GamePress

Der Lösungsbuch-Verlag

The Bards Tale

The Bards Tale ist ein Action / Rollenspiel, in dem der Spieler die Rolle des berüchtigten Barden annimmt – Ein sarkastischer und opportunistischer Musiker und Abenteurer, der die weltlichen Gelüste den noblen Taten vorzieht. Der Barde ist nicht an der Rettung der Welt interessiert. Seine Motivation besteht ganz klar aus „Geld und Lust".
Eine wahrhaftig nicht lineare Welt in welcher der Spieler die Reaktionen des Barden auf andere Charaktere frei bestimmen kann. Ob freundlich oder zutiefst bösartig, jede Entscheidung ändert den Verlauf der Geschichte. Der Schauplatz von The Bards Tale befindet sich auf den Orkney Islands des Mittelalters. Die Inselgruppe vor der Küste Schottlands diente schon in der Vergangenheit als Inspiration für viele Sagen und Fantasy-Geschichten.

Die Lösung

Mit Hilfe dieser ausführlichen, mit Karten und Cheats versehenen Lösung, wird es Ihnen keinerlei Schwierigkeiten bereiten, das umfangreiche Spiel erfolgreich beenden zu können.

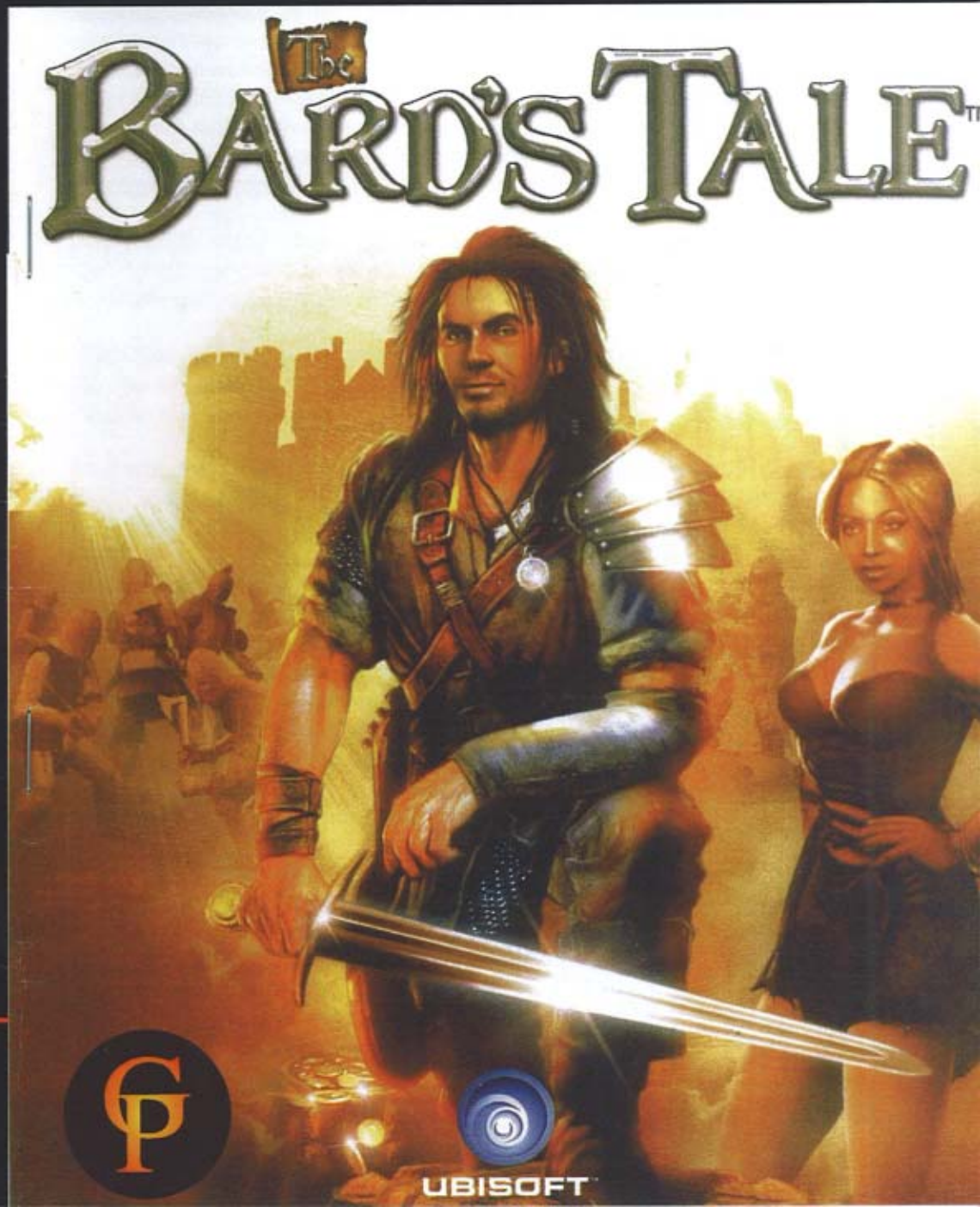
4 035683 016464

Die Lösung wurde für den Game-Press Verlag erstellt.
Im Internet zu erreichen unter:
www.game-press.de

GamePress

- Spieleberater -

The Bard's Tale™



Die Informationen in diesem Buch werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung, noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Alle Spieletitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen.
Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen und Programm-Codes sind den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen.

Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen in diesem Buch sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

© Copyright by Ubisoft, Frankreich.
Alle Rechte vorbehalten. Sämtliche Titel der verwendeten Spiele sind eingetragene Warenzeichen von Ubisoft und/oder deren Tochter-/Vertragsunternehmen in Frankreich und/oder anderen Ländern. Alle Warenzeichen und Handelsmarken sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

www.ubisoft.com
www.game-press.de
www.medienagentur-mueller.com

© 2005 by Medienagentur Müller
Alle Rechte vorbehalten
Titelgestaltung und Innenlayout: Medienagentur Müller, Berlin
Autor: Markus Müller
Herausgeber: Medienagentur Müller
Verarbeitung und Vertrieb: Game Press Verlag
1. Auflage - Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

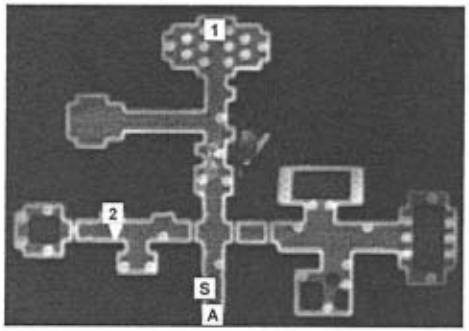
Tipps & Tricks, Cheats....4
Kapitel I 8
Kapitel II 12
Kapitel III 13
Kapitel IV 14
Kapitel V 16
Kapitel VI 18
Kapitel VII 20
Kapitel VIII 22
Kapitel IX 24
Kapitel X 25
Kapitel XI 27
Kapitel XII 29
Kapitel XIII 31
Kapitel XIV....32

THE BARDS TALE

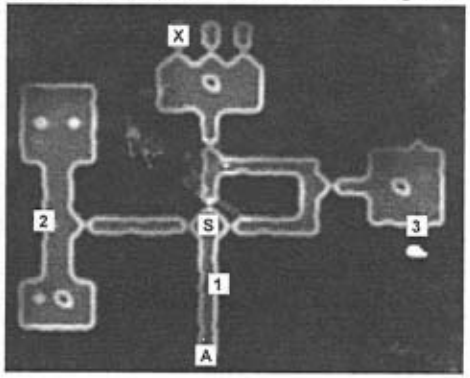
Tipps & Tricks

Nebenaufgaben

- Sie müssen auf der Weltkarte die Gegner aufsuchen (Begegnung). Bei einer dieser Begegnungen erhalten Sie die Aufgabe, einen Trow zu fangen (Sie können diesen kleinen Trow schon auf der Weltkarte herumrennen sehen). Tun Sie dies und der Kerl verkauft Ihnen nacheinander vier verschiedene Schatzkarten. Diese schalten jeweils eine Ruine auf der Weltkarte frei. Leider verkauft Ihnen der Kerl nur eine Karte auf einmal und verschwindet danach wieder. Sie müssen die zufälligen Begegnungen also solange wiederholen, bis Sie alle Schatzkarten von diesem Trow erstanden haben.
- Nördlich des Waldturms befinden sich die Ruinen von Dun Ailinne (diese sind nur freigeschaltet worden, wenn Sie zu Beginn beim Händler in Houton die Schatzkarte gekauft haben). Hier treffen Sie auf viele

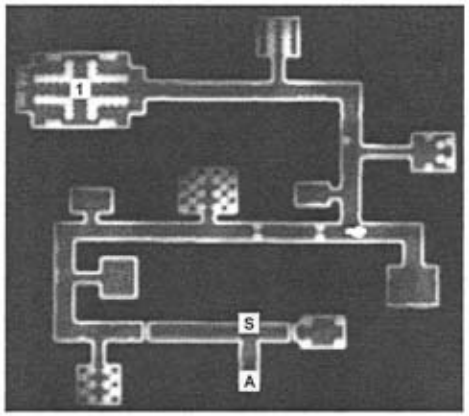


Fallen und starke Gegner. Sie erwarten hier ein paar Truhen mit Silber und Nattersteinen. Außerdem finden Sie in dem größeren Bereich ganz im Norden noch eine Truhe mit einem neuen Artefakt (1): Goldenes Fernglas. Führen Sie den verstärkten Fallensucher bei sich, findet dieser für Sie im ersten Gang auf der linken Seite einen Geheimraum (2).
- Nordöstlich von Neversdale befindet sich die Ruine Cairn von Ardagh (dies ist nur der Fall, wenn Sie zuvor die entsprechende Schatzkarte von dem Trow auf der Weltkarte gekauft haben). Dieses Dungeon ist recht klein und beinhaltet lediglich ein paar Trows sowie drei Truhen. Beschwören Sie in dem nördlichen Bereich den verbesserten Fallensucher, der in der Ostwand eine Geheimwand findet. Dahinter treffen Sie auf viele Trows aber auch auf eine Truhe mit einem neuen Artefakt: Amulett der Llyr.
- Westlich des Bergturms befindet sich die Ruine Cairn von Carrowmore (dies ist nur der Fall, wenn Sie zuvor die entsprechende Schatzkarte von dem Trow auf der Weltkarte gekauft haben). Im Innern dieses Dungeons



stoßen Sie auf untote Wikinger und unsichtbare Ritter sowie einige Fallen. In diesem Dungeon befinden sich insgesamt drei Geheimbereiche, die der verbesserte Fallensucher finden kann. In einem Geheimraum befindet sich ein neuer Schild (2): Dubgilla und in einem anderen Raum erhalten Sie das Artefakt (3): Phiole der Medb. Ganz im Norden landen Sie in einem größeren Bereich, von dem aus drei kleinere Räume abgehen. Betreten Sie nur den ganz linken Raum (hinter den anderen Türen befinden sich Fallen), um dort eine Truhe zu finden (X).

- Nordwestlich des Grünlands befinden sich die Ruinen von Emain Macha (dies ist nur der Fall, wenn Sie zuvor die entsprechende Schatzkarte von dem Trow auf der Weltkarte gekauft haben). In diesem Dungeon ist es



sehr dunkel, Sie sollten also den Lichtfex benutzen. Sie stoßen hier auf eine Menge Untote. Zwei der kleineren Bereiche, in denen sich Truhen befinden, sind durch Antimagie geschützt. Das heißt, Sie können dort nichts sehen. Beseitigen Sie zunächst die Gegner, bevor Sie an die Wand treten, die sich auf der gegenüberliegenden Seite des Eingangs befindet – dort stoßen Sie dann auf die Truhe. In einem großen Bereich ganz im Nordwesten finden Sie in einer Truhe dann ein neues Artefakt (1): Weißes Buch von Hergest.
- Im Süden des Grünlands befinden sich die Ruinen von Tara (dies ist nur der Fall, wenn Sie zuvor die entsprechende Schatzkarte von dem Trow auf der Weltkarte gekauft haben). Dieses Dungeon ist nicht sehr groß und wird von Untoten belagert. Im östlichen Bereich des Dungeons finden Sie hinter einer Tür im Norden einen kleinen Raum, in dem der Fallensucher aktiviert werden sollte. Nachdem dieser im vorigen Bereich alle Fallen entschärft hat, findet dieser hier in der Nordwand einen Geheimgang. Dieser führt weiter nach Nordwesten und hinein in einen großen Raum. In diesem befinden sich insgesamt drei Truhen. Eine Truhe, die in der Nordwestecke steht, beinhaltet ein neues Artefakt: Cormacs Kelch.
- Ein weiterer Priester, dem Sie etwas spenden können, läuft auf der Weltkarte umher. Suchen Sie diesen mehrmals auf und machen Sie dem Mann große Spenden, um weitere Extras freizuschalten.
Umso mehr große Spenden Sie den verschiedenen Priestern machen, umso mehr Extras werden freigeschaltet. Diese können dann bei einem Neustart und dem Menüpunkt `Extras` aufgerufen werden.

