

HINT BOOK

Heiko Preußer

SYBEX

ULTIMA VI



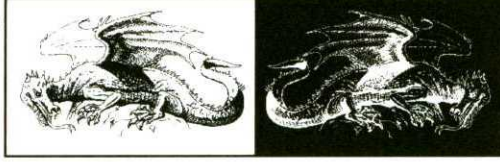
SYBEX

Ultima VI

Hintbook zum Spiel

Heiko Preußer

Ultima VI



Hintbook zum Spiel

SYBEX
Computerbücher & Software

DÜSSELDORF • SAN FRANCISCO • PARIS • SOEST (NL)

Fast alle Software- und Hardware-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o. ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Satz: SYBEX-Verlag GmbH

Belichtung: Softype Computersatz-Service GmbH, Düsseldorf

Farbproduktionen: Lettern Partners, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Lippert, Wilkens & Partner, Düsseldorf

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Boss-Druck, Kleve

ISBN 3-88745-995-4

1. Auflage 1991

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1991 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Die Chronik Britannias	7
Die Lösung	11
Das Mantra	19
Die Runen	21
Die Schatzkarte	25
Die Mondsteine	29
Der Cheat-Modus	31
Die Schreine	37
Die Dungeons	39
Die Magie in Ultima VI	43
Die Party	49
Tips & Tricks	51
Tabellen & Preislisten	53
Die Karten	63

Die Chronik Britannias



Vor langer Zeit entdeckte Lord British das Geheimnis der Mondtore, die ihn aus seiner ursprünglichen Heimat nach Sosaria brachten. Doch wer durch die Tore reist, ist, obwohl er sich in einer anderen Welt aufhält, kein Teil von ihr und ist deshalb immun gegen die Einflüsse der Zeit. So verblieb Lord British zwar sterblich, alterte jedoch nicht mehr.

Bei seiner Ankunft herrschten auf Sosaria feudalistische Strukturen. Das Land war aufgeteilt in Stadtstaaten. Schon bald hatte ihm sein Wissen den Titel des Herrschers über den Stadtstaat Britain eingebracht, und schließlich wurde er zu Lord British, Herrscher von Britannia. Unter seiner weisen Führung mehrte sich der Reichtum des Landes, doch nicht ohne von den Kräften des Bösen bedroht zu werden.

Die drei Zeitalter der Dunkelheit:

Dreimal suchten in alten Zeiten die Kreaturen des Bösen Sosaria heim. Dreimal folgten Sie dem Ruf Lord British nach einem Helden. Dreimal wurde das Böse besiegt.

Die Geschichte von Ultima I:

Die Macht des Bösen erschien zunächst in Gestalt des finsternen Zauberers Mondain, der seinen eigenen Vater tötete, um Unsterblichkeit zu erlangen und seine finsternen Kräfte zu stärken. Im Kampf gegen Mondain folgten Sie zum erstenmal Lord British Ruf, um seinen finsternen Plänen ein Ende zu setzen.

Die Geschichte von Ultima II:

Doch der Frieden währte nur kurz, denn Mondain hatte eine Schülerin hinterlassen, die böse Zauberin Minax. Tausende finsterner Kreaturen gehorchten ihr und brachten Unheil unter die Bewohner Sosarias. Erneut durchschritten Sie das Mondtor und folgten Lord Britishs Ruf, und schließlich ereilte Minax das Schicksal aus Ihrer Hand.

Die Geschichte von Ultima III:

Mondain und Minax waren tot, doch sie hatten einen Nachkommen hinterlassen, weder Mensch noch Maschine, doch die Verkörperung des Bösen. Exodus erhob sich aus den Tiefen des Ozeans und begann seinen Rachefeldzug gegen Sosaria. Doch mit der Vernichtung des Exodus und Ihrem dritten Besuch auf Sosaria endete die Triade des Bösen, und ein Zeitalter des Friedens begann auf Sosaria.

Der Aufstieg des Avatars:

Das Ende der dunklen Zeitalter führte zur Bildung eines neuen Staates. Die Stadtstaaten Sosarias lösten sich auf und formten den Staat Britannia, regiert von Lord British. Lord British trieb das materielle und geistige Wachstum des Staates weiter voran. Zentren des Lernens, der Wissenschaft und der Kunst wurden errichtet. Während dieser Zeit wurden acht Städte auf den Resten der alten Stadtstaaten gebaut, jede dem Studium und der Pflege einer einzelnen Tugend geweiht. Doch alle kulturellen Änderungen brauchen jemanden, der allen anderen Menschen als ein Vorbild vorangeht. Als Sie diesmal dem Ruf Lord Britishs folgten, war es nicht, um gegen eine Bedrohung des Staates in den Kampf zu ziehen, sondern um den Menschen als Vorbild in den acht Tugenden zu

dienen. Sie wurden zum Avatar, der menschlichen Verkörperung der Tugenden, und fanden schließlich den „Codex of Ultimate Wisdom“.

Doch als dieser aus dem großen Stygian Abyss geborgen wurde, um mit seinem Wissen den Bewohnern Britannias zu dienen, änderte sich nicht nur die spirituelle Welt Sosarias: auch physikalische Änderungen suchten das Land heim. Eine neue Insel, die „Insel des Avatars“, erhob sich aus den Tiefen des Ozeans, und mit der Geburt des neuen Landes öffnete sich eine gewaltige Unterwelt unter Sosaria. Auf der neu entstandenen Insel jedoch wurde ein Tempel gebaut, der den Codex für immer bewahren sollte.

Die Bedrohung durch die Shadowlords:

Die Inbesitznahme des Codex löste ein kosmisches Ungleichgewicht aus, das zur Entstehung der drei Shadowlords führte. Sie waren die Verkörperung des Gegenteils der drei Prinzipien, die die acht Tugenden formten. Es gelang ihnen, Lord British in der Unterwelt gefangenzusetzen und die Führer Britannias dazu zu zwingen, ihre Landsleute zu unterdrücken. Der einstmals noble Blackthorn wurde zum menschlichen Agentn, der den Shadowlords half, ihre finsternen Pläne zu verwirklichen. Doch Sie, der Avatar, folgten Ihrem Instinkt, und es gelang Ihnen, Lord British zu befreien, der Blackthorn verbannte. Die Prinzipien von Wahrheit, Liebe und Mut setzten sich erneut gegen das Böse durch. Lord Britishs Rückkehr in die Oberwelt löste eine Reihe tektonischer Beben aus, die zum Zusammenbruch der Unterwelt führten und das Angesicht der Oberwelt veränderten.

