

# **Komplettlösung aus der ASM Special 12 / 1991**

Als Einstieg in diese Mammut Megalösung zu Ultima IV, die von einem unserer treuen Leser erstellt wurde, der der Secret Service Redaktion schon lange kein Unbekannter mehr ist, sind die nun folgenden allgemeinen Tipps & Tricks zu "Ultima IV - Quest of the Avatar" gedacht:

## **Gespräche:**

Redet mit jedem Charakter, der Euch im Laufe des Spiels begegnet. An einigen Stellen könnt Ihr auch mit höchst merkwürdigen Charakteren sprechen. so z.B. im Schloss von Lord British mit dem Wasser (!) in einem bestimmten Raum oder in der Ruine von Magincia mit der Schlange, von der Ihr angegriffenen werdet. Auf diese Ausnahmen werdet Ihr aber gewöhnlich durch andere, "normale" Charaktere aufmerksam gemacht.

Beachtet auch Charaktere, die sich hinter verschlossenen Türen in den Inns der einzelnen Städte befinden. Manchmal benötigt man einen Schlüssel, um an diese Charaktere heranzukommen. Ihr solltet auch bei jeder Stadt (Dorf/Schloss) einmal außen um die Stadtmauern herumlaufen.

Oft verstecken sich dort wichtige Personen.

## **Geheimtüren:**

Achtet unbedingt auf Geheimtüren, die sich in vielen Mauern in Städten, Dörfern, Schlössern und Dungeonräumen finden. Die geheimen Durchgänge lassen sich bei genauen Hinsehen erkennen: In der Kreuzweisen Mustering dieser Mauern ist ein etwas hellerer Punkt eingezeichnet (Amiga Version). Diese durchlässigen Steine spielen auch in den Dungeons eine große Rolle, wo sie als eine Art Schalter eingesetzt werden. Beim betreten dieser durchlässigen Steine öffnen sich oft Geheimtüren und Ausgänge, die zu den wichtigen Orten und Gegenden führen. Verzweifelt Sie also nicht, wenn Sie in einem Dungeon-Room sind, und scheinbar kein Ausgang (mit Ausnahme des Rückwegs) existiert. Schaut genau hin, vielleicht ist irgendwo ein durchlässiger Stein, bei dessen betreten doch noch ein Ausgang sichtbar wird.

## **Gleichnisse:**

Bei den Gleichnissen zu Beginn des Spiels könnt Ihr sehr einfach festlegen, was für einen Charakter ihr bekommt. Jede der acht Tugenden, die in den Gleichnissen vorkommen, repräsentieren nämlich einen der acht Berufsstände. Wenn Ihr zum Beispiel einen Fighter möchtet, braucht Ihr nur so oft wie möglich die Tugend *Valor* wählen.

In Tabelle 1 findet Ihr zu jedem Berufsstand die dazugehörige Tugend. Ich möchte Euch zum Charaktertyp "Paladin" (Tugend: *Honar*) raten.

## **Ein Charakter:**

Obwohl wir im Laufe des Spiels von jedem der acht Berufsstände einen Reisegefährten bekommen, ist es nicht ganz egal, welchen Charaktertyp man sich anfangs aussucht. Dieser Charakter muss nämlich das ganze Spiel über die Gruppe anführen, steht also im Kampf Modus immer in der 1. Position.

Er sollte deshalb in der Lage sein, gute Rüstung zu tragen, da er an dieser Stelle einiges Aushalten muss. Außerdem ist der Experience Level dieses "Führungscharakters" entscheidend für die Anzahl der Mitglieder, die in die Party aufgenommen werden können. Um zum Beispiel die Gruppe auf vier Charaktere auffüllen zu können, muss der "Führungscharakter" mindestens Level 4 erreicht haben, entsprechend für 5 Mitglieder Level 5 usw. Ihr Charakter sollte also ein guter Kämpfer sein, damit er seinen Level schnell erhöhen kann. All diese Voraussetzungen treffen auf dem Paladin zu. Er kann sehr gute Waffen und Rüstungen benutzen (bessere z.B. als der Fighter), ist außerdem noch ein recht guter Magic User, und somit der ideale Anführer.

In jeder Stadt (nicht in Dörfern oder Schlössern!) findet Ihr genau einen Charakter, der sich der Party anschließen wird, wenn Euer Anführer den entsprechenden Level erreicht hat (Ausnahme: Die Stadt, zu der Euer Charakter gehört - siehe Tabelle 5)

Wenn Ihr die Gruppe vergrößert, so sollte dies nicht planlos geschehen. Schwache Charaktere, z.B. den Shepherd, solltet Ihr erst ganz zum Schluss in die Party aufnehmen.

Wenn Ihr mit einem Paladin beginnt, habt Ihr grundsätzlich schon den 3. Level erreicht, das heißt, es können ohne weiteres zwei neue Charaktere in die Party aufgenommen werden. Ich empfehle einen Bard, sowie einen Druid oder Mage. danach sollte man sich den Tinker, Ranger und als letztes Fighter und Shepherd besorgen.. Wichtig ist, dass man ganz zum Schluss, wenn man das Great Stygian Abyss betritt, alle 8 Charaktere zusammen hat.

## **Die ersten Schritte:**

Um nun das Ziel des Spiels zu erreichen, solltet Ihr ohne Umwege Lord British's Schloss aufsuchen. Sprecht mit Lord British, fragt ihn nach Health, Name, Job und nehmt Stichworte von dem auf, was er Euch sagt, um mehr über das Ziel und das Spiel zu erfahren. Geht anschließend zum Seher, der sich ebenfalls im Schloss befindet. Im Gegensatz zu Ultima II und III arbeitet der Seher in Ultima IV kostenlos, was dem Geldbeutel sehr schont. Ihr könnt ihn nach allen acht Tugenden fragen, und er wird Euch sagen, wie es um diese Tugenden bei Euch steht.

## **Waffen, Rüstungen, Kampf, Monster:**

Zum Glück sind die meisten Monster viel harmloser, als es in der Anleitung den Eindruck macht. So sind z.B. die in der Anleitung so groß herausgestellten Zorns in tatsächlichen Kampf recht harmlos, wenn die Party über Schusswaffen verfügt. Die Eigenschaft, Magie zu negieren, kann sogar recht nützlich sein, wenn man zusammen mit den Zorns auch noch gegen Reapers und / oder Balrons zu kämpfen hat, da deren Sleep Spell dann wirkungslos ist. Auch die Demons / Devils, die in der Anleitung als sehr gefährlich geschildert werden, sind für eine Gruppe, die über Schusswaffen verfügt, leicht zu besiegen. Die einzigen wirklich gefährlichen Gegner sind Balrons und Reapers, und die auch nur, wenn sie in größerer Anzahl auftreten. Ihr solltet dann immer mit Tremor- oder Negate Spells arbeiten, um diese Kämpfe zu überleben.

Wie oben schon angedeutet, solltet Ihr all die Charaktere so schnell wie möglich mit Schusswaffen (Slings, Bows, Crossbows, Magic Axes, Magic Bows, Magic Wands) ausrüsten. Die bestmögliche Ausrüstung, die Ihr Euch aber nur mit sehr viel Gold erkaufen könnt, ist in Tabelle 3 aufgezeigt.

## **Magincia:**

Die Ruine von Magincia ist sehr einfach zu erreichen: Entweder betretet Ihr ein Mondtor, wenn der Zielmond Felucca auf Position "8" (siehe Reference Card) steht, oder Ihr fahrt mit einem Schiff zur Position LAT: K"J", LONG: L"L". In der Ruine sind sehr viele Moore, durch die Ihr vergiftet werden könnt, deshalb solltet Ihr genügend Cure Spells besitzen. Obwohl es in Magincia nur so von Skeletten und Geistern wimmelt, und sogar ein Devil als Welcomer fungiert, werdet Ihr von diesen nicht angegriffen. lediglich eine Schlange greift Euch an, mit der Ihr Euch aber vorher noch unterhalten könnt.