Tipps & Tricks

- Geld: Jeden Schatz, den Sie unterwegs finden, wird in Silber umgewandelt. Geld kann in Truhen, besiegten Gegnern oder an Stellen gefunden werden, die der Hund für Sie findet.
- Unterhaltung: Während des Spiels erhalten Sie desöfteren die Möglichkeit, einem bestimmtem Charaktrer freundlich oder sarkastisch zu antworten. Je nachdem, für was Sie sich entscheiden, nicht auch das Spiel einen anderen Verlauf. Wir haben in unserer Lösung stets die beste Möglichkeit angegeben.
- Heilung: Der Barde heilt sich während des Spiels automatisch langsam wieder. Er kann sich jedoch auch von einem Priester oder einem bestimmten Lied dabei helfen lassen.
- Kampf: Sie können die verschiedenen Gegner mit Schlag- oder Fernwaffen bearbeiten. Manche dieser Waffen verfügen über spezielle Fähigkeiten (Blitz, Feuer oder ähnliches). Sie können auch ein Lied heraufbeschwören, das Ihnen im Kampf

hilfreich zur Seite steht.
- Lieder: Während des Spiels finden Sie verschiedene Lieder (später werden diese auch aufgewertet), die Sie beschwören können. So helfen Ihnen diese Kreaturen im Kampf, finden Fallen oder versprechen Ihnen Heilung.
- Sie können den heraufbeschworenen Liedern mit HIlfe des Steuerkreuzes verschiedene Befehle erteilen (Angriff, zurückbleiben usw.).
- Weltkarte: Treffen Sie während eines Ausflugs auf der Weltkarte auf einen Gegner, kommt es zu einer Begegnung. Hierbei gilt es, in einem kleinen Bereich alle Feinde zu besiegen, um wieder zurück auf die Weltkarte zu gelangen.
- Speichern: Im Laufe des Spiels stoßen Sie auf viele Speicherpunkte, an denen Sie den Spielverlauf sichern können.
- Artefakte: Es gibt über das Spiel verteilt 25 Artefakte, die Sie sich aneignen können. Diese verfügen über bestimmte magische Eigenschaften. Schauen sie sich die gefundenen Artefakte näher an, um deren Eigenschaften bestimmen zu können.

Cheats

Unsterblich:
Halten Sie während des Spiels die L + R Tasten gedrückt und betätigen Sie dann auf dem Steuerkreuz nacheinander die Tasten: rechts, links, rechts, links, hoch, runter, hoch, runter.

Volle Gesundheit und Mana
Halten Sie während des Spiels die L + R Tasten gedrückt und betätigen Sie dann auf dem Steuerkreuz nacheinander die Tasten: links, links, rechts, rechts, hoch, runter, hoch, runter.

Feinde treffen den Barden nicht
Halten Sie während des Spiels die L + R Tasten gedrückt und betätigen Sie dann auf dem Steuerkreuz nacheinander die Tasten: links, rechts, links, rechts, hoch, runter, hoch, runter.

Schaden x100
Halten Sie während des Spiels die L + R Tasten gedrückt und betätigen Sie dann auf dem Steuerkreuz nacheinander die Tasten: hoch, runter, hoch, runter, links, rechts, links, rechts.

Extra Silberstücke und Nattersteine
Halten Sie während des Spiels die L + R Tasten gedrückt und betätigen Sie dann auf dem Steuerkreuz nacheinander die Tasten: hoch, hoch, runter, runter, links, rechts, links, rechts.

Debug Modus
Halten Sie während des Spiels die L + R Tasten gedrückt und betätigen Sie dann auf dem Steuerkreuz nacheinander die Tasten: rechts, rechts, links, links, hoch, runter, hoch, runter. Sie können das Debüg Menü dann öffnen, indem Sie die L2 + R2 Tasten gedrückt halten und dann auf dem Steuerkreuz die Taste rechts betätigen. Es sind nun unter anderem alle Level zugänglich.

THE BARDS TALE

Der Lösungsweg

Zu Beginn des Spiels können Sie den Schwierigkeitsgrad einstellen. Dies bezieht sich lediglich auf die Gegner (Anzahl und Stärke). Sobald Sie dies erledigt haben. Müssen insgesamt 12 Punkte auf verschiedene Eigenschaften verteilt werden. Haben Sie auch das getan, entscheiden Sie sich noch für ein Talent und das Abenteuer kann beginnen.

Kapitel I: Houton

In der Schänke

Sie finden sich im Innern einer Schänke wieder, die sich zur besoffenen Ratte schimpft. Sie erhalten den Auftrag, eine Ratte im Keller des Gebäudes zu finden und diese zu töten. Reden Sie zunächst mit allen hier befindlichen Personen, um Näheres zu erfahren. Auf der rechten Seite stehen drei Betrunkene, die Ihnen ein Lied vorsingen. Hier wäre zunächst alles erledigt und Sie betreten das Hinterzimmer der Taverne. Dort steht auf der linken Seite eine kleine Truhe, der Sie ein wenig Silber entnehmen können. Es geht dann über die hier befindliche Treppe nach unten in den Keller.

Gleich rechts in der Ecke schwebt ein goldenes Buch, bei dem Sie abspeichern können. Nachdem dies erledigt wurde, folgen Sie dem Keller (es gibt nur einen möglichen Weg), bis Sie auf eine kleine Ratte treffen (roter Punkt auf der Karte). Töten Sie diese mit einem gezielten Schwertstreich, und der Auftrag wäre erledigt ... Haben Sie sich wohl so gedacht. Nach einer kurzen Sequenz erscheint eine Riesenratte und setzt Sie in Brand.

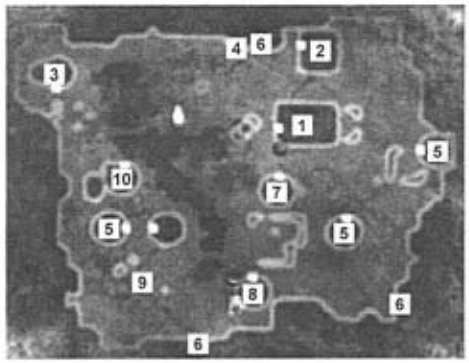
Sie rennen rasch über die Treppe zurück nach oben in die Schänke, wo Sie gleich von Mary angesprochen und gelöscht werden. Sie erhalten eine neue Waffe, das Breitschwert, und sollten daraufhin warten, bis Sie wieder vollständig geheilt sind. Danach geht es erneut hinunter in den Keller, wo Sie diesmal von einem alten Mann angesprochen werden. Dieser lehrt Sie ein neues Lied (Donnerspinne). Sie können sich danach anhören, was der Mann zu sagen hat. Er erklärt Ihnen nämlich die Steuerung genauer. Beschwören Sie danach das eben erfahrene Lied (Donnerspinne) und kehren Sie zurück zu der großen Ratte am anderen Ende des Kellers. Nun lassen Sie die Donnerspinne angreifen (wie das geht, haben Sie eben von dem alten Mann erfahren) und die Riesenratte ist ganz schnell besiegt.

Es geht zurück in die Schänke, wo Sie erneut von Mary angesprochen werden. Seien Sie sarkastisch zu der Dame (verkniffener Gesichtssaudruck) und Sie bekommen das feinste Zimmer im Gasthaus. Am nächsten Morgen verabschieden Sie sich von Mary und verlassen das Gasthaus (bei Bedarf können Sie nochmals mit der Dame sprechen, die Ihnen nun verschiedene Getränke zum Kauf anbietet. Diese bringen Ihnen verschiedene Eigenschaftspunkte ein).

In der Stadt Houton

Gleich, nachdem Sie die Schänke (1) verlassen haben, werden Sie von dem alten Mann angesprochen, den Sie schon im Keller gesehen haben. Seien Sie sarkastisch zu ihm, und Sie erhalten das Artefakt Caleigh sowie fünf Natternsteine. Außerdem haben Sie einen weiteren Auftrag bekommen: Sie sollen Plattfuß im Wichtelwald finden.

Bevor Sie sich jedoch auf den Weg in den Wald begeben, sollten Sie sich zunächst ein wenig in der Stadt umsehen. Gleich links neben der Taverne befindet sich eine Speicherstelle. Unterhalb der Taverne (westlich) stoßen Sie auf einen kleinen Brunnen, vor



dem ein Hund steht. Reden Sie mit dem Hund (seien Sie diesmal freundlich - freundliches Gesicht), woraufhin Ihnen das kleine Tierchen folgt. Der Hund kann Ihnen von

nun an helfen, nach Schätzen zu suchen, gegen Feinde zu kämpfen und Ähnliches.

Im Norden (also links von der Schänke) befindet sich ein Laden, den Sie betreten können. Dort befindet sich nämlich die Blackhammer-Schmiede (2). Sie können im Innern mit dem Schmied reden (haben Sie in der Taverne einen Witwen-Wein erstanden, bekommen Sie die Gegenstände etwas billiger), von dem Sie Rüstung, Schwerter, Bögen und eine Schatzkarte (haben Sie diese erstanden, erscheint auf der Weltkarte ein neuer Ort: die Ruine Dun Ailienne) kaufen können. Da Sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht genügend Silber besitzen, müssen Sie zu einem späteren Zeitpunkt hierher zurückkommen.

In der Stadt befinden sich außerdem noch eine Kirche (3 - hier können Sie sich heilen lassen und eine Spende machen. Wenn Sie sich für große Spenden entscheiden, werden Extras freigeschaltet), die Schreibstube des Büttels (4 - seien Sie freundlich zu dem Mann), in einigen Türmen befinden sich Truhen mit Silber (5). Die drei Ausgänge (6) führen unter anderem in den Wichtelwald und in den Wald von Houston (halten Sie stets die Automap (Karte) geöffnet, um zu sehen, wo Sie schon überall waren).

Nebenaufgaben

- Der Turm (Broch) gleich südlich der Schänke (7) wird von Ogans Mutter bewohnt, die Ihnen eine Nebenaufgabe gibt: Sie sollen Ogan von seiner Mutter grüßen. Dies können Sie erst in Kapitel II erledigen.
- Noch weiter im Süden befindet sich ein weiterer Turm (Broch), der von Darraud bewohnt wird (8). Auch dieser hat eine Nebenaufgabe für Sie, wenn Sie freundlich zu ihm sind: Sie sollen den Cairn des Grottenschrats untersuchen.

Im Südwesten der Stadt taucht nun ein kleiner Erdhügel auf, der zur Höhle des Grottenschars führt (9). Bevor Sie diese Höhle betreten, sollten Sie vielleicht erst ein wenig stärker werden und sich eine bessere Ausrüstung zulegen. In dieser Höhle sollten Sie auf die Speer- und Bodenfallen achten (gleich zu Beginn können Sie abspeichern). Außerdem taucht von Zeit zu Zeit der Grottenschrat auf. Er springt einfach aus einer Wand und schlägt auf Sie ein. Sie können ihn dabei nicht verletzen - achten Sie also darauf. Im Osten finden Sie einen kleinen Bereich mit einer Truhe, die eine gute Waffe enthält. Im Norden befindet sich ein größerer Bereich, in dessen Mitte eine Truhe

steht. Sobald Sie sich dieser nähern, kommt der Grottenschrat herbei und Sie müssen diesen bekämpfen. Dieser Gegner kann Sie für kurze Zeit bewegungsunfähig schlagen. Außerdem betätigt er von Zeit zu Zeit einen Hebel, der Bodenfallen und Speere auslöst. Versuchen Sie, diesem Kerl Herr zu werden und es folgt eine längere Sequenz. Sie können danach die Truhe öffnen (Silber) und die Höhle wieder verlassen.
Kehren Sie daraufhin zurück zu Darraud in dessen Behausung (8) und holen Sie sich die Belohnung ab.
- Im Westen betreten Sie einen Turm, um auf den Fassmacher Boyd zu treffen (10). Reden Sie mit diesem und er versucht, Ihnen ein paar Fässer zu verkaufen. Da der Mann ein wenig verrückt zu sein scheint, lassen Sie dies jedoch bleiben. Verlassen Sie den Turm wieder und Sie entdecken gleich rechts neben der Haustür ein paar Fässer, die unter einem Vordach stehen.

Zerschlagen Sie diese, und der Fassmacher kommt heraus. Seien Sie freundlich zu ihm, und Sie erhalten den Auftrag, viele Fässer zu zerschlagen. Sie machen sich nun daran, Fässer zu suchen und diese zu zerschlagen. Beachten Sie hierbei, dass die Fässer, sobald Sie einen Bereich verlassen und diesen wieder betreten, erneut dort stehen. In der Taverne gibt es ein paar Fässer, die Sie zerschlagen können. Hierfür gibt es folgende Belohnung (wenn Sie danach zum Fassmacher zurückkehren):
1) 1-10 Fässer: 5 Silber
2) 11-25 Fässer: 50 Silber
3) 26 oder mehr Fässer: 500 Silber.

Sobald Sie alles in der Stadt erledigt haben, verlassen Sie diese in Richtung

Wichtelwald
Gleich zu Beginn finden Sie rechts einen Speicherpunkt. Weiter vorne stoßen Sie auf einen Jäger, der Ihnen von der Jagd auf Moorhühner erzählt, die mit einem Bogen zu bezwingen sind.

Nebenaufgabe
Haben Sie den Hund und einen Bogen bei sich, laufen Sie in diesem Bereich solange umher, bis der Hund stehen bleibt. Warten Sie dann solange in der Nähe des Hundes, bis ein Moorhuhn aufgeschreckt wird und davon fliegt. Sie müssen in diesem Augenblick möglichst schnell mit dem Bogen schießen, um das Hühnchen zu treffen. Diese Prozedur kann sooft wiederholt werden, bis es endlich geklappt hat. Befindet sich der Hund dann im Besitz eines Moorhuhns, er trägt dieses dann im Maul mit sich (treten Sie nicht zu nahe an das Tier heran, da sich das Hühnchen sonst in Silber verwandelt) kehren Sie zurück zu dem Jäger. Sprechen Sie mit diesem und es wird ein neues Gebiet freigeschaltet (die Jagdgründe). In diesen Jagdgründen, die über die Weltkarte zu erreichen sind, finden Sie dann in einem Baumstumpf ganz im Norden das Artefakt: Findruine-Amulett.