Die Lösung



Nachdem Sie gegen die drei Gargoyles gekämpft haben, können Sie mit Lord British reden. Er informiert Sie über die momentane Situation. Reden Sie anschließend mit Geoffrey und Nystul, dann befragen Sie Lord British über den „Orb of the Moons“. Rüsten Sie sich im Schloß mit allem aus, was Sie brauchen, und machen Sie sich anschließend auf den Weg nach Cove. Den „Shrine of Compassion“ sollten Sie dabei nördlich umgehen, um nicht auf die Gargoyles zu stoßen. In Cove suchen Sie Gertan auf, der bei der Heilerin Sascha in Behandlung ist. Von ihm erfahren Sie, daß die Gargoyles die Schreine mit einem undurchdringlichen Kraftfeld umgeben haben, unter dem ein Mondstein auf dem Schrein festgehalten wird. Von Arhmaand, dem Bürgermeister von Cove, erhalten Sie einen Tip, wie Sie die Magie der Gargoyles brechen können. Sie müssen die Rune des Schreins benutzen und dabei das Mantra aufsagen. Nach Mantra und Rune sollen Sie Tholden, den Verwalter von Britain, fragen. In Britain gibt Tholden Ihnen den Rat, die Bürgermeister der Städte nach Mantra und Rune zu fragen, da sie ihnen anvertraut wurden.

Wie Sie die Runen und Mantren finden, erfahren Sie in einem eigenen Kapitel. Haben Sie alle Runen eingesammelt und kennen die dazugehörigen Mantren, können Sie damit die Schreine befreien.

Gehen Sie unsichtbar und ohne ihre Party zu dem Schrein, benutzen die dazugehörige Rune und sagen das Mantra auf. Das Kraftfeld erlischt dann, und Sie können den Mondstein an sich nehmen. Wenn die Magie der Gargoyles erst einmal gebrochen ist, verlassen die Invasoren wenig später den Schrein.

Wichtig ist, daß Sie sich dem Schrein unsichtbar nähern, denn einige der Schreine sind sehr gut bewacht, und die Wächter sind kaum zu besiegen. Unsichtbar machen Sie sich entweder mit dem Zauber, den Sie bei Xiao kaufen können, oder mit einem Unsichtbarkeitsring. Letzteren können Sie entweder einem anderen Zauberer stehlen, was sich aber nicht gehört, oder ihn sich ehrlich verdienen. Sie können z. B. den Streit zwischen Glen und dem Totengräber Mole schlichten. Glen erlaubt Ihnen dann, den Besitz eines toten Magiers an sich zu nehmen.

Sind die Schreine befreit, können Sie Ihre nächste Aufgabe in Angriff nehmen. Das Buch, das Iolo zu Beginn des Spiels findet, muß übersetzt werden. Nystul hat Ihnen bereits den Rat gegeben, Mariah im Lycaenum aufzusuchen. Tatsächlich kennt sie die Schrift, kann das Buch jedoch noch nicht übersetzen. Dazu benötigt sie die zweite Hälfte einer Schrifttafel, von der sie nur ein Bruchstück hat. Ein paar Zigeuner haben ihr die kleinere Hälfte gegeben und sind die einzige Spur.

Suchen Sie jetzt die Zigeunergruppe von Zoltan. Sie finden sie höchstwahrscheinlich in Britain oder Trinsic, ansonsten auf der Straße, die beide Städte verbindet. Von Zoltan erfahren Sie, daß sich die zweite Hälfte der Tafel im Besitz von Captain Hawkins befindet, einem Piraten, der sich wahrscheinlich auf Buccaneer's Den aufhält. Auf der Pirateninsel gibt es nur eine Person, die Ihnen nähere Informationen geben kann. Ihr Name ist Homer, und Sie finden ihn gewöhnlich an einem Einzeltisch im „Fallen Virgin“. Homer gibt Ihnen jedoch nur dann Informationen über die Tafel, wenn Sie Mitglied in der Diebesgilde sind. Dazu sollen Sie sich an Budo wenden. Budo ist nur durch eine Geheimtür in der Küche des „Fallen Virgin“ zu erreichen. Wenn Sie ihn auf die Gilde ansprechen, teilt er Ihnen mit, daß Sie nur Mitglied werden können, wenn Sie sich im Besitz eines speziellen Gürtels befinden. Diesen

sollen Sie einer Diebin abnehmen, die Sie in der Kanalisation von Britain finden.

Der Einstieg in die Kanalisation erfolgt durch die Türme von Lord Britishs Schloß. Die Diebin Phoenix wohnt in der dritten Ebene. Da sie jedoch nicht bereit ist, den Gürtel abzugeben, müssen Sie ihn mit dem „Pickpocket“-Spruch stehlen.

Zurück bei Budo, werden Sie in die Gilde aufgenommen und können jetzt mit Homer reden. Dieser erzählt Ihnen, daß sich die Tafel in Captain Hawkins Schatz befindet. Die Karte zu dem Schatz wurde in neun Stücke zerrissen und an die Besatzung verteilt. Homer weiß, wo das neunte Stück ist. Wenn Sie ihm die anderen acht bringen, hilft er Ihnen weiter.

Der Suche nach der Schatzkarte ist ein eigenes Kapitel gewidmet, Sie erfahren dort, wo sich die Teile befinden. Mit den acht Kartenstücken gehen Sie wieder zu Homer. Sie erhalten dann von ihm das fehlende Stück. Als Gegenleistung will er aber den Storm Cloak aus dem Schatz haben.