Geht so schnell wie möglich (und sobald Ihr könnt!) zu den acht Shrines. meditiert an jedem Shrine einen, zwei oder drei Zyklen lang. Ihr bekommt dann Verhaltensregeln angezeigt, an die Ihr Euch halten müsst, um das Spiel zu lösen. Habt Ihr Euch an die Verhaltensregeln für eine bestimmte Tugend lange genug gehalten, bekommt Ihr vom Seher die Erlaubnis, Euch die Erleuchtung in der entsprechenden Tugend zu holen.

## **Shrines:**

Geht zu dem Shrine, meditiert drei Zyklen lang, und Ihr seid erleuchtet. bei den acht Erleuchtungen habt Ihr jeweils eine Vision, die Ihr Euch unbedingt genau anschauen solltet. Sie werden im späteren Verlauf des Spiels sehr wichtig! Achtung! Auch nach der Erleuchtung müsst Ihr Euch weiterhin an die Verhaltensregeln halten, sonst wird Euch diese wieder aberkannt!

## **Magical Reagents und Rations:**

Vergleicht hierbei unbedingt die Preise! Diese sind die einzigen Shops, bei denen die Preise von Stadt zu Stadt unterschiedlich sind. Durch Preisvergleich lässt sich so manches Goldstück sparen (siehe Tabelle 7 und 8).

Noch ein letzter Tipp: Wenn Ihr das erste Teilziel erreicht habt und Avatar geworden seid, gibt es eine ganz einfache Möglichkeit, an Unmengen von Gold heranzukommen. herausfinden sollt Ihr dies selbst, als kleiner Hinweis sei nur gesagt, dass die Weapon- und Armoury Shops dabei eine wichtige Rolle spielen! Soweit Tipps und Tricks als Starthilfe. Wer mehr wissen möchte sollte weiter lesen! Bevor wir aber zur Lösung schreiten, hier noch ein paar Anmerkungen:

1.) Ortsangaben beziehen sich entweder auf die im Spiel beiliegende Stoffkarte, oder auf Koordinaten, die man mit Hilfe des Sextanten bestimmen kann. Die Stoffkarte sollte man übrigens mit kleinen Papierkärtchen belegen, auf die man die mit Hilfe des Reference Card übersetzten Gebietsnamen geschrieben hat. So kann man sich schneller orientieren. Sextanten sind im Guild Shop als Item "D" zu bekommen. Diese werden Euch nicht angeboten, Ihr müsst danach fragen (einfach "D" drücken, wenn gefragt wird, was man kaufen möchte). Sextanten kosten übrigens 900 Goldstücke!

2.) Im Gegensatz zu Ultima II + III wird bei Ultima IV der Spielstand nicht automatisch gesaved, egal was Ihr tut. Auch ein neu erschaffener Charakter ist nicht auf der Diskette gespeichert, solange Ihr nicht "Q" (für Quit & Save") drückt.

3.) Wenn Ihr die Hit-Points verbessern wollt, dann vergesst die Inns und das "Hole up & Camp" Kommando. Geht einfach zu Lord British, fragt ihn nach Health und beantwortet die Euch gestellte Frage mit No. Die Hit-points sämtlicher Mitglieder der Gruppe werden dann wieder auf Maximum gesetzt. Auf diese Weise lassen sich auch Vergiftete heilen, und sogar tote Reisegefährten werden von Lord British wieder zum Leben erweckt!

4.) Bei den Zaubersprüchen gilt folgendes: Grundsätzlich genügt bei jedem Spell ein Element der benötigten Reagents. Die Anleitung behauptet z.B., dass der Sleep Spell zwei Portionen *Spider Silk* benötigt, was nicht stimmt. Die beiden Reagents, die man nicht kaufen kann, findet man hier:

*Mandrake Root*: Bei LAT: D'G", LONG: L'G", wenn beide Monde auf Position 1 stehen (siehe Reference Card)

*Nightshade*: bei LAT: J'F", LONG: C'O", wenn beide Monde auf Position 1 stehen, sollte man die Search Taste herunterdrücken und solange festhalten, bis die Monde eine Position weiter gegangen sind.

So kann man auf Anhieb einen ordentlichen Vorrat der Reagenzien aufnehmen. Beide Orte sind übrigens Moore, so dass man Cure Spells vorbereiten sollte, bevor man sich auf die Suche nach den Zutaten macht. (siehe auch Tabelle 2).

## Nun zur Lösung:

Das Ziel des Spiels besteht aus zwei Teilen. Erstes Teilziel ist es, ein 8-Part Avatar zu werden. Um dies zu erreichen, muss man sein ganzes Leben (innerhalb des Spiels - versteht sich!) nach den acht Tugenden des Avatars richten. Diese acht Tugenden sind *Honesty* (Ehrlichkeit), *Compassion* (Mitleid), *Valor* (Tapferkeit), *Justice* (Gerechtigkeit), *Sacrifice* (Opferbereitschaft), *Honor* (Ehre), *Spirituality* (Geistlichkeit) und *Humility* (Demut).

Zu jeder Tugend gehört eine Erleuchtung, die man bekommt, wenn man sein Leben lange genug nach jeder Tugend gerichtet hat (lest noch mal unter dem Stichwort Shrines nach). Wenn man die Erleuchtungen in allen acht Tugenden erhalten hat, ist man Avatar und hat das erste Teilziel erreicht.

Das zweite Teilziel schließt sich direkt an: Als Avatar muss man den Great Stygian Abyss, den letzten Hort des Bösen in Britannia, betreten, und in ihm den Chamber of the Codex of Ultimate Wisdom finden und betreten. Nachdem man vom Codex of Ultimate Wisdom die letzte Erleuchtung erhalten hat, ist das Spiel gelöst. Wie man 8-Part Avatar wird: Wie schon gesagt, muss man sein Leben innerhalb des Spiels nach den acht Tugenden richten, um Avatar zu werden. Welche Fortschritte man bei den einzelnen Tugenden macht, kann einem nur der Seher im Schloss von Lord British sagen.

Er gibt auch die Erlaubnis, sich die Erleuchtung bei den einzelnen Tugenden zu holen, wenn es soweit ist. Zu den Tugenden gehören nun Verhaltensmassregeln, an die man sich streng halten muss, um Fortschritte zu machen.

Die Verhaltensmassregeln, die zu den einzelnen Tugenden gehören, werden im folgenden aufgelistet:

## Die acht Tugenden

1.) Honeytry (Ehrlichkeit):

- a.) Nehmt herumliegendes Gold (Schatzkisten) in Städten, Dörfern und Schlössern nicht auf!
- b.) Beträgt nie die blinden Händler bei den Magical Reagents!

- 2.) Compassion (Mitleid):
  - a.) Tötet keine Nin-Evil Creatures,!
  - b.) Greift nie von Euch aus an!
  - c.) Gebt Bettlern soviel Gold wie nur möglich!
- 3.) Valor (Tapferkeit)
  - a.) Kämpft soviel wie möglich gegen Evil Creatures!
  - b.) Flieht nur, wenn es unbedingt sein muss!
- 4.) Justice (Gerechtigkeit):
  - a.) Greift keine Bewohner in Städten / Dörfern / Schlössern an!
  - b.) Stehlt kein Gold!
  - c.) Tötet keine Non Evil Creatures, auch nicht, wenn Ihr von ihnen angegriffen werdet (Bringt sie nur dazu, dass sie fliehen)!
- 5.) Sacrifice (Opferbereitschaft):
  - a.) Gebt viel Gold an Bettler!
  - b.) Spendet oft Blut an den Healer Shop! (Dazu einfach die Frage, ob man selbst Hilfe braucht, mit "NO" beantworten. Man wird danach gefragt, ob man Blut spenden möchte, was 100 Hit-Point kostet. Geht nur, wenn man mindestens 400 HP hat.)
- 6.) Honor (Ehre):
  - a.) Nehmt keine Schatzkisten auf, die Euch nicht gehören!
  - b.) greift nicht Non Evils an!
- 7.) Spirituality (Geistlichkeit):
  - a.) geht oft zum Seher!
  - b.) Mediert oft!
- 8.) Humility (Demut)
  - a.) Beantwortet die Frage "Art thou proud?" grundsätzlich mit "NO"!