Sie stoßen hier auf ein paar Baumstümpfe, die sich als Truhen entpuppen. Die hier herumstreunenden Wölfe können mit Hilfe

der Donnerspinne leicht besiegt werden. Außerdem hinterlassen diese Silber. Sie sollten alle Gegner töten, um Erfahrungspunkte zu sammeln. Kämpfen Sie sich hier in die Nordostecke vor, um auf eine Ruine zu stoßen, die von der Seite her betreten wird. Hier treffen Sie auf Plattfuß, mit dem

Sie sprechen müssen. Sind Ihre Charismapunkte noch nicht zu hoch, müssen Sie sarkastisch zu dem Kerl sein und er verrät Ihnen, wo Sie ein neues Lied finden können. Gleich neben der Ruine befinden sich ein Speicherpunkt sowie eine Abkürzung nach Houton. Begeben Sie sich in die Stadt und suchen Sie dort den Brunnen vor der Schänke auf, der betreten wird. Auf dem Grund des Brunnens finden Sie dann zwar kein Lied, Sie können sich jedoch ein wenig umschauen, um Erfahrungspunkte zu erhalten. Danach geht es wieder zurück in den Wichtelwald, wo Sie erneut Plattfuß zur Rede stellen. Diesmal erhalten Sie eine Aufgabe: Befreien Sie Ketill Swart aus dem Gefängnis im Wald von Houton.
Kehren Sie also zurück nach Houton, wo Sie diesmal den Ausgang im Osten nehmen.

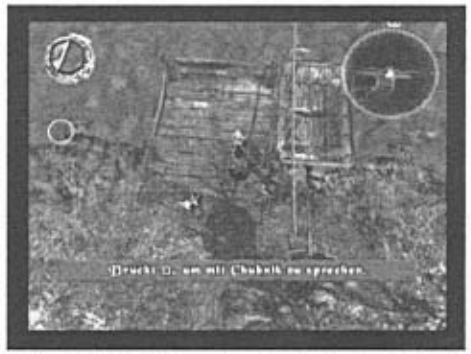
Wald von Houton
Gleich, nachdem Sie diesen Bereich betreten haben, finden Sie links eine Speicherstelle. Suchen Sie die Nordostecke dieses Waldes auf (unterwegs treffen Sie auf neuen Gegner, die mit Pfeil auf Sie schießen), wo sich eine Ruine befindet (im Wald stehen außerdem wieder ein paar Baumstümpfe, die sich als Truhen entpuppen). Im Innern können Sie abspeichern und finden außerdem den Eingang in das gesuchte Gefängnis (zuvor müssen Sie noch mit der Wache sprechen und dieser das Passwort verraten, das Sie vorher von Plattfuß erfahren haben).

Waldgefängnis
Im Innern des Gefängnisses beseitigen Sie zunächst ein paar Wachen, bevor Sie weiter vorne an das Gitter treten. Sie werden von den Gefangenen angesprochen, die Ihnen etwas von einem Schloss erzählen. Um dieses zu öffnen, müssen drei Hebel in der richtigen Reihenfolge betätigt werden. Hierbei treten Sie stets vor einen der drei Hebel und klicken auf diesen. Die Gefangenen sagen Ihnen dann, ob es der Richtige ist oder nicht. Da es sich bei Ketill um den Mittleren der Drei handelt, sollten Sie nur auf dessen Angaben hören. Betätigen Sie nämlich einen falschen Hebel, stirbt einer der Gefangenen. Nachdem Sie also den Tipp der Gefangenen vernommen haben, betätigen Sie diesen Hebel durch einen weiteren Klick. Hier die korrekte Reihenfolge (von links nach rechts gesehen):
2 – 1 – 2 – 3 – 1 – 2.
Haben Sie alles richtig gemacht werden die Gefangenen befreit und Sie können das Gefängnis wieder verlassen. Kämpfen Sie sich durch den Wald zurück nach Houton, wo Sie dann weiter durch den Ausgang im Nordosten zurück in den Wichtelwald gehen müssen. Dort reden Sie mit Plattfuß in der alten Ruine, der Ihnen diesmal das Lied `Heldin` verrät.
Es geht nun zurück nach Houton, wo Sie erneut von dem alten Mann angesprochen

werden. Dieser übergibt Ihnen ein paar Nattersteine und schaltet außerdem die Weltkarte frei. Sie erhalten den Auftrag, nach Kirkwall zu gehen und Bodb zu suchen. Sobald Sie sich dem Ausgang im Norden der Stadt nähern, treffen Sie auf den Bürgermeister, der Ihnen eine weitere Nebenaufgabe gibt: Sie sollen nach Neversdale reisen und dort Ketill fangen. Verlassen Sie die Stadt und gehen Sie über die Weltkarte zu dem nahe liegenden Ort Neversdale, um das nächste Kapitel einzuleiten (sollten Sie unterwegs von Wölfen angegriffen werden, müssen diese erst allesamt besiegt werden, bevor Sie das kleine Gebiet wieder verlassen können).

Kapitel II: Wald von Neversdale

Nachdem Sie im Wald von Neversdale gelandet sind, sollten Sie zunächst auf der linken Seite abspeichern. Laufen Sie einfach weiter nach Norden (Sie werden hier von einer Art Schildkröte angegriffen, die Sie wegschubsen), wo Sie auf einen weiteren Speicherpunkt und einen Fluss stoßen. Da sich an dieser Stelle der Fluss nicht überqueren lässt, gehen Sie ein wenig zurück und folgen dem Pfad weiter nach Nordosten. Dort werden Sie bereits von dem Fährmann Chubnik erwartet, mit dem Sie sprechen sollten. Seien Sie nett zu dem Kerl und zahlen Sie den verlangten Preis (15 Silber), um den Fluss zu überqueren.
Auf der anderen Seite gelandet, können Sie gleich wieder abspeichern. Gehen Sie ein paar Schritte weiter nach Norden und Sie können während einer Sequenz verfolgen, wie ein Mann namens Ogan durch einen Pfeil getötet wird. Egal, ob Sie freundlich oder sarkastisch zu dem Mörder sind, Sie werden auf jeden Fall von ihm und dessen

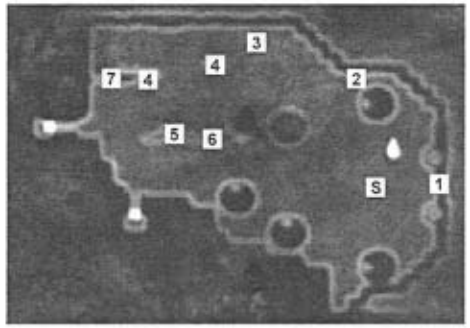


Helfer angegriffen. Nachdem Sie alle Gegner erledigt haben, durchsuchen Sie die Leiche von Ogan (ehemaliger Erwählter), um diese zu plündern. Sie erhalten eine Belohnung sowie Erfahrungspunkte dafür. Folgen Sie hier dem Weg weiter nach Westen und Sie stoßen auf ein Baumhaus, von dem aus Sie der gesuchte Ketill anspricht. Nach dieser kurzen Sequenz machen Sie sich daran, dass Versteck Ketills zu betreten.
Im Innern treffen Sie auf Ketill, den Sie bekämpfen müssen. Nachdem Sie die Heldin beschworen haben, dürfte Ihnen das Ganze keinerlei Schwierigkeiten mehr bereiten. Nach ein paar Treffern gibt der Kerl auf und ergibt sich. Sie durchsuchen anschließend die Hütte, um ein paar Truhen zu finden. In einer davon befindet sich das Lied `Schrulle`, in einer anderen ein Schild und in der Letzten ein Artefakt. Verlassen Sie danach das Versteck und folgen Sie dem Weg nach Süden. Dort befindet sich eine kleine Lichtung mit vielen Gegnern und einem Baumstumpf, dem Sie ein Artefakt entnehmen können (Dachsleder-Handschuhe).
Westlich des Verstecks stoßen Sie auf weitere Angreifer sowie einen zweiten Fährmann namens Piskey. Reden Sie mit diesem und seien Sie freundlich. Waren Sie zuvor auch schon zu seinem Bruder Chubnik freundlich, müssen Sie für diese Überfahrt nicht einen

Cent bezahlen. Auf der anderen Seite wird erneut abgespeichert. Gehen Sie danach ein wenig umher, um eine neue Sequenz einzuleiten. Sie werden von einer Gruppe Trows und einem Obermotz namens Fnarf angesprochen und Ketill bittet Sie, ihn loszubinden. Antworten Sie ihm sarkastisch und lassen Sie den Kerl nicht laufen. Nachdem Sie Fnarf ein paar Mal getroffen haben, sucht dieser das Weite. Sie können diesen Wald daraufhin nach Norden hin verlassen und über die Weltkarte zurück nach Houton kehren, wo Sie gleich vom Bürgermeister angesprochen werden. Dieser gibt Ihnen keine Belohnung für die Ergreifung von Ketill. Sie erhalten jedoch ein paar Erfahrungspunkte. Wenn Sie hier schon einmal sind, sollten Sie auch gleich der Mutter von Ogan einen Besuch abstatten. Reden Sie mit dieser und berichten Sie der Dame von dem Tod Ihres Sohnes. Seien Sie freundlich zu ihr und Sie erhalten ein neues Artefakt (Hasenpfote).
Über den Ausgang im Norden geht es dann zurück auf die Weltkarte, wo Sie dem Weg nach oben und zum nächsten Ort folgen.

Kapitel III: Kirkwall

Gleich zu Beginn kommt Ihnen ein kleines Mädchen entgegen, das zu Ihnen spricht (1). Diese gesteht Ihnen ihre Liebe und Sie können nun freundlich oder sarkastisch antworten. Beide Male rennt das Ding zu ihrem Vater und erzählt diesem davon. Sobald Sie handeln können, gehen Sie ein paar Schritte nach vorne, um einen Speicherpunkt zu finden. Machen Sie sich nun auf die Suche nach Bodb, den Sie ansprechen (2). Seien Sie sarkastisch zu ihm, und er führt Sie zu einem weiteren Bodb. Sprechen Sie auch diesen Kerl an und seien Sie wiederum



sarkastisch. Nachdem Sie dieses Spielchen noch ein paar Mal wiederholt haben, kommen Sie schließlich vor zwei Türen zum Stehen, die in einem Hügel stecken. Dort folgt eine Sequenz und die Brüder verraten Ihnen ein neues Lied (Lichtfex). Außerdem bekommen Sie zwei Aufgaben: Finden Sie den richtigen Bodb und finden Sie den Weg durch das dunkle Labyrinth.
Im Norden der Stadt (3) stehen außerdem zwei Personen, die Sie automatisch ansprechen. Sie erzählen etwas über eine Stadt namens Finstown, die gleich darauf auf der Weltkarte erscheint. In Kirkwall befinden sich außerdem zwei Lagerräume (4), die Sie betreten können. Da es im Innern ziemlich dunkel ist, muss der Lichtfex aktiviert werden. In einem Lageraum befindet sich ein neues Lied (Truhe): Leibwächter und in dem anderen das Falstone-Artefakt (Truhe). In der Schänke (5) können Sie verschiedene Getränke kaufen (außerdem befindet sich hier auch ein Priester, der für große Spenden Extras freischaltet) und im Laden (6) finden Sie verschiedene Waffen, Rüstungen und eine Laute, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten. Hier wäre alles erledigt und Sie können nun den dritten Lageraum betreten (7). Aktivieren Sie im Innern den Lichtfex und zerschlagen Sie die Fässer vor der Tür im Norden, um diese öffnen zu können.

Verborgene Klippe

Gleich nach dem Betreten dieses Gebietes finden Sie auf der linken Seite einen Mann stehen, der sich als Bodb (...) entpuppt. Reden Sie mit dem Kerl, natürlich wieder sarkastisch, und er öffnet Ihnen den Eingang in den Tempel, der in der Mitte des Eingangsbereiches steht. Außerdem hat sich auch ein Gatter im Süden geöffnet (gleich neben dem Tempel befindet sich außerdem ein Speicherpunkt). Sie sollten zunächst den kleinen Steintempel betreten. Im Innern

treffen Sie auf die Gebrüder Bodb, die Ihnen ein paar Dinge erzählen. Sie erhalten hier auch die nächste Aufgabe: Holen Sie die magische Glocke von Bauer Finn.

Nachdem Sie den Tempel wieder verlassen haben, folgen Sie diesem Bereich nach Süden. Überqueren Sie dabei eine kleine Brücke und finden Sie sich auf dem Hof des Bauern Finn wieder. Hier befindet sich auf der linken Seite eine weitere Speicherstelle. Außerdem lauern Ihnen hier viele Wölfe auf. Im Südosten befindet sich ein Steinkreis. Neben diesem Kreis liegt die Leiche eines Auserwählten, die geplündert werden kann. Sie erhalten dafür Silber. Außerdem erscheinen drei Trows, die ein Lied singen. Ganz im Süden dieses Bereiches befindet sich der umzäunte Hof des Bauern Finn (das Gatter steht jetzt offen), mit dem ein paar Worte gewechselt werden. Seien Sie sarkastisch und Sie erfahren, dass Sie, bevor Finn Ihnen die gesuchte Glocke überreicht, zunächst Conner finden müssen, den Sie davon überzeugen sollen, das Herz des Bauernmädchens zurückzugewinnen.

Über die kleine Brücke im Norden geht es nun zurück nach Kirkwall, wo die Schänke aufgesucht wird. Dort reden Sie mit Connor. Seien Sie freundlich zu dem Mann und verlassen Sie daraufhin die Schänke wieder. Kehren Sie zurück zu Finns Hof, wo Sie nochmals den Bauern aufsuchen. Dieser ist Ihnen zu Dank verpflichtet und verrät Ihnen, dass er die gesuchte Glocke um den Hals eines alten Pferdes gebunden hat. Sie verlassen das Gehöft also wieder und suchen davor den Steinkreis im Südosten auf, in dessen Mitte das Pferd zu finden ist. Gegen dieses müssen Sie zunächst kämpfen. Beschwören Sie die Heldin, die Ihnen dabei unter die Arme greift. Nachdem der Gaul endlich besiegt ist, erhalten Sie auch die magische Glocke. Sie müssen nun zu Bodb zurückkehren. Dazu müssen Sie im Nordwesten den Caleigh-Tempel aufsuchen. Leider fehlt für die Beschwörung ein weiterer Gegenstand, den es zu besorgen gilt. Sie sollen in den Highland-Park gehen und dort das Instrument von dem Trow besorgen. Verlassen Sie also den Tempel, um das nächste Kapitel einzuläuten.