Der Eingang zur Schatzhöhle befindet sich auf der kleinen Insel nordöstlich von Serpent's Hold, direkt in einer Sandfläche neben einem einzelnstehenden Baum. In der vierten Ebene der Pirate's Cave steht ein verschlossenes Haus, dessen Eingang Sie freisprengen müssen. Darin finden Sie die Schrifftafel und den Storm Cloak. Außerdem sollten Sie den Magic Fan mitnehmen, er wird Ihnen später sehr nützlich sein. Bringen Sie jetzt den Storm Cloak zu Homer und gehen anschließend ins Lycaeum. Holen Sie sich die zweite Hälfte der Tafel, und gehen Sie damit zu Mariah. Sie kann jetzt das „Book of Prophecies“ übersetzen. Sie erfahren, daß das Buch vom Untergang der Rasse der Gargoyles berichtet. Drei Zeichen kündigen das Ende der Welt an. Diese Zeichen stehen im Zusammenhang mit einem bösen Wesen, das die Gargoyles den falschen Propheten nennen, den eine andere Rasse jedoch für

einen großen Führer hält. Das erste Zeichen ist der Diebstahl des größten Heiligtums der Gargoyles, des „Codex of Ultimate Wisdom“. Das zweite Zeichen ist der Zusammenbruch der Unterwelt, ausgelöst durch den falschen Propheten. Als drittes wird der falsche Prophet mit einer großen Anzahl Krieger zu den Gargoyles kommen und den Rest der Rasse vernichten. Nur die Opferung des Propheten kann das Ende verhindern. Die ersten beiden Zeichen sind bereits geschehen, sie waren der Inhalt von Ultima IV und V. Die versuchte Opferung konnten Sie im Vorspann erleben, denn der falsche Prophet ist natürlich der Avatar. Mariah rät Ihnen, den Gargoyle Sin'Vraal aufzusuchen, um von ihm mehr über seine Rasse zu erfahren. Sin'Vraal, der am Rand der Dry Lands lebt, verrät Ihnen, daß „opfern“ in der Sprache der Gargoyles verschiedene Bedeutungen hat. Um mehr zu erfahren, sollten Sie durch das Dungeon Hythloth in die Unterwelt gehen und dort einen Gelehrten aufsuchen. Der Eingang zum Dungeon Hythloth befindet sich auf der Insel des Avatars. In der vierten Ebene finden Sie den verschwundenen Captain John, der hier lebt und die Gargoyles studiert. Von ihm bekommen Sie eine Schriftrolle, aus der Sie die Sprache der Gargoyles lernen können. Außerdem erfahren Sie, daß Sie das Gargoylekind Beh Lem aufsuchen sollen, das am Übergang vom Hythloth zur Unterwelt auf Captain John wartet. Benutzen Sie nun die Schriftrolle, um die Gargoylesprache zu lernen.

Kommen Sie zur richtigen Zeit aus dem Dungeon, können Sie Beh Lem in die Party aufnehmen. Er verrät Ihnen, wie Sie zu seinem Vater, dem Gelehrten Valkadesh, kommen. Von Valkadesh erfahren Sie, daß „opfern“ in der Gargoylesprache drei Bedeutungen hat. Die „Opferung des falschen Propheten“ aus dem Buch der Prophezeiung kann auch bedeuten, daß der Prophet jemanden oder etwas opfert. Valkadesh rät Ihnen, Naxatilor, den Seher, danach zu fragen. Um mit ihm reden zu können, müssen

Sie sich jedoch zuerst Lord Draxinusom, dem König der Gargoyles, unterwerfen.

Draxinusom ist jedoch mißtrauisch, geben Sie deshalb als Grund für Ihr Handeln an, daß Sie mit Naxatilor reden wollen. Er gibt Ihnen dann das „Amulet of Submission“. Es ist unverzichtbar, dieses Amulett anzulegen, es ist für die Gargoyles ein Zeichen der Unterwerfung und der Ehre. Nur wenn sie dieses Amulett tragen, können Sie sich frei unter den Gargoyles bewegen.

Auch Naxatilor ist jetzt bereit mit Ihnen zu reden. Er selbst war es, der vor langer Zeit den Codex aus dem Vortex in das Reich der Gargoyles holte. Um die Prophezeiung zu umgehen, bleibt eigentlich nur die Möglichkeit, daß Sie „etwas“ opfern. Naxatilor ist der Meinung, es könne sich dabei nur um den Codex handeln. Die Zerstörung des Codex kann jedoch nicht gemeint sein. Vielmehr muß der Codex in den Vortex zurückgebracht werden. (Der Vortex ist ein Strudel in der Großen Leere, die Sosaria und die Gargoylewelt umgibt.)

Naxatilor empfiehlt Ihnen, aus der „Hall of Knowledge“ die Vortexlinse zu holen und das „Buch des Rituals“ zu lesen. In diesem Buch steht geschrieben, wie der Seher den Codex aus dem Vortex herabholte. Dieses Buch erwähnt auch den Vortex Cube, der jedoch verschwunden ist. Vom Aufseher der Halle erfahren Sie, daß der Cube von Menschen gestohlen wurde, die den Begriff „Stonegate“ erwähnten. Sie können sich denken, daß Sie den Vortex Cube für die Rückkehr des Codex in den Vortex benötigen. Naxatilor selbst ist nicht in der Lage, das Ritual rückgängig zu machen, glaubt aber, daß der Codex selbst die Antwort liefere. Sie sollen mit dem Krieger Bolesh beim Heiler der Gargoyles reden und vom Lensmaker die Vortexlinse reparieren lassen. Außerdem benötigen Sie eine zweite Linse, die den Bewohnern von Britannia ermöglichen soll, den Codex zu lesen, wenn er sich wieder im Vortex befindet. Den Codex kann man nur erreichen,