Wie Ihr seht, überschneiden sich die Regeln manchmal. Welche Creatures Evil, und welche Non Evil sind, steht im Handbuch!

Wenn Ihr vom Seher die Erlaubnis bekommen habt, Euch die eine oder andere Erleuchtung zu holen, müsst Ihr zu dem der Tugend zugehörigen Shrines gehen und dort drei Zyklen lang meditieren.

Um einen Shrine betreten und meditieren zu können, benötigt Ihr zwei Dinge: Zunächst die Rune. Diese wird benötigt, um den Shrine überhaupt betreten zu können. Dann das Mantra. Dies ist eine Silbe oder ein Wort, mit dessen Hilfe man seine Gedanken sammeln und sich konzentrieren kann. Jeder Shrine hat sein eigenes Mantra und seine eigene Rune.

Die Mantras erfährt man durch Gespräche mit Leuten, die Runen müssen mit Hilfe des Search Kommandos gefunden werden (siehe Tabelle 4) bei den Shrines gibt es zwei Besonderheiten.

#### 1.) Shrine of Spirituality

Dieser Shrine ist optisch nirgendwo zu entdecken. Um ihn zu erreichen muss man das Mondtor bei LAT: B'D" LONG: K'G" in dem Moment betreten wenn beide Monde auf Position 5 stehen.

#### 2.) Shrine of Humility

Dieser Shrine befindet sich auf der Isle of the Abyss, auf der auch der Schlusskampf stattfindet. Die Insel ist (natürlich) nur mit einem Schiff zu erreichen und liegt südlich von Verity Isle. Außerdem hat der Shrine in Nachteil, von endlosen Horden von Dämonen bewacht zu werden, die es dem Spieler unmöglich machen, den

Shrine zu erreichen, wenn er nicht das richtige Hilfsmittel hat. (kleine Randbemerkung: "Endlos" ist die Horde der Dämonen nicht. Nach jedem Schritt muss man gegen genau acht Gruppen kämpfen. Wer also dringend Experience Points oder Gold braucht, findet hier immer die Möglichkeit, sich auszutoben. Die Charaktere sollten aber recht stark sein, über Schusswaffen verfügen und ein paar Negative Spells parat haben, da unter den Horden oft Balrons sind, die mit ihrem Sleep Spell extrem lästig werden können!)

Dieses Hilfsmittel existiert in Form eines Silver Horn, dass man auf einer der Inseln an der südlichen Spitze von Spiritwood findet (genaue Koordinaten: LAT: K'N" LONG: C'N").

Nachdem man an der Insel angekommen ist. Used man das Horn. Auf dem Bildschirm erscheint nun zwischen Food- und Gold-Anzeige ein roter Ball, der anzeigt, dass das Horn aktiv ist. Wenn dieser Ball verschwunden ist, solltet Ihr sofort erneut das Horn usen! So könnt Ihr gefahrlos den Shrine betreten, meditieren und die Insel wieder verlassen.

## **Vorbereitung zum Durchqueren des "Great Stygian Abyss"**

Bevor man den Abyss betritt, müssen umfangreiche Vorkehrungen getroffen und Kenntnisse gesammelt werden. (Hinweis: Man sollte mit den Vorbereitungen nicht erst beginnen, wenn man Avatar ist. Im Gegenteil, die Dinge laufen parallel ab: Während man z.B. in den Dungeons auf der Suche nach den verschiedenen Steinen (siehe unten) ist, muss man automatisch sehr viel kämpfen, was schnell dazu führt, dass man sich die Erleuchtung in der Tugend Valor abholen kann. Folgende Dinge muss man wissen bzw. besitzen, um den Abyss durchqueren und die Chamber of the Codex of the Ultimate Wisdom betreten zu können:

- 1.) Man muss 8 Part Avatar sein.
- 2.) Die Party muss alle acht Mitglieder umfassen.
- 3.) Man muss ein Schiff besitzen.
- 4.) Man sollte das Magic Wheel besitzen.
- 5.) Die Party muss mit Mystic Armour ausgestattet sein (eventuell auch mit Mystic Wapons).
- 6.) Man muss die Bell of Courage besitzen.
- 7.) Man muss das Book of Truth besitzen.
- 8.) Man muss die Candle of Love besitzen.
- 9.) Man sollte den Skull of Mondain besitzen.
- 10.) Man muss wissen, wie sich die acht Avatar Tugenden aus den drei Prinzipien Truth, Love and Courage zusammensetzen.
- 11.) Man muss das Word of Passage kennen.
- 12.) Man muss das One Pure Axiom kennen.
- 13.) Man muss den Key of three Parts besitzen.
- 14.) Man muss die acht farbigen Steine besitzen, die zu den acht Avatar Tugenden gehören..

Teilweise bedingen sich die Vorbereitungen untereinander. So kann man z.B. den Key of three party nicht bekommen, wenn man nicht im besitz der acht Steine ist, oder die in 10.) verlangten Kenntnisse besitzt.

Die 14 Voraussetzungen werden gleich detailliert besprochen, vorher noch ein paar Anmerkungen.:

- a.) Die acht Partymitglieder sollten so stark wie möglich sein (Der Führungscharakter hat zu diesem Zeitpunkt mindestens 800 H, was auch genügt. Die anderen Charaktere sollten nicht weniger als 500 HP haben. Beim Shepherd genügen auch weniger (Ich habe es mit 200 HP beim Shepherd problemlos geschafft). Man sollte ihn dann an die Position 4 innerhalb der Party stellen - er wird dann rundum von anderen, stärkeren Charakteren gedeckt).
- b.) Ein ordentlicher Vorrat an Spells kann nicht Schaden. Besonders nützlich sind: Awaken, Cure, Dispel, Heal, Negate, Resurrect, Tremor, eventuell noch Jinx und Open. Nutzlos sind Up und Down - sie haben im Abyss keine Wirkung!
- c.) Man sollte auch genug Gems und Toches dabei haben!
- d.) Kauft auch genügend Food ein! Ihr könnt ruhig Euer ganzes Gold ausgeben, bevor Ihr das Abyss betretet - Ihr braucht es dann eh nicht mehr.

Zum Thema Gold unten mehr, unter dem Stichwort Mystics.

Nun zu den 14 Vorbereitungen:

- 1.) 8-Part Avatar: ist bereits ausführlich besprochen.
- 2.) Die acht Mitglieder (siehe Tabelle 5)
- 3.) Schiff: Gibt es wohl nichts weiter zu sagen.
- 4.) Das Magic Wheel: Auf dem Weg zum Abyss kommt man durch eine Bucht, in der es von Piratenschiffen nur so wimmelt. Um da heil durchzukommen, muss man die Widerstandskraft seines Schiffes erhöhen, was mit Hilfe des magic Wheels geschieht. Man findet das Wheel bei LAT: N'H" LONG: G'A" im Cape of Heroes.
- 5.) Mystics (Weapon & Armour): Mystics kann man nur als Avatar finden. Sie werden mit Hilfe des Search Kommandos aufgenommen und befinden sich an folgenden Orten: *Mystic Weapons*: Die liegen in der Mitte des Trainings Raums von Serpent's Hold. *Mystic Armour*: Der liegt im Zentrum des Oak Grove in Empath Abbey. Im Abyss sollte man lediglich den Mystic Armour tragen. Die Waffen empfehlen sich nicht, da es keine Schusswaffen sind. Hier sind Magic Wand, bzw. Magic Bow, klar zu bevorzugen (siehe Tabelle 3). Die Mystics kann man aber noch zu anderen Zweck ge(miß) brauchen: Man kann sie an den Weapon- bzw. Armoury Shop verkaufen und dadurch reich werden! Hat man eine Ladung Mystics verkauft, geht man einfach zu Serpent's Hold und Empath Abbey und besorgt sich neue - das funktioniert beliebig oft.
- 6.) Bell of Courage: Diesen und die beiden folgenden Gegenstände benötigt man, damit sich der Abyss öffnet. Die bell of Courage kann man mit einem Schiff an der Position LAT: N'A" LONG: L'A" finden (Search Kommando).
- 7.) Book of Truth: Man findet es in der Bibliothek des Lycaeums, unterhalb des Buchstaben "R" 8.) Candle of Love: Die Kerze findet man in den versteckten Dorf Cove welches man auf zwei Arten erreichen kann:  
  
Der normale Weg ist der Weg durch den Strudel. man fährt einfach mit dem Schiff in den Strudel und erscheint dann (Ambrosia lässt grüßen!) auf einem See, an dessen Ufer das Dorf liegt. Nun nach Süden fahren und dem kleinen Fluss in die Berge folgen.  
  
Der zweite Weg funktioniert auch ohne Schiff: man stellt sich an die Position LAT: F'L" LONG: H'O" (in der Nähe des Shrine of Compassion) und Blinkt sich nach Osten. Die Kerze findet man dann in einem versteckten Raum innerhalb des Shrines der Stadt (durchlässige Mauer!).
- 9.) Skull of Mondain: Der Schädel des bösen Zauberers Mondain (er war der Bösewicht aus Ultima I) muss (?) am Eingang der Great Stygian Abyss ge-used werden. Danach wird er vernichtet, und die Welt endgültig von seinem Einfluss befreit. der Skull darf auf gar keinen Fall bei einer anderen Gelegenheit ge-used werden, man verliert sonst sämtliche Erleuchtungen! Man findet den Skull mit einem Schiff an der Position LAT: P'F" LONG: M'F", sobald beide Monde auf Position 1 stehen. Ich weiß nicht, ob es irgendwelche negativen Auswirkungen hat, wenn man den Abyss durchquert, ohne den Schädel vernichtet zu haben.
- 10.) Die Zusammensetzung der acht Tugenden aus den drei Prinzipien: Die drei Prinzipien Truth, Love & Courage lassen sich auf acht verschiedene Arten miteinander kombinieren. Jede dieser acht Kombinationen steht für eine der acht Avatar Tugenden. das Wissen, welche Kombination zu welcher Tugend gehört, benötigt man, um an den Key of three Parts zu kommen, und außerdem werden diese Kombinationen im Abyss abgefragt.
- 11.) Das Word of Passage: Das Passwort benötigt man, um die Chamber of Codex betreten zu können. Jeder der drei Könige der Schlösser Lycaeum, Empath Abbey und Serpent's Hold kennt eine der drei Silben dieses Wortes. setzt man die Silben in der Reihenfolge Truth-Love-Courage zusammen, so ergibt sich das Passwort:  
  
Lycaeum (Truth): Ver Empath Abbey (Love): Cor Serpent's Hold (Courage): Gor also Veramocor
- 12.) Das One Pure Axiom: Dieses Wort (das auch The Secret of the Codex genannt wird) muss man als letztes eingeben, wenn man in der Chamber of Codex steht. Man erhält es auf folgende Weise:  
  
Jedes Mal, wenn man sich die Erleuchtung in einem der acht Shrines holt, bekommt zusätzlich zur Erleuchtung noch eine Vision. Das Zeichen, welches diese Vision zeigt, ist ein Buchstabe des Runen Alphabets, welchen man mit Hilfe der Reference Card übersetzen kann. Die acht Buchstaben, die man so erhält, setzt man in der Reihenfolge Honesty / Compassion / Valor / Justice / Sarifice / Honor / Spirituality / Humility (I, N, F, I, N, I, T, Y) zusammen, und hat so das Lösungswort: Infinity (Unendlichkeit).
- 13.) Der Key of three Parts: Mit ihm öffnet man die Chamber of the Codex am Ende des 8. Levels des Abyss. Die drei teile des Schlüssels bekommt man in den drei "Altar Rooms of Truth, Love and Courage". Man benötigt dazu die acht Steine, die die acht Tugenden repräsentieren (siehe Tabelle 9). Die drei Altarräume ver-

binden die Dungeons in ihrem 8. Level miteinander (siehe Tabelle 6). An den Shrines in diesen Räumen U-  
sed man die Steine der Tugenden, in denen das jeweilige Prinzip vorkommt. Also z.B. im Altar Room of  
Truth den Blue, Purple, Green und White Stone (entsprechend den Tugenden Honeytry, Honor, Justice und  
Spirituality - in all diesen Tugenden kommt das Prinzip "Truth" vor.

- 14.) Die acht Steine: Zu jeder der acht Avatar Tugenden gehört ein farbiger Stein. Sechs dieser Steine findet man  
in diversen Dungeons, die restlichen zwei an anderen Orten. Er folgt nun eine detaillierte Anleitung zu je-  
dem einzelnen der acht Steine, wobei es sich hierbei keinesfalls, um das kürzestmögliche Verfahren handelt.  
Benutzt man z.B. die Tatsache, dass die einzelnen Dungeons untereinander verbunden sind, kann man we-  
sentlich schneller in den besitz der wertvollen Kugeln gelangen. jeder Stein ist also ein "Kapitel für sich".  
Außerdem kommt man so zu sehr vielen Kämpfen, was zwar auf Dauer etwas lästig, aber zur Stärkung der  
Charakterattribute notwendig ist. Um der Beschreibung folgen zu können, sollte man jeden Level mit einer  
Gem kartographieren. Denkt also an einen genügenden Vorrat dieser nützlichen Gegenstände! In einigen  
Dungeon Räumen muss man einen seiner Charaktere auf Schaltflächen stellen, um z.B. Geheimgänge zu  
öffnen. Die Lage dieser Schaltflächen werde ich in Koordinatenform angeben. Die linke obere Ecke des  
Grafik Windows hat dabei die Koordinaten 1/1, die rechte obere Ecke hat 11/1, die linke untere 1/11 und die  
rechte untere 11/11. Die Koordinaten werden Kästchenweise gezählt

## Der blaue Stein

- a.) Der Blue Stone of Honesty. der blaue Stein liegt im VI. Level des Dungeon Deceit welcher sich wiederum  
bei LAT: E'J" LONG: P'A" in den Bloody isles befindet. man benötigt ein Schiff, um ihn zu erreichen.

### Der Weg:

- I.) Im ersten Level gibt es nur eine Leiter nach unten, die Ihr auch benutzen solltet. Die beiden Brunnen  
haben übrigens No Effect.
- II.) Im zweiten Level gibt es ebenfalls nur eine tiefer führende Leiter, die man nach einigen Kämpfen in den  
drei südlichen Räumen auch problemlos erreicht.
- III.) der dritte Level biete schon mehr. Als erstes findet man hier zwei Kugeln, die bei dem Charakter, der sie  
berührt, eine Steigerung der Intelligence von jeweils 5 Punkten bewirken. Aber Achtung! Bei berühren  
der Kugeln verliert der Charakter jeweils 200 HP! Dann gibt es im Süden des Levels zwei Leitern, die  
nach unten führen. Nehmt ruhig erstmal die linke davon. Ihr landet dann in einem Sektor, in dem es etli-  
che Schatzkisten einzusacken gibt. Geht dann die Leiter wieder hoch und nehmt die rechte Leiter zu Le-  
vel...
- IV.) Hier könnt Ihr entweder sofort tiefer gehen oder im südlichen Raum erst noch elf Schatzkisten einsam-  
eln wozu Ihr aber einige Dispell benötigt, da diverse Energy- und Poison Fields Euch im Wege stehen.
- V.) Rechts von Euch liegt wieder ein Stein (Intelligence +5, HP -200). Geht dann nach Westen durch die  
Mauer. bevor Ihr nun nach Norden zur Leiter geht, solltet Ihr Euch die Schatzkisten im Süden zur Brust  
nehmen. ... Der Brunnen, an dem Ihr vorbeikommt, bringt die Hit-Points übrigens auf Maximum!
- VI.) Nun wird's ein bisschen komplizierter: Ihr steht im Moment im Südwesten des Levels. Kämpft Euch  
durch den Raum zur anderen Leiter durch und benutzt diese. Ihr befindet Euch nun in einem kleinen Sek-  
tor des V. Levels. Kämpft Euch Richtung Osten zur anderen Leiter durch und geht wieder runter. Schrög  
rechts oben vor Euch ist wieder eine Kugel (Intelligence +5, HP - 200). Von den beiden Leitern müsst Ihr  
die rechte nehmen.
- VII.) Im Südwesten dieses Levels (hinter den Traps und Energy-Field) ist der Altar mit dem Blue Stone of  
Honesty. Die beiden Leitern nach unten sind absolut gleichwertig und führen in Level...
- VIII.) Der Raum ganz im Norden ist der Altar Room of Truth. Falls Ihr im Raum im Osten nicht weiterkommt:  
Einer der Spielfiguren muss ein bestimmtes Feld in der Spalte auf der linken (oder rechten) Seite betreten.  
dadurch entstehen Brücken, die Euch weiterbringen.

## Der gelbe Stein

- b.) Der Yellow Stone of Compassion, liegt im V. Level des Dungeon Despire. Den Dungeon findet Ihr bei  
LAT: E'D" LONG: F'L" in Serpent's Spine.

### **Der Weg:**

- I.) Der rechte Brunnen ist vergiftet, der linke bringt Hitpoint-Maximum. geht dann die Leiter hinab.
- II.) Lasst Euch nicht verwirren! Es gibt nur eine Leiter nach oben und nur eine nach unten. Der Level geht im Norden und Süden in sich selbst über. Das werdet Ihr im folgenden noch häufiger erleben.
- III.) Hier habt Ihr drei Leitern zur Auswahl. Wenn Ihr daran interessiert seid, so schnell wie möglich an den Stein heranzukommen, müsst Ihr die südliche nehmen. Doch auch die anderen beiden Leitern sind interessant: Beide führen (fast) schnurstracks runter zum VIII. Level, wo drei Kugeln (Dexterity +5, HP -200) und der Altar Room of Love auf Euch warten. Alle folgenden Schilderungen beziehen sich auf die südliche Leiter.
- IV.) Die beiden Brunnen in Nordwesten könnt Ihr ignorieren (No Effect). Geht nach Süden in den Raum und bekämpft die Gremlins. Stellt danach einen der Charaktere auf das Feld 9/5, und es öffnet sich ein Gang nach Osten. Ihr könnt Euch dann erst noch die Kugeln abholen (Dexterity +5, HP -20), bevor Ihr zur Leiter im Südosten geht. Klettert ruhig erst nach oben und sammelt die vier Schatzkisten ein, bevor Ihr zum V. Level heruntergeht.
- V.) Auch dieser Level sieht zunächst etwas verwirrend aus. In Wirklichkeit ist er aber nur 8x8 Köstchen groß und geht in sich selbst über. geht zunächst runter zu Level VI. Hier findet Ihr einige Schatzkisten und eine Brunnen der Euch Hit-Maximum gibt. Kehrt dann wieder zum V. Level zurück. Geht nun nach Norden durch die Mauer, und dann seitlich in die drei nebeneinander liegenden Räume. Im mittleren Raum (mit den 5 Serpents) müsst Ihr wie folgt einen Ausgang nach Norden schaffen. Einen der Charaktere nach 9/4 stellen, was das Feld 4/9 frei macht. Einen Charakter hierhin zustellen, öffnet den Durchgang nach Norden. Hier findet Ihr den Altar mit den Yellow Stone of Compassion.

## **Der rote Stein**

- c.) Der Red Stone of Valor. Ihn findet Ihr im VII. Level in Destard, bei LAT: K'J" LONG: ET", im Gebirge westlich der Fens of the Dead.

### **Der Weg:**

- I.) Auch dieser Level geht in sich selbst über; seine wirkliche Größe beträgt 8x9 Felder. benutzt gleich die Leiter zwei Felder südöstlich von Euch.
- II.) Die beiden Brunnen vergesst am besten sofort; der im Südwesten hat keinen Effekt, der im Nordosten kostet Euch 100 Hit-Points. Nehmt gleich die leite im Nordwesten.
- III.) Bevor Ihr hier die Leiter im Osten benutzt, könntet Ihr noch zwei Schatzkisten und zwei Kugeln einsammeln (Strength +5, HP -200).
- IV.) Hier wird natürlich erstmal kräftig abkassiert, bevor es eine Etage tiefer geht.
- V.) Den Raum in der Mitte des Levels lasst Ihr am besten links liegen. Nehmt erst die westliche Leiter, hier findet Ihr wieder zwei Kugeln (Strength +5, HP -200). geht dann zurück zum V. Level und benutzt dann die nördliche Leiter.
- VI.) In den beiden Räumen im Norden und Süden findet Ihr einige Chests, müsst dafür aber kämpfen. Die westliche Leiter führt Euch in jenen Sektor des VII. Levels, in dem der Altar mit dem red Stone of Valor steht. die andere Leiter führt - über den VII. Level - in die VIII. Etage, wo Ihr den Altar Room of Courage (im Südosten) findet. Die zweite Leiter, die es hier (in Level VIII) gibt, führt direkt hoch in einen Sektor von Level I., in dem es vier Dungeon-Räume mit sehr vielen Chests (insgesamt 69!), aber auch recht gefährliche Monster (Zorns, Reapers) gibt. Wenn Ihr gut bewaffnet seid, lohnt sich der Ausflug allemal.

## **Der grüne Stein**

- d.) Der Green Stone of Justice. Er liegt im VIII. Level des Dungeon Wrong, welcher sich wiederum an der Position LAT: B'E" LONG: H'O" in den Bergen westlich von Lost Hope Bay befindet.

### **Der Weg:**

- I.) Hier gibt es nur einige Leitern runter, also einfach benutzen!
- II.) Die beiden Brunnen bringen Hit-Maximum! Nehmt die Leiter, die nördlich von Euch ist.



- III.) Holt Euch die Kugeln im Südosten (Dexterity +5, Intelligence +5, HP -400). nehmt dann die Leiter im Osten, sammelt die Schatzkisten ein, kehrt in den III. Level zurück und benutzt dann die Leiter im Norden.
- IV.) geht zur tiefer führenden Leiter in der Mitte, am besten direkt von Norden nach Süden.
- V.) Auch dies ist ein Level, der in sich selbst übergeht. Es gibt nur eine Leiter nach unten, die Ihr wie folgt erreicht: 4x advance, turn left, 4x advance.
- VI.) Die Leiter im Südosten bringt Euch wieder zu einigen Schatzkisten, in den beiden mittleren Gängen liegt jeweils eine Kugel (Dexterity +5, Intelligence +5, HP -400), die wichtigste ist aber die Leiter im Südwesten. Im Dungeon Raum vor dieser Leiter könnt Ihr Euch etwas mehr Platz verschaffen, indem Ihr einen der Charaktere auf das Feld 9/6 stellt.
- VII.) Der Brunnen im Nordosten tut nichts zur Sache, die Kugel bringt wieder Dexterity +5, Intelligence +5 und HP -40. Die Leiter ungefähr in der Mitte des Levels führt zum Altar Room of Truth. Um die Leiter im Südosten zu erreichen, müsst Ihr wieder ein wenig tricksen. Im Dungeon Raum davor stellt Ihr einen der Charaktere auf das Feld 9/9, und ein Gang nach Osten erscheint.
- VIII.) In dem Dungeon Raum im Nordwesten muss eine der Spielfiguren das Feld 3/3 betreten, um einen Gang nach Westen zu öffnen. Hier ist der Altar mit dem Green Stone of Justice. Im Südosten dieses Levels ist noch der Altar Room of Truth

## Der orange Stein

- c.) Der Orange Stone of Scarifice liegt im VII. Level von Covetous. Dieser Dungeon befindet sich an der Position LAT: B'L" LING: J'M", südwestlich der Stadt Minoc, und ist mit einem Schiff zu erreichen.

### Der Weg:

- I.) Die beiden Brunnen in diesem Level solltet Ihr wieder mit Missachtung strafen (sie sollen Euch nur um Eure sauer erkämpften Hit-Points bringen!). geht sofort in Richtung der tiefer führenden Leiter. In dem Raum davor ist wieder tricksen angesagt:  
  
Einen der Charakter nach 9/8 stellen, und schon ist der Weg nach Osten frei!
- II.) Hier gibt's ausnahmsweise keine Probleme - einfach die Leiter am Ende der "Schnecke" benutzen.
- III.) der erste Raum bereitet - abgesehen von ein paar Orks und Trollen - noch keine Schwierigkeiten, aber im zweiten müsst Ihr Euch entscheiden: Entweder stellt Ihr einen der Charaktere auf das Feld 10/10 und benutzt den Gang nach Norden, oder Ihr geht zunächst nach Westen in einen dritten Raum. Hier stellt Ihr eine Figur auf 10/2 und geht dann nach Westen. Ihr findet hier eine Kugel die Euch Strength +5, Dexterity +5 und HP -400 bringt. Anschließend geht Ihr zurück zum zweiten Raum und benutzt die bereits erwähnte Geheimtür nach Norden. Nach ein paar weiteren Kämpfen habt Ihr dann die Wahl zwischen zwei Leitern. Im Prinzip führen beide zum Ziel, ich werde mich jedoch im folgenden auf die Leiter im Süden beziehen.
- IV.) Betretet von Westen her den Raum, der sich links von der nach unten führenden Leiter befindet. Ihr müsst nun das Feld 4/2 betreten, und es öffnet sich ein Gang nach Osten.
- V.) ... und gleich noch einen tiefer!
- VI.) Der Level geht selbstverständlich wieder in sich selbst über. Sammelt zuerst die drei Kugeln ein (je Strength +5, Dexterity +5, HP -400), bevor Ihr Euch um die Leitern kümmert. Die beiden nach oben führenden Leitern nordöstlich und südwestlich des Startpunktes geben Euch wieder die Möglichkeit, die Reisekasse aufzufüllen. Falls Ihr ohne weitere Kämpfe an den begehrten Stein gelangen wollt, nehmt die nach unten führenden Leiter nordöstlich Eures Startpunktes.
- VII.) Wendet Euch nach Westen, folgt dem Gang so weit wie möglich und dreht Euch dann in Richtung Norden. In der Mitte des nun vor Euch liegenden Ganges sind zwei durchlässige Mauerstöcke. Das rechte führt zum Altar mit dem Orange Stone of Sarifice, das linke führt Euch zu einer Leiter, die Euch in den interessantesten Teil des VIII. Levels bringt. Die anderen beiden nach unten führenden Leitern enden in leeren Gängen des VIII. Levels.
- VIII.) Im Norden ist der Altar Room of Love, im Süden der Altar Room of Courage.

## Der lilafarbene Stein

- f.) Der Purple Stone of Honor. Ihn findet Ihr im II. Level von Shame. Dieser Dungeon ist bei LAT: G'G" LONG: D'K". Dazu müsst Ihr mit einem Schiff vom Nordwesten her einem kleinen Fluss in die Serpent's Spine folgen.

### Der Weg:

- I.) Bitte anschnallen und das Rauchen einstellen, denn diese Leiter führt Euch schnurstracks in Level...
- II.) Betretet den Raum und tötet die Monster. dann das Feld 10/10 betreten. Ein Grabstein bei 5/3 geht zu Seite. Die Lücke betrete Ihr, was einen Gang nach Osten öffnet. Diesen benutzen, und der dort zu findenden Leiter nach oben folgen. Anhalten solltet Ihr dann in Level...
- III.) Rechts von Euch ist ein Geheimgang (der Rest der Leiter führt in eine Sackgasse!). Im Nordosten des Levels findet Ihr zwei Kugeln (wie üblich Strength +5, Intelligence +5, HP -400), sowie zwei Brunnen, die Euch Hit Maximum verschaffen. Die Leiter im Südosten führt Euch in Richtung Purple Stone (I), die im Südwesten Richtung Altar Rooms (II).
- IV.) Hier ist wieder nichts besonderes los, Kämpft Euch einfach zur höher führenden Leiter durch.
- V.) Im Südosten ist ein langer Gang, an dessen Ende Ihr den Purple Stone of Honor findet. Ihr könnt mittels der zweiten Leiter, die Ihr hier findet, auch noch einen Blick in einen weiteren Sektor des Level I werfen...
- VI.) Der Brunnen führt mal wieder zum Verlust von Hit-Points. Falls Ihr an die Kugeln (Strength +5, Intelligence +5, HP -500) heranwollt, müsst Ihr wie folgt vorgehen:  
  
Im ersten Raum das Feld 10/3 betreten, was einen Gang nach Norden zum zweiten Raum öffnet. Hier eine Figur auf 8/6 stellen, was erneut einen Gang nach Norden freigibt. Nun ist der Weg zur Kugel frei.
- VII.) Welche der beiden Leitern Ihr runtergeht ist völlig Wurst.
- VIII.) Bevor Ihr tiefer geht, werdet Ihr sicherlich erst den Geheimgang in der Mitte des Nord/Süd Ganges benutzen, und die Schatzkisten einsammeln, oder?
- IX.) Hier könnt Ihr in dem Raum im Südosten noch mal ein paar Schatzkisten einsacken, oder aber auch sofort einen Level tiefer gehen.
- X.) Der Brunnen bringt Hit-Maximum die beiden Kugeln wieder jeweils Strength +5, Intelligence +5, HP -400. Im Nordosten ist der Altar Room of Corage, im Nordwesten der Altar Room of Truth. In dem ersten Raum müsst Ihr das Feld 6/7 betreten, um einen Gang nach Westen zu öffnen. Um nach Norden zu gelangen, müsst Ihr diesen Raum von Süden her betreten!

## Der weiße Stein

- g.) Der White Stone of Spirituality Ihn findet Ihr mitten in Serpent's Spine, an der Position LAT: F'A" LONG: E'A". Um an ihn heranzukommen, benötigt Ihr das in der Anleitung bereits kurz erwähnte Lighter-Than-Air-Device einen Ballon! Diesen wiederum bekommt man so:
- I.) Im östlichen Flügel des I. Level von Lord British Schloss findet man einen nach Norden führenden Geheimgang, durch den man in den nordöstlichen Turm des Gebäudes gelangt. Hier gibt es einen weiteren Geheimgang, der nach Norden (außerhalb des Schlosses) führt. Ihr stoßt dann auf eine verschlossene Tür, welche Ihr mittels eines Schlüssels öffnen müsst. Dahinter befindet sich der Eingang des Dungeon Hythloth.
  - II.) Nachdem Ihr ihn betreten habt, werdet Ihr feststellen, dass es keine Leiter nach oben gibt, d.h. Ihr könnt den Dungeon auf normalen Wege nicht wieder verlassen. Zum Glück existiert da aber noch der Exit Spell, der bei dieser Gelegenheit angewandt werden muss. Wenn Ihr Hythloth auf diesem Wege verlasst, landet Ihr auf einem kleinen Plateau in Serpent's Spine, und dort steht auch der Ballon. Der Ballon wird folgendermaßen gesteuert:
  - III.) Mit (B)oard besteigt man ihn, mit (K)limb erhebt man in die Lüfte, mit (D)escend landet man (nur auf Gras möglich), und mit (E)xit verlässt man ihn. Der Ballon fliegt grundsätzlich mit dem Wind, um ihn zu steuern, muss man mit Wind Change Spells arbeiten. Mit ein bisschen Übung sollte es Euch aber schnell gelingen, den Ballon dorthin zu steuern, wo der White Stone of Spirituality wartet!

## **Endlich: Der schwarze und letzte Stein!**

- h.) Der Blach Stone of Humility: Er ist am einfachsten von allen Steinen zu finden: Searchet an der Stelle, an der das Mondtor 1/1 erscheint, und zwar in dem Moment, wenn beide Monde die Position 1 erreichen (wenn das Tor also gerade erscheinen müsste!)

Herzlichen Glückwunsch Ihr habt alle Vorbereitungen abgeschlossen und seid bereit für das große Finale...

## **The Great Stygian Abyss**

### **Das große Finale:**

Den Weg zur Insel kennt man ja bereits (dort befindet sich auch der Shrine of Humility). Fahrt einfach zunächst Richtung Shrine, und umfährt die Insel dann links herum. Auf der westlichen Seite findet Ihr eine Einfahrt, die Euch in eine große Bucht inmitten der Insel führt. Bevor Ihr diese Einfahrt benutzt müsst Ihr das Magic Wheel usen!

Nach einigen Kämpfen gegen Piraten legt Ihr im Osten der Bucht an, folgt den Sümpfen weiter nach Osten, und wendet Euch dann nach Süden. Ihr seht jetzt ein netzähnliches Gebilde aus Feuer, mit einem orangefarbenen Lavafeld in der Mitte. Dieses Feld ist der Eingang zum Great Stygian Abyss.

Überprüft nochmal den Zustand der Gefährten und ihre Ausrüstung und betretet dann das Lavafeld. Da jedes Zögern nun Hit-Point Verlust für Eure Schützlinge bedeutet, solltet Ihr die nächsten Schritte schnell hinter Euch bringen:

- 1.) Used die Bell of Courage!
- 2.) Used das Book of truth!
- 3.) Used die Candle of Love!
- 4.) Used den Skull of Mondain!
- 5.) Entert jetzt den Great Stygian Abyss!

Nun heißt es erstmal durchatmen, die flatternden Nerven beruhigen und die Verwundeten heilen (Sch...-Lava!). Es ist übrigens einen Versuch wert, in diesem ersten gang des Abyss zu campen. Sehr oft klappt dies ungestört, und die Charaktere erholen sich meist recht gut danach.

Worum es im Abyss geht? Eigentlich ganz einfach: In jedem Level des Abyss gibt es einen Altar. An diesem Altar müsst Ihr jeweils einen der acht Steine benutzen. Habt Ihr den richtigen Stein benutzt, verwandelt sich der Altar in eine Leiter, die Euch eine Etage tiefer führt. Am Ende des achten Levels wartet dann die Chamber of the Codex of Ultimate Wisdom auf Euch!

Achtung! Folgende Dinge müsst Ihr im Abyss auf jeden Fall vermeiden, sonst könnt Ihr das Spiel nicht lösen:

- 1.) Den Verlust eines der Weggeführten (Resurrect Spells vorbereiten!)
- 2.) Den Verlust einer der Erleuchtungen. Sollte Euch das passieren: Pech gehabt! Raus aus dem Abyss, Erleuchtung wieder verdienen und neu versuchen!

### **Die einzelnen Level:**

- I. Der erste Level ist relativ trivial. Es gibt keine geheimen Ausgänge oder schwierige Monster, lediglich ein paar Lizards, Hydras und Devils betteln um Schläge, die Ihr ihnen großzügig gewähren solltet. tremor- und Dispell Spells können hier äußerst nützlich sein. In der großen Halle am Ende des Levels solltet Ihr die Brunnen nicht weiter beachten und Euch statt dessen sofort dem Altar im Zentrum zuwenden.

Gebt ein: Use: Stone. Beantwortet die Frage mit Honesty. gebt als Farbe Blue ein. betretet den zweiten Level!

- II.) Auch diese Räume sind relativ einfach. Eine empfehlenswerte Route sieht so aus: geht durch die Räume A, B, C, D und dann nach Süden raus. Geht durch einen der Geheimgänge zu einem der beiden Altäre. gebt ein: Use: Stone beantwortet die Frage mit Compassion. Gebt als Farbe Yello ein. betretet den dritten Level!

- III.) Es ist fast unglaublich, aber der dritte Level kann durchquert werden, ohne dass Ihr kämpfen müsst! Für welche der vier Raumkombinationen Ihr Euch entscheidet, ist übrigens egal, in allen vieren findet Ihr dasselbe.

Die Koordinaten beziehen sich auf die Räume im Süden.

Raum A: Bei Betreten des Feldes 6/6 erscheinen acht Devils, die Euch aber nicht angreifen. geht einfach weiter

Raum B: Hier ist Vorsicht geboten: vermeidet das Betreten des Feldes 6/6, sonst befreit Ihr die Devils! Es sind insgesamt 16! Wenn Ihr aufpasst, kommt Ihr ohne Kampf in den dritten Altarraum! Gebt ein: Use: Stone. Beantwortet die Frage mit Valor. gebt als Farbe Red ein. Betretet den vierten Level!

- IV.) Dreht Euch Richtung Osten und geht wie folgt vor: 6x advance, turn left, 2x advance, turn right, 4x advance. das Energiefeld könnt Ihr nicht wegzaubern! Marschier Mutig durch und Kämpft Euch durch die Räume A und B zum Altarraum (die Räume H und G bieten wesentlich schwierigere Gegner!). gebt ein: Use: Stine. beantwortet die Frage mit Justice. gebt als Farbe Green ein. betretet den fünften Level!

- V.) Die vier Brunnen vergesst wieder und geht lieber gleich zu den fünf Räumen in der Mitte. betretet Raum A von Westen her. benutzt Tremor Spells, solange die Negate Wirkung der Zorns noch nicht eingesetzt hat, um schon mal etwas unter dem Viehzeug aufzuräumen. Betretet, nachdem Ihr das im Weg stehende Energie Feld weggezaubert habt, das Feld 9/3 und geht dann nach Süden zu Raum B, dem wohl schwersten Raum im gesamten Abyss (9 Reaper!). Die Benutzung von Tremor Spells ist wieder mal Pflicht, und nach harten Kampf sollte es Euch auch gelingen, die Brut in die ewigen Jagdgründe zu schicken. betretet dann das Feld 9/10, und geht nach Süden zu Raum C. Die acht Drachen sollten Euch zum Frühstück gerade recht kommen, bevor Ihr mit Hilfe des Feldes 6/7 (das orangefarbige Lavafeld ungefähr in der Mitte!) den Zugang nach Osten öffnet. Anschließend geht geradeaus zum fünften Altar. gebt ein: Use: Stone. beantwortet die Frage mit Sacrifice. gebt als Farbe Orange ein. Betretet den sechsten Level.

- VI.) Betretet Raum A von Westen her durch die Mauer. geht nach Süden in Raum B, nach Westen in Raum C. Kämpft gegen die Monster. Dann: nach Süden in Raum D, kämpfen, nach Osten in Raum E, kämpfen, nach oben in Raum F, kämpfen, 9/2 öffnet den gang nach Süden, nach Süden in Raum G, kämpfen, 10/3 macht 10/4 wieder betretbar, dieses lässt Brücken erscheinen, nach Süden in Raum H, 8/6 macht Brücken, kämpfen, nach Osten in Raum I, kämpfen, nach Süden raus! Der Altar ist nun links von Euch. Gebt ein: Use: Stone. beantwortet die Frage mit Honor. gebt als Farbe Purple ein. Betretet den siebenten Level!

- VII.) Betretet Raum A vom Osten her, tötet die Headless, lasst am besten die Schatzkisten in Ruhe und geht nach Norden raus. Raum B könnt Ihr, wenn Ihr möchtet, wieder ohne Kampf durchqueren. Als echter Avatar möchtet Ihr aber lieber die miese Brut vernichten, oder? Also: 5/5 befreit Hydra im Nordwesten, 7/5 befreit Hydra im Nordosten, 7/7 befreit Hydra im Südosten, und 5/7 befreit die Hydra im Südwesten. In Raum C betretet Ihr zunächst das Feld 9/9, tötet dann die Monster, und öffnet dann mit Hilfe von 5/5 Gänge nach Norden und Westen. benutzt am besten wieder den nach Norden. In Raum D geht durch die Felder 11/9 und 11/19 zu 10/10, was einen Gang nach Norden öffnet. Monster töten und Gang benutzen ist schon selbstverständlich. gebt ein: Use: Stone, Beantwortet die Frage mit Spirituality. gebt als Farbe White ein. Betretet den letzten Level"

- VIII.) Achtung! Der hier beschriebene Weg durch den VIII. Level ist der einfachste. Ihr könnt auch einen anderen versuchen, müsst aber mit erheblichen Schwierigkeiten rechnen! Do not stay from the path! geht von Westen her nach Raum A. nachdem Ihr die Monster getötet habt, geht nach Osten nach Raum B. Auch hier wieder kämpfen angesagt! 9(3 macht 3/9 betretbar, was einen Weg nach Norden freigibt. Benutzen, und den langen Gang zu Raum C folgen (Überraschung!). Kämpfen, nach Süden zu Raum D. Tötet hier zunächst die Drachen. Dann 10/10 betreten, was 6/8 durchlässig macht. Balron töten und 6/7 betreten, was 6/5 durchlässig macht. Dieses betreten, und es erscheint ein Gang nach Süden, den Ihr benutzt. Ihr steht nun vor dem letzten Altar!

Gebt ein: Use: Stone. beantwortet die Frage mit Humility. gebt als Farbe Black ein. das Programm benutzt nun automatisch den Key of three Parts. Dann werdet ihr nach dem Passwort gefragt. Gebt Veramacor ein. Beantwortet die Fragen nacheinander mit: Honeytry, Compassion, Valor, Justice, Sacrifice, Spirituality, Humility, Truth, Love and Courage.

Gratulation, es ist vollbracht!

Detlef Köhlers / Pete / Uli

## Die Tabellen

**Tabelle 1**

<b>Tugenden</b>	<b>Charakterklassen</b>
Honesty	Mage
Compassion	Bard
Valor	Fighter
Justice	Druid
Scarifice	Tinker
Honor	Paladin
Spirituality	Ranger
Humility	Shepherd

**Tabelle 2**

### MAGIC SPELLS / REAGENTS + BENÖTIGTE MAGIC POINT

<b>Taste</b>	<b>Spell</b>	<b>Magic Point</b>	<b>Reagents</b>
a	Awaken	5	Ginseng & Garlic
b	Blink	15	Spider Silk & Blood Moos
c	Cure	5	Garlic & Ginseng
d	Dispell	20	Black Pearl, Sulphurous Ash & Garlic
e	Energie Field	10	Black Pearl, Sulphurous Ash & Spider Silk
f	Fireball	15	Black Pearl & Sulphurous Ash
g	Gate Travel	40	Sulphurous Ash, Black Pearl & Mandrake Root
h	Heal	10	Ginseng & Spider Silk
i	Iceball	20	Black Pearl & Mandrake Root
j	Jinx	30	Black Pearl, Nightshade & Mandrake Root
k	Kill	25	Nightshade & Black Pearl
l	Light	5	Sulphurous Ash
m	Magic Missile	5	Sulphurous Ash & Black Pearl
n	Negate	20	Garlic, Mandrake Root & Sulphurous Ash
o	Open	5	Sulphurous Ash & Blood Moos
p	Protection	15	Sulphurous Ash, Ginseng & Garlic
q	Quickness	20	Sulphurous Ash, Ginseng & Blood Moos
r	Resurrect	45	Sulphurous Ash, Dinseng, Garlic, Spider Silk, Blood Moos & Mandrake Root
s	Sleep	15	Spider Silk & Ginseng
t	Tremor	30	Sulphurous Ash, Blood Moos & Mandrake Root
u	Undead	15	-
v	View	15	Nightshade & Mandrake Root
w	Wind Change	10	Sulphurous Ash & Blood Moos
x	Exit	15	Blood Moos, Spider Silk & Sulphurous Ash
<	Up	10	Blood Moos & Spider Silk
z	Down	5	Blood Moos & Spider Silk

**Tabelle 3**

### Bestmöglich Ausrüstung der Charaktere

<b>Charakter</b>	<b>Waffe</b>	<b>Preis</b>	<b>Rüstung</b>
Paladin	Magic Bow	2000gp	Mystics
Fighter	Crossbow (Mystics)	600gp	Mystics
Bard	Magic Wand	5000gp	Mystics
Ranger	Magic Bow	2000gp	Mystics
Druid	Magic Wand	5000gp	Mystics
Tinker	Magic Bow	2000gp	Mystics
Mage	Magic Wand	5000gp	Mystics
Shepherd	Sling (Mystics)	25gp	Mystics

**Tabelle 4**

<b>Tugend</b>	<b>Mantra</b>	<b>Rune</b>
Honeytry	"AHM"	In Moonglow, unter einer Schatzkiste in der Nähe der Zauberin Mariah.
Compassion	"MU"	In Britain, am Ende des Ganges im Inn.
Valor	"RA"	Im südwestlichen Tower von Jhelom. Dazu muss im hintersten Zimmer vom Inn ein Geheimgang gefunden werden. Man benötigt einen Schlüssel und drei Dispells. Es empfiehlt sich, den gefangenen zu befreien (Compassion!). Man braucht dann allerdings sieben Dispells.
Justice	"BEH"	In einer Zelle des Gefängnisses von Yew. geht zum Richter, beantwortet die Frage mit "No" und sieht Euch die Zelle mit Felon aus.
Sacrifice	"CAH"	Im Feuer der Schmiede von Minox.
Honor	"SUMM"	In der Südwestlichen Ecke von Trinsic.
Spirituality	"OM"	In der Schatzkammer von Lord British Schloss.
Humility	"LUM"	Im Gebirge südlich von Paws.

**Tabelle 5****The Fellowship of the Avatar**

<b>Name</b>	<b>Beruf</b>	<b>Stadt</b>	<b>Näheres</b>
Mariah	Mage	Moonglow	Nordöstlich der Brücke am Eingang. Unter ihr ist eine Schatzkarte (Rune of Honeytry).
Iolo	Bard	Britain	Südöstlich hinter einer Brücke am Lagerfeuer. Hat eine Kiste in der Hand.
Geoffrey	Fighter	Jhelom	Im ersten Zimmer im Inn. Zum Betreten braucht man nur einen Schlüssel.
Jaana	Druid	Yew	Auf einer Lichtung, die sich im tiefen Wald westlich des Gefängnisses befindet.
Julia	Tinker	Minoc	Im Poor House.
Dupre	Paladin	Trinsic	In der Traverne
Shamino	Ranger	Skara Brae	Die erste Person, die Euch am Eingang begegnet.
Katrina	Shepherd	Magincia	Südöstlich außerhalb der Mauern der Ruine.

Der eigene Charakter kann keinen Charakter seiner eigenen Berufsgruppe "joinen"

**Tabelle 6**

	Deceit				Despise
	Altar				Altar
Wrong	Room of	Shame	Und hier ein paar Verkehrsanbindungen	Covetous	Room of Wrong
	Truth				Love
	Hythloth				Hythloth

**Tabelle 7****Einkaufsführer**

<b>Stadt</b>	<b>Sulphur. Ash</b>	<b>Ginseng</b>	<b>Garlic</b>	<b>Spider Silk</b>	<b>Blood Moos</b>	<b>Black Pearl</b>
Buccaneers Den	6gp	7gp	9gp	9gp	9gp	1gp
Skara Brae	2gp	4gp	9gp	6gp	4gp	8gp
Paws (Armoury)	3gp	4gp	2gp	9gp	6gp	7gp
Moonglow	2gp	5gp	6gp	3gp	ggp	9gp

**Tabelle 8****Rations**

<b>Stadt</b>	<b>Preis</b>
Skara Brae	20gp
Moonglow	25gp
Paws	30gp
Yew	35gp
Britain	40gp

**Tabelle 9****Preise in der Gilde**

<b>Ware</b>	<b>Preis</b>
A - Torches	50gp für 5
B - Gems	60gp für 5
C - Keys	60gp für 6
D - Sextants	900gp für 1

**Ultima IV Lösung Ende**