Kapitel IV: Highland Park

In einem neuen Gebiet gelandet, sollten Sie zunächst mal abspeichern. Folgen Sie dann dem Pfad nach Norden, um auf einen einzelnen Trow zu treffen, mit dem Sie sprechen. Gleich darauf werden Sie von einer Horde Trows umlagert, die es zu bezwingen gilt. Nachdem Sie alle Gegner besiegt haben,

öffnet sich ein Gatter im Osten. Durchqueren Sie dieses und Sie stoßen im nächsten Bereich gleich rechts (neben einem Baum) auf einen Mann namens Mell. Sprechen Sie mit diesem, seien Sie dabei freundlich, und der Kerl begleitet Sie durch dieses Gebiet (Sie erhalten außerdem neue Aufgaben: Finden Sie Fnarf und besorgen Sie das Instrument von ihm, beschützen Sie Mell und finden Sie Fnarf). Nach diesem kurzen Intermezzo treten Sie vor die Absperrung in diesem Bereich, die Sie nicht durchqueren können, da ein Kraftfeld den weiteren Weg versperrt. Es wird außerdem ein Timer aufgerufen. Nun gilt es, innerhalb von 2 Minuten die Trows hinter der Absperrung zu beseitigen, da Mell sonst das Weite sucht (Sie müssen dem Mann in diesem Fall hinterher rennen und diesen nochmals ansprechen). Aktivieren Sie die Heldin, die diese Aufgabe für Sie übernimmt und schießen Sie selbst mit dem Bogen auf die Feinde. Nachdem also die Trows auf der anderen Seite der Absperrung erledigt sind, öffnet Mell für Sie das Kraftfeld und Sie können weiter nach Osten schreiten.

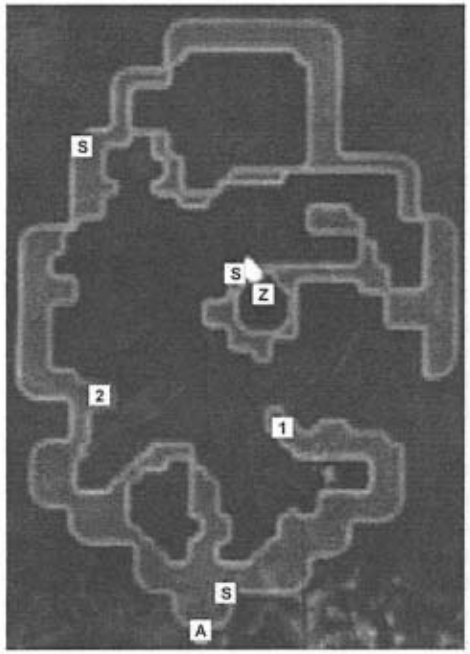
Es geht hier nun nacheinander vor mehrere Absperrungen (insgesamt vier), hinter denen Sie auf mehrere Trows treffen. Jedes Mal stehen Ihnen hierbei 2 Minuten zur Verfügung, um die Gegner hinter den Absperrungen zu beseitigen. Nehmen Sie stets die Heldin zu Hilfe, und Sie kommen schließlich zu einem Speicherpunkt. Danach führt der Weg weiter nach Norden. Es kommen keine Absperrungen mehr, jedoch werden Sie von Trows auf Reittieren angegriffen. Erwehren Sie sich dieser Horden, bevor Sie schließlich ganz im Norden landen. Dort liegt eine weitere Auserwähltenleiche auf dem Boden, die geplündert wird. Sie finden etwas Silber und eine neue Waffe (Glaisne - dieser Bogen kann Feuerpfeile verschießen), außerdem kommen ein paar Trows, die ein Lied singen.

Es geht nun weiter nach Westen, wo Sie auf die nächste Speicherstelle stoßen. Dahinter treffen Sie auf vier weitere Absperrungen, hinter denen Sie innerhalb von 2 Minuten die Gegner bezwingen müssen, auf dass Mell das Kraftfeld für Sie öffnet. Haben Sie die Absperrungen überstanden, finden Sie in einer Ecke (ganz im Süden) einen Baumstamm, der das Artefakt Killerratte beinhaltet (dieses wird verstärkt).

Sie kommen nun auf eine größere Lichtung, die von Trows übersät ist. Erwehren Sie sich dieser Unmenge an Feinden, und am Ende der Lichtung werden Sie mit einer Speicherstelle belohnt. Danach führt Sie der Pfad an weiteren Absperrungen vorbei. Es handelt sich hierbei um insgesamt sechs Absperrungen, die Sie innerhalb von jeweils 2 Minuten von den Feinden befreien müssen, auf dass Mell die Kraftfelder deaktiviert.

Dahinter betreten Sie erneut eine größere Lichtung, auf der Sie endlich Fnarf gegenübertreten. Dieser Kampf wird etwas schwerer, da der Kerl sich ständig hin- und herteleportiert und dabei auf die schießt. Außerdem beschwört Fnarf ständig zwei Trows herbei, die Sie bedrängen. Um diese beiden Kerle abzulenken, sollten Sie die Killerratte beschwören. Außerdem wäre die Heldin nicht schlecht, die Sie im Kampf gegen Fnarf unterstützen kann. Rüsten Sie sich mit dem Galisne Bogen aus und schießen Sie mit Feuerpfeilen auf Fnarf. Diese werden ihm relativ schnell den Garaus machen. Haben Sie den Sieg davongetragen, erhalten Sie ein neues Instrument: die verzierte Laute. Durchsuchen Sie den hier befindlichen Baumstumpf (Silber), bevor Sie dann weiter nach Osten in den Anfangsbereich dieses Gebietes schreiten (das hier befindliche Tor lässt sich übrigens einfach öffnen). Hier tref-

fen Sie wieder auf Mell, der Ihnen ein neues Lied übergibt: Söldner.
Über den Ausgang (Gittertor) geht es nun zurück zur verborgenen Klippe, wo sogleich der Caleigh-Tempel betreten wird. Sie erhalten dort den nächsten Auftrag: Gehen Sie zum Waldturm und besiegen Sie den Wächter des Turmes.
Verlassen Sie den Tempel wieder und gehen Sie zurück nach Kirkwall. Erledigen Sie dort eventuelle Einkäufe, bevor es weiter auf die Weltkarte geht. Dort suchen Sie gleich östlich von Kirkwall den Turm auf, der betreten wird.



Kapitel V: Der Waldturm

Gleich zu Beginn dieses Bereiches befindet sich ein Speicherpunkt. Sie müssen sich dann in den Norden dieses Gebiets durchkämpfen, um den Eingang zum Waldturm zu finden. Auf dem Weg dorthin kommen Ihnen ziemlich viele Wölfe entgegen, die Sie möglichst einzeln hinter sich herlocken sollten, um die Biester nacheinander töten zu können. Nachdem Sie hier ein wenig Ruhe reingebracht haben, geht es schließlich in das Innere des Turmes.

Waldturm I

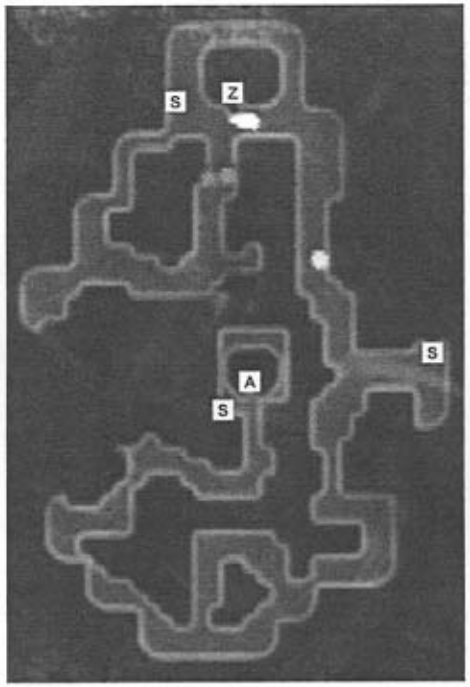
Gleich zu Beginn (A) können Sie wieder abspeichern (S). In diesem Dungeon treten Ihnen Pflanzen entgegen, die auf Sie schießen und Sie vergiften können. Außerdem kommen aus dem Boden an bestimmten Stellen Speere nach oben gefahren.
In einem Baumstumpf finden Sie die verbesserte Donnerspinne (1) und in einem anderen Baumstumpf das Fallensucherlied (2 - dieses Lied hilft Ihnen dabei, die Fallen in diesem Dungeon zu finden. Sie sollten diese Möglichkeit in Anspruch nehmen, da Sie hier rollende Felsen, Bodenspeere und Hölzer bedrohen, die aus den Wänden kommen). Haben Sie hier alles überstanden, geht es hinunter in den nächsten Level (Z).

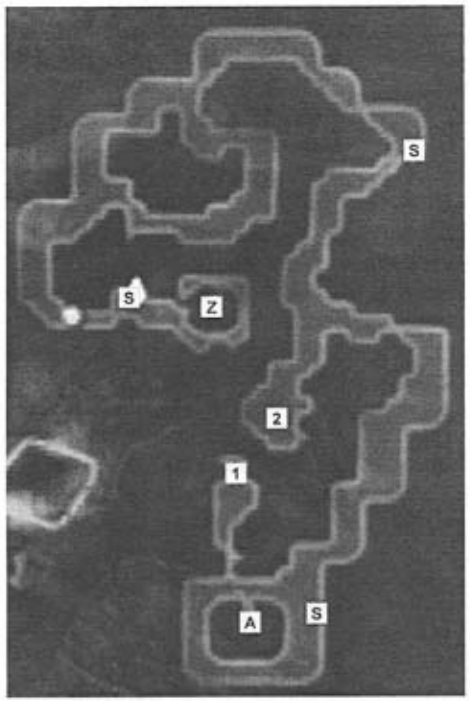
Waldturm 2

Zu diesem Level gibt es eigentlich nicht viel zu sagen: Viele Gegner, ein paar Fallen (am besten das Fallensucherlied benutzen), ein paar Baumstümpfe mit Silber und einige Speicherpunkt (S). Kämpfen Sie sich von Punkt A nach Punkt Z durch und begeben Sie sich in die nächste Ebene des Turmes.

Waldturm 3

Wie auch schon zuvor erwarten Sie hier Pflanzen und Fallen. Kämpfen Sie sich von A nach Z und vergessen Sie unterwegs nicht die beiden Gegenstände, die sich in Baumstümpfen befinden: Artefakt: Silber-Tore (1)





und eine neue Waffe: Crannderg (2).
Speichern Sie unterwegs ab (S) und gehen Sie schließlich in den nächsten Level.

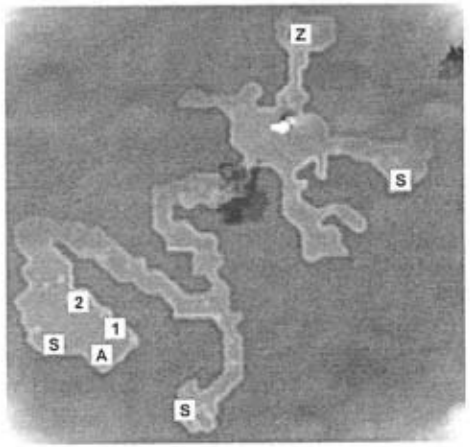
Spitze des Waldturmes

Hier gelandet treffen Sie auf einen Gegner namens Herne. Dieser steckt auf einem Baumstumpf und teleportiert sich von Zeit zu Zeit umher. Er schlägt nach Ihnen und spuckt mit Energie- und Giftbällen. Außerdem werden ab und zu Bäume herbeigerufen, die Sie ebenfalls angreifen. Sie sollten den Söldner und die Heldin beschwören, die Sie bei dem Kampf unterstützen. Außerdem sollten Sie den Glaisne zur Hand nehmen und Herne aus sicherer Entfernung mit Feuerpfeilen beschießen (diesmal können Sie sich dem Feind auch nähern und mit einem Schwert auf diesen einschlagen).
Haben Sie den Sieg davongetragen, erscheint Caleigh und teilt Ihnen Ihre neue Aufgabe mit: Sie sollen zu Bodb in Kirkwall zurückkehren. Außerdem erhalten Sie ein neues Artefakt: Herne.
Sie gehen nun zurück in den Waldturm, verfolgen zunächst eine schöne Sequenz und machen sich dann an den Abstieg. Es geht über die drei Ebenen zurück nach unten. Hier treffen Sie jetzt auf Druiden, die mit starken Energiebällen auf Sie feuern. Außerdem sind die Fallen in Level 2 und 3 verschwunden. In den Baumstümpfen finden Sie mehr Silber.
Sobald Sie sich durch die verschiedenen Level gekämpft und den Waldturm verlassen haben, werden Sie auf der Lichtung vor dem Turm von weiteren Druiden angegriffen. Erwehren Sie sich dieser (unter Zuhilfenahme verschiedener Beschwörungen) und

kehren Sie dann zurück auf die Weltkarte. Kehren Sie zurück nach Kirkwall. Der Ort ist inzwischen von Skelettwesen besetzt. Kämpfen Sie sich nach Westen durch, um dort Bodb zu finden, mit dem Sie sprechen. Von diesem erhalten Sie Ihren nächsten Auftrag: Reisen Sie über den Gebirgspass zum Bergturm.
Sie können den Ort nun wieder in Richtung Weltkarte verlassen und dieser nach Norden zum Gebirgspass folgen (treten Sie vor die große Tür im Berg).