wenn man sich auf einer heiligen Mission befindet. Von Bolesh erfahren Sie, daß man nur vom „Shrine of Singularity“, dem heiligen Tempel der Gargoyles, auf eine solche Mission geschickt werden kann. Das Problem ist jedoch, daß man den Tempel nur fliegend erreichen kann. Ihre nächste Aufgabe besteht also darin, daß Sie ein Fluggerät finden müssen. Falls Sie die Bücher im Lycaenum gelesen haben, werden Sie sicherlich schon auf die Idee gekommen sein, einen Ballon zu bauen. Das Buch „The Lost Art of Ballooning“ erwähnt, daß vor vielen Jahren ein Ballon über Minoc gesehen wurde. Sie sollten also dort mit Ihrer Suche anfangen. Lady Lenora, die Bürgermeisterin, weiß von einem Bastler, der vor langer Zeit einen Ballon gebaut hat. Mittlerweile ist er jedoch verschwunden. Selganor, der Gildenmeister, kennt jedoch seinen Aufenthaltsort. Der Ballonkonstrukteur hat sich auf den Weg zu Suteks Burg gemacht, der ehemaligen Festung Blackthorns. Die Burg befindet sich westlich der Insel des Avatars. Den Eingang zur Burg müssen Sie sprengen, die Zugbrücke kann man mittels Telekinese herunterlassen. Sutek, der hier höchst bizarre Experimente mit Tieren betreibt, verrät Ihnen, daß die Leiche des Ballonfahrers irgendwo in seinen Katakomben liegt. Mit Hilfe der Karten sollten Sie ihn leicht finden können. Die Pläne für den Ballon hat er bei sich. Anschließend müssen Sie die benötigten Materialien zusammentragen.

1. Einen Korb kann Michelle in Minoc flechten. Zeigen Sie ihr dazu die Pläne.
2. Seile können Sie bei Mortude in Paws kaufen.
3. Einen Kessel können Sie aus den Sewers unter Lord Britishs Schloß holen.
4. Arbeth in Paws kann Spider Silk zu Fäden spinnen. Charlotte in New Magincia webt dann daraus Seidentücher, die Marissa in Paws zu einem Beutel zusammennäht.

Nachdem Sie sich alle Materialien besorgt haben, gehen Sie zu Ephemerides beim Lycaeum. Er kann aus einem Glasschwert eine zweite Linse herstellen. Ein Glasschwert finden Sie z.B. im Dungeon Destard oder in der Buccaneer's Cave. Als nächstes fahren Sie mit einem Schiff zur Festung Stonegate. Hier lebt eine friedliche Zyklopenfamilie, die ein Menschenkind adoptiert hat, das der männliche Zyklop am Strand gefunden hatt. Wenn Sie dem männlichen Zyklopen einen Fisch bringen, den Sie mit seiner Angel fangen können, erhalten Sie einen Schlüssel. Dieser Schlüssel öffnet im Keller von Stonegate die Tür zu dem Raum, in dem der Vortex Cube aufbewahrt wird. Mit dem Cube machen Sie sich auf den Weg zurück in die Unterwelt. Mit Hilfe der Ballonpläne setzen Sie nun den Ballon zusammen. Gesteuert wird er mit dem „Wind Change“-Zauber oder, noch eleganter, mit dem Magic Fan aus dem Piratenschatz. Starten Sie direkt nördlich des Wegweisers zum „Shrine of Singularity“, neben dem Altar der Gargoyles. So können Sie durch einen Paß zum Tempel fliegen. Dem Schrein teilen Sie nun mit, daß Sie den Codex suchen, und zwar für beide Rassen. Sie bekommen nun den Auftrag, erst die Schreine der drei Prinzipien aufzusuchen, um mehr über die Gargoyles zu lernen. In den Schreinen stehen die Statuen von Mondain, Minax und Exodus, Ihren Gegnern aus den ersten drei Ultima-Kapiteln, als Verkörperung der drei Prinzipien. Reden Sie mit den Statuen, und sprechen Sie ihnen das Mantra nach, um erleuchtet zu werden. Kehren Sie jetzt zum Shrine of Singularity zurück. Der Schrein dort fragt Sie nun nach dem „Mantra of Singularity“. Es wird gebildet durch die Zusammensetzung der Mantren der drei Prinzipien, also z.B. UsOrUn. Wenn Sie das Mantra aussprechen, werden Sie vom Tempel auf eine heilige Suche geschickt und können jetzt den Tempel des Codex betreten. Lesen Sie die Anweisungen des Codex und führen Sie sie durch. Sie benötigen dazu die beiden Linsen, den Vortex Cube und

die acht Mondsteine. Haben Sie alles richtiggemacht, ist das Spiel gelöst, und Sie können sich in Ruhe die Schlußsequenz anschauen.

Das Mantra



Das Mantra ist eine Art magisches Wort, das der Meditation dient. Es gibt ein Mantra für jede Tugend. In Ultima ist das Mantra der Schlüssel zum Stufenanstieg. Bei der Meditation vor einem der heiligen Schreine muß man es aussprechen, um erleuchtet zu werden. Hat man genug Experience Points gesammelt, wird man ein Level angehoben. Die Mantren dienen aber auch dazu, die Magie der Gargoyles zu brechen, die zu Spielbeginn auf den Schreinen liegt. Alte Ultima-Spieler können die Mantren aus Ultima IV oder Ultima V übernehmen. Alle neuen Spieler müssen sich die Mantren jedoch erst zusammensuchen. Die folgende Liste beschreibt den Weg, den man gehen muß, um die Mantren in den Städten Sosarias zu erfahren.

Mantra of Compassion:

Wenden Sie sich zuerst an Tholden, den von Lord British eingesetzten Verwalter von Britain. Vom ihm erfahren Sie, daß die Barden im Conservatory das Mantra kennen. Fragen Sie Kenneth oder seine Frau Nan danach, die hier junge Barden ausbilden. Sie teilen Ihnen das Mantra mit. Es lautet MU.

Mantra of Honor:

Fragen Sie Lord Whitsaber, den Bürgermeister von Trinsic, danach. Er kennt das Mantra selbst. Es lautet SUMM.

Mantra of Spirituality:

Bürgermeister Trenton stellt Ihnen auf Ihre Anfrage hin die Frage, ob Sie nicht lesen könnten. Er spielt damit auf das „Book of Spirituality“ an, das in allen Häusern in

Skara Brae liegt. In dem Buch können Sie das Mantra nachlesen. Es lautet OM.

Mantra of Justice:

Fragen Sie die Bürgermeisterin von Yew, Lady Lenora, nach dem Mantra. Wenn sie beim erstenmal nicht damit herausrückt, fragen Sie noch einmal. Sie rückt dann damit heraus. Es lautet BEH.

Mantra of Valor:

Zellivan, der Bürgermeister von Jhelom, gibt Ihnen den Tip, sich mal in der örtlichen Taverne umzuhören. Im „Sword & Keg“ werden Sie dann beim Barden Culham fündig, der das Mantra in ein Lied eingebaut hat. Es lautet RA.

Mantra of Sacrifice:

Bürgermeisterin Isabella in Minoc schickt Sie auf Anfrage zur Heilerin Tara. Von dieser erfahren Sie dann das Mantra. Es lautet CAH.

Mantra of Honesty:

Fragen Sie Bürgermeister Aganar. Er wird Sie zu Penumbra schicken. Diese bewohnt das Haus, dessen Eingang durch magische Felder versperrt ist. Um zu ihr zu gelangen, brauchen Sie den „Dispel-Field“ Spruch. Penumbra teilt Ihnen dann das Mantra mit.

Es lautet AHM.

Mantra of Humility:

Von Bürgermeister Antonio erfahren Sie, daß der bescheidenste Bürger der Stadt das Mantra kennt. Fragen Sie also alle Einwohner danach. Tatsächlich kennt Conor das Mantra. (Aurendir allerdings auch, er ist aber nicht der bescheidenste Bürger.) Das Mantra lautet LUM.

Die Runen



Um Ultima VI zu lösen, ist es unerlässlich, die Runen der acht Tugenden zu finden. Sie sind die einzige Möglichkeit, die Schreine von den Gargoyles zu befreien. Die Runen sind von Lord British in die Obhut der Stadtverwalter der acht Städte gegeben worden. Deshalb sollte man die Suche nach den Runen immer bei den Bürgermeistern beginnen.

Rune of Compassion:

Tholden hat die Rune an die Barden im Conservatory weitergegeben. Die wiederum haben sie anschließend ihrer Schülerin Ariana gegeben. Sie ist nur bereit die Rune abzugeben, wenn man sich vorher die Erlaubnis ihrer Eltern einholt, der Wirtsleute in der Blue Boar Tavern. Hat man das erledigt, gibt sie einem die Rune.

Rune of Honor:

Die Rune liegt in der Mitte von Trinsic auf einem Podest. Sie kann ohne Probleme mitgenommen werden.

Rune of Justice:

Die Rune ist von einem Dieb gestohlen worden, der jetzt im Gefängnis sitzt. Um zu ihm zu gelangen, benötigt man die Erlaubnis von Lady Lenora, der Bürgermeisterin. Diese Erlaubnis zeigt man dem Gefängniswärter, worauf Sie den Schlüssel zu den Einzelzellen erhalten. Fragen Sie den Dieb nach der Rune. Er erzählt Ihnen daraufhin von seinen armen, hungernden Kindern, die nun ohne Vater sind. Diese Geschichte erzählt man Lenora, die daraufhin sagt, daß der Dieb kinderlos sei und gelogen habe. Spricht man ihn darauf an, daß er gelogen hat, gibt er zu, die Rune

unter einer Pflanze im Slaughtered Lamb versteckt zu haben. Es ist die Pflanze in der südöstlichen Ecke.

Rune of Sacrifice:

Isabella hat die Rune dem Leiter der Künstlergilde, Selganor, anvertraut. Er ist nur bereit die Rune an Gildenmitglieder abzugeben. Dazu muß man die Aufnahmeprüfung ablegen. Man muß Gwenno, Iolos Frau, die sich irgendwo in Minoc aufhält, nach der Melodie des Liedes „Stones“ fragen sowie eine Panflöte basteln. Nach der Panflöte fragt man die Instrumentenbauerin Julia. Sie schickt einen dann nach Yew, wo man frisches Holz besorgen soll. Lady Lenora schickt Sie in Yew zu Ben dem Holzfäller, bei dem Sie Yewholz kaufen können. Mit dem Holz gehen Sie jetzt zu Aaron, der östlich von Minoc eine Sägemühle betreibt und aus dem Holzstamm ein Brett sägt. Aus dem Brett kann Julia die Panflöte herstellen.

Jetzt zeigen Sie die Flöte Selganor und sagen anschließend die Melodie von „Stones“ auf, woraufhin Sie die Rune bekommen. Wenn Ihnen das zu umständlich ist, können Sie die Rune auch mit dem „Pickpocket“-Spruch stehlen. Ein echter Avatar macht so was aber nicht.

Rune of Humility:

Bürgermeister Antonio gibt die Rune nur heraus, wenn Sie ihm den Namen des bescheidensten Einwohners von New Magincia nennen. Fragen Sie die Einwohner, wen sie für den Bescheidensten halten.

Der bescheidenste Einwohner ist natürlich derjenige, der als einziger von sich behauptet, nicht der bescheidenste zu sein, nämlich Conor.

Rune of Valor:

Zellivan hat ein Turnier veranstaltet, dessen Gewinner mit der Betreuung der Rune beauftragt wurde. Sein einziger Hinweis ist, daß „kein Mensch“ die Rune gewonnen hat.

Hören Sie sich mal im „Sword & Keg“ um, Sie werden dann schnell herausfinden, daß der Schmied Nomaan ursprünglich der Gewinner war. Als er jedoch einen Moment nicht aufgepaßt hat, hat eine Ratte die Rune in ihren Bau geschleppt, und seitdem hat niemand mehr etwas von ihr gesehen. Lyssandra, die Tochter des Wirts, hat jedoch eine Idee, wie man sie wiederkriegen könnte: Lord British hat eine sprechende Maus zum Freund, die klein genug ist, in den Bau der Ratte einzudringen. Sherry, die Maus, finden Sie im Schloß von Lord British. Geben Sie ihr etwas Käse, dann ist sie bereit sich Ihnen anzuschließen.

Rune of Honesty:

Der Besitzer der Rune, Beyvin, ist schon lange nicht mehr gesehen worden. Sie erhalten jedoch den Hinweis, sich an Penumbra, seine Lebensgefährtin, zu wenden. Von ihr erfahren Sie, daß Beyvin nicht mehr lebt. Die Rune befindet sich unter seinen Grabbeigaben. Eingänge in die Katakomben finden Sie in einer Geheimkammer der Blue Bottle Tavern in Moonglow oder in Xiaos Haus, im Norden von Verity Isle. Den Schlüssel zu Beyvins Krypta erhalten Sie von Manrel, wenn Sie sich bereit erklären, Blumen auf das Grab zu legen.

Rune of Spirituality:

Der Besitzer der Rune, Quentin, ist ermordet worden. (Angeblich von den Gargoyles, die Geschichte ist jedoch sehr fragwürdig.) Seitdem ist die Rune verschwunden. Sie sollten sich ausführlich mit seiner Tochter Marney unterhalten. Früher oder später erhalten Sie dann von ihr die Erlaubnis, in die Kiste in ihrem Zimmer zu schauen. Dort finden Sie die Rune.

Die Schatzkarte



Eine Ihrer Aufgaben im Spiel besteht darin, dem Piraten Homer acht Stücke einer Schatzkarte zu bringen. Die Stücke wurden an die Besatzung von Captain Hawkins verteilt und sind über den ganzen Kontinent verstreut. Homers Hinweise sind zwar spärlich, führen aber, richtig gedeutet, zu allen Kartenstücken.

„Ol’Hawknose ging in die Dry Lands, um den Dämon zu töten, der dort leben sollte.“

Der Dämon ist in Wirklichkeit ein friedlicher Gargoyle namens Sin’ Vraal. Er hat gesehen, wie Hawknose von den gefürchteten Riesenameisen verschleppt wurde. Seine Leiche liegt in der vierten Ebene des Dungeon Ant Mound, die genaue Stelle ist auf der Karte in diesem Buch eingezeichnet.

„Old Ybarra wollte ins Dungeon Shame, um nach noch mehr Schätzen zu suchen.“

Ybarra befindet sich tatsächlich im Dungeon Shame, in der vierten Ebene. Wenn man dem halbverhungerten Piraten etwas zu essen gibt, gibt er einem im Austausch die Karte.

„Ein Mann starb in einem Schiffswrack.“

Das Schiff ist die „Empire“, das Piratenschiff von Captain Hawkins. Homer weiß, wo sie liegt. Die genaue Position ist 71°S, 15°E.

„Ein Mann ging nach Jhelom. Ich weiß nicht, wie er heißt, aber er hat einen Haken an Stelle einer Hand.“

Gemeint ist Heftimus, den man gewöhnlich vorm Sword & Keg trifft. Er hat seine Karte jedoch im Dungeon Wrong verloren. Sie liegt in der vierten Ebene, hinter einer Geheimtür.

„Sandy, der Koch, ging mit dem ersten Maat nach Trinsic.“

Sandy arbeitet weiterhin als Koch, jetzt in einer Kneipe. Er ist jedoch nicht sehr gesprächig. Das ändert sich allerdings, wenn Sie ihm ein Drachenei aus dem Dungeon Destard bringen. Er gibt Ihnen dann die Informationen, die Sie zu den restlichen Stücken der Karte führen.

„Eine Piratin ist in Serpent's Hold. Ich weiß nicht, wie sie heißt, aber sie hat ein Stück der Karte bei sich.“

Morchella, so heißt die Piratin, gibt ihr Stück nur gegen einen magischen Schild der Gilde heraus. Diesen kann der Schmied Gherrick herstellen, oder man holt sich einen aus dem Drachenhort in Destard.

„Ein Eremit lebt auf Dagger Island.“

Bonn ist schon etwas senil und leidet an extremem Verfolgungswahn. Alles, was Sie von ihm erfahren können, ist, daß er die Karte irgendwo versteckt hat. Außerdem hat er einen versteckten Keller. Der Eingang dazu befindet sich unter einem Cembalo in seinem Haus. Im Keller finden Sie die Karte in einem Beutel.

„Ein Pirat ist in der Nähe der Empath Abbey. Sein Name ist Nathaniel Moorehead.“

Nathaniel ist bei einem Sturm ertrunken, seine Witwe lebt jedoch nordwestlich der Abtei. Die Karte wurde ihr allerdings von Zigeunern gestohlen. Gemeint ist die Gruppe, die nördlich von Trinsic lebt. Der Zigeuner Arturos hat sie und verkauft sie Ihnen für 50 Goldstücke.

Sandy weiß auch noch über einen vierten Piraten Bescheid. Diese Information erhalten Sie aber erst, wenn Sie gezielt danach fragen.

„Bevor Lord Whitsaber nach Trinsic kam, um unser Bürgermeister zu sein, hatte er einen anderen Job. Er war der erste Maat von Captain Hawkins. Sein richtiger Name ist Alastor Gordon.“

Sprechen Sie den Bürgermeister mit seinem richtigen Namen an. Er gesteht dann alles und gibt Ihnen die Karte, wenn Sie ihm versprechen, nichts über seine Vergangenheit zu verraten.

Wenn Sie alle Stücke der Karte haben, müssen Sie sie noch richtig zusammenlegen. Das folgende Schema zeigt Ihnen, wie:

Ant	Mound	Whitsaber	Arturos
Bonn	Ybarra	Morchella	
Wrong	Shipwreck	Homer	

Die Mondsteine



In Sosaria besteht ein enger Zusammenhang zwischen den Stellungen der beiden Monde und dem Gefüge von Raum und Zeit. Die Monde erzeugen durch ihre Kräfte die Mondtore. Durchschreitet man sie, gelangt man an einen anderen Ort, der abhängig ist von der Phase des höherstehenden Mondes. Diese blauen Mondtore erscheinen an den Stellen, an denen jemand die Bruchstücke außerirdischer Materie, die sogenannten Mondsteine, vergraben hat. Diese Mondsteine befinden sich zu Beginn Ihrer Suche auf den heiligen Schreinen, sind jedoch von den Energiefeldern der Gargoyles umgeben und deshalb unzugänglich. Trotzdem erzeugen sie bereits Mondtore. Hat man die Magie der Gargoyles gebrochen, kann man die Steine mitnehmen und an beliebigen Stellen vergraben. Geht man durch eines der blauen Tore, wird man zu dem Stein transportiert, der der Phase des höherstehenden Mondes entspricht. Die folgende Tabelle zeigt Ihnen, welcher Stein sich auf welchem Schrein befindet:

Schrein:	Phase:	Nummer:
Honesty	New Moon	0
Compassion	Crescent Waxing	1
Valor	First Quarter	2
Justice	Gibbous Waxing	3
Sacrifice	Full Moon	4
Honor	Gibbous Waning	5
Spirituality	Last Quarter	6
Humility	Crescent Waning	7

Nähere Informationen zu den Mondphasen können Sie dem Compendium entnehmen, das dem Spiel beiliegt.

Die Nummer ist die Zahl, die Sie eingeben müssen, wenn Sie den „Gate Travel“-Spruch benutzen. Sie können nicht zu Mondsteinen reisen, die Sie bei sich tragen.

Neben den blauen Mondtoren gibt es noch die roten Tore. Diese werden vom „Orb of the Moons“ erzeugt, den Sie im Vorspann des Spiels finden. Stellen Sie sich vor, daß Sie in der Mitte eines fünf mal fünf Schritte großen Feldes stehen. Benutzen Sie den Orb mit dem Use-Icon, und wählen Sie eines der Felder an. An dieser Stelle erscheint dann ein rotes Mondtor. Wo es Sie hinführt, entnehmen Sie der entsprechenden Karte in diesem Buch.

Der Cheat-Modus



Lord British hat einen eleganten Cheat-Modus in Ultima VI eingebaut. Er wird aktiviert, indem Sie zu Iolo dreimal „Spam“ und einmal „Humbug“ sagen. Sie gelangen dann in das Secret Cheaters Menu:

Get Items

Geben Sie die Nummer des Objektes ein, das Sie haben wollen. Sie werden anschließend noch nach Qualität und Quantität gefragt. Die Qualitätsfrage ist jedoch ziemlich überflüssig, drücken Sie einfach die <Return>-Taste.

Set Flags

Die Funktion dieses Menüpunkts ist mir unbekannt.

View NPC

Sie gelangen in ein Untermenü. Hier können Sie sich die Porträts und Inventorys der NPCs zeigen lassen. Außerdem können Sie noch verschiedene Manipulationen an den NPCs vornehmen, es ist mir jedoch unbekannt, was sie bewirken.

Edit Party

Hier können Sie die Eigenschaften aller Partymitglieder verändern. Sie können die Party auch heilen und mit Pferden ausstatten.

Edit Player

Sie gelangen wieder in ein Untermenü. Im Menüpunkt Set Quest Flag können Sie einstellen, ob Sie sich auf einer

heiligen Mission befinden oder nicht. Eine 0 bedeutet Nein, jede andere Zahl bedeutet Ja.

Mit Add Karma und Subtract Karma können Sie Ihr Karma verändern. Die Werte können von 0 bis 99 reichen. Vom Karma hängt ab, auf welchem Level Sie wiederbelebt werden, wenn Sie sterben.

Die folgende Liste gibt die Objektnummern für den Menüpunkt „Get Item“ an. Die nicht aufgezählten Zahlen sind die Nummern von Gegenständen, die Sie nur über das Cheater-Menü erhalten können oder die einfach nur schmückendes Beiwerk sind. Dazu gehören Dinge wie Tische, Moongates oder auch Personen. Nummer 409 z. B. ist Lord British, Nummer 410 sind gar Sie selbst.

Nummer:	Gegenstand:
001	Leather Helm
002	Chain Coif
003	Iron Helm
004	Spiked Helm
005	Winged Helm
006	Brass Helm
007	Gargoyle Helm
008	Magic Helm
009	Wooden Shield
010	Curved Heater
011	Winged Shield
012	Kite Shield
013	Spiked Shield
014	Black Shield
015	Door Shield
016	Magic Shield
017	Cloth Armor
018	Leather Armor
019	Ring Mail

020	Scale Mail
021	Chain Mail
022	Plate Mail
023	Magic Armor
024	Spiked Collar
025	Guild Belt
026	Gargoyle Belt
027	Leather Boots
028	Swamp Boots
033	Sling
034	Club
035	Main Gauche
036	Spear
037	Throwing Axe
038	Dagger
039	Mace
040	Morning Star
041	Bow
042	Crossbow
043	Sword
044	2-Handed Hammer
045	2-Handed Axe
046	2-Handed Sword
047	Halberd
048	Glass-Sword
049	Boomerang
050	Triple-Crossbow
054	Magic Bow
055	Arrow
056	Bolt
057	Spellbook
058	Spell
060	Book of Prophecies
061	Book of the Circles
062	Vortex Cube
063	Lock Pick

064	Key
065	Black Pearl
066	Blood Moss
067	Garlic
068	Ginseng
069	Mandrake Root
070	Nightshade
071	Spider Silk
072	Sulfurous Ash
073	Moonstone
074	Amulet of Submission
075	Snake Amulet
076	Ankh Amulet
077	Gem
078	Staff
079	Lightning Wand
080	Fire Wand
081	Storm Cloak
082	Ring
083	Oil Flask
086	Gavel
087	Orb of the Moons
088	Gold
089	Gold Nugget
090	Torch
091	Zu Ylem
092	Silver Snake Venom
093	Sextant
095	Grapes
096	Butter
097	Gargish Vocabulary
099	Backpack
104	Shovel
115	Wine
116	Mead
117	Ale

128	Loaf of Bread
129	Portion of Meat
130	Rolls
131	Cake
132	Cheese
133	Ham
135	Horse Chops
147	Cauldron
149	Ship Deed
151	Book
153	Pan-Pipes
169	Rubber Ducky
178	Bucket
188	Bag
202	Horseshoes
209	Meat
210	Ribs
212	Fan
223	Powder Keg
226	Spool of Silk
241	Silk Cloth
242	Rune of Honesty
243	Rune of Compassion
244	Rune of Valor
245	Rune of Justice
246	Rune of Sacrifice
247	Rune of Honor
248	Rune of Spirituality
249	Rune of Humility
256	Protection Ring
257	Regeneration Ring
258	Invisibility Ring
264	Fishing Pole
265	Fish
270	Balloon Plans
274	Yew Log

275	Potion
278	Yew Board
283	Rope
389	Silver Tablet
390	Silver Fragment
393	Britannian Lens
394	Broken Lens
395	Gargoyle Lens
400	Part of a Map (Ant Mound)
401	Part of a Map (Whitsaber)
402	Part of a Map (Arturos)
403	Part of a Map (Bonn)
404	Part of a Map (Ybarra)
405	Part of a Map (Morchella)
406	Part of a Map (Wrong)
407	Part of a Map (Shipwreck)
408	Part of a Map (Homer)
414	Skiff
417	Dragon Egg
420	Balloon
421	Mammoth Silk Bag
422	Balloon Basket

Die Schreine



Um in **Ultima** ein höheres Level zu erreichen, müssen Sie an den Schreinen meditieren. Voraussetzung dafür ist natürlich, daß der Schrein bereits befreit ist. Sie müssen mit dem Schrein reden und ihm anschließend das zugehörige Mantra mitteilen. Haben Sie zu diesem Zeitpunkt genug Erfahrung gesammelt, werden Sie ein Level befördert. Bei der Beförderung geschehen folgende Dinge:

1. Ihre drei Eigenschaften können sich ändern.
2. Sie erhalten zusätzliche Hitpoints.
3. Sie erhalten zusätzliche Spellpoints.

Welche Ihrer Eigenschaften angehoben werden, hängt von dem Schrein ab, an dem Sie meditieren.

Schrein:	Eigenschaft(en):
Honesty	Int
Compassion	Dex
Valor	Str
Justice	Int, Dex
Sacrifice	Str, Dex
Honor	Int, Str
Spirituality	Int, Dex, Str
Humility	—

Wie Sie sehen können, lohnt es sich besonders, am Shrine of Spirituality zu meditieren. Diesen werden Sie auf der Karte von Britannia jedoch vergeblich suchen, er steht nämlich in der Großen Leere, die Britannia umgibt, und kann nur durch die Mondtore erreicht werden. Im Kapitel

„Die Mondsteine“ erfahren Sie mehr darüber. Es folgen nun noch die Positionen der anderen Schreine.

Schrein:	Position:
Honesty	13°N, 78°O
Compassion	01°N, 24°O
Valor	72°S, 19°W
Justice	41°N, 02°W
Sacrifice	25°N, 65°O
Honor	57°S, 02°O
Humility	71°S, 76°O

Die Dungeons



Früher oder später wird jeder ULTIMA-Spieler in die Dungeons hinabsteigen müssen. Nicht alle Dungeons haben jedoch eine Bedeutung für das Spiel. Die folgende Liste enthält die Positionen der Eingänge sowie die Funktion des Dungeons für das Spiel.

The Spider Cave - 14° N, 27° W

In der zweiten Etage dieser kleinen Höhle finden Sie große Mengen Spider Silk. Der Eingang befindet sich südwestlich der Empath Abbey.

Dungeon Hythloth - 71° S, 80° O

Die vierte Etage dieses Dungeons ist die Verbindung zur Unterwelt, wo die Gargoyles leben. Hier finden Sie auch Captain John, der die Gargoyles studiert. Von ihm können Sie ihre Sprache lernen. Der Eingang befindet sich auf der Insel des Avatars.

The Cyclops Cave - 9° S, 15° W

Die Höhle ist der Wohnort mehrerer Zyklopen. Sie hat für das Spiel keine Bedeutung. Der Eingang befindet sich im Serpent's Spine Gebirge, südwestlich von Lord British's Schloß.

Dungeon Despise - 12° N, 7° O

Dieses Dungeon hat keine Bedeutung. Der Eingang ist nördlich von Britain.

The Buccaneer's Cave - 26° S, 32° O

In einer Truhe kann man ein Glasschwert finden. Die vierte Etage hat eine Verbindung zum Höhlensystem un-

ter der Kanalisation von Britain. Der Eingang ist auf Buccaneer's Den.

Dungeon Covetous - 31° N, 40° O

Dies ist lediglich ein anderer Eingang ins Dungeon Wrong. Er befindet sich südlich von Minoc.

Dungeon Wrong - 35° N, 24° O

Im Dungeon Wrong hat der Pirat Heftimus seinen Teil der Schatzkarte verloren. Die meisten Türen im Dungeon sind magisch verschlossen, deshalb benötigen Sie den Spruch „Unlock Magic“. Außerdem ist in der ersten Etage ein Schalter für ein elektrisches Feld kaputt. Sie müssen deshalb einen Hebel in der zweiten Etage, den Sie nicht erreichen können, mit dem Spruch „Telekinesis“ umlegen. Die Karte befindet sich in der dritten Ebene hinter einer Geheimtür. Der Eingang ist westlich von Minoc.

Dungeon Shame - 6° S, 9° W

Old Ybarra, einer der Piraten, ist in diesem Dungeon. Er hält sich in der vierten Ebene auf. Der Eingang ist am Ende des Lost River. Sie brauchen ein Ruderboot, um ihn zu erreichen. Da der Fluß von einer Brücke überspannt wird, müssen Sie das Boot aus dem Wasser heben und auf der anderen Seite wieder absetzen.

The Heftimus Cave - 62° S, 22° W

Diese Höhle ist für das Spiel bedeutungslos. Sie hat eine Verbindung zum Dungeon Despise. Der Eingang ist auf Velorian Isle, bei der Stadt Jhelom.

The Hero's Hole - 56° S, 5° O

Dies ist ein anderer Eingang in die Heftimus Cave. Er befindet sich beim Shrine of Honor.

Dungeon Destard - 37° S, 3° W

In diesem Dungeon ist ein Drachenhort, in dem Sie ein Ei für den Koch Sandy in Trinsic stehlen können. Da es in diesem Dungeon vor Drachen nur so wimmelt, sollten Sie im Besitz der Zauber „Invisibility“ und „Mass Invisibility“ sein, bevor Sