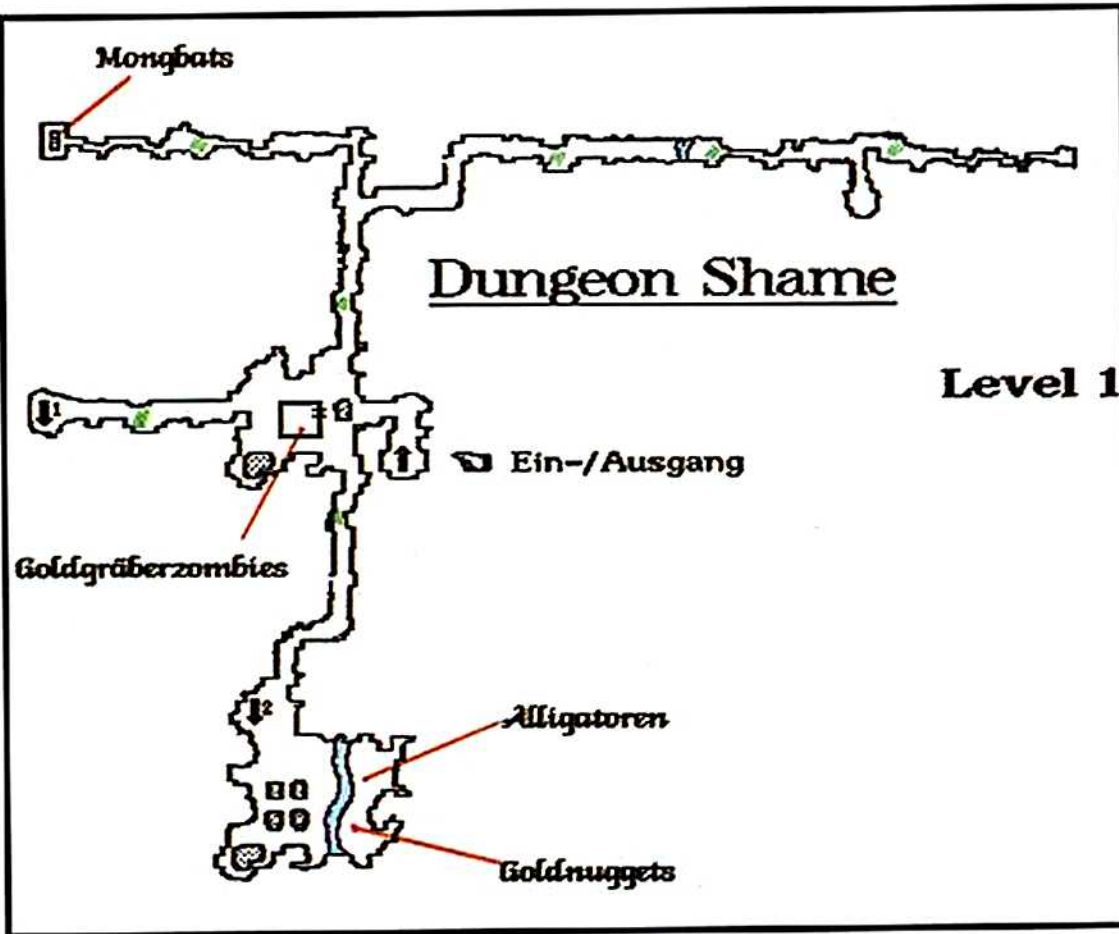
Yew



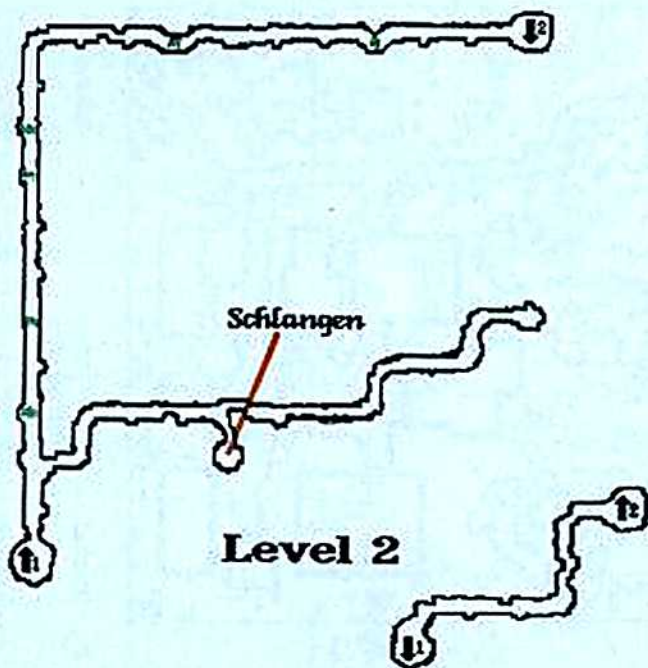
kurz vor seiner Inhaftierung versteckt wurde. Um mit dem Häftling sprechen zu können, bedarf es einer

schriftlichen Erlaubnis der obersten Richterin. Die Richterin kann man in der Taverne oder im Gerichts-

saal antreffen (sie heißt Lady Lenora). Bei einem Gespräch mit ihr bekommt man das Erlaubnisschreiben und



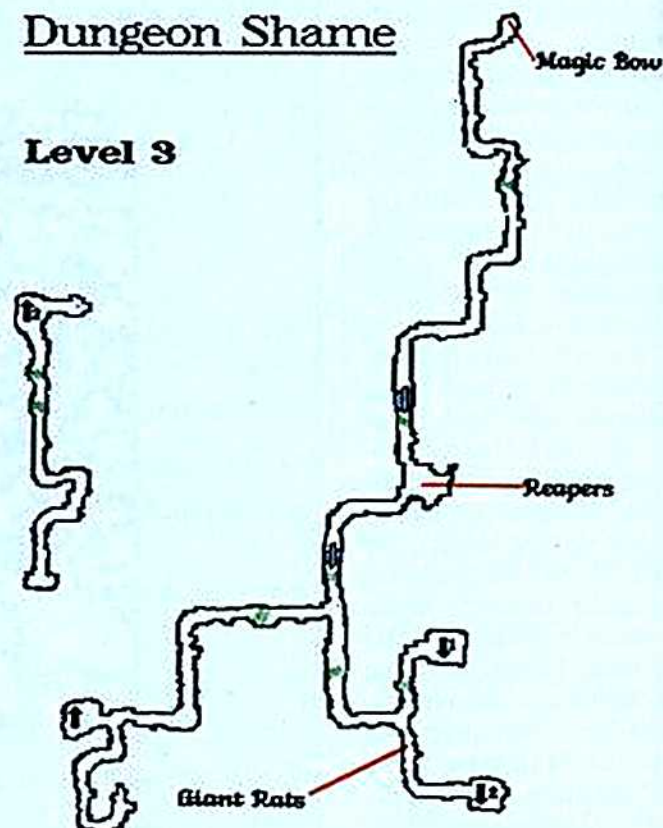
Dungeon Shame



Level 2

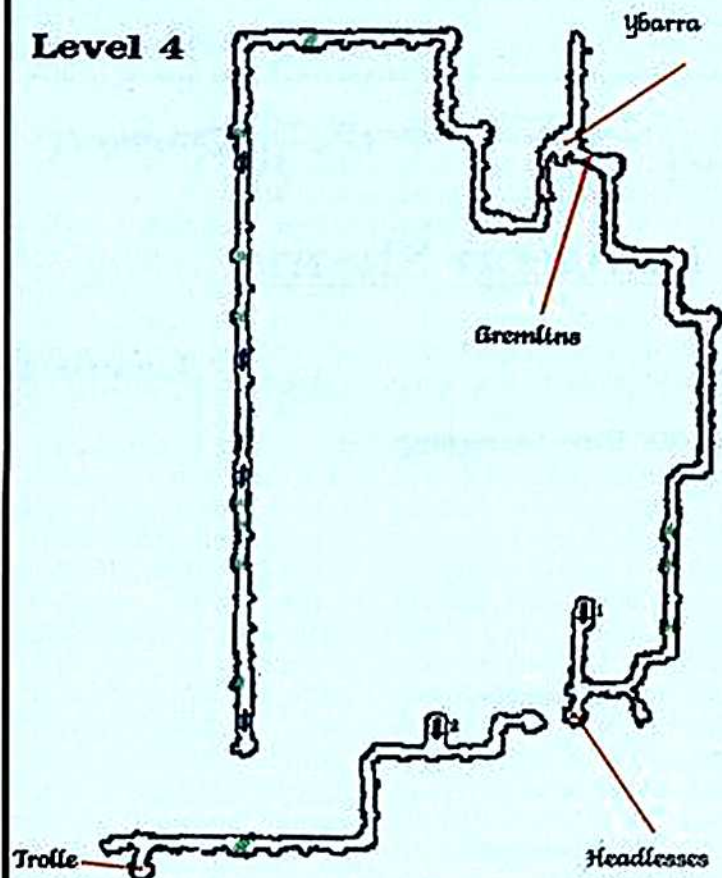
Dungeon Shame

Level 3



Dungeon Shame

Level 4



erfährt das „Mantra of Justice“ („permission“, „Boskin“, „children“, „mantra“).

Man betritt nun das Gefängnis. Dort bittet man den Gefängniswärter Pridgarm um den Schlüssel zu Boskins Zelle („key“, „permission“). Boskin (er ist im Ostflügel des Gefängnisgebäudes untergebracht) behauptet, er habe nur gestohlen, um seine Kinder ernähren zu können. Von Lady Lenora erfährt man aber, daß Boskin alleinstehend und kinderlos ist. Sobald man ihn darauf hinweist daß er gelogen hat („name“, „rune“, „out“, „kids“, „lie“), kommt er zur Einsicht und verrät das Versteck der „Rune of Justice“. Sie liegt unter einer Topfpflanze in der Taverne von Yew. Man gibt darauf den Schlüssel bei Pridgarm ab und holt sich die Rune.

In der Stadt wird man von einer Frau namens Jaana angesprochen, die Mitglied in Eurer Party werden will. Ob Ihr sie aufnehmt, liegt ganz bei Euch. Bevor man Yew

verläßt, spricht man mit dem Holzfäller Ben. Er wohnt ein Stück nordwestlich von Yew. Bei ihm kauft man für fünf Goldstücke ein Stück Eichenholz („log“), das Ihr später im Spiel brauchen werdet. Nun geht es zum „Shrine of Justice“ (benutzt den „Orb of the Moons“!), wo man das „Mantra of Justice“ aufsagt („beh“). Man erhält so einen weiteren Moonstone.

Euer nächstes Ziel ist das Haus des Zauberers Nicodemus, das sich in der Wildnis zwischen den Städten Britain und Yew befindet (siehe Karte).

NICODEMUS OF THE BLUE STAR:

Um das Haus betreten zu können, müßt Ihr erst mit dem „Unlock Magic“-Zauberspruch die Türe öffnen, und dann das elektrische Schutzfeld mit der „Dispel Field“-Zauberformel auflösen. Bei Nicodemus kann man zusätzliche Zaubersprüche bekommen. So zum Beispiel die „Mass Invisibili-

ty“-Formel, die es Euch erlaubt, eine zeitlang für alle anderen unsichtbar zu sein (140 Goldstücke, sehr zu empfehlen – der Spruch setzt einen Magier voraus, der sich im siebten Level befindet!).

Mit dem „Enchant“-Spruch (140 Goldstücke) läßt sich ein beliebiger Zauberspruch aus Eurem Repertoire auf einen magischen Stab (100 Goldstücke) übertragen. Nur wer genügend Geld hat, sollte hier zugreifen. Überlebensnotwendig ist der Stab auf keinen Fall. Ebenso erwähnenswert ist der „Detect Trap“-Zauberspruch, mit dem man Türen und Truhen auf Fallen untersuchen kann (20 Goldstücke). Von den Zauberezutaten sind Knoblauch („Garlic“), Ginseng, „Blood Moss“ und Spinnenseide („Spider Silk“) bei Nicodemus besonders günstig.

Nun endlich macht man sich mit einem Kahn auf den Weg zum Dungeon Shame. Vor dem Dungeoneingang gibt es ein paar Geysire, denen ihr ausweichen müßt. Im ersten Level stößt man auf ein kleines Gebäude, dessen Tür magisch verschlossen ist. Mit „Unlock Magic“ könnt Ihr das Gebäude betreten. Innen wandeln Skelette von verstorbenen Goldgräbern umher, die Euch attackieren werden. Nach dem Kampf schaut man sich genauer um und findet dabei eine komplette Goldgräberausrüstung. Der Dungeon Shame ist übrigens die Goldgrube von Britannia schlechthin. Fast überall, wo man mit einer Schaufel zu graben beginnt, findet man in einer bestimmten Tiefe unter der Erde Goldnuggets (manchmal muß man bis zu fünfmal an derselben Stelle graben). Es lohnt sich jedoch kaum, auf diese Weise kostbare Zeit zu verlieren, da genügend Goldnuggets bereits an der Erdoberfläche herumliegen. Im ersten Level zum Beispiel findet Ihr hinter einem schmalen Flußlauf

(man muß ihn mit dem Kahn überqueren) einen ganzen Haufen Goldnuggets, die von ein paar Alligatoren bewacht werden. Im Nordwesten wird man zum erstenmal auf sogenannte „Mongbats“ treffen, eine Mischung aus Affe und Fledermaus.

Der zweite Level ist, abgesehen von den Goldnuggets, die man dort finden kann, uninteressant.

Im dritten Level kann man einen „Magic Bow“ finden. Eine größere Anzahl von „Giant Rats“ und „Reapers“ wird allerdings den Weg zu dieser Waffe erschweren.

Im vierten Level schließlich hat man gegen eine Gruppe kopfloser Monster („Headlesses“) zu kämpfen. Außerdem werdet Ihr vielleicht Bekanntschaft mit ein paar Trollen machen. In einem breiteren Abschnitt der sonst sehr schmalen Tunnelgänge findet man Ybarra. Er sagt, er habe drei Wochen nichts gegessen und das, was er zuletzt zwischen den Zähnen gehabt hatte, war sein Gürtel. Seinen Teil der Schatzkarte hat er aber glücklicherweise noch nicht verspeist. Man gibt Ybarra etwas zu essen und erhält dafür den ersten Teil der Schatzkarte („name“, „job“, „map“). Ybarra wird nach immer mehr Essen betteln. Gibt man ihm nichts, stirbt er sofort. Da sich sein Tod aber sowieso nicht verhindern läßt, teilt man seine eigenen Essensrationen besser nur einmal mit ihm. Nachdem man seine Taschen mit Goldnuggets vollgestopft hat, benutzt man den „Orb of the Moons“ um wieder an die Oberfläche zu gelangen. Die Goldnuggets müssen in Britain in Münzen umgetauscht werden. Eurer Abenteurergruppe steht nun die Suche nach den restlichen Kartenteilen bevor. Damit möchte ich den zweiten Teil der Kopfnuß hier abschließen. Fortsetzung folgt! ■

Hannes Kruppa

KOPFNUSS

Der letzte Teil der Komplettlösung zu Ultima VI endete in der Stadt Britain. Nachdem man in der Wechselstube seine Goldnuggets in Münzen umgetauscht hat, geht man zur Abenteurergilde. Dort kann man bei einem Händler namens Efram Essensrationen kaufen, die man dann unter den Partymitgliedern möglichst gleichmäßig aufteilt. Außer Lebensmitteln kann man hier noch viele andere nützliche Dinge zu einem guten Preis bekommen, so zum Beispiel Pulverfässer (damit lassen sich Türen aufsprengen) oder Fackeln. Falls ihr zufällig vor der Blue Boar-Taverne auf ein paar Zigeuner trifft, kauft ihr ihrem Anführer (er heißt Zoltan) Zutaten zum Zaubern ab (z.B. Nightshade oder Ginseng).

Man verläßt nun die Stadt Britain und wandert zur benachbarten Stadt Cove. Hier kauft man beim Magier Rudyom den *Great Heal* und den *Create Food*-Zauberspruch (man bezahlt dafür insgesamt genau 100 Goldstücke). Mit Hilfe des Orb of the Moons teleportiert man seine Party nun zur Stadt Moonglow, um sich dort auf die Suche nach der verschollenen *Rune of Honesty* zu machen.

Von der Seherin Penumbra erfährt man, daß sich die Rune zusammen mit dem Leichnam von Beyvin in der Gruft unter der Stadt befindet. Sie kann Euch auch gegen fünf Goldstücke das *Mantra of Honesty* sagen (spricht mit Penumbra über: *Rune, Beyvin, Mantra*). Um zu Beyvins Grab zu gelangen, benötigt ihr einen speziellen Schlüssel, den ihr von Beyvins Cousin Manrel bekommt. Er hält sich meist in seinem Haus oder in der Blue Bottle-Taverne auf (spricht mit Manrel über *Beyvin* und antwortet auf seine Fragen mit Y). Nun betritt man die Speisekammer der Blue Bottle-Taverne.

Hinter einer Geheimtür entdeckt man eine Leiter, die hinab in die Gruft führt. Der Zugang zur Leiter wird von ein paar Fässern und ein paar Topfpflanzen versperrt. Man öffnet zuerst die Fässer, legt die Topfpflanzen hinein und

schiebt dann die Fässer zur Seite.

The Crypts, Level 1: In den ersten drei Levels der Gruft befinden sich zahlreiche Grabschächte an den Wänden. Meistens kann man in diesen Nischen Gold oder Waffen finden. Im Norden des ersten Levels befindet sich eine zweite Leiter nach oben, die zum Haus der Magierin Xiao führt.

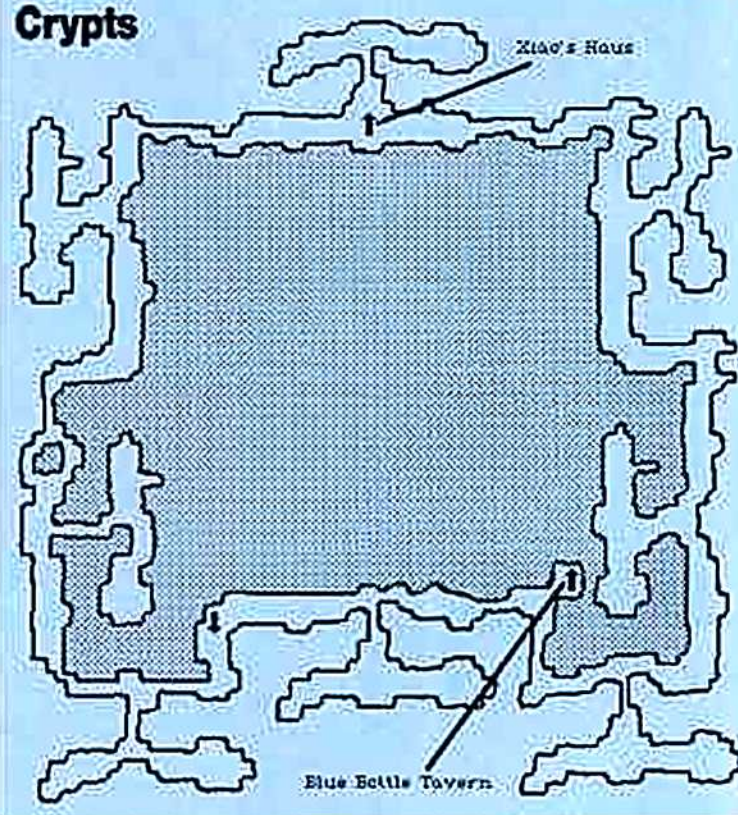
Außer ein paar Riesenfledermäusen und einer Hand voll untoter Monster gibt es hier kaum ernstzunehmende Gegner. Nachdem man die Grabschächte abgesucht hat, steigt man hinab in den zweiten Level.

The Crypts, Level 2: Hier befindet sich das Grab von Beyvin. Stellt die Blumen, die ihr von Manrel zusammen mit dem Schlüssel bekommen habt, vor das Grab. Bei Beyvins Skelett findet ihr die *Rune of Honesty*. Auch hier lohnt es sich, die Nischen gründlich abzusuchen. Ihr werdet unter anderem einen *Invisibility Ring* finden, der unsichtbar macht.

Monsterrmäßig passiert auch hier nicht viel. Je nach Tageszeit bekommt ihr es eventuell mit ein paar Magiern und Söldnern zu tun, die Euch aber keine größeren Schwierigkeiten bereiten sollten. Unterschätzt die *Acid Slugs* nicht, die meist die Leiter zum dritten Level besetzt halten; sie sind in der Lage,

The Crypts

Level 1



metallische Gegenstände wie Rüstungen oder Schwerter mit Säure aufzulösen.

The Crypts, Level 3: Eine der Nischen birgt einen weiteren Unsichtbarkeitsring. Monster gibt es in diesem Mini-Level nicht. Die Türe, die den Zugang zum vierten Level freigibt, muß mit der *Unlock Magic*-Zauberformel geöffnet werden.

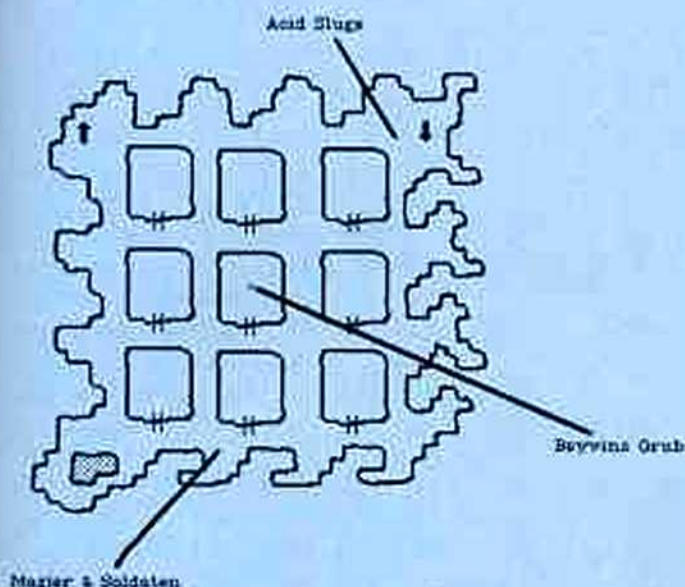
The Crypts, Level 4: Wieder einmal befinden sich im untersten und letzten Level des

Dungeons die meisten Schätze. Neben einem *Protection Ring*, einem *Regeneration Ring*, rund 300 Goldstücken, einem Unsichtbarkeitsring und einem *Fire Wand* warten ein paar Riesenameisen und ein Horde untoter Skelette auf Euch.

Der *Protection Ring* ähnelt von seiner Funktion her einer Rüstung oder einem Schild; der *Regeneration Ring* gibt einem Verwundeten Lebenspunkte zurück. Alle ma-

The Crypts

Level 2



gischen Ringe gleichen sich übrigens in zwei Punkten. Zum einen lösen sie sich nach einer bestimmten Zeit in Luft auf, und zum anderen ist ihr Gewicht, verglichen mit Gegenständen, die die gleiche Wirkung wie der entsprechende Ring haben, wesentlich geringer. Mit dem *Fire Wand* (Feuerstab) können Feuerkugeln abgeschossen werden (gute Distanzwaffe).

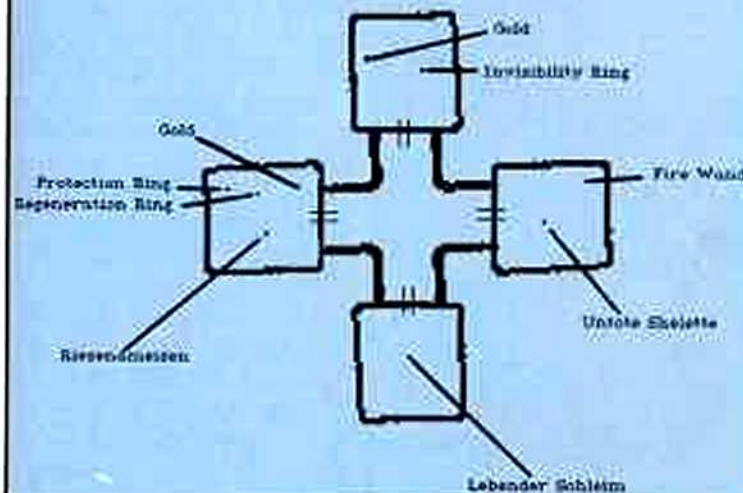
The Crypts

Level 3



The Crypts

Level 4



Die Türe im Süden laßt Ihr besser geschlossen. Dahinter lauert nämlich lebender Schleim, der Euch bei Berührung vergiftet (Vergiftungen

können mit der *Dispel Magic* Zauberformel geheilt werden). Alle anderen Türen müssen mit einem *Lock Pick* oder mittels einer Explosion

geöffnet werden. Nachdem man die Schätze aufgesammelt hat, benutzt man den Orb of the Moons um zurück an die Erdoberfläche zu gelangen.

Östlich vom Lycaum (das Lycaum befindet sich nördlich von der Stadt Moon-glow) steht eine Sternwarte, wo Ihr für 30 Goldstücke einen Sextanten kauft. Danach geht Ihr zur Bücherei des Lycaums.

Lycaum Library: Zuerst muß mit *Dispel Field* das Schutzschild aufgehoben werden, das die Leiter zur Bibliothek umgibt. Ihr müßt nun an den auf der Karte eingezeichneten Punkten das Buch *Snitwit's Big Book Of Boardgame Strategy* und das Buch *The Lost Book Of Mantras* mitnehmen.

Als nächstes besucht man die Magierin Xiao (ihr Haus befindet sich ein Stück nördlich vom Lycaum). Dort kauft man die folgenden Zaubersprüche: *Vanish*, *Reappear*, *Telekinesis* (zweiter Spell-Level), *Reveal* und *Invisibility* (fünfter Spell-Level). Insgesamt wird Euch diese Anschaffung 400 Goldstücke kosten.

Man erhält von Xiao den Hinweis, daß man unbedingt das Geheimnis der Wisps kennenlernen muß, um Zaubersprüche des achten Spell-Levels benutzen zu können (fragt Xiao nach: *Wisps*, *Avatar* und *Powerful*).

Das nächste Ziel ist die Stadt New Magincia (erreichbar mit dem Orb of the Moons).

New Magincia: Man fragt den Bürgermeister Antonio nach der *Rune of Humility* (spricht über *Rune*). Antonio will Euch die Rune erst geben, wenn Ihr ihm den Namen des demütigsten Bewohners von New Magincia nennt. Man erwähnt den Fischer Conor, einen ehemaligen Kämpfer, und bekommt die *Rune of Humility*. Auf einem Acker trifft man die Blauerin Katarina. Sie bittet darum, in Eure Party aufgenommen zu werden. Falls

Ihr zusagt, denkt daran, daß Ihr ein neues Partymitglied grundsätzlich zuerst mit *Swamp Boots*, Essen und brauchbaren Waffen ausrüsten müßt, bevor es Euch eine Hilfe sein kann. Man besucht nun die Stadt Trinsic.

Trinsic: Vor der *Fool's Path Of Dice-Taverne* trifft Ihr eventuell den Zigeuner Zoltan. Bei ihm kann man seinen Vorrat an Zauberezutaten auffüllen. Man betritt nun die Taverne.

Dort könnt Ihr Eure Party beim Händler Lawrence mit Essenspaketen versorgen. Danach spricht man mit Sandy, dem Koch (redet über: *Name*, *Job*, *Whitesaber*, *Map*). Erwähnt man die Schatzkarte, verweigert Euch Sandy jegliche Antwort. Er wird erst kooperativ, wenn Ihr ihm ein Drachenei bringt, das er für ein besonderes Gericht benötigt (über *Magincian Pastry*, *Favor*, *Egg*, *Egg* und *Dragon* reden).

So ein Drachenei könnt Ihr im Dungeon Destard, dem Zuhause der Drachen von Britannia, finden. Der Eingang zu Destard befindet sich im Gebirge westlich von Trinsic. Bevor Ihr Euch auf den Weg dorthin macht, rate ich Euch, den Waffenhändler gegenüber der Taverne zu besuchen. Sein Laden ist der einzige Ort, wo man magische Rüstungen und Helme (gegen entsprechend hohe Bezahlung) kaufen kann. Vor dem Verlassen von Trinsic holt man sich die *Rune of Honor*, die auf einem Altar in der Stadtmitte liegt.

Dungeon Destard, Level 1: Der Drache ist zusammen mit dem Dämon das stärkste Monster überhaupt. Drachen spucken nicht nur Feuer, sie beherrschen auch die Kunst der Magie – leider. Jeder große Drache ist nämlich in der Lage, im Kampf einen Dämon als Helfer herzuzaubern. Spätestens dann wird die Sache für Eure Party ziemlich aussichtslos. Der Dämon macht sich unsichtbar, spricht selbst noch ein paar Zauberformeln, die zum

Dungeon Destard

Level 2

Level 2



seine Goldnuggets in der Wechselstube gegen Münzen. Ich empfehle Euch, im Laden von Efram ein paar Ta-

schen oder Säcke zu kaufen. Diese erhöhen nicht nur die Tragkraft Eurer Party, sondern helfen auch ein bißchen

Ordnung zu schaffen (benutzt zum Beispiel einen Sack für Runen, einen anderen für Moonstones o.ä.).

Jhelom: Im Rathaus erkundigt man sich nach der *Rune of Valor* (über *Name, Job, Valor* und *Rune* sprechen). Der Bürgermeister schickt Euch darauf zum Waffenhändler Nooman. Von Nooman erfahrt Ihr, daß die Rune von einer Ratte gestohlen wurde, die in einem Loch in der *Sword & Keg-Taverne* haust (fragt nach *Rune* und *Tale*).

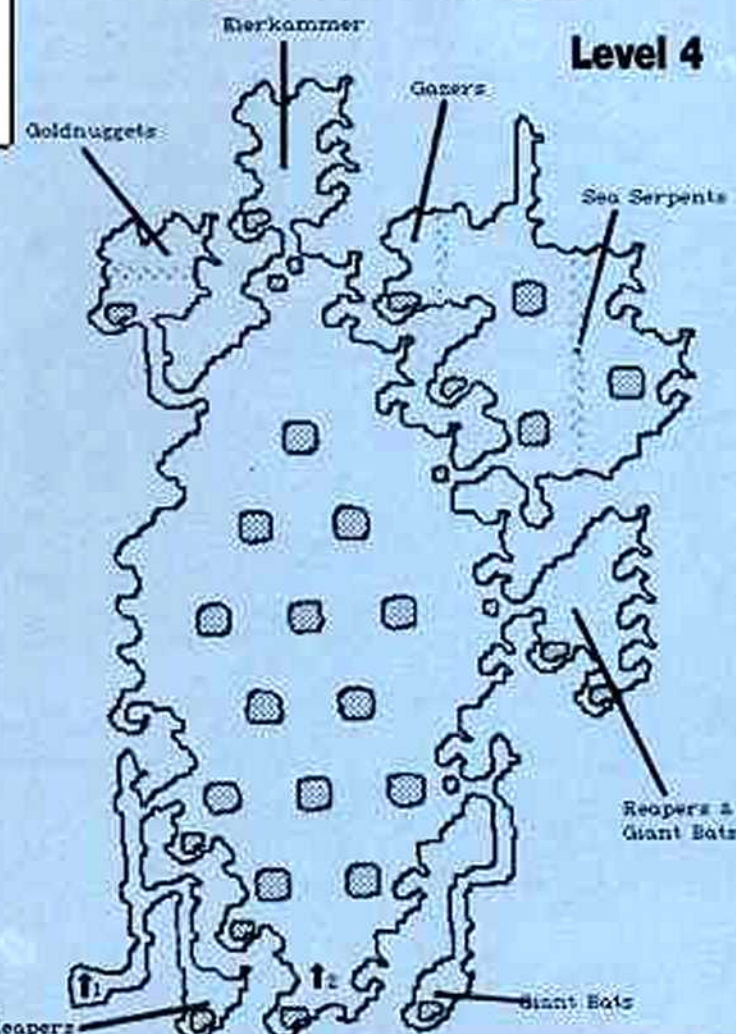
Vor der Taverne trifft man einen Bettler. Man gibt ihm ein Goldstück. Der Bettler gibt sich darauf als Heftimus zu erkennen, einer der Piraten, die ein Stück der Schatzkarte besitzen (über *Name, Job, Den, Hawkins, Hand* reden). Für etwas Geld (Ihr müßt den Preis von zwanzig auf zehn Goldstücke herab-

handeln) verrät er Euch, daß er seinen Kartenteil im *Dungeon Wrong* verlor (*Map, Dungeon, Wrong*). Bevor man die Taverne betritt, ist folgendes zu beachten: Jeder Gast muß seine Waffen auf einen Tisch im Eingangsflur ablegen. Da dies aber wahn-sinnig umständlich ist, betritt nur Euer Anführer die Gaststube (im Solo-Mode).

An jedem späten Abend findet eine Schlägerei statt. Während des Handgemenges kann man die Besucher aber nicht ausfragen und deshalb müßt Ihr die Taverne bei Dämmerung betreten. Zu dieser Zeit haben sich nämlich alle Gäste an der große Theke versammelt. Falls in der Taverne bereits gekämpft wird, verläßt man den Ort und muß wohl oder übel auf den nächsten Tag warten. Andernfalls unterhält man sich mit Culham,

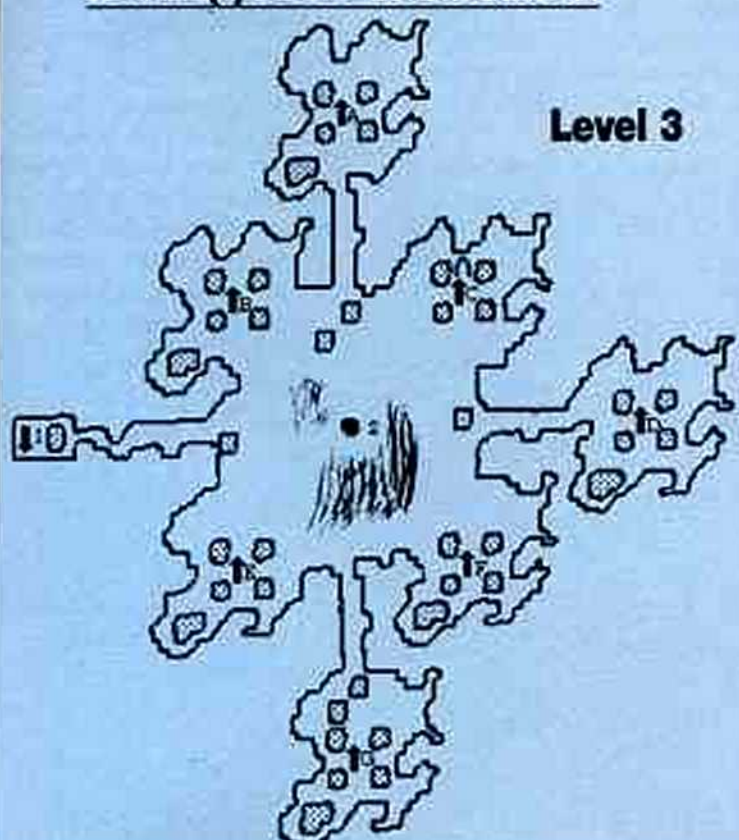
Dungeon Destard

Level 4



Dungeon Destard

Level 3



Dungeon Destard

Level 2

Level 2



seine Goldnuggets in der Wechselstube gegen Münzen. Ich empfehle Euch, im Laden von Efram ein paar Ta-

schen oder Säcke zu kaufen. Diese erhöhen nicht nur die Tragkraft Eurer Party, sondern helfen auch ein bißchen

Ordnung zu schaffen (benutzt zum Beispiel einen Sack für Runen, einen anderen für Moonstones o.ä.).

Jhelom: Im Rathaus erkundigt man sich nach der *Rune of Valor* (über *Name, Job, Valor* und *Rune* sprechen). Der Bürgermeister schickt Euch darauf zum Waffenhändler Nooman. Von Nooman erfahrt Ihr, daß die Rune von einer Ratte gestohlen wurde, die in einem Loch in der *Sword & Keg-Taverne* haust (fragt nach *Rune* und *Tale*).

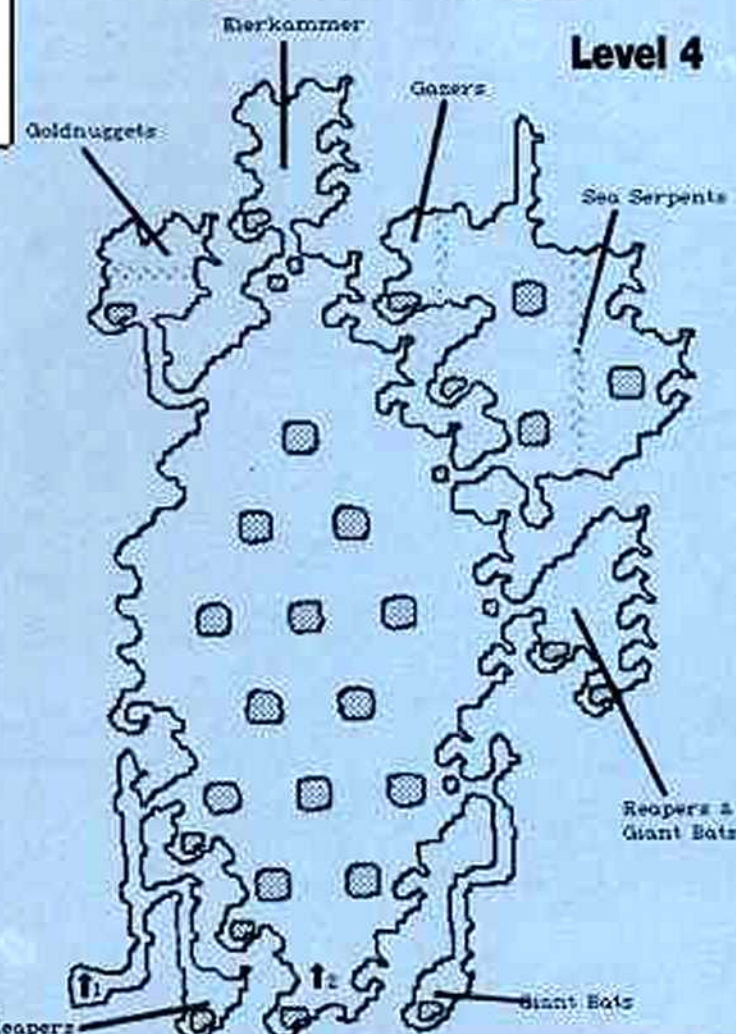
Vor der Taverne trifft man einen Bettler. Man gibt ihm ein Goldstück. Der Bettler gibt sich darauf als Heftimus zu erkennen, einer der Piraten, die ein Stück der Schatzkarte besitzen (über *Name, Job, Den, Hawkins, Hand* reden). Für etwas Geld (Ihr müßt den Preis von zwanzig auf zehn Goldstücke herab-

handeln) verrät er Euch, daß er seinen Kartenteil im *Dungeon Wrong* verlor (*Map, Dungeon, Wrong*). Bevor man die Taverne betritt, ist folgendes zu beachten: Jeder Gast muß seine Waffen auf einen Tisch im Eingangsflur ablegen. Da dies aber wahn-sinnig umständlich ist, betritt nur Euer Anführer die Gaststube (im Solo-Mode).

An jedem späten Abend findet eine Schlägerei statt. Während des Handgemenges kann man die Besucher aber nicht ausfragen und deshalb müßt Ihr die Taverne bei Dämmerung betreten. Zu dieser Zeit haben sich nämlich alle Gäste an der große Theke versammelt. Falls in der Taverne bereits gekämpft wird, verläßt man den Ort und muß wohl oder übel auf den nächsten Tag warten. Andernfalls unterhält man sich mit Culham,

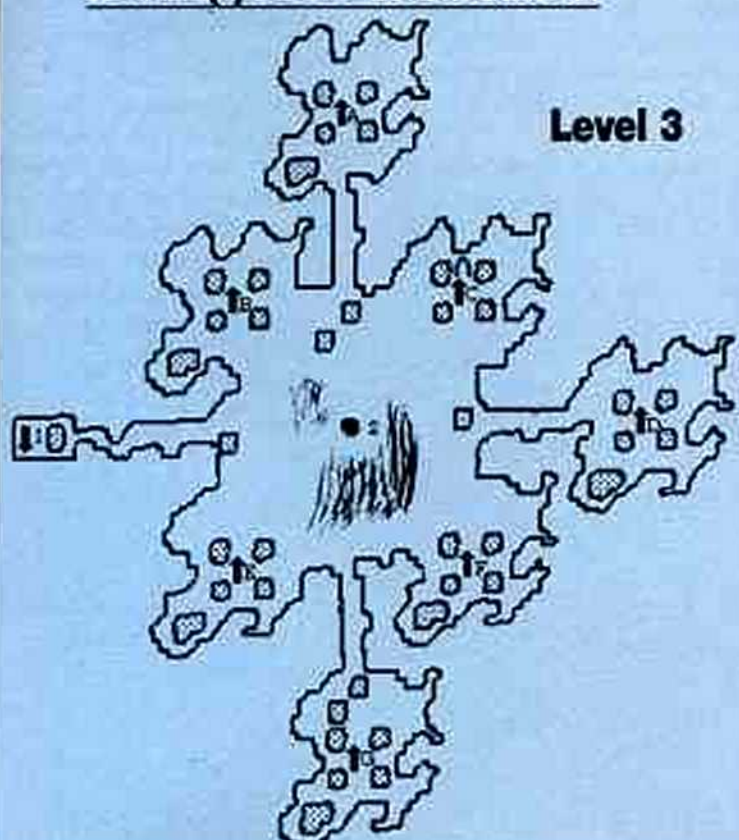
Dungeon Destard

Level 4



Dungeon Destard

Level 3



der das *Mantra of Valor* preisgibt. Dann läßt man die Maus Sherry (ebenfalls im Solo-Mode) durch das Rattenloch links von der Theke kriechen. In der kleinen Kammer dahinter nimmt Sherry den Unsichtbarkeltring, den Käse und die *Rune of Valor* mit. Außer dem Käse überträgt man die Gegenstände an ein anderes Partymitglied. Dann entläßt man Sherry aus der Party (sie kehrt von selbst zum Schloß von Lord British zurück. Als nächstes geht man zur Herberge, wo man für rund 30 Goldstücke übernachten kann. Am anderen Morgen kauft man bei einem Händler am Anlegesteg ein großes Schiff (200 Goldstücke).

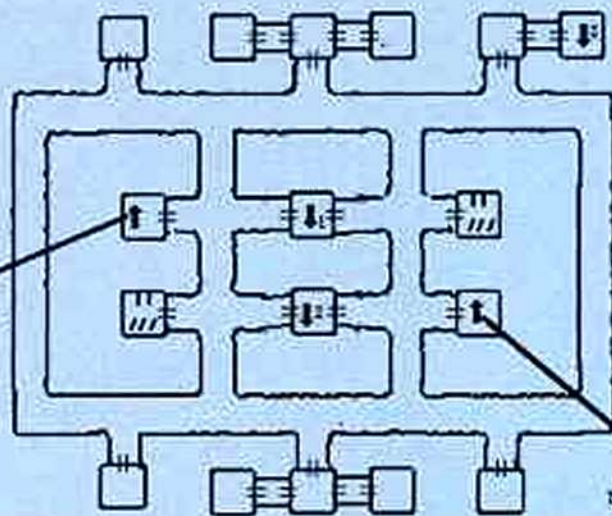
Mit diesem fährt man ein Stück nach Süden, zum *Shrine of Valor*. Dort benutzt man die *Rune of Valor* und spricht das Mantra (es lautet *Ro*), worauf sich das magische Kraftfeld, das den Altar umgibt, auflöst, und einen *Moonstone* freigibt. Nun läßt man sämtliche Partymitglieder am Altar meditieren (der *Shrine of Valor* erhöht die physische Stärke eines Charakters). Wahrscheinlich werdet Ihr von einer Horde Gargoyles angegriffen, gegen die Ihr Euch verteidigen müßt. Danach geht man zurück zum Schiff und fährt die Küste entlang nach Norden. Unterwegs kommt man bei der Stadt Skara Brae vorbei (ungefähr bei 15 Grad Süd, 30 Grad West).

Falls Ihr noch genügend Geld habt, solltet Ihr Euch hier beim Magier Horance mit Zaubersprüchen (z.B. *Hair Storm*, *Flame Wind* oder *Kill*) und Zutaten eindecken (*Blood Moss*, *Sulfurous Ash*, *Spider Silk* etc.).

Bei 23 Grad Nord, 28 Grad West befindet sich ein Anlegesteg. Dort hält man an und steigt aus. Man geht ein Stück den Pfad entlang, der vom Steg wegführt und findet eine kleine Hütte, in der Mrs. Moorehead, die Witwe des Piraten, wohnt. Sie erzählt, daß ihr Teil der Schatz-

Dungeon Wrong Level 1

Ausgang Dungeon Wrong



Nach Minoc (Covetous)

karte von einer Gruppe Zigeuner gestohlen wurde (fragt nach *Name*, *Moorhead*, *Widow*, *Map* und *Stole*). Das nächste Ziel ist die Stadt Minoc (ebenfalls mit dem Schiff zu erreichen).

Minoc: Man macht das Schiff am Anlegesteg (31 Grad Nord, 36 Grad Ost) fest und geht dann zum Rathaus.

Dort fragt man die Bürgermeisterin Isabella nach der *Rune of Sacrifice*. Sie schickt Euch zu Selganor, dem Vorsitzenden der Handwerker Gilde. Selganor verlangt, daß auch Ihr der Gilde beitretet, bevor er Euch die Rune gibt (über *Name*, *History*, *Crystal*, *Tale*, *Business*, *Guild*, *Julia*, *Lute*, *Isabella* und *Gwenno* reden). Dafür braucht man aber zuerst eine Panflöte, die man sich von der Instrumentenbauerin Julia anfertigen läßt (fragt nach *Panpipes*, *Cut* und *Board*). Dazu benötigt Ihr ein Stück Eichenholz, das Ihr in der Nähe der Stadt Yew bekommen könnt (wenn Ihr Euch bisher an die beiden vorherigen Teile dieser Kopfnuß gehalten habt, befindet sich das Holzschicht bereits in Eurem Backpack). Das Holz muß man im Sägewerk östlich von Minoc zurechtsägen lassen (kostet fünf Goldstücke). Mit der Panflöte geht man zur Bardin Gwenno (auch sie hält sich meist in der Handwerker Gilde auf), die Euch eine bestimmte Melodie beibringen wird (nach *Stones* fragen). Gwenno und Julia könnt Ihr übr-

gens in Eure Party aufnehmen, wenn Ihr wollt.

Man spricht nun mit Selganor und spielt die eben gelernte Melodie auf der Panflöte (auf dem Zahlenblock 6789878767653 eingeben). Ihr bekommt darauf die *Rune of Sacrifice*. Das *Mantra of Sacrifice* erfährt Ihr bei der Heilerin Tara in der Nordhälfte der Stadt Minoc. Falls die Nacht hereinbricht, übernachtet man in der Herberge (The Tinker's Inn). Als nächstes geht man zum Dungeon Covetous, der auch den Namen Wrong trägt (zur Erinnerung: Der Pirat Heftimus hatte im Dungeon Wrong ein Stück der Schatzkarte verloren, das man natürlich unbedingt finden muß).

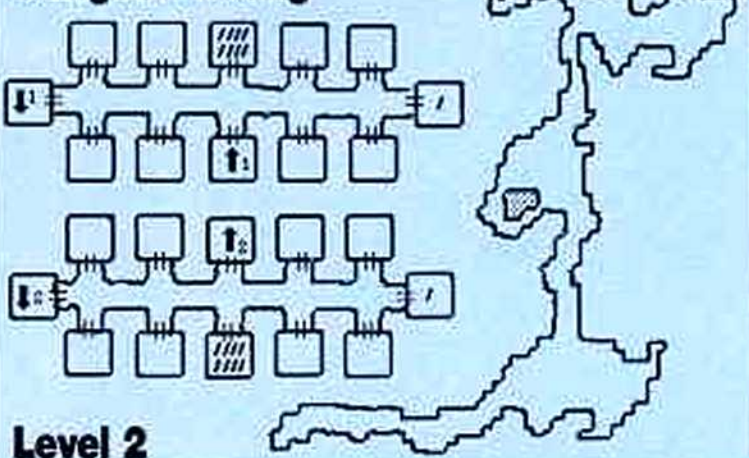
Dungeon Covetous/Wrong, Level 1: Der Dungeoneingang befindet sich ganz in der Nähe von Minoc (31 Grad Nord, 40 Grad Ost). Er

ist nur mit einem Kahn zu erreichen; das Schiff ist zu groß.

Zur Not könnt Ihr den Kahn auch in Minoc kaufen (20 Goldstücke). Im ersten Level findet Ihr zahlreiche Türen (oft magisch verschlossen) und Fallgitter. Sämtliche Monster hier unten sind in kleinen Kammern eingeschlossen. Falls Ihr mit ihnen kämpfen wollt, müssen zuerst die sechs Fallgitter geöffnet werden, indem man die entsprechenden Hebel betätigt (siehe Karte). Im Nordosten befindet sich eine Geheimkammer, die durch ein elektronisches Feld verschlossen ist.

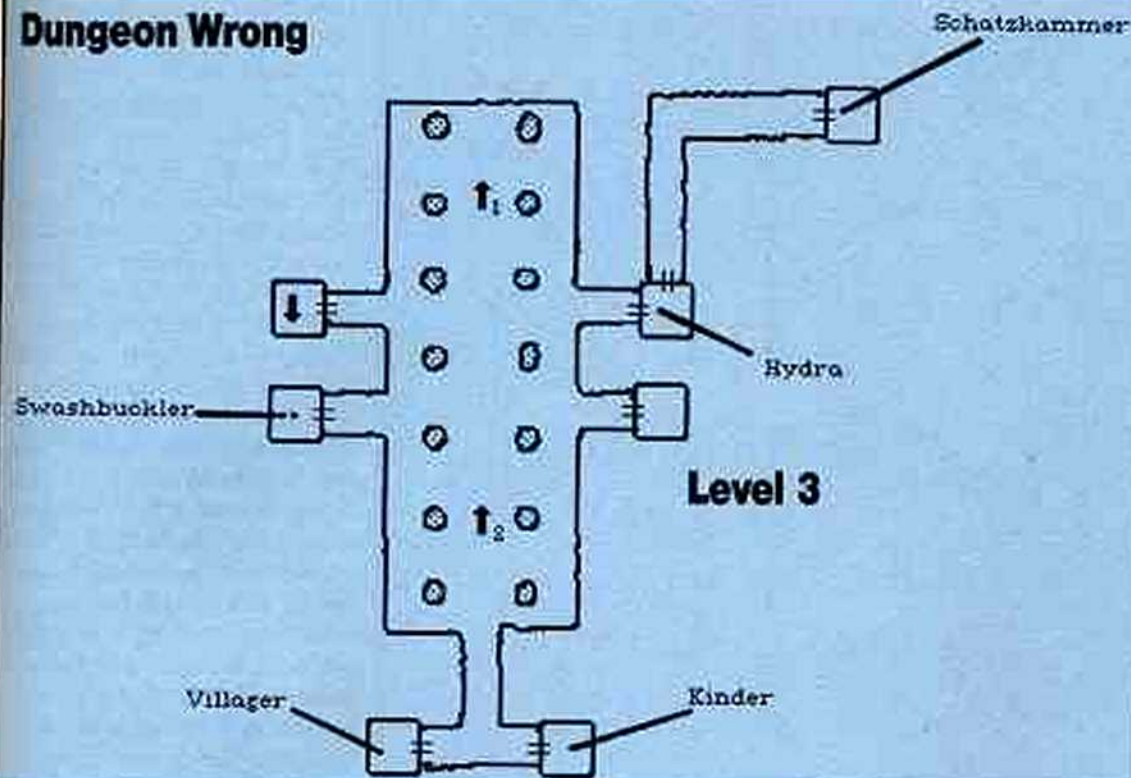
Wie man das Kraftfeld umgeht und was sich dahinter befindet, werde ich allerdings erst im vierten Teil der Kopfnuß behandeln (man muß später sowieso nochmal in den Dungeon Wrong ge-

Dungeon Wrong



Level 2

Dungeon Wrong



The Ant Mound, Level 1: Riesenameisen sind harmlos. Lästig wird es erst, wenn man von zehn Ameisen gleichzeitig angegriffen wird und ständig neue hinzukommen (was übrigens ziemlich oft passiert). Im ersten Level gibt es nichts Wichtiges. Durch ein Loch gelangt man in den zweiten Level.

The Ant Mound, Level 2: Hier gibt es eine Vorratskammer mit Trauben und Fleisch (kann man ruhig mitnehmen). Um den kleinen Tümpel in der Mitte wachsen einige *Nightshade Mushrooms*, die fürs Zaubern verwendet werden können. Stopft damit Eure Taschen voll und steigt bei Loch 1 in den dritten Level.

The Ant Mound, Level 3: Im dritten Level gibt es eine Kammer, in der alles, was für die Ameisen ungenießbar ist, aufgetürmt wurde. Darunter befinden sich zum Beispiel Goldnuggets, Fackeln oder Waffen. Seht Euch die Sache einmal an und nehmt mit, was Ihr gebrauchen

hen). Über Leiter 1 gelangt man in den zweiten Level.

Dungeon Covetous/Wrong, Level 2: Auch hier sind die Monster in Kammern eingeschlossen (unter anderem ein Dämon). Indem man mit *Telekinests* den Hebel in der Kammer ganz links umlegt, öffnet sich das gegenüberliegende Fallgitter und gibt so den Zugang zur Leiter nach unten frei.

Dungeon Covetous/Wrong, Level 3: Nachdem man die Hydra besiegt hat, sucht man die Wände ab und entdeckt eine Geheimtür, die zu einer Schatzkammer führt. Unter anderem findet man dort auch den Kartenteil des Piraten Heftimus. Der Vollständigkeit halber hier noch eine Anmerkung zum vierten Level des Dungeon Wrong.

Dungeon Covetous/Wrong, Level 4:

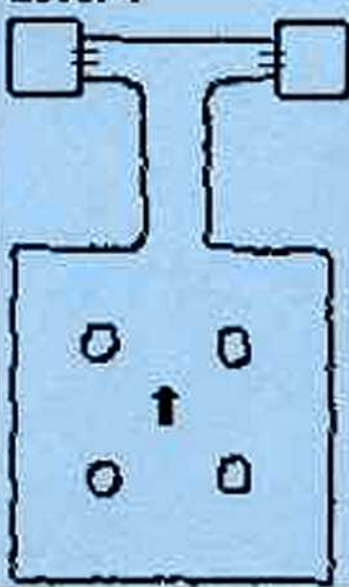
In den beiden Kammern trifft man je nach Tageszeit auf Geister oder ein paar Wölfe. Mehr gibt es in diesem Mini-Level nicht. Man verläßt den Dungeon Wrong und fährt mit dem Schiff die Küste entlang in Richtung Nord-Osten. Bei 26 Grad Nord, 61 Grad Ost legt man am Ufer an und geht zum *Shrine of Sacrifice* (Koordina-

ten: 24 Grad Nord, 66 Grad Ost).

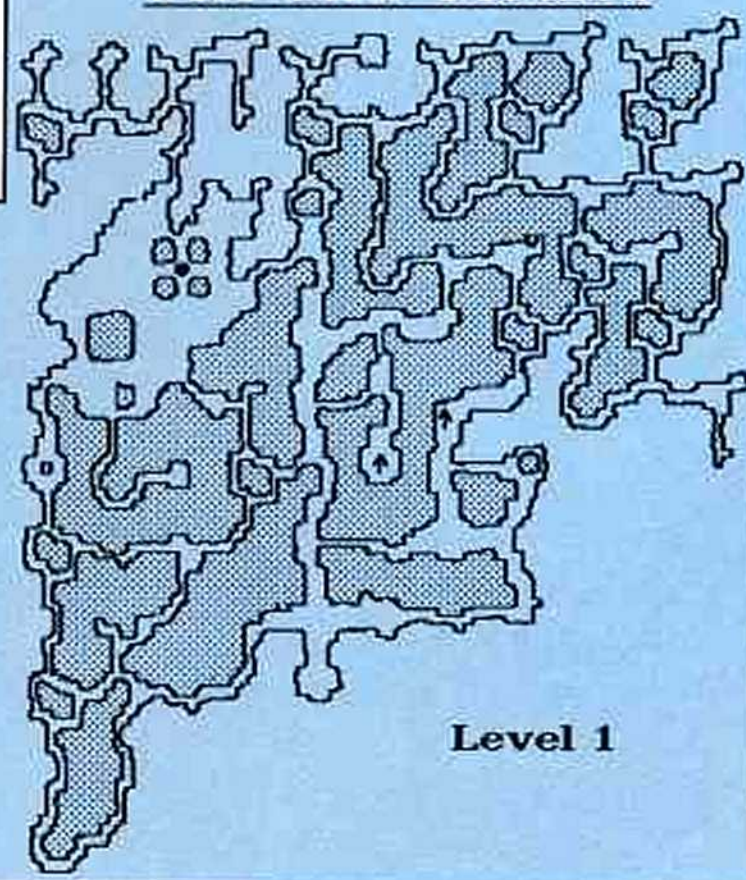
Dort benutzt man die Rune und spricht das Mantra (*CAH*). Danach kann man den Moonstone vom Altar wegnehmen. Ganz in der Nähe wohnt der friedliche Gargoyle Sin'Vraal (15 Grad Nord, 63 Grad Ost). Man fragt ihn, ob er einen Piraten gesehen habe (Sandy sagte, daß Captain Hawkins mit seinem Teil der Schatzkarte zu Sin'Vraal gefahren sei). Von Sin'Vraal erfährt man,

daß der Captain von den *Giant Ants* (Ameisen) verschleppt worden sei. Seine Leiche befände sich irgendwo in ihrem Tunnelbau. Der Eingang zum Ameisenbau liegt bei 21 Grad Nord, 66 Grad Ost.

Dungeon Wrong Level 4

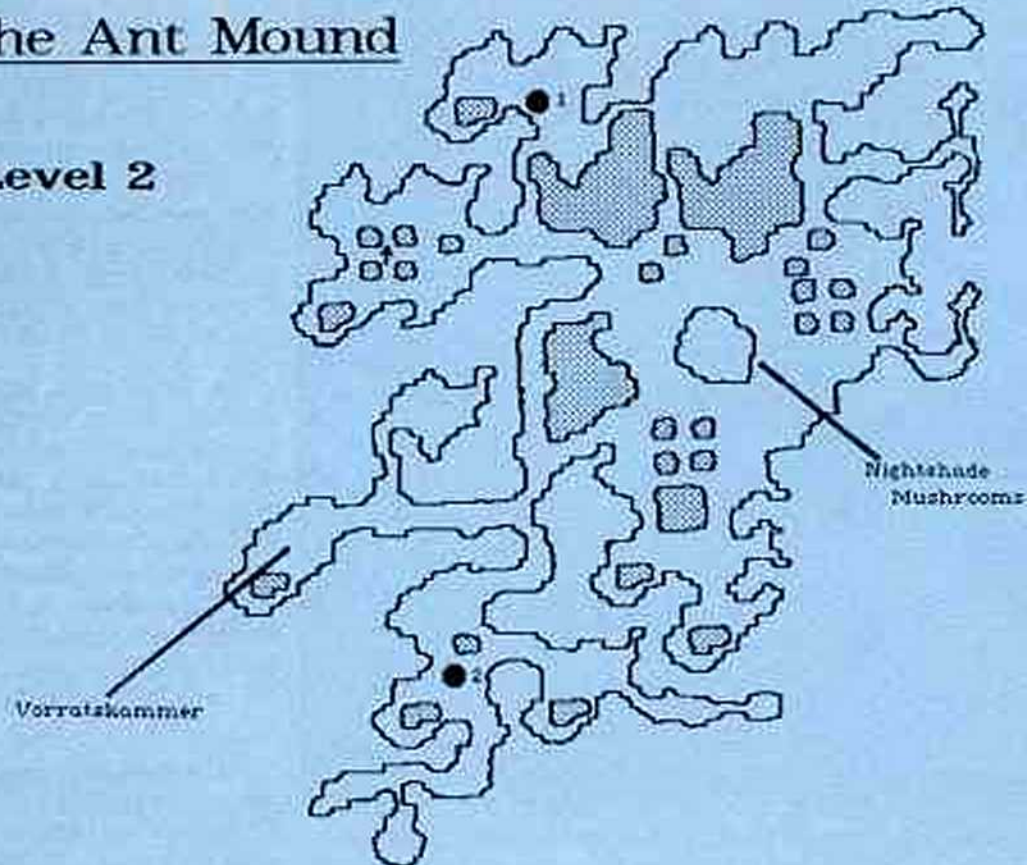


The Ant Mound



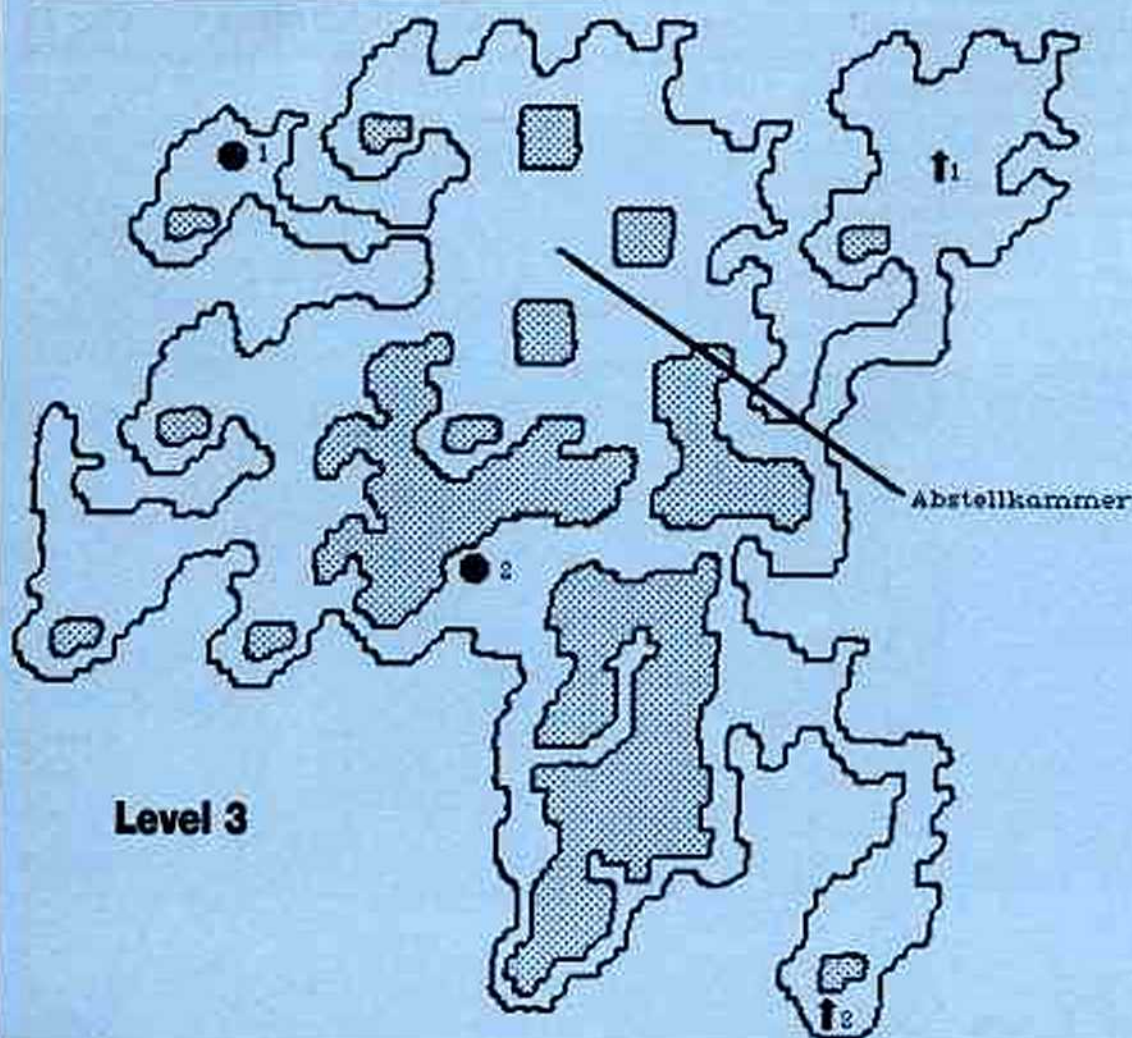
The Ant Mound

Level 2



The Ant Mound

Level 3



könnt. Bei Loch 2 steigt man hinab in den vierten und letzten Level.

The Ant Mound, Level 4: Die Leiche von Hawkins liegt in der Kammer der Ameisenkönigin. Da es in diesem Level aber unheimlich viele Ameisen gibt, müßt Ihr einen Kämpfer aus Eurer Party mit einem Unsichtbarkeitsring ausrüsten und ihn dann im Solo Mode zur Leiche des Captains steuern. Den Rest der Party stellt man am besten in einer kleinen Nebenkammer des Tunnel-systems ab. In Hawkins' Tasche findet man einen weiteren Teil der Schatzkarte. Übrigens solltet Ihr die Ameisenkönigin am Leben lassen (Thariand im Lycaenum bittet Euch darum). Mit Hilfe des *Orb of the Moons* teleportiert man die Party zurück zum *Shrine of Sacrifice*. Dann fährt man mit dem Schiff zur *Dagger Isle* (Koordinaten: 20 Grad Nord, 80 Grad Ost). Dort wohnt der Einsiedler Bonn. Man fragt ihn nach seinem Teil der Schatzkarte (*Shoe, Sea, Dancing, Waltz, Map, House, Basement, Comfort, Bumberchutes, Secret, World, Die*).

Die Karte befindet sich im Keller von Bonns Haus, und die Leiter zum Keller befindet sich unter seinem Cembalo (*Harpsichord*). Man fährt mit dem Schiff ein Stück weiter nach Süden und ankert bei 10 Grad Nord, 79 Grad Ost. Man befindet sich nun in der Nähe des *Shrine of Honesty*. Nachdem man sich nach der üblichen Methode den Moonstone geholt hat (Rune benutzen, Mantra *Ahm* sprechen), geht die Reise weiter zur Festung *Serpent's Hold*.

Serpent's Hold: An der Bootsanlegestelle bei 75 Grad Süd, 35 Grad Ost geht man vor Anker. Man betritt zuerst die Burg. Dort unterhält man sich im Thronsaal mit verschiedenen Rittern. Sir Caradon of Trinsic erzählt von einer mysteriösen Begegnung mit den Gargoyles, bei der sein Freund ums Le-

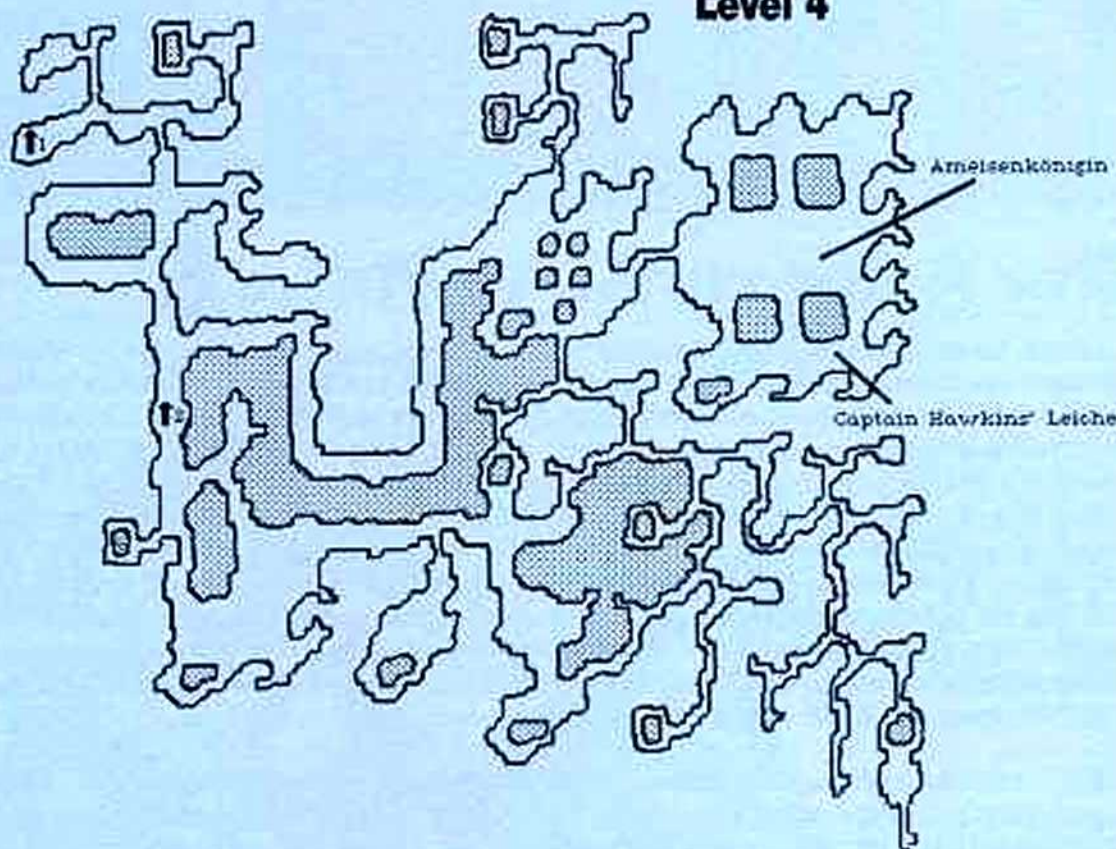
ben kam (über *Adventure*, *Shrine*, *Dead*, *Vengeance* und *Beasts*) sprechen. Man hat nun Gelegenheit, in die Gilde der Ritter und Kämpfer einzutreten. Koronada, der Vorsitzende dieser Gilde, verlangt von Euch ein spezielles Schild (gemeint ist ein *Magic Shield*), bevor Ihr aufgenommen werden könnt (*Name*, *Lighthouse*, *Order*, *Courage*).

Gegenüber der Burg wohnt der Schmied Gherick, bei dem man sich dieses Schild aus einem *Curved Heater*, einem *Gem* und einem Goldnugget anfertigen lassen kann (nach *Shield* fragen). In *Serpent's Hold* könnt Ihr auch neue Partymitglieder aufnehmen. Die Ritter *Seggallion* (spricht über *Name*, *Job*, *Ashtalarea*, *Unfamiliar*, *Tyme*, *Pildar*, *Blue*, *Entered*, *Community*, *Queer* und *Join*) und *Sentri* (*Name*, *Job*, *Returned*, *Gargoyles*, *Join*) stehen zu Euren Diensten. Hier noch eine Bemerkung am Rande: Im ersten Teil dieser Kopfnuß wurde ein Pergament erwähnt, auf dem geschrieben stand, man solle nach einem Hinweis unter einer Pflanze in *Serpent's Hold* suchen. Tatsächlich kann man hier eine zweite Schriftrolle finden, die Euch zur Stadt *Minoc* schickt. Dort findet man wiederum ein Schriftstück mit einem Tip, wo man als nächstes zu suchen hat. Hat man schließlich den achten und letzten Zettel in den Händen, erhält man den Rat, das sprechende Pferd in *Iolo's Hut* (südöstlich von *Empath Abbey*) auf *Clue* anzusprechen. Das Pferd gibt Euch einige Tips zu *Ultima V* (wohl ein kleiner Scherz von *Origin*). Doch nun zurück nach *Serpent's Hold*.

Bei *Loubet* (nach *Touche*, *Zip*, *Ringin*, *Instruction* und *Lesseeon* fragen) kann man seine Fechtkünste durch eine Unterrichtsstunde verbessern (*Dexterity* wird erhöht). In der *Griffon's Den-Taverne* trifft Ihr die Ex-Piratin *Morchella*. Wenn man ihr das *Magic Shield* gibt, bekommt Ihr

The Ant Mound

Level 4



ihren Teil der Schatzkarte (über *Name*, *Sailor*, *British*, *John*, *Map* und *Shield* sprechen). In der Taverne kann man auch Essensrationen einkaufen. Falls Ihr noch ein Drachenei bei euch habt, könnt Ihr es dem Koch *Shubin* geben (*Roll*, *Cook*, *Adventure*, *Care*, *Ingredients*, *Egg*, *Mantra*, *Sandy*). Man bekommt ein paar Brötchen dafür. Nun verläßt man *Serpent's Hold* und sucht nach den letzten beiden Teilen der Schatzkarte. Eines findet Ihr auf einer kleinen unbewohnten Insel westlich von *Serpent's Hold* in einem Schiffswrack (71 Grad Süd, 15 Grad Ost). Das Schiffswrack wird von ein paar untoten Skeletten und Geistern bewacht (wahrscheinlich die ehemalige Schiffbesatzung).

Das letzte Kartenstück müßt Ihr dem Zigeuner *Arturos* für 50 Goldstücke abkaufen (Ihr müßt den Preis von 100 Goldstücken herunterhandeln). *Arturos* hält sich in der Wildnis zwischen den Städten *Paws* und *Trinsic* auf (41 Grad Süd, 12 Grad

Ost). Redet mit ihm über *Name* und *Map*.

Damit befinden sich acht von neun Teilen der Piratenschatzkarte in Eurem Besitz. Den letzten Teil hat der Pirat *Homer* bei sich. Wenn Ihr die einzelnen Stücke richtig zusammensetzt, werdet Ihr zu einem fiesem Dungeon gelangen, in dessen letztem Level der Piratenschatz zu finden ist. Wo sich der besagte Dungeon nun genau befindet, welche Schätze dort auf Euch warten und was sonst noch für Dinge auf Euch zukommen, erfährt Ihr im nächsten Teil der Lösung.

Hannes Kruppa



Fragen... Argumente... Antworten...

»Kein Geld für Revolutionäre!«

Rüstung und militärischer Kampf bedrohen das Leben. Deshalb steht BROT FÜR DIE WELT gerade in Konfliktgebieten immer auf der Seite der Leidenden. Dazu gehören meist die Kinder, Mütter und Alten. Mit ganz praktischen lebensnotwendigen Dingen versuchen kirchliche Einrichtungen vor Ort den Opfern von Gewalt und Krieg zu helfen. Christen dürfen sich ihrer Verantwortung nicht entziehen. Signale gegen die Gewalt zu setzen und Gottes Erbarmen mit dieser Welt zu bezeugen.

Postf. 101142 - 7000 Stuttgart 10

Brot für die Welt

Postgiro Köln 500 500 - 500

KOPFNUSS

ULTIMA VI, TEIL IV

Der letzte Teil der Kopfnuß endete beim Piraten Homer in Buccaneer's Den. Man bekommt von ihm den neunten und letzten Teil der Schatzkarte. Homer verlangt als Gegenleistung, daß man ihm einen magischen Umhang (Storm Cloak) mitbringt, der zum Piratenschatz gehört. Wenn Ihr die einzelnen Kartenteile richtig zusammensetzt, gelangt Ihr zu einer winzigen Insel mitten im Meer. Sie liegt südlich von New Magincia bei 50 Grad Süd, 50 Grad Ost. Hat man die Insel erreicht (Kahn oder Schiff benutzen), befolgt man die Anweisungen Homers, das bedeutet also: Die drei Gesteinsbrocken suchen und in deren Mitte stehen, von dort drei Schritte nach Süden, neun nach Osten und dann zwölf Schritte nach Süden gehen.

Jetzt steht man neben einem toten Baum. Man gräbt mit einer Schaufel einen Schritt südlich des Baumes ein Loch. Damit ist der Schatz aber noch lange nicht gehoben. Das Loch gibt nämlich lediglich den Eingang zu einem vier Level tiefen Dungeon, der Pirate Cave, frei.

The Pirate Cave, Level 1: In der Piratenhöhle gibt es nicht besonders viele Monster, dafür aber sind die Gänge labyrinthartig zusammengefügt, so daß man sich schnell verlaufen kann. Die zahlreichen Fallen müßt Ihr mit dem *Reveal*-Zauberspruch entschärfen. Direkt vor der Eingangsleiter befindet sich ein Grab. Wenn man es durchsucht, findet man neben den Überresten des Verstorbenen ein paar brauchbare Gegenstände. Bei Leiter 2 klettert man hinab in den nächsten Level.

The Pirate Cave, Level 2: Man begibt sich auf direktem Weg zur nächsten Leiter nach unten und gelangt in den dritten Level.

The Pirate Cave, Level 3: In diesem Level gibt es zahlreiche Bodenlöcher. Nur eines davon führt zum Schatz. Wenn man durch das falsche Loch steigt, fällt die Party in eine der Lavapfützen, die alle in einer abgetrennten Kammer des vierten Levels liegen.

The Pirate Cave, Level 4: Der Schatz befindet sich in einem verschlossenen Gebäude ganz im Osten. Nachdem man die Gaswolken vor dem Eingang mit dem *Dispel Field*-Zauberspruch aufgelöst hat, muß man noch gegen eine größere Menge Schleim ankämpfen, bis man die Türe des Gebäudes erreicht. Diese muß mit einem *Powder Keg* aufgesprengt werden. Man nimmt nun alle Gegenstände mit, die man für nützlich hält und verläßt dann die Piratenhöhle mit Hilfe des *Orb of the Moons*. Folgende Bestandteile des Schatzes müßt Ihr unbedingt bei Euch haben: Die silberne Tafel, den magischen Fächer (*Magic Fan*) und den *Storm Cloak*.

Das nächste Ziel ist das *Lycaenum* auf der *Verity Isle*.

Lycaenum: Hier spricht man mit Mariah über das geheimnisvolle Buch, das Iolo seit Spielbeginn bei sich trägt. Um es zu übersetzen, benötigt Mariah beide Hälften der silbernen Tafel (die eine Hälfte habt Ihr soeben in der Piratenhöhle gefunden, die andere liegt in Mariah's Studienzimmer im *Lycaenum*). Mariah sagt, daß Iolos Buch den Titel *Book of Prophecies* (Buch der Prophezeiungen) trägt. Es ist ein Buch der Gargoyles. Dort steht geschrieben, daß der Zeitpunkt des bevorstehenden Weltunter-

gangs an drei Zeichen des Bösen und der Finsternis zu erkennen ist. Zuerst wird ein böses Wesen erscheinen, das der Gargoyle-Rasse nicht angehört. Das Wesen wird folglich auch nicht die Tugenden der Gargoyles befolgen. Stattdessen wird es die heiligste Stätte der Gargoyles schänden und den *Codex of ultimate Wisdom* stehlen. Die Gargoyles nennen das Wesen den falschen Propheten (*False Prophet*). Das ist das erste Zeichen.

Danach wird der falsche Prophet die Unterwelt, in der die Gargoyles leben, zum Untergang bringen. Plagen und Hungersnöte werden das Land überschatten. Das ist das zweite Zeichen.

Das dritte Zeichen äußert sich, indem der falsche Prophet zusammen mit einem gewaltigen Heer die Gargoyle-Rasse ausrotten wird. Die einzige Lösung, den Weltuntergang aufzuhalten ist, den falschen Propheten zu opfern. Das Buch sagt, der falsche Prophet sei der Avatar. Mariah rät Euch, den friedlichen Gargoyle Sin 'Vraal über das Buch und seine Bedeutung zu befragen.

Sin 'Vraal wohnt am Rand der Wüste bei 15 Grad Nord, 63 Grad Ost. Er schlägt vor, zum Reich der Gargoyles zu gehen, um dort nach einer Lösung des Problems zu suchen. Das Wort „opfern“ muß in der Sprache der Gargoyles

nicht unbedingt „töten“ heißen, meint er.

Bevor man aber in die Unterwelt hinabsteigt, um zu den Gargoyles zu kommen, müssen zunächst ein paar Vorbereitungen getroffen werden. In der Nähe von Sin 'Vraals Hütte befindet sich eine Höhle mitten im Sumpf, die man als nächstes besucht.

The Swamp Cave, Level 1: Der Eingang zur Sumpfhöhle befindet sich bei 0 Grad Nord, 38 Grad Ost. Im ersten Level findet Ihr hinter einem schmalen Fluß, den man mit einem Kahn überquert, ein paar Goldnuggets. Das Gewässer wird übrigens von ein paar Riesenkraken und Seeungeheuern bewacht. Ganz im Süden des ersten Levels liegen 100 Goldstücke, die von einer riesigen Hydra bewacht werden. Man steigt bei Leiter 1 hinab in den zweiten Level.

The Swamp Cave, Level 2: Nicht weit von der Leiter entfernt befindet sich eine kleine Kammer, in der einige Waffen herumliegen. Ihr solltet allmählich versuchen, Eure stärksten Kämpfer mit Zweihandwaffen wie zum Beispiel der Hellebarde auszurüsten, da sie eine viel größere Durchschlagskraft haben als gewöhnliche Waffen. Im Süden dieses Levels haust ein Magier, der unter

der Erde Schafe züchtet. Er wird von ein paar Skeletten bewacht, die meistens einige Goldstücke bei sich tragen. Die *Swamp Cave* ist übrigens der erste Dungeon, in dem die sogenannten *Corpsers* heimisch sind. Diese Monster ziehen Euch einfach unter die Erde. Wenn Ihr Glück habt, spucken sie Euch schon nach kurzer Zeit aus, wenn nicht ...

An Leiter 1 steigt man hinunter.

The Swamp Cave, Level 3: Man geht direkt zur nach unten führenden Leiter und klettert hinab.

The Swamp Cave, Level 4: Wie so oft liegen im tiefsten Level des Dungeons die größten Schätze. Die Sumpfhöhle ist da keine Ausnahme. In einer abgetrennten Nische findet Ihr die Leiche eines Zauberers, der unheimlich brauchbare Gegenstände in seinen Taschen hat (drei verschiedene Zauberringe, einen *Lightning*- und einen *Fire Wand*, einen *Storm Cloak*, sowie einen magischen Stock). Damit könnt Ihr die *Swamp Cave* abhaken, denn im restlichen Teil des vierten Levels tummeln sich nur noch Monster, die so gut wie keine Schätze besitzen. Zu einem späteren Zeitpunkt werdet Ihr ein Mittel benötigen, um die Gebirgsketten der Unterwelt (wo die Gargoyles zu Hause sind) zu überqueren. In der Bibliothek des Lycaeums erfährt man von einem Konstrukteur, der sich mit dem Bau eines Ballons beschäftigte. Der Erbauer des Ballons ist aber schon lange verschwunden. In Minoc bekommt man glücklicherweise einen Tip, wo er sich aufhalten könnte.

Stadt Minoc: Um vom untersten Level der *Swamp Cave* nach Minoc zu gelangen, benutzt man den *Orb of the Moons*. Zuerst befragt man Isabella, die Bürgermeisterin der Stadt (nach *Balloon* fragen). Sie schickt Euch zu Sel-

ganor, dem Vorsitzenden der Handwerker Gilde. Selganor erklärt, daß der Ballonkonstrukteur aufgebrochen ist, um den verrückten Magier Sutek zu sprechen.

Sutek lebt auf einer kleinen Insel ganz im Süden des Ozeans. Dort steht auch sein Schloß, in dem er hauptsächlich Tierversuche durchführt. Auf dem Weg zu Suteks Schloß kommt man bei der Pirateninsel *Buccaneer's Den* vorbei, wo man dem Piraten Homer den versprochenen *Storm Cloak* überreicht. Homer hält sich wie immer in der Taverne auf.

Sutek's Castle: Bei 77 Grad Süd, 66 Grad Ost befindet sich ein Bootsanlegesteg. Das Eingangstor des Schlosses wird von einer Horde tollwütiger Hasen bewacht, die Ihr erst niedermachen müßt. Das Tor muß dann mit Schießpulver (*Powder Keg*) aufgesprengt werden. Man steht nun in einem Vorhof, der von einem Wassergraben durchzogen wird. Um auf die andere Seite des Grabens zu kommen, müßt Ihr mit dem *Telekinesis*-Zauberspruch an der großen Kurbel drehen, damit die Zugbrücke hinuntergelassen wird. Man geht nun zu den auf der Karte eingezeichneten Hebeln und stellt die ersten beiden von rechts um. Hierauf öffnen sich sämtliche Fallgitter im Schloß.

Der Eingang zu Suteks Laboratorium wird übrigens von einer Hydra bewacht. Man fragt Sutek nach dem Ballonkonstrukteur (über *Mad* und *Balloon* sprechen, Suteks Frage bejahen, dann nach den *Catacombs* und *Pushme Pullyu* fragen). Der verrückte Zauberer Sutek erklärt, der Ballonkonstrukteur habe für ihn in den Katakomben unter dem Schloß gearbeitet. Ein paar Schritte südlich des Laboratoriums liegt der Eingang zu den Katakomben.

Sutek's Catacombs, Level 1: Im ersten Level gibt es ei-

nen kleinen Raum mit zahlreichen Hebeln und Schaltern. Man verstellt alle vier Schalter und steigt dann an Leiter 4 hinab. Wenn man die Hebel betätigt, öffnet Ihr die Kälge dreier Riesenschlangen, die Euch an den Kragen wollen.

Sutek's Catacombs, Level 2: Hier erwartet Euch eine seltsame Kreatur, die einem doppelköpfigen Pferd ähnelt. Sie heißt *Pushme Pullyu*. Sie stellt Euch ein Rätsel, das man mit *East* beantwortet (über *Puzzle* sprechen). Man geht nun den Gang entlang nach rechts und klettert die Leiter hinunter.

Sutek's Catacombs, Level 3: Man geht auf direktem Weg zu Leiter 1 und steigt hinab in den letzten Level.

Sutek's Catacombs, Level 4: Der Ballonkonstrukteur ist tot. Seine Leiche liegt in einer Kammer im Nordwesten. In seinen Taschen findet man die Konstruktionspläne für den Ballon. Sie beschreiben, welche Materialien man für den Bau eines Ballons benötigt. Sie sagen allerdings nicht, woher man sie bekommt. Der Schwerpunkt dieser Kopfnuß liegt deshalb in der Beschaffung aller wichtigen Bauelemente für den Ballon. Man zaubert sich mit dem *Orb of the Moons* zuerst zur Stadt Britain, wo man sich von Lord British in seinem Schloß heilen läßt. Anschließend tauscht man in der Wechselstube seine Goldnuggets in Goldstücke um. Im Waffenladen stockt man seinen Vorrat an Pfeilen auf. In der Nähe der Abtei *Empath Abbey* befindet sich eine Höhle, in der man Seide finden kann. Die Seide benötigt man für die Ballonhaut. Zunächst aber sieht man sich in der Zyklophenhöhle um, die auf dem Weg nach *Empath Abbey* liegt.

The Cyclops Cave, Level 1: Der Eingang zu diesem Mi-

ni-Dungeon befindet sich bei 9 Grad Süd, 15 Grad West. Im ersten Level stößt man auf ein paar Goldstücke, Backpacks, Gems und dergleichen, die die Zyklopen einfach so herumliegen lassen. Ein Zyklop ist übrigens trotz seiner gewaltigen Körpergröße und Kraft ein ziemlich träger und schwacher Gegner.

The Cyclops Cave, Level 2: In diesem Level könnt Ihr Eure Partymitglieder mit frischem Essen und Wein versorgen. Die Zyklopen haben hier nämlich ihren Speisesaal eingerichtet.

The Cyclops Cave, Level 3: Im dritten Level lagern ebenfalls Lebensmittel, sowie Dutzende von Pulverfässern. Die Pulverfässer gleichen in ihrer Wirkung dem *Explosion*-Zauberspruch. Sie sind aber sehr schwer und deshalb ist es besser, nur wenige von ihnen mitzunehmen. Man verläßt die Zyklophenhöhle und begibt sich zurück auf den Pfad in Richtung *Empath Abbey*. Wenn es Nacht wird, begegnet Ihr wahrscheinlich einem *Wisp*. Sie sehen aus wie bläuliche Kristallkugeln, die durch die Luft fliegen. Wenn man mit einem *Wisp* spricht, bekommt man den *Armageddon*-Zauberspruch, der alles Leben in Britannia vernichtet (nach *Name*, *Zog*, *Job*, *Substance*, *Info*, *Secret*, *Information* und *Interest* fragen). Es ist wohl selbstverständlich, daß man den *Armageddon*-Zauberspruch niemals benutzt. Die *Wisp*s interessieren sich für das *Lost Book of Mantras*, das aus der Bibliothek des Lycaeums stammt. Falls Ihr Euch an die vorhergehenden Teile dieser Kopfnuß gehalten habt, befindet es sich bereits in Eurem Backpack.

Die *Wisp*s geben für das Buch jedem Partymitglied soviel Gold, wie er tragen kann. Ihr solltet deshalb schwere Gegenstände vor dem Gespräch mit den *Wisp*s ablegen.

Empath Abbey: Falls Ihr es nötig habt, laßt Ihr Eure Partymitglieder von der Heilerin Stephanie kurieren. Sie verlangt dafür übrigens von allen Heilern in Britannia den geringsten Geldbetrag. In der Abtei wohnen ein paar Mönche, die sich mit Bienenzucht und Weinbau beschäftigen. Eine Flasche Wein kostet hier allerdings bis zu 100 Goldmünzen! Ein Stück weiter östlich findet Ihr die *Spider Cave*.

The Spider Cave, Level 1: Wie der Name der Höhle schon verrät, wohnen hier Spinnen (Eingang bei 14 Grad Nord, 27 Grad West). Die Spinnen sind zwar nicht besonders ausdauernd, dafür aber können sie Euch mit ihren Netzen festhalten oder mit einem Biß vergiften. Die Spinnennetze müßt Ihr mit ein paar Schwerthieben zerschlagen.

The Spider Cave, Level 2: In diesem Level müßt Ihr die herumliegende Spinnenseide einsammeln. Ein paar der eingewickelten Leichen hier unten haben nützliche Gegenstände in ihren Taschen. Als nächstes müßt Ihr Euch darum kümmern, den Großteil Eures Goldes loszuwerden. Das Vermögen, das Euch die *Wisps* vermacht haben, ist so schwer, daß Ihr keinen Gegenstand mehr aufnehmen könnt, ohne einen anderen wegzuerwerfen. Einen Teil des Goldes haben Euch die *Wisps* in Klumpenform überreicht, so daß Ihr erst die Wechselstube in Britain aufsuchen müßt, um dafür Münzen zu erhalten.

Um das Geld loszukriegen haben sich bewährt:

- Großeinkauf in Trinsic's Waffenshop: Hier stattet Ihr alle Partymitglieder mit magischen Rüstungen aus (die sind nämlich besonders teuer).

- Ihr besucht die Magierin Xiao (Lycacum) und den Zauberer Horance (Stadt Skara Brae), um bei ihnen

Zauberformeln und -zutaten einzukaufen.

Nicht bewährt haben sich:

- Casinobesuch in der Stadt Paws.

- Komasaufen in *Empath Abbey*.

Wenn Ihr Euer Geld ausgegeben habt oder nicht mehr wißt, wohin damit, dann zaubert Euch mittels des *Orb of the Moons* zum *Shrine of Honor*. Ihr habt dort gegen eine Horde Gargoyles zu kämpfen, die den Schrein belagern. Mit der *Rune of Honor* und dem dazugehörenden Mantra (*Summ*) hebt man das Schutzschild auf, das um den Schrein gelegt wurde. Dabei wird ein weiterer Moonstone freigegeben, den man einsteckt. In der Nähe des Schreines befindet sich der *Dungeon Heroes' Hole* (Eingang bei 56 Grad Süd, 5 Grad Ost).

Heroes' Hole, Level 1: Das einzige, was es in diesem Dungeon gibt, sind Monster, Monster und nochmal Monster. Von Riesenfledermäusen über bössartige Magier und lebende Skelette bis hin zur Hydra ist hier so gut wie jede Bestie vertreten. Es gibt also Möglichkeiten genug, Erfahrungspunkte zu sammeln. Die benötigt Ihr auch dringend, denn schon für den siebten Charakterlevel braucht Ihr mindestens 3200 Experience Points.

Heroes' Hole ist übrigens mit den Dungeons *Hefimus' Cave* (endet in Jhelom) und *Despise* (liegt in der Nähe der Stadt Britain) verbunden. An Leiter 1 steigt man in den zweiten Level.

Heroes' Hole, Level 2: Von hier führt eine Leiter zum *Dungeon Despise*, der zweitgrößten Goldmine (nach dem *Dungeon Shame*) von Britannia. Die Leiter wird von ein paar *Acid Slugs* bewacht.

Dungeon Despise, Level 1: Viele der Goldnuggets liegen

bereits an der Erdoberfläche, so daß Ihr sie nur noch einsammeln müßt. Wer eine Schaufel oder einen Pickel zur Hand hat, kann auch nach Gold graben. Man steigt dann an Leiter 2 hinab in den zweiten Level.

Dungeon Despise, Level 2: Die ersten beiden Levels von *Despise* sind in je zwei separate Kammern geteilt. Wenn Ihr an Leiter 1 nach oben klettert, gelangt Ihr in die zweite Kammer des ersten Levels. Dort sind wieder einige Goldnuggets einzusammeln. Außerdem findet Ihr in einer Nische im Nordosten zehn Gems. Im Südwesten liegt ein Toter, dessen Taschen man durchsucht. Anschließend klettert zurück in den zweiten Level und von dort nach unten in die dritte und unterste Ebene.

Dungeon Despise, Level 3: Auch im dritten Level gibt es viele wertvolle Gegenstände. In einer kleinen Kammer im Osten findet Ihr drei magische Ringe, sowie einige *Magic Potions*. Diese werden jedoch von ein bis zwei Riesenschlangen und ein paar *Corpsers* bewacht.

Unsichtbarkeitsringe gewährleisten den besten Schutz gegen diese Monster. Ab und zu sind lange Stacheln in den Boden eingelassen, die man mit dem *Vanish*-Zauberspruch auflöst. Im Nordwesten hausen ein paar Riesenspinnen, die einen unvorsichtigen Abenteurer eingefangen und getötet haben. Er trägt noch ein paar brauchbare Sachen bei sich. Auf einer kleinen Insel inmitten des unterirdischen Sees steht eine Leiter, die nach oben zur anderen Kammer des zweiten Levels führt. Die Insel erreicht Ihr mit einem Kahn. In der abgetrennten Kammer des zweiten Levels findet man drei weitere magische Ringe. Mit dem *Orb of the Moons* zaubert man sich nun zur Stadt Britain, wo

man wie immer die Wechselstube besucht und seine Party von Lord British heilen läßt. Eventuell könnt Ihr durch Meditation an einem der Schreine einen Level aufsteigen. Man besucht nun die Stadt Paws, die ein Stück südlich von Britain liegt.

Stadt Paws: Der Besitzer der Taverne (Dr. Cat) bezahlt Euch für *Snllwit's big Book of Boardgame Strategy 200* Goldstücke (über *Name, Job, Patrons, Thindle, Play* und *Book* sprechen). Ein paar Häuser weiter unten wohnt Arbeth, der Eure Rohseide zu feinen Fäden spinnt.

Falls sich Euer Avatar im siebten Charakterlevel befindet und den *Gate Travel*-Zauberspruch benutzen kann, vergräbt Ihr in Paws einen Moonstone. Paws ist nämlich mit dem *Orb of the Moons* nicht direkt erreichbar.

Mit *Gate Travel* könnt Ihr Euch aber jeder Zeit zu einem beliebigen Moonstone (in diesem Fall also nach Paws) zaubern. Das nächste Ziel ist die Stadt Minoc, wo man sich von Michelle den Korb für den Ballon anfertigen läßt (nach *Balloon, Plans* und *Gargoyles* fragen). Man muß ihr dafür 300 Goldstücke bezahlen. Als nächstes braucht Ihr einen Kessel, den Ihr im *Dungeon Wrong* (nicht weit von Minoc entfernt) oder in der *Cyclops Cave* findet. Der Kessel wiegt übrigens ganze 16 Stones.

Die Weberin Charlotte in New Magincia macht aus den Seidenfäden einen feinen Stoff (kostet zehn Goldstücke). Ihr müßt dann zurück nach Paws, um bei Mortude ein langes Stück Seil zu kaufen (fünf Goldstücke). In der gleichen Stadt wohnt Miss Trihun, die aus dem Stoff die eigentliche Ballonhaut herstellt. Wenn man jetzt die Pläne benutzt (mit *Use*), ist der Ballon fertig. Der vorletzte Teil der Komplettlösung ist hiermit beendet.

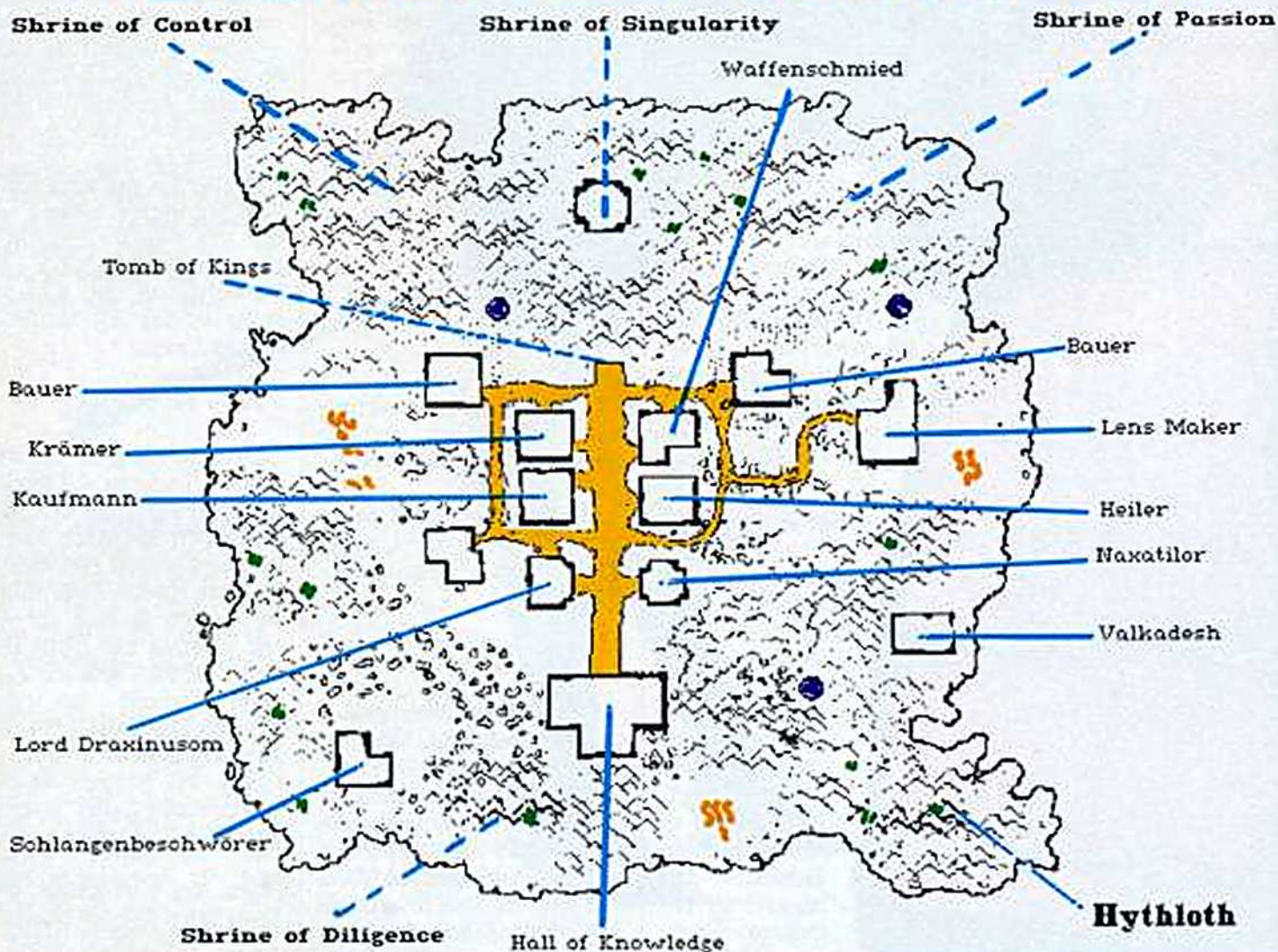
HANNES KRUPPA

KOPFNUSS

Ultima VI – letzter Teil

Hier nun der fünfte und letzte Teil der Ultima-VI-Komplettlösung (der Text knüpft direkt an den vorangegangenen Lösungsteil an). Mit Hilfe des 'Orb of the Moons' zaubert man sich zum 'Shrine of Humility' auf der 'Isle of the Avatar'. Ihr bekämpft dort die Gargoyles, die den Schrein belagern und benutzt anschließend die 'Rune of Humility' (Mantra: 'Lum'). Dadurch löst sich das Kraftfeld auf, das um den Altar gelegt wurde. Ihr erhaltet so den achten und letzten Moonstone. Ganz in der Nähe des Altars liegt der Eingang zum Dungeon Hythloth, der Britannia mit der Unterwelt verbindet (zur Erinnerung: die Unterwelt ist das Zuhause der Gargoyles). Hythloth ist übrigens der gemeinste Dungeon in Britannia.

REALM OF THE GARGOYLES

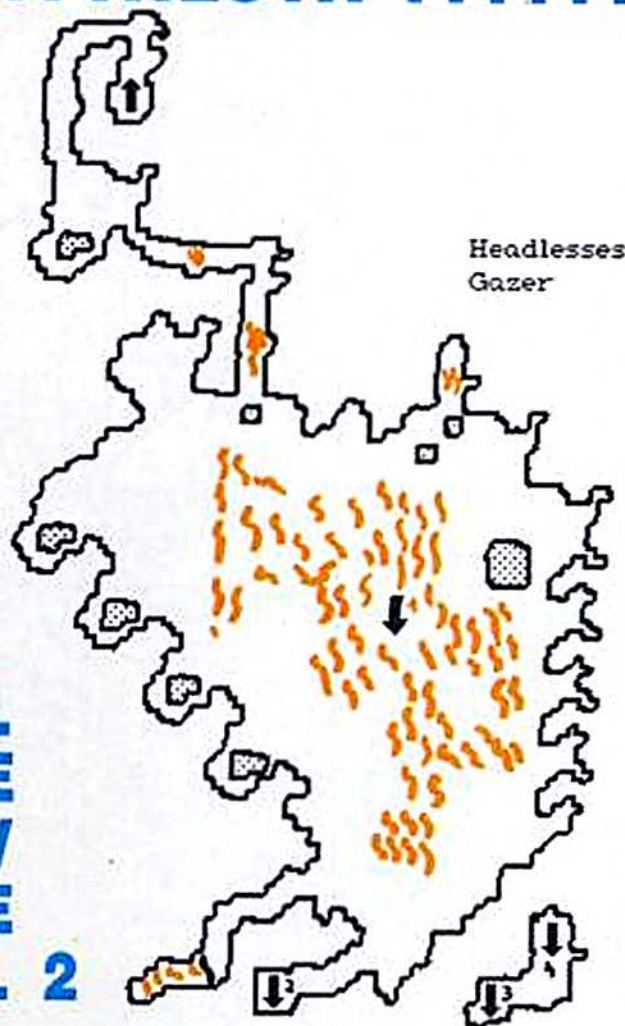


DUNGEON HYTHLOTH

LEVEL 1



LEVEL 2



Dungeon Hythloth: Hythloth besteht zu etwa 30 Prozent aus Lava und stellt deshalb einen idealen Tummelplatz für Drachen und Drakes dar. Ab und zu begegnet man auch einem Dämon. Eine Chance hat man hier unten nur mit den Unsichtbarkeitsringen oder den entsprechenden Zauberformeln. Bevor Ihr Euch auf den Weg zur Leiter macht, die nach unten in den nächsten Level führt, solltet Ihr die Karten genauestens ansehen, denn meist führt der kürzeste Weg durch ein oder zwei Lavapfützen, und die sind „ziemlich“ tödlich. Falls man trotzdem einmal mit Lava aus einem der Mini-Vulkane oder mit einer Lavapfütze in Berührung kommt, helfen die *Regeneration Rings*, die Zauberformel

Great Heal oder *Yellow Potions*. Falls Ihr je den vierten und untersten Level erreicht, trifft Ihr dort auf Captain John, der Euch in die Sprache der Gargoyles einweiht (nach *Cataclysms*, *City*, *Talk*, *Beh Lem*, *Gargoyles*, *Society* und *Belief* fragen).

Außerdem erfährt Ihr von dem friedlichen Gargoyle Beh Lem, der vor dem Ausgang des Dungeons auf Euch wartet. Ihr müßt ihn unbedingt in Eure Party aufnehmen. Man unterhält sich mit Beh Lem (*Prophet*, *Join*, *Name*, *True*, *Worthy*, *Valkadesh*) und erfährt, daß sein Vater Valkadesh bereits Eure Ankunft erwartet. Sein Haus liegt bei 40 Grad Süd, 65 Grad Ost. Valkadesh rät Euch, den Seher Naxatilor aufzusuchen. Naxatilor soll

Euch Auskunft darüber geben, wie Ihr die Gargoyle-Rasse vor dem Untergang retten könnt (sprecht über: *Codex*, *Prophecy*, *Sacrifice*, *Choice*, *Answer*, *Inquisitor*, *Surrender*, *Freely*). Vorher geht man aber zum König der Gargoyles, Lord Draxinusom. Man unterwirft sich ihm (*Surrender*) und bejaht alle seine Fragen. Als Grund für seine Unterwerfung gibt man den Ratschlag von Valkadesh an (*Valkadesh* eingeben).

Ihr bekommt nun vom König ein Amulett als Zeichen Eurer Würde und Aufrichtigkeit. Alle Gargoyles in der Unterwelt sind Euch ab jetzt freundlich gesinnt und zu Gesprächen bereit. Im Haus gegenüber wohnt Naxatilor. Er bestätigt einen Teil der

Prophezeiung aus dem *Book of Prophecies*. Seit der *Codex Of Ultimate Wisdom* (ein heiliges Buch) aus den Augen der Gargoyles verschwunden ist (siehe Ultima IV) bricht die Unterwelt allmählich zusammen. Nur wenn Ihr den Codex zur Vortex zurückbringt, könnt Ihr das Leben der Gargoyles und Euer eigenes Leben retten (fragt nach: *Fated*, *Choice*, *Codex*, *Sacrifice*, *Self*, *Others*, *Value*, *Vortex*, *Both* - die Vortex ist ein gewaltiger Sog innerhalb des „unendlichen Nichts“, die Britannia und die Welt der Gargoyles umgibt).

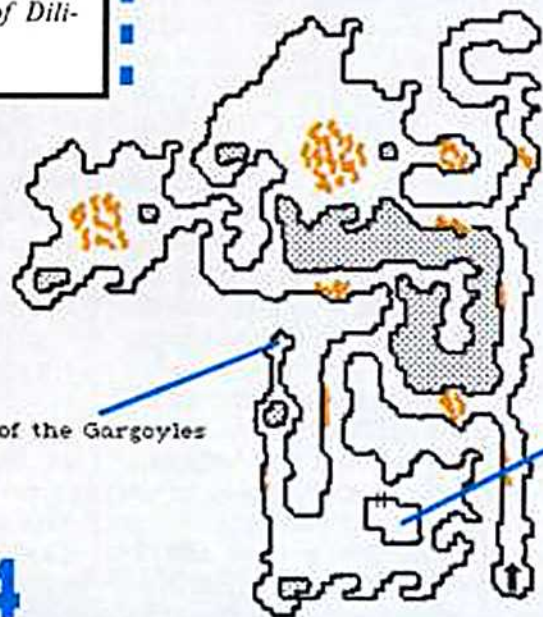
Im vierten Teil der Ultima-Saga habt Ihr als Avatar den *Codex Of Ultimate Wisdom* aus diesem Sog herausgeholt und nach Britannia gebracht).

Naxatilor schickt Euch zur *Hall Of Knowledge*, wo man die zerbrochene *Vortex Linse* (optische Linse - mitnehmen!) und das *Book of Rituals* findet (durchlesen). Der Aufseher in der *Hall Of Knowledge* erzählt, daß die *Vortex Cube* gestohlen und zum *Stonegate Castle* gebracht wurde.

Beim *Lens Maker* laßt Ihr die *Vortex Linse* reparieren und geht dann zurück zu Naxatilor. Er sagt, daß man außer der *Vortex Linse* noch eine zweite gewölbte Linse braucht, die von Menschenhand gefertigt sein muß. Er schickt Euch zu einem Heiler, bei dem Ihr den Anführer der Gargoyle-Armee, Captain Bolesh, trefft. Von ihm erfahrt Ihr, daß man den Codex nur erreichen kann, wenn man ihn im Auftrag des *Shrine of Singularity* (er verkörpert sämtliche Prinzipien und Ideologien der Gargoyle-Rasse) aufsucht (*Name, Leader, Codex, Force, Quest, Temple*). Der Schrein ist nur mit dem Ballon zu erreichen. Man meditiert am Altar und bekommt den Hinweis, daß man zuerst die drei Prinzipien der Gargoyles kennen und verstehen muß (*Quest, Both, Catacombs, Control, Passion, Dillgence, Principle*), bevor man den heiligen Auftrag bekommen kann. Dazu soll man die Mantras des *Shrine of Dili-*



DUNGEON HYTHLOTH



Zum Realm of the Gargoyles

Captain John

LEVEL 4

gence, *Shrine of Control* und des *Shrine of Passion* lernen. Zusammengefügt ergeben die drei Mantras der einzelnen Prinzipien das Mantra für den *Shrine of Singularity*. Wenn Ihr das *Mantra Of Singularity* spricht, erhaltet Ihr den heiligen Auftrag.

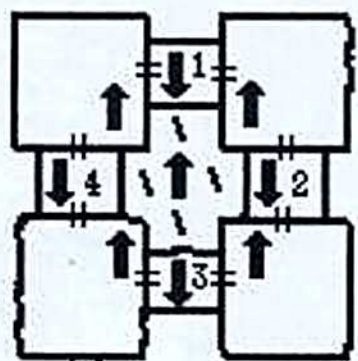
Doch hier zuerst die Anmerkungen zu den drei Schreinen (sie können alle mit dem *Orb of the Moons* erreicht werden):

Shrine of Control: Zuerst müßt Ihr die zahlreichen Hebel und Schalter so verstellen (siehe Karte), daß sich die Fallgitter öffnen. Jetzt geht man dem Gang entlang und findet die *Statue Of Mondain*, die Euch den ersten Teil des Mantras verrät (nach *Task* und *Control* fragen). Vor der Statue sind ein paar Fallen versteckt, die man mit dem *Reveal*-Zauberspruch entschärfen muß. Außerdem halten sich hier ein paar *Drakes* auf.

Shrine Of Passion: Hier müßt Ihr eine Lavapfütze durchqueren, hinter der die *Statue Of Minax* steht. Sie wird von einem Dämon bewacht, dem Ihr unbedingt mit *Invisibility* aus dem Wege gehen solltet. Von der Statue erfährt man den zweiten Teil des *Mantra Of Singularity* (*Task, Passion*).

Shrine of Dillgence: Dieser Schrein besteht aus zwei Leveln. Im ersten Level gibt es sehr viele Türen, die nur mit *Lock Picks* oder einer Explosion geöffnet werden können. Hinter einer Geheimtüre befindet sich eine Leiter, die zum nächsten Level führt. Dort steht die *Statue Of Exodus*, die von einer Horde Dämonen bewacht wird. Sie gibt die letzte Silbe des Mantras preis (nach *Task* und *Dillgence* fragen). Man geht nun zurück zum *Shrine of Singularity*, spricht das Mantra (*UnOrUs*) und erhält den heiligen Auftrag.

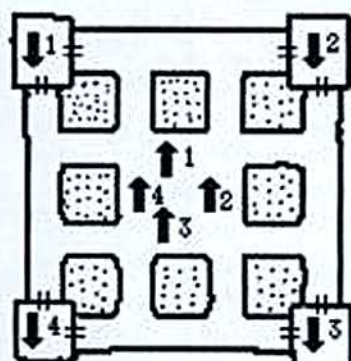
STONE GATE



LEVEL 1

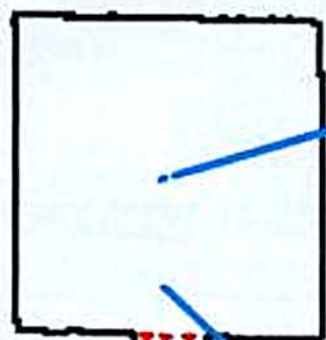
C
A
S
T
L
E
:

STONE GATE



LEVEL 2

C
A
S
T
L
E
:



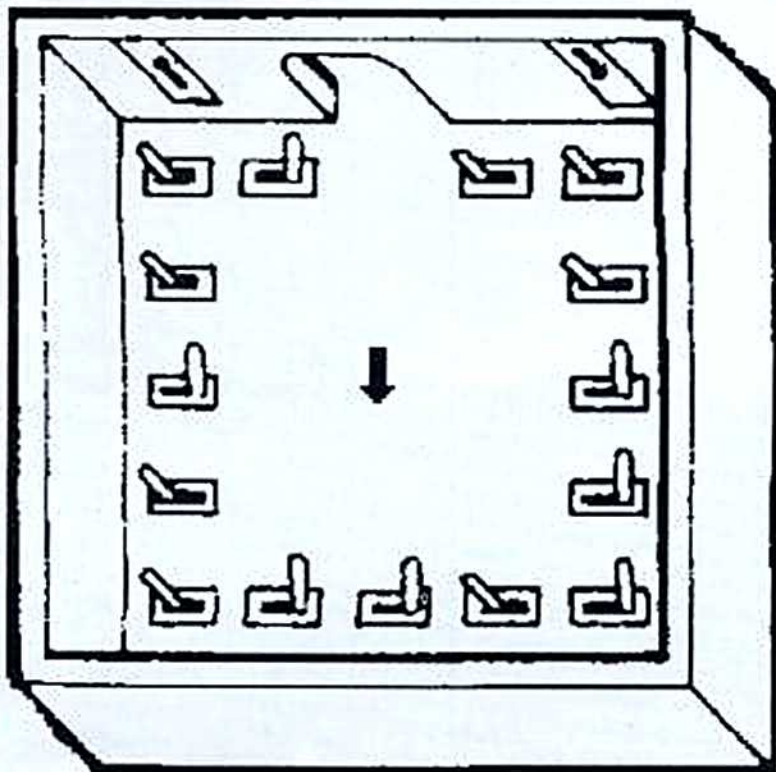
Statue of Mondain

Drakes

Ein-/Ausgang

Raum mit Schaltern
und Hebeln

SHRINE OF
CONTROL...



Bevor man nun aber den Codex besucht, müßt Ihr die zweite optische Linse und den *Vortex Cube* beschaffen. Der Astronom Ephemerides, der auf der Verity Isle in der Nähe des Lycaeums wohnt, fertigt für Euch die Linse. Er benötigt dazu ein Glas-schwert, das man beim Waf-fenhändler in der Stadt Mi-noc bekommen kann (gegen entsprechende Bezahlung natürlich). Der *Vortex Cube* liegt im Keller von *Stonegate Castle*, das Ihr von Minoc aus mit dem Kahn erreichen könnt (Eingang bei 10 Grad Nord, 37 Grad Ost). Das Schloß wird von einer friedli-chen Zyklopenfamilie be-wohnt. Wenn man dem Zy-klopienvater (er hält sich meist im Garten hinter dem Schloß auf) einen Fisch bringt, gibt er Euch den Schlüssel zum Keller (nach Key fragen, den Fisch fängt man mit der Angel aus dem Schloß). Im untersten Level schließlich findet Ihr den *Vor-tex Cube*. Er wird von einem starken elektrischen Feld umgeben. Der Hebel, mit dem man es abschalten kann, befindet sich hinter ei-ner Geheimtür.

Finale: Mit dem *Orb of the Moons* teleportiert man sich nun zum *Shrine of the Codex*. Dort liegt das heilige Buch, des *Codex Of Ultimate Wis-dom*, auf einem Altar. Man befolgt die Instruktionen des Buches und legt die violette Linse der Gargoyles in die Mitte zwischen der *Flame Of Singularity* (steht ein paar Schritte rechts vom Codex) und dem Altar.

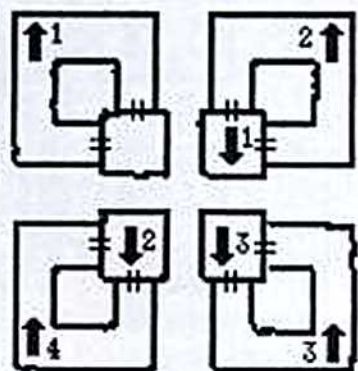
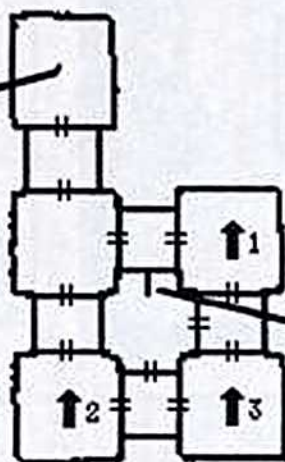
Die blaue Linse aus Britan-nia legt man in die Mitte zwi-schen Altar und der *Flame Of Infinity* (steht ein Stück links vom Codex). Jetzt gebt Ihr alle acht Moonstones in den *Vortex Cube*, stellt ihn vor den Altar und benutzt ihn. Die Flammen werden nun durch die beiden Linsen ge-bündelt und bestrahlen den Codex, worauf er verschwin-det. Zwei Moongates öffnen sich, und heraus treten Lord

STONEGATE CASTLE

LEVEL 3

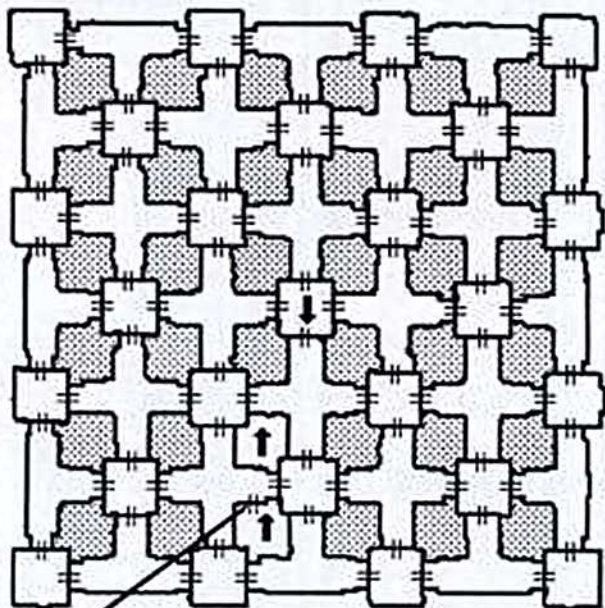
Vortex Cube

LEVEL 4



SHRINE OF DILIGENCE

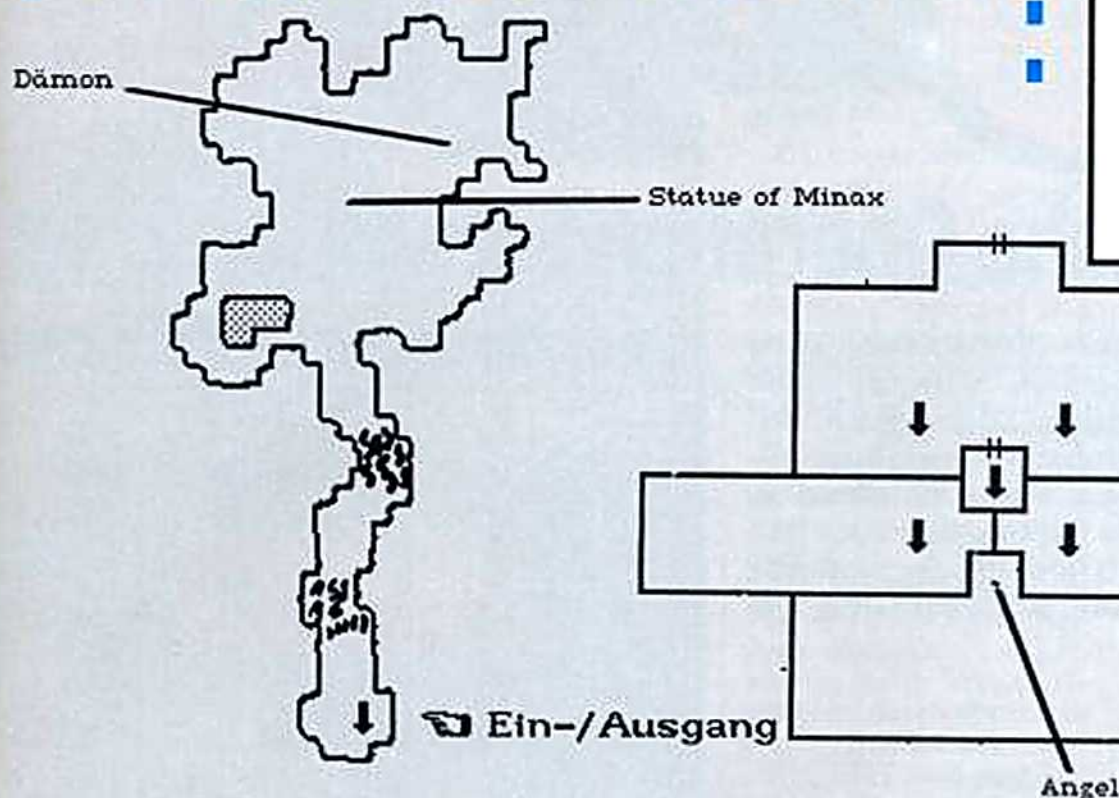
Level 1



Ein-/Ausgang

Geheimtür

SHRINE OF PASSION



British und Lord Draxinusom. Der Codex hat sich zwar in Luft aufgelöst, mit Hilfe der Linsen aber können ihn Lord British und Lord Draxinusom jederzeit betrachten. So ist der *Codex Of Ultimate Wisdom* fortan für beide Völker, für die Gargoyles und für die Einwohner Britannias, zugänglich.

Hannes Kruppa

STONEBATH CASTLE

WAS IST WO AM
..... BILLIGSTEN?
EINKAUFSFÜHRER
FÜR BRITANNIA

WAS

WO

Wieviel

Blood Moss	Nicodemus (Deep Forest)	2
Garglio	Nicodemus (Deep Forest)	1
Sulfurous Ash	Rudyom (Cove)	1
Spider Silk	Nicodemus (Deep Forest)	1
Ginseng	Nicodemus (Deep Forest)	1
Nightshade	Zoltan (Zigeuner)	1
Mandrake Root	Horance (Skara Brae)	5
Black Pearl	Horance (Skara Brae)	3

Rations	Paws, Moonglow	3
---------	----------------	---

Heilen	Empath Abbey	25
Wiederbelebung	Empath Abbey	350

Schiff	Jhelom	200
Kahn	Minoc	20

Herberge	Skara Brae	4/Person
----------	------------	----------