Kapitel VI: Der Gebirgspass

Hier angekommen sollten Sie zunächst mal abspeichern (S). Danach folgen Sie dem



Gebiet nach Norden, um auf einem Mann namens Gower zu stoßen (1). Reden Sie freundlich mit dem Kerl, um gratis einen Trank zu erhalten, der Sie etwas wärmt. Außerdem erhalten Sie von Gower den Auftrag, das Schwert des Trow zu finden, um den Fluch zu brechen.
Weiter westlich stoßen Sie auf den Eingang zu den Gräbern, der jedoch zugefroren ist

(2). Sie müssen nun dem weiteren Verlauf nach Westen folgen und treffen unterwegs auf Wölfe und Trows. Erwehren Sie sich dieser Gegner, bis Sie schließlich vor einer Eisscholle landen, auf der eine Truhe steht (Z). Nachdem Sie wieder handeln können, treten Sie vor die Truhe und öffnen diese, um ein neues Lied zu erhalten: Verbesserter Söldner. Daraufhin kommt Ihnen ein Druide samt Anhang entgegen und kurz darauf löst sich die Eisscholle vom Festland und Sie fahren automatisch in den nächsten Bereich.

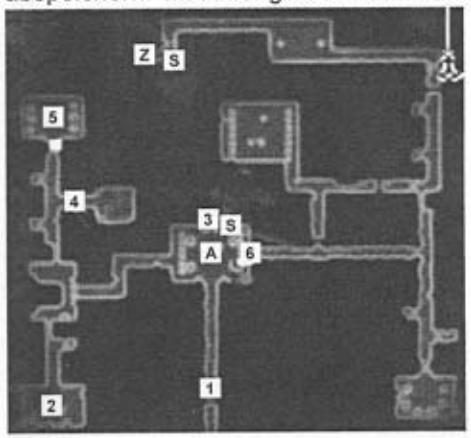
Gebirgspass II

Sie gleiten hier auf der Eisscholle umher und werden unterwegs von ein paar Amphibienmenschen angegriffen. Beseitigen Sie diese und Sie legen schließlich am Festland an, wo Sie auch schon speichern können. Es gilt nun, durch dieses lineare Gebiet zu laufen und unterwegs die Wölfe und Trows zu bekämpfen. Sie kommen immer mal wieder zu Eisschollen (Flöße), mit denen Sie über das Wasser zu einem anderen Bereich fahren können. Unterwegs kommen Ihnen dann Amphibienmenschen entgegen. Außerdem schießen vom Festland aus Trows mit Pfeilen auf Sie. Nachdem Sie endlich am anderen Ende angekommen sind, können Sie das gesuchte Schwert entdecken, das

im Eis steckt. Nähern Sie sich diesem und Sie ziehen die Waffe automatisch heraus. Leider bricht dabei das Eis ein und Sie landen eine Etage tiefer.

Berggrab 1

Hier angekommen sollten Sie zunächst mal abspeichern. Im Anfangsraum befinden

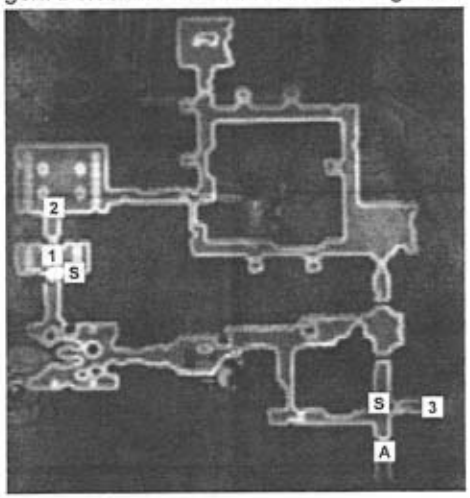


sich außerdem zwei Türen, die noch verschlossen sind. Sie benötigen bestimmte Gegenstände, um diese Durchgänge öffnen zu können. Es geht also zunächst weiter durch den Gang im Süden. Diesem folgen Sie solange, bis es nicht mehr weitergeht. Sie landen schließlich vor einer Eiswand, hinter der Dolyn steht (1). Reden Sie mit diesem und seien Sie dabei freundlich (wenn Sie sarkastisch sind, bekommen Sie später, nach seiner Befreiung, ein anderes Artefakt, als wenn Sie freundlich sind!). Sie können danach noch zwei weitere Male mit dem Mann reden (freundlich), um Informationen und einen Auftrag zu bekommen (finden Sie einen Weg aus dem Grab hinaus). Sie erfahren, dass sich der Mann im Besitz von zwei Steinen befindet. Einen führt er noch bei sich und ein anderer liegt bei seinem Lager.

Sie kehren also zurück in den Anfangsraum und verlassen diesen nun nach Westen. Achten Sie in diesem Gang auf Fallen (beschwören Sie bei Bedarf den Fallenfinder)! Laufen Sie weiter nach Süden, wo Sie von ein paar Wikingern bedrängt werden. Tiefer im Süden befindet sich dann das Lager (in der Mitte des untersten Bereiches), das Sie inspizieren sollten (2). Sie finden auf diesem Weg den Rabenstein. Zurück im Anfangsbereich dieses Levels können Sie nun mit Hilfe des eben gefundenen Steines die Tür im Norden öffnen (3), um das nächste Gebiet zu betreten.

Berggrab 2

Speichern Sie gleich ab (S), bevor Sie dem Gang nach Westen und dann wieder nach Norden zu einer weiteren Speicherstelle folgen. Dort sitzt auch ein untoter Wikinger auf



einem Thron, der untersucht werden muss (1). Nachdem Sie den Kerl mehrere Male angesprochen haben, erfahren Sie dessen Namen: Hrafn. Seien Sie sarkastisch zu dem Untoten, und er öffnet schließlich die Tür im Norden. Sie können diesen Bereich

jetzt mit Hrafn im Schlepp betreten (2). Hier befinden sich viele, viele Gegner und Hrafn muss 25 Wikinger besiegen, damit er wieder auf seinen Thron zurückkehrt. Zuvor sollten Sie sich jedoch daran machen, diesen Bereich genauer zu untersuchen - Sie finden hier nämlich zwei Truhen.
Nachdem Hrafn dann die 25 Feinde beseitigt hat, kehren Sie automatisch zurück vor dessen Thron. Es erscheint eine Walküre, von der Sie ein neues Lied (Elementar) sowie ein neues Instrument (juwelenbesetzte Flöte) erhalten. Von Hrafn erhalten Sie außerdem den Königsstein. Mit Hilfe des Liedes Elementar lässt sich von jetzt an ein Feuerdämon herbeirufen, der die Eiswände schmelzen kann. Kehren Sie also zurück in den Anfangsbereich dieses Levels, wo Sie die Wand im Osten schmelzen (3). Dahinter befindet sich eine Truhe mit dem Drachenschild. Hier wäre nun alles erledigt und Sie können zurück nach oben gehen.

Berggrab 1
Auch hier kann zunächst eine Eiswand im Nordwesten geschmolzen werden, die eine Truhe beinhaltet (4). Außerdem kann nun auch die Tür im Nordwesten geöffnet werden. Dahinter befindet sich nämlich eine Truhe mit dem Artefakt Goldkrönchen (5).
Es geht dann zurück in den Anfangsbereich dieses Levels, wo Sie mit Hilfe des Elementars die Eiswand im Süden verschwinden lassen, um Dolyn zu befreien (1).

Hinweis:

Wenn Sie die ganze Zeit über sarkastisch zu Dolyn waren, rennt dieser nach seiner Befreiung davon und wird von einer Falle erledigt. Sie können daraufhin dessen Körper untersuchen, um das Artefakt Ring von Tara zu finden.

Zum Dank überreicht Ihnen dieser den Baumstein, mit dessen Hilfe sich die östliche Tür im Anfangsbereich öffnen lässt (6). In dem dahinter liegenden Bereich sollten Sie darauf achten, Dolyn unbeschadet zum Ausgang zu bringen (Z), um ein weiteres Artefakt zu erhalten (Spange des Windes). Sie können sich nun durch diesen Bereich kämpfen und bei Bedarf ein paar Eiswände schmelzen lassen, bevor Sie sich ganz im Norden dem Ausgang nähern. Dort treffen Sie dann auf Gower, dem Sie freundlich entgegentreten. Im Austausch gegen sein Schwert erhalten Sie dann das Quecksilber-Breitschwert. Sie können das Dungeon nun durch den hier befindlichen Ausgang wieder verlassen.
Auf der Weltkarte gelandet nähern Sie sich nun gleich dem Turm neben Ihnen, um diesen zu betreten.

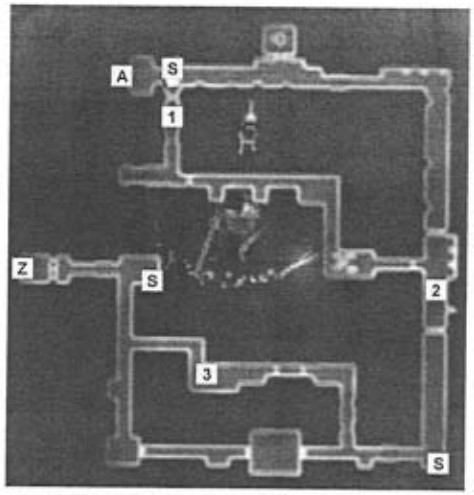
Kapitel VII: Der Bergturm

Gleich nachdem Sie dieses Gebiet betreten haben, kommt Ihnen ein Druide namens Cuthbad entgegen. Seien Sie sarkastisch, um nur gegen diesen Kerl antreten zu müssen (wenn Sie freundlich sind, tritt Ihnen die ganze Horde entgegen). Nachdem Sie diesen ziemlich leichten Gegner erledigt haben, folgt eine kurze Sequenz und Sie können an dem nahe liegenden Speicherpunkt sichern. Suchen Sie dieses Gebiet nun nach ein paar Baumstümpfen ab und erledigen Sie unterwegs Trows und einige Skelettpferde. Im Norden finden Sie dann eine weitere Speicherstelle sowie den Eingang in den Bergturm.

Bergturm 1
Nachdem Sie auch im Innern des Turmes nochmals abgespeichert haben, gehen Sie

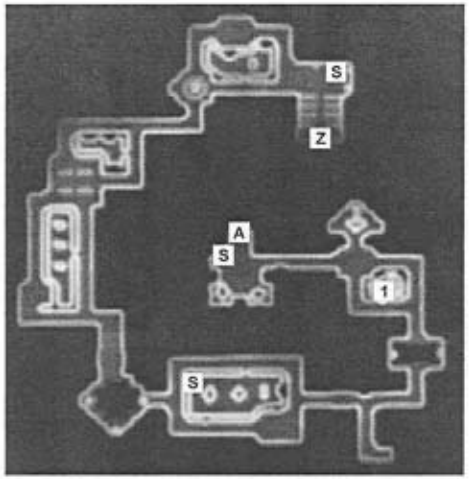
weiter nach vorne. Nach einer kurzen Sequenz gilt es, vier Wellen von Gegnern in jeweils 3 Minuten zu besiegen. Diese sehen wie folgt aus:
- Welle 1: Mechanische Ritter. Beschwören Sie die Killerratte.
- Welle 2: Mechanische Eber: Der Elementar wäre hier eine gute Wahl.
- Welle 3: Mechanische Reiter auf Eber: Die Heldin und der Söldner wären sehr hilfreich. Wenn die Eber besiegt sind, werden Sie noch von den Reitern angegriffen.
- Welle 4: Reiter und Ritter: Siehe oben.
Sobald Sie alle Gegner besiegt haben, sollten Sie die vier seitlichen Kammern durchsuchen. In der Nordostkammer liegt ganz am Ende der Körper eines Auserwählten auf dem Boden, bei dem Sie ein neues Lied finden: Verbesserter Lichtfex. Weiter im Norden stoßen Sie dann auf weitere mechanische Ritter sowie einen Speicherpunkt und den Abgang in den nächsten Level.

Bergturm 2
Zu Beginn sollten Sie hier zunächst mal abspeichern (übrigens treffen Sie in diesem Level auf viele mechanische Ritter). Sobald Sie nun dem Gang nach Süden folgen (1) müssen Sie den Lichtfex benutzen, um den Bereich zu erleuchten. Außerdem sollte auch der Fallenfinder aktiviert werden, da Sie unterwegs auf viele Fallen stoßen werden.
Sie gelangen schließlich in einen größeren Raum (2), in dem eine kurze Sequenz eingeleitet wird. Es gilt anschließend, eine Horde mechanischer Ritter samt Eber zu besiegen. Beschwören Sie die Killerratte, die Ihnen bei der Beseitigung der vielen Gegner hilft. Haben Sie sich dann ein wenig Ruhe verschafft, suchen Sie einen Hebel, der hier in einer kleinen Nische zu finden ist. Betätigen Sie diesen, um die Gitter im



Süden zu öffnen und weitere Ritter freizulassen. Beseitigen Sie diese und Sie stoßen gleich darauf auf eine Speicherstelle. Es geht dann über ein paar Stufen nach unten. Halten Sie sich bei der nächsten Möglichkeit rechts und gehen Sie um die Ecke (achten Sie hier auf den großen rollenden Felsen, der Ihnen entgegenkommt) und weiter vor, bis Sie auf eine Truhe treffen, der Sie ein neues Artefakt entnehmen: das silberne Hufeisen. Kämpfen Sie sich weiter bis zur nächsten Speicherstelle vor und treten Sie schließlich vor ein Gitter im Westen, hinter dem sich ein paar Amazonen aufhalten. Seien Sie sarkastisch, um herauszufinden, wovor die Frauen Angst haben. Beschwören Sie daraufhin die Killerratte, die durch das Gitter in Richtung Frauen rennt. Die Frauen fliehen und es öffnet sich das Gitter, durch das Sie schließlich die Treppe in den nächsten Level erreichen können (Z).

Bergturm 3
Zu diesem Level gibt es eigentlich nicht viel zu sagen. Sie stoßen hier auf Fallen und viele Gegner (mechanische Ritter). Gleich zu



Beginn finden Sie in einer kleinen Kammer eine Truhe (1), die eine neue Waffe beinhaltet: Claidheamh Soluis. Kämpfen Sie sich von A nach Z und steigen Sie dann über die Treppe hinab in den nächsten Level.

Spitze des Bergturms

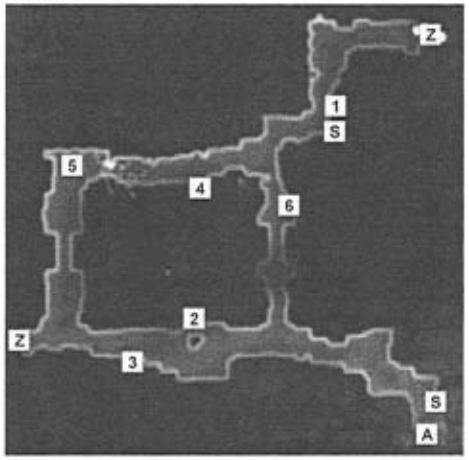
Sie treffen hier auf den nächsten stärkeren Gegner: Lugh. Sie sollten sich aus sicherer Entfernung um diesen Kerl kümmern und ihn mit Pfeilen beschießen. Bei Bedarf sollten Sie das Treppenhaus als Schutz aufsuchen. Beschwören Sie die Killerratte, Heldin und den Söldner, die Sie bei Ihrem Kampf unterstützen sollten und den Feind solange beschäftigen, bis Sie diesen mit Ihren Pfeilen durchbohrt haben.

Ist Ihnen der Sieg geglückt, erscheint Caleigh, die Ihnen ein paar Gegenstände überreicht. Unter anderem das Artefakt Lugh und die Lieder: Ritter und verbesserter Kundschafter.

Es geht jetzt zurück in das Innere des Turmes, wo Sie erneut alle drei Level durchqueren müssen. Es kommen Ihnen diesmal, wie auch schon zuvor viele Druiden entgegen, die es auf Sie abgesehen haben. Die Fallen sind deaktiviert, Sie müssen sich also lediglich der vielen neuen Feinde erwehren und sich bis zum Ausgang durchkämpfen. Sie finden sich im ewigen Eis wieder, wo Sie sich erneut durch Druiden und Skelettpferde kämpfen müssen. Es geht in Richtung Westen, von wo aus Sie dann wieder auf die Weltkarte gehen können. Hier laufen Sie ein paar Schritte nach Süden.

Kapitel VIII: Dounby

Nachdem Sie die Sequenz verfolgt haben, speichern Sie zunächst ab, bevor Sie sich daran machen, die Stadt ein wenig genauer zu erkunden (Sie müssen hier Dugan im Aiken Drum treffen). Beachten Sie, dass Sie hier ebenfalls auf angriffslustige Druiden stoßen.

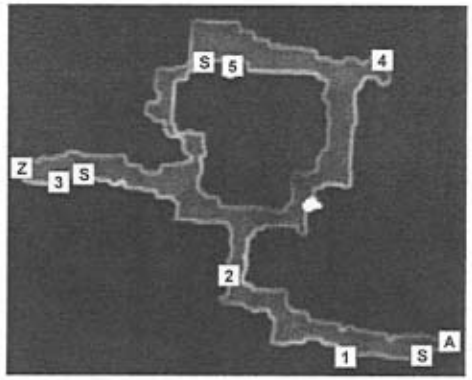


- Im Haus der Fox Brothers (1) reden Sie mit Jean (freundlich), die Ihnen daraufhin einen Auftrag geben. Im Austausch für dessen Erledigung versprechen Ihnen die Herren ein neues Lied. Sie sollen Donnan finden und das Geld holen, das er den beiden Brüdern schuldet.

- Schreibstube des Büttels (2): Hier können Sie ein Lied hören und Erfahrungspunkte erhalten.
- Donnans Haus (3): Nachdem Sie den Auftrag der Fox Brothers erhalten haben, kommen Sie hierher und reden mit Donnan - egal ob freundlich oder sarkastisch. Der Mann sagt Ihnen, dass ihm die Brüder 500 Silberstücke schulden. Sie kehren also zurück in das Haus der Brüder (1), wo Sie Bericht erstatten. Seien Sie wieder freundlich zu den beiden und Sie erhalten sogleich den nächsten Auftrag: Finden Sie Caitir und holen Sie den Silberfrosch, den sie Jean und Jaques abgenommen hat.
- Weiter geht es in Caitirs Haus (4): Reden Sie mit der Frau (egal wie) und Sie erfahren, dass die Brüder wieder gelogen haben. Ein letztes Mal geht es in das Haus der Fox Brothers, wo Sie diesmal ein ernstes Wörtchen mit den beiden wechseln. Sie erhalten daraufhin das Lied `Rammer`.
- Außerdem befindet sich in diesem Teil der Stadt noch ein blaues Kraftfeld (5), aus dem ständig neue Druiden kommen – also möglichst nicht dorthin gehen. Oder nur, wenn Sie Erfahrungspunkte sammeln möchten.
- Ferner ist bei Punkt 6 noch ein Verlies zu finden (Nebenaufgabe – siehe nächsten Abschnitt).

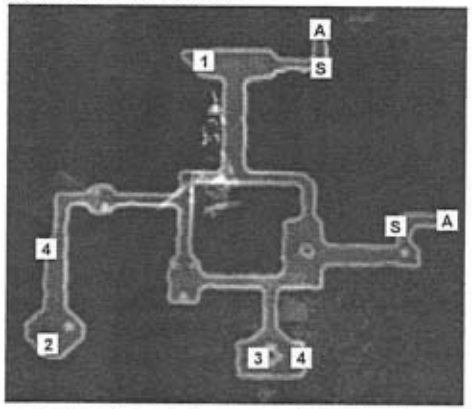
Nachdem Sie hier alles erledigt haben, geht es über den Ausgang in der Nordostecke weiter in den zweiten Teil der Stadt.

Hier finden Sie die folgenden Gebäude:
- Kirche (1): Hier können Sie sich heilen lassen und eine Spende machen (für große Spenden werden Extras freigeschaltet).
- Schänke (2): Hier können Sie verschiedene Getränke käuflich erwerben. Außerdem treffen Sie hier auf den Ausrufer, den Sie ansprechen. Sie können daraufhin an einer Talentshow teilnehmen. Während dieser Show gilt es, die Zuschauer von Ihren



Musikkünsten zu überzeugen. Wir haben drei Lieder gespielt (Heldin, Fallensucher, Söldner), um zu gewinnen und in den Besitz eines neuen Artefakts zu gelangen: Stiefel der Beschleunigung. Sobald Sie daraufhin die Schänke wieder verlassen, werden Sie von ein paar Druiden angegriffen.
- Laden (3): Hier können Sie neue Waffen und Rüstungen kaufen.
- Verlies (4): Nebenaufgabe.
- Aiken Drum (5): Im Innern dieses Gebäudes können Sie zunächst die Betrunkenen auf der Bühne anklicken, um ein Lied zu verfolgen. Vor einer Wand steht eine Frau. Beschwören Sie eine Killerratte und treten Sie vor die Dame. Nachdem Sie die Killerratte wieder haben verschwinden lassen, erhalten Sie eine kleine Belohnung. Sprechen Sie dann mit Dugan, und Sie erhalten einen neuen Auftrag: Reisen Sie in die Greenlands, um die Schattenaxt von MacRath zu erhalten. Sprechen Sie nun nochmals mit Dugan, erfahren Sie, dass sich unterhalb der Stadt ein paar Geheimgänge befinden, die ebenfalls ans Ziel führen sollen. Sollten Ihnen die Druiden in der Stadt zu anstrengend werden, können Sie auch durch die Verliese gehen (siehe Karte) und somit eine weitere Nebenaufgabe bestreiten.

Das Verlies
In diesem Dungeon können Sie keine Magie benutzen. Sie müssen also die Gegner (Zombies und Skelettpferde) mit Hilfe Ihrer Waffen erledigen. Sie finden hier zwei Lieder sowie ein Instrument:



- Neues Lied: Verbesserte Schrulle (1)
- Neues Instrument: Silberne Harfe (2)
- Neues Lied: Hüne (3).

Außerdem befinden sich in diesem Dungeon zwei Geheimgänge (4), die Sie mit Hilfe des Fallensuchers entdecken können.
Verlassen Sie nun das Verlies sowie auch Dounby und betreten Sie auf der Weltkarte gleich den Ort, in dem Sie stehen (dies ist nicht zwingend notwendig, um das Spiel zu beenden).

Kapitel IX: Finstown (optional)

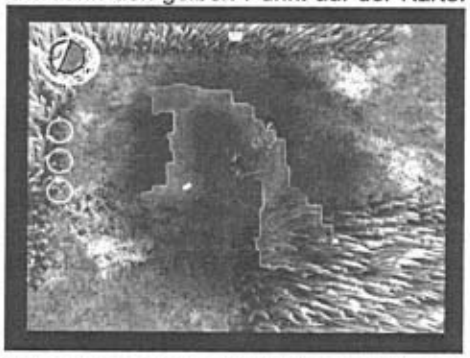
Sie beginnen in Finns Wald, wo Sie gleich von einer Unzahl an Bogenschützen erwartet werden. Diese sollten Sie mit Hilfe verschiedener Lieder (Söldner, Heldin, Leibwächter usw.) beseitigen. Sie müssen sich nun in Richtung Norden durchkämpfen. Dort befindet sich im Osten der Eingang zur Stadt, wo Sie von zwei Wikingern angesprochen werden, die Ihnen von Ihrem Anführer erzählen.

Finstown
Hier gilt es zunächst, Seidenbart zu finden und ein paar Worte mit diesem Kerl zu wechseln.
Bevor Sie dies tun, können Sie zuvor noch der Schänke im Nordwesten einen Besuch abstatten. Dort sprechen Sie mit Gregor, um einige Neuigkeiten zu erfahren. Danach können Sie von dem Mann verschiedene Getränke erstehen. Im Innern der Schänke sollten Sie außerdem eine Killerrate beschwören. Einer der Wikinger hat solche Angst, dass er Ihnen für die Beseitigung des Biestes unter anderem ein neues Artefakt überlässt: Mantel des Ossian.
Im Südwesten befindet sich eine Waffenkammer, vor die Sie treten sollten. Sie werden von 2 Wikingern angesprochen und machen sich anschließend daran, die Tür zur Kammer zu öffnen. Daraufhin werden Sie gleich von vier Wikingern angegriffen, die es zu beseitigen gilt. Ist die Luft rein, geht es nochmals daran, die Tür zu öffnen. Diesmal werden Sie angesprochen und, egal wie Sie antworten, Sie müssen im Innern des Gebäudes nochmals mit zwei Wikingern kämpfen. Nachdem diese beseitigt wurden, treten Sie vor das Tor (Speere) im hinteren Bereich und öffnen dieses. Sie gelangen somit zu fünf Truhen, denen Sie unter anderem die folgenden Gegenstände entnehmen können: Scatachs Rüstung, Granitflegel, Umhang des Broonie (Artefakt).
Auf der gegenüberliegenden Seite (im Freien) befindet sich außerdem ein Gefängnis, vor das Sie treten. Nach einer kurzen Sequenz reden Sie mit dem Dorfältesten, der in dem Käfig steht. Seien Sie freundlich und der Alte öffnet das Tor, woraufhin Sie das Gefängnis betreten können. Es folgen

Ihnen von nun an vier Bogenschützen, die Ihnen im Kampf gegen die Wikinger zur Seite stehen. Außerdem befindet sich hier ein Kind, mit dem Sie freundlich sprechen sollten (Erfahrung). Einem Priester können Sie hier ein Geschenk machen (für größere Spenden wrden Extras freigeschaltet) und ein Flüchtling übergibt Ihnen ein neues Instrument: Finns Laute.
Sie können nun das Gefängnis wieder verlassen, mit den vier Bogenschützen im Schlepptau und sich langsam dem Dorfausgang nähern. Erledigen Sie unterwegs ein paar weitere Wikinger. Vor dem Ausgang gelandet, erwartet Sie eine kurze Sequenz und Sie treffen auf Seidenbart und ein paar seiner Anhänger, die Sie jetzt bekämpfen müssen. Da die Kerle ziemlich stark sind, sollten Sie die Bogenschützen noch bei sich haben und außerdem ein paar Helfer beschwören. Sie können danach Seidenbarts Hauptquartier einen Besuch abstatten, das sich in der Nordostecke befindet. Im Innern befinden sich drei Truhen, denen Sie zwei neue Lieder entnehmen können: Lebenssauger und Gaunerin.
Sie können nun die Stadt sowie Finns Wald (nach Süden hin) wieder verlassen, um erneut auf der Weltkarte zu landen. Hier geht es zunächst nochmals nach Dounby (im Norden). Kämpfen Sie sich durch die Stadt und suchen Sie den zweiten Teil von Dounby auf. Dort geht es dann weiter durch den Ausgang im Westen. Auf der Weltkarte begeben Sie sich dann weiter nach Westen und betreten dort das nächste Gebiet.

Kapitel X: Grünland

Sobald Sie hier eingetreten sind, folgt eine kurze Sequenz und Sie werden von Druiden und einem großen Vogel (Haustier) angegriffen. Der Vogel tötet Ihren Hund, insofern Sie einen bei sich führen, und danach geht die Kämpferei los. Beschwören Sie ein paar Helfer und die Donnerspinne für den Vogel. Wenn der Vogel landet, können Sie auf diesen einschlagen.
Haben Sie den Sieg davongetragen, durchsuchen Sie zunächst diesen Bereich, bevor Sie im Westen durch das Tor den nächsten Bereich des Grünlands betreten.
Hier sollten Sie zunächst mal abspeichern, bevor Sie sich daran machen, den Bereich zu erkunden. Sie treffen hier auf Druiden und Gottesanbeterinnen, die sich jedoch untereinander bekämpfen. In der Mitte dieses Gebietes (etwas westlich) suchen Sie dann den gelben Punkt auf der Karte.



Nähern Sie sich diesem und es folgt eine Sequenz, während der Sie Spuren entdecken. Kurz darauf kommt Ihnen ein Mann entgegen (hierbei handelt es sich um den gesuchten MacRath), dessen Sprache Sie jedoch nicht verstehen können. Nach einer kurzen Zeit kommt außerdem ein stärkeres Monster herbei (Nukelavee), das Sie bezwingen müssen. Am besten funktioniert dies mit Hilfe von Pfeilen.
Haben Sie das Biest besiegt gilt es nun, MacRath nach Dounby zu geleiten, um dort dessen Kauderwelsch übersetzen zu lassen. Außerdem sollen Sie nach Stromness

reisen und dort einen Weg zum Inselturm finden. Ganz in der Südwestecke dieses Bereiches befindet sich außerdem ein Friedhof. Sobald Sie diesen betreten, werden ein paar Untote herbeigerufen. Beseitigen Sie diese und treten Sie dann vor eine leuchtend blaue Quelle inmitten des Friedhofes. Dort werden Sie von MacRath angesprochen, den Sie jedoch immer noch nicht verstehen. Hier wäre alles erledigt und Sie können zurück in den vorderen Bereich des Grünlands kehren. Hier befinden sich nun eine Unmenge Insekten und Baumwesen, die Ihnen das Leben schwer machen. Durchqueren Sie das Gebiet möglichst rasch und kehren Sie über die Weltkarte zurück nach Dounby.
In der Stadt gelandet geht es dann weiter nach Norden, wo sogleich das Aiken Drum aufgesucht wird. Dort sprechen Sie mit Dugan, der Ihnen den Dialekt von MacRath übersetzt. Sie erhalten nun den Auftrag, zu den Ruinen von MacRaths Burg zu gehen und dort die Schattenaxt aus dem Verlies zu holen.
Sie gehen also durch die Stadt zurück auf die Weltkarte und reisen weiter ins Grünland. Dort geht es dann gleich weiter in den nächsten Bereich und auf der zweiten Karte ganz in den Südwesten und in Richtung Friedhof. Hier treten Sie dann ein weiteres Mal vor die leuchtend blaue Quelle, um diesmal den Eingang ins Gewölbe zu erkennen. Nachdem Sie ein paar weitere Untote erledigt haben, betreten Sie diesen Dungeon (Sie hören ein nettes Liedchen). Zuvor sollten Sie noch einen Blick auf die Grabsteine direkt hinter dem Eingang ins Gewölbe werfen, die Ihnen eine bestimmte Reihenfolge offenbaren: Schädel, Baum, Mond, Sonne, Hühnchen und Lied (hierbei handelt es sich um den kürzesten Weg durch das nachfolgende Dungeon).

Grünland, Gewölbe
In diesem Dungeon treffen Sie auf Untote, die mit ein paar Pfeilen beseitigt werden. Achten Sie ferner auf die Fallen, die mit Hilfe des Fallensuchers leicht umgangen werden können. Da dieser Level nicht sonderlich groß ist, suchen Sie einfach die andere Seite der Halle, um dort durch das Schädel-Portal zu treten.

Schädel-Portal
Auch dieser Level ist nicht groß. Sie treffen hier auf Untote und Fallen. Am anderen Ende bemerken Sie zwei mögliche Ausgänge. In diesem Bereich sollten Sie den Fallensucher aktivieren, der Ihnen eine Geheimwand im Osten öffnet. Dahinter erwartet Sie ein neues Artefakt: das Feenmedaillon. Sie gehen dann durch das Kreisportal, um einen optionalen Level zu durchschreiten.

Kreis-Portal
Auch hier erwehren Sie sich der Gegner und der Fallen, um am anderen durch das Baum-Portal zu treten.

Baum-Portal
Hier befindet sich ein Raum, in dem Sie von einer Horde Untoter überwältigt werden. Erwehren Sie sich dieser Biester und kämpfen Sie sich dann bis zum anderen Ende durch. Hier befinden sich drei weitere Portale und ein Speicherpunkt. Weiter geht es nun durch das

Mond-Portal
Hier gehen Sie einfach in einen größeren Bereich, wo Sie sogleich von einem schwebenden Schädel angesprochen werden. Sie müssen danach die fünf Fackeln entzünden (dabei ist es egal, in welcher Reihenfolge), die um das Becken herum verteilt sind. Haben Sie das erledigt, wird Ihr Hund (insofern

Sie bei der ersten Begegnung freundlich zu diesem waren) wiedererweckt. Er folgt Ihnen von nun an wieder und Sie erhalten außerdem ein neues Lied: Zauberin. Außerdem öffnet sich die Tür im Norden.
Gleich dahinter erwartet Sie eine Truhe, der Sie das Artefakt: Eichengürtel entnehmen können. Hier befinden sich nun vier mögliche Portale. Weiter geht es diesmal durch das

Axt-Portal
Hierbei handelt es sich um einen längeren, von Fallen durchzogenen Gang. Am anderen Ende befinden sich eine Truhe und zwei mögliche Portale. Sie treten diesmal in das Mond-Portal und kehren dort zurück an das andere Ende und vor die vier Portale. Dort geht es diesmal weiter durch das

Sonnen-Portal
Hier können Sie gleich zu Beginn mal wieder abspeichern. Sie sollten sich vor den Schatten am Boden in acht nehmen, da auch diese Wesen Sie angreifen. In der Mitte des großen Bereiches steht eine Truhe, die ein neues Lied beinhaltet: den Koloss. In diesem Level verteilt gibt es vier Portale. Gehen Sie weiter nach Osten und durch das

Kuh-Portal
Hier finden Sie zwei mögliche Portale, von denen Sie das Folgende betreten

Hühner-Portal
Hier können Sie mal wieder abspeichern. Erledigen Sie die Untoten und bemerken Sie fünf verschiedene Portale. Bevor es weitergeht, beschwören Sie zunächst den Fallensucher, um zwei Geheimgänge zu entdecken. Eine dieser Wände befindet sich in der Nordwestecke. Dahinter erwartet Sie eine Truhe mit dem Lied: Verbesserte Heldin. Die zweite Geheimwand befindet sich in der Nordostecke. Dort finden Sie eine Truhe mit dem Lied: Verbesserter Ritter. Betreten Sie als Nächstes das

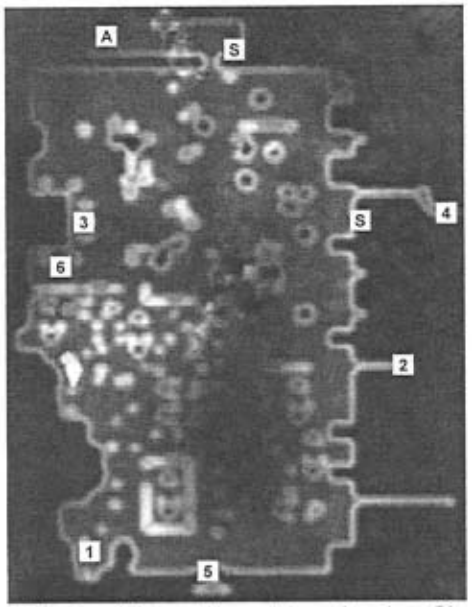
Spiral-Portal
Suchen Sie die andere Seite auf, an mehreren Zombies vorbei, und treten Sie dort nochmals in das Hühnerportal. Von dort aus geht es dann weiter durch das

Dreiecks-Portal
Auch hier kämpfen Sie sich wieder durch den Level, finden unterwegs eine Truhe und mehrere Untote, bevor es durch das Hühner-Portal wieder zurückgeht. Von dort aus durchqueren Sie jetzt das letzte Portal.

Lied-Portal
Folgen Sie dem Level nach Norden und Sie treffen gleich darauf auf einen Zombie, der sich im Besitz der Schattenaxt befindet. Nach einer kurzen Sequenz geht es daran, diesen Kerl zu töten. Beschwören Sie ein paar Helfer herbei und beschießen Sie den Gegner aus sicherer Entfernung mit ein paar Pfeilen.
Nachdem Sie den Kerl besiegt haben, erhalten Sie eine neue Waffe: die Schattenaxt. Verlassen Sie den Dungeon nach Norden, und Sie finden sich in Grünland wieder. Durch diesen und den vorigen Bereich laufen Sie zurück auf die Weltkarte, wo Sie ein wenig nach Süden gehen, um das nächste Gebiet anzusteuern.

Kapitel XI: Stromness

Nachdem Sie hier eine kurze Sequenz verfolgt und zwei Wikinger besiegt haben, die Ihnen zuvor noch ein paar wertvolle Hinweise gegeben haben, sollten Sie zu-



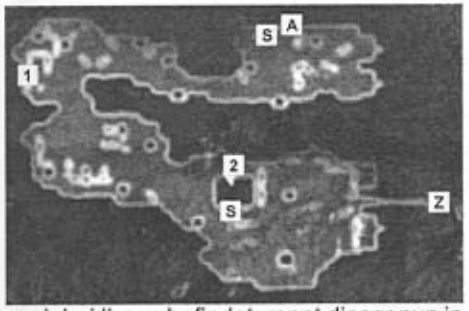
nächst mal abspeichern. Danach sehen Sie sich hier ein wenig um. Achten Sie dabei auf die vielen Wikinger, die stets aufs Neue erscheinen und Sie angreifen. Ganz in der Südwestecke befindet sich eine Truhe mit einer neuen Rüstung (1): Rüstung des Llyr. Im Osten finden Sie auf dem mittleren Steg (der Stegbereich wird übrigens durch ein Kraftfeld vor den angreifenden Wikingern geschützt) einen Trow stehen, den Sie ansprechen sollten (2). Seien Sie freundlich zu dem Kerl, und er lehrt Sie ein neues Lied: das Verbesserte Elementar. Auf einem weiteren Steg (4) steht eine Hütte. Wenn Sie sich dieser nähern, werden Sie angesprochen. Der Bewohner teilt Ihnen mit, dass er Sie nur einlässt, wenn Sie den Fleischer mit sich führen.

Im Westbereich steht neben dem Haus von Hatcher ein weiterer Trow (6), der Ihnen, insofern Sie sarkastisch sind, ein neues Lied beibringt: den verbesserten Lebenssauger. Sie treten dann vor das hier befindliche Haus (3), um mit Hatcher zu sprechen. Dieser ist ein wenig verrückt, kann Ihnen jedoch den Weg zu den Firbolg-Minen zeigen. Sie müssen dem Kerl nun also in Richtung Minen folgen. Es geht dabei zunächst zu der Hütte des Verkäufers, der Sie zuvor nicht einlassen wollte. Sie müssen auf dem Weg dorthin darauf achten, dass Hatcher nicht von den Wikingern getötet wird! Haben Sie den Laden schließlich mit Hatcher im Schlepp erreicht, können Sie das Gebäude betreten und mit dem verrückten Verkäufer sprechen. Sie können sich hier stärkere Waffen und Rüstungen kaufen. Insofern Sie sich für die alte Flöte entscheiden, bekommen Sie noch ein Lied gratis dazu: den verbesserten Hünen.

Nun gilt es, ganz im Süden Hatchers Hof zu erreichen (5). Hierbei sollten Sie möglichst darauf achten, Hatcher wieder lebend dorthin zu führen. Dies ist gar nicht so einfach, da es ein ziemlich langer Weg ist und sehr viele Wikinger herbeistürmen. Sollte Hatcher unterwegs sterben, müssen Sie diesen ansprechen, um den Schlüssel zu seinem Hof zu erhalten. Schaffen Sie es dagegen, Hatcher lebend zu seinem Hof zu führen, erhalten Sie außerdem einen schönen Bogen. Wie dem auch sei, geht es dann weiter auf

Hatchers Farm

Hierbei handelt es sich um ein größeres Areal, das von untoten Tieren bevölkert wird. Je nachdem, ob Sie Hatcher noch bei sich führen oder nicht, muss dieser natürlich auch hier wieder vor den Angreifern beschützt werden. Ganz im Westen finden Sie in einem Baumstumpf ein neues Artefakt (1): Vierblättriges Kleeblatt. Ein weiteres Artefakt befindet sich in einem Baumstumpf im Süden (2 – in der Nähe einer Ruine): Goldener Distelring. Wenn sich Hatcher

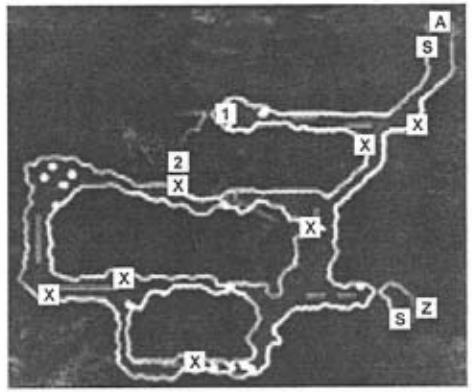


noch bei Ihnen befindet, rennt dieser nun in die Ruine und holt dort den Bogen seines Vaters (natürlich nur, wenn der Mann noch lebt). Hatcher rennt dann weiter zu einem nahe liegenden Loch, aus dem ein Monster entsteigt (Haggis). Töten Sie dieses Biest, um ein neues Schild (Ochlan) zu erhalten (ist Hatcher schon tot, erscheint dieses Monster nicht).

Sie können sich anschließend daran machen, die Mine im Osten zu betreten (Z).

Kapitel XII: Firbolg-Minen

Dieses Dungeon wird von Amphibienmenschen belagert. Sie sollten sich zunächst mal die Mine genauer ansehen und bemerken, dass sich hier verschiedene Bergbauarbeiter befinden. Nachdem Sie sich ein wenig orientiert haben, suchen Sie den nördlichen Bereich auf, wo sich Culainn aufhält (1). Sprechen Sie diesen an und Sie erfahren, dass ein paar der Bergmänner verschüttet wurden. Seien Sie freundlich zu Culainn und dieser gibt Ihnen den Auftrag, die anderen Bergmänner zu finden und sie zur Rettung der Verschütteten abzukommandieren. Hierzu stehen Ihnen 10 Minuten zur Verfügung. Zunächst sollten Sie die beiden Bergmänner ansprechen, die sich hier ganz in der Nähe befinden (X). Bringen Sie diese beiden zu



Culainn und machen Sie sich dann daran, die restlichen Bergmänner einzusammeln (X). Unglücklicherweise kommen Ihnen dabei erneut die Amphibienwesen entgegen, die Sie aus dem Weg räumen sollten. Haben Sie dann alle Bergmänner beisammen, kehren Sie erneut zurück zu Culainn. Mit vereinten Kräften geht es nun recht schnell und schon bald sind die Verschütteten befreit. Es folgt eine kurze Sequenz, während der Sie eine neue Waffe erhalten: Ego-Schwert. Sobald Sie wieder handeln können, sollten Sie den neu zugänglichen Tunnelbereich betreten. Dort erwarten Sie eine Truhe sowie ein Bergmann mit Namen Dolyn (2). Sprechen Sie diesen an (insofern dieser nicht schon zu einem früheren Zeitpunkt von einer Falle getötet wurde – siehe Lösung) und Sie erhalten ein neues Artefakt: weißes Buch von Rhydderch. Es hat sich nun auch der Bereich im Südosten geöffnet, durch den Sie jetzt ein Floß erreichen können (Z). Lassen Sie dieses Floß zu Wasser, um im nächsten Gebiet zu landen.

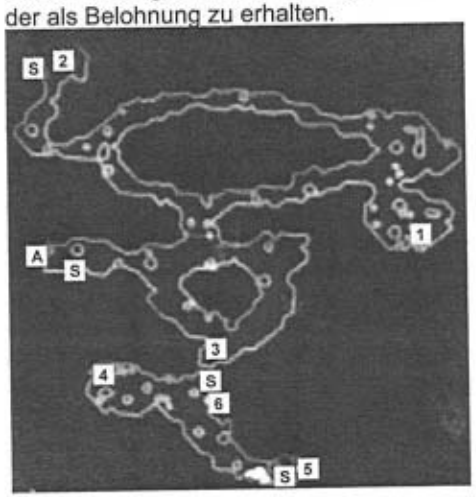
Unterirdischer Fluss

Hier fahren Sie zunächst ein wenig über den Fluss, wo ein paar Gegner auf Sie warten. Erledigen Sie diese allesamt und legen Sie schließlich wieder an. Speichern Sie hier

ab und durchsuchen Sie den Bereich nach zwei kleinen Höhlen, in denen sich jeweils ein paar Steinwesen sowie eine Truhe befinden. Es geht dann mit einem zweiten Floß weiter und auf die andere Seite des Gebietes, wo Sie dann erneut abspeichern können. Hier können Sie dann auch durch einen Durchgang treten, um das Gebiet zu verlassen.

Höhlen des Flossenvolkes

Sie landen in einer riesigen Höhle, die von Amphibien- und Steinwesen bewohnt wird. Zunächst einmal sollten Sie ganz nach Südosten gehen. In einer Ecke dieses Bereiches werden Sie von einem Firbolg angesprochen (1), der Angst hat (seien Sie also freundlich zu ihm). Sie bringen den Kerl sicher zu Ihrem Floß zurück (dabei müssen Sie unterwegs darauf achten, dass der Kerl nicht getötet wird), um nach Beendigung dieser Rettungsaktion die Firbolg-Armbänder als Belohnung zu erhalten.



Es geht dann weiter in die Nordwestecke, wo Sie auf Olav treffen (2). Sprechen Sie den Mann an und seien Sie stets freundlich, woraufhin Ihnen der Kerl seine langweilige Geschichte erzählt. Hören Sie sich diese bis zum Ende an (also immer freundlich sein) und Sie erhalten dafür ein neues Artefakt: den Stein der Blitzesschnelle. Haben Sie zuvor schon den Firbolg zu Ihrem Floß begleitet und dafür dessen Armbänder erhalten (dies müssen Sie tun), sprechen Sie Olav ein weiteres Mal an. Diesmal überreicht er Ihnen ein neues Lied: Verbesserter Leibwächter.

Sie machen sich nun auf den Weg in den Süden und treten dort vor das Kraftfeld (3). Beschwören Sie vor dem Kraftfeld stehend den verbesserten Leibwächter, der das Kraftfeld für Sie öffnet (funktioniert nur mit dem verbesserten Leibwächter!). Im nächsten Bereich können Sie gleich abspeichern. Im Westen steht eine Truhe, die ein neues Lied beinhaltet (4): Verbesserter Rammer. Außerdem befinden sich in diesem Bereich ein Floß (5) und der Zugang zu der obligatorischen Lava-Stufe (6), die nun aufgesucht werden sollte.

Obligatorische Lava-Stufe

Hier treffen Sie auf einen Jungen, der Sie anspricht. Es geht um eine Truhe, die er für Sie holt oder nicht. Von Ihrer Antwort hängt es nun ab, welche Belohnung Sie bekommen:

- Sarkastisch: Der Junge rennt zu der Truhe und kommt dabei um. Sie erhalten dafür ein neues Lied: Verbesserter Koloss. Jedoch keine Erfahrungspunkte.
- Freundlich: Der Junge geht nicht in Richtung Truhe und überlebt. Sie erhalten dafür die Harfe der Zeitalter und 2200 Erfahrungspunkte.

Nachdem Sie daraufhin das Lied der drei Trows gehört haben, können Sie zurück in die Höhle des Flossenvolks kehren.

Hier geht es nun weiter in die Südostecke, von wo aus Sie mit dem Floß in das nächste Gebiet fahren.

Meerenge

Durch dieses Gebiet gleiten Sie erneut mit dem Floß. Unterwegs springen Amphibienwesen auf Ihr Gefährt, die bekämpft werden müssen. Von Zeit zu Zeit kommt Ihnen auch eine Seeschlange entgegen, die Sie zunächst mit dem Bogen erlegen müssen. Sie bemerken daraufhin, dass die vier Ecken des Floßes von dem Schwanz der Schlange festgehalten werden. Sie müssen nun mit einem Schwert nacheinander die vier Ecken freischlagen, woraufhin das Floß seine Fahrt wieder aufnimmt. Haben Sie dann endlich die andere Seite erreicht, können Sie abspeichern und die drei Truhen plündern, bevor Sie die Höhle durch den Ausgang im Osten verlassen.

Gleich neben Ihnen befindet sich das nächste Ziel.

Kapitel XIII: Der Inselturm

Nachdem Sie wieder handeln können, können Sie zunächst mal abspeichern. Kämpfen Sie sich dann nach Norden durch (unterwegs treffen Sie auf Druiden und Insektenwesen), wo sich der Eingang in den Inselturm befindet.

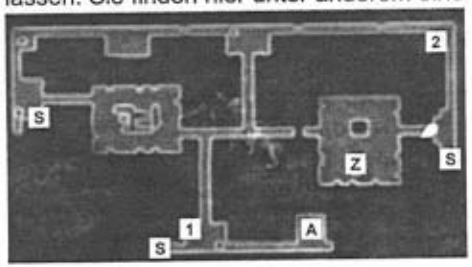
Inselturm 1

Der verstärkte Leibwächter kann sehr gut im Kampf gegen die hier befindlichen Steinwesen helfen. Nachdem Sie den Turm betreten haben, schließt sich dieser hinter Ihnen. Speichern Sie zunächst mal ab und machen Sie sich dann auf den Weg nach Westen (achten Sie unterwegs auf die Fallen – Fallensucher beschwören). Dieser Level führt nur in eine Richtung, Sie können sich also nicht verlaufen. Gleich neben dem zweiten Speicherpunkt befindet sich eine Truhe mit einem neuen Lied: Verbesserte Zauberin.

Bevor Sie dann den dritten Speicherpunkt sowie den Abgang in den nächsten Level erreichen, sollten Sie den davor befindlichen größeren Bereich genauer absuchen. In der Mitte, etwas schwer zu erkennen, steht eine weitere Truhe mit einem neuen Instrument: Ossians Laute. Haben Sie hier alles erledigt, geht es weiter in den nächsten Bereich.

Inselturm 2

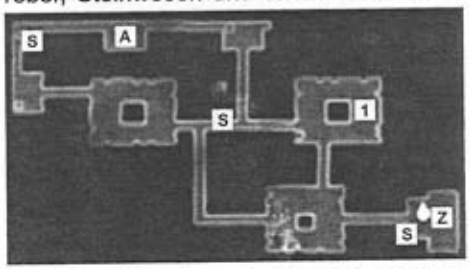
In diesem Level stoßen Sie auf unsichtbare Ritter, die sich jedoch ganz normal besiegen lassen. Sie finden hier unter anderem eine



neue Waffe (1): Basluath und ein neues Lied: Verbesserte Gaunerin (2). Kämpfen Sie sich nach Osten durch, wo sich auch der Übergang in den nächsten Level befindet.

Inselturm 3

In diesem Abschnitt treffen Sie auf Feuereber, Steinwesen und unsichtbare Ritter.



Beachten Sie, dass die Feuereber Sie in Brand setzen können. In einem größeren Bereich östlich finden Sie in einer Truhe eine neue Waffe (1): Balors Auge. Kämpfen Sie

sich bis zum Ausgang im Südosten vor und fahren Sie weiter in den nächsten Level.

Mannanas Kammer
Hier nun treffen Sie auf einen stärkeren Gegner. Sie sollten unter anderem den Leibwächter beschwören, der gegen die Zaubersprüche des Feindes immun ist. Sobald der Gegner erscheint, schlagen Sie auf diesen ein. Nachdem Sie dem Kerl ein paar Lebenspunkte abgezogen haben, zaubert dieser los. Weichen Sie diesen Sprüchen möglichst aus und schlagen oder schießen Sie solange auf den Kerl ein, bis dieser besiegt ist.
Danach erscheint Caleigh und spricht zu Ihnen (Sie erhalten außerdem ein neues Artefakt: Mannana). Sie finden sich kurz darauf auf der Weltkarte wieder. Diesmal stehen Sie jedoch auf einem fliegenden Manta ... Fliegen Sie über die Gegner nach Nordosten, um kurz darauf den Turm von Dounby zu betreten.

Hinweis:
Bevor Sie den Turm betreten, können Sie auf dem Rücken des Flugtiers noch ein paar andere Orte besuchen. Siehe Kapitel Nebenaufgaben. Denn, sobald Sie in den Turm gegangen sind, können Sie nicht mehr zurück!

Kapitel XIV: Turm von Dounby

Auf dem Hof des Turmes angelangt folgt eine kurze Sequenz und es kommen Ihnen ein paar Druiden samt ihrem Anführer, Mackay, entgegen. Es werden automatisch ein paar Helfer beschworen und Sie müssen sich den Angreifern stellen. Schlagen Sie die Gegner, und es kommen danach nochmals drei Trows, die ein Lied singen. Im Süden hat sich außerdem eine Tür geöffnet, die durchquert wird.

Turm von Dounby 1
Nachdem Sie mit einem Mann gesprochen haben, gilt es alle hier befindlichen Trows zu erschlagen, um den Aufzug zu aktivieren, mit dem Sie dann eine Etage höher fahren können.

Turm von Dounby 2
Hier müssen alle Skelettpferde besiegt werden, um den Aufzug zu aktivieren.

Turm von Dounby 3
Hier müssen alle Vogelscheuchen besiegt werden, um den Aufzug zu aktivieren.

Turm von Dounby 4
In diesem Level müssen alle Pflanzen bezwungen werden (die kleinen Pflanzen, die von Zeit zu Zeit erscheinen, müssen nicht beseitigt werden), um den Aufzug zu aktivieren.

Turm von Dounby 5
Hier müssen alle mechanischen Ritter besiegt werden, um den Aufzug zu aktivieren.

Turm von Dounby 6
Hier müssen alle Insektenwesen besiegt werden, um den Aufzug zu aktivieren.

Turm von Dounby 7
Hier müssen alle Zombies besiegt werden, um den Aufzug zu aktivieren. Hier finden Sie außerdem vier Truhen mit Nattersteinen sowie einen Speicherpunkt.

Turm von Dounby 8
In diesem Level müssen alle untoten Wikinger bezwungen werden, um den Aufzug zu aktivieren.

Turm von Dounby 9
Hier müssen alle untoten Tiere besiegt werden, um den Aufzug zu aktivieren.

Turm von Dounby 10
Hier müssen alle Amphibienwesen besiegt werden, um den Aufzug zu aktivieren.

Turm von Dounby 11
Hier müssen alle Feuereber und Steinwesen bezwungen werden, um den Aufzug zu aktivieren.

Turm von Dounby 12
In diesem Level müssen alle Druiden bezwungen werden, um den Aufzug zu aktivieren. Hier finden Sie außerdem eine Speicherstelle und vier Truhen mit Nattersteinen. Speichern Sie hier nochmals ab, denn über den aktivierten Aufzug geht es jetzt zum finalen Gegner.

Fionnaochs Kammer
Sie treffen hier zunächst auf Caleigh und Fionnaoch, die Sie vor eine Wahl stellen. Je nachdem, für was Sie sich entscheiden, leiten Sie mit dieser Entscheidung ein anderes Ende ein:
- Nix wie raus hier: Der Barde verlässt den Ort des Geschehens und findet sich an einer Bar sitzend wieder ...
- Fionnaoch: Sie kämpfen gegen die dämonische Form von Caleigh. Da Sie die Helfer hier nicht wirklich unterstützen können, sind Sie auf sich allein gestellt. Besiegen Sie den Gegner, und die Welt wird wieder normal.
- Caleigh: Sie kämpfen gegen Fionnaoch. Diesmal unterstützen Ihre Helfer Sie besser. Besiegen Sie den Gegner, und Sie leben glücklich bis ans Lebensende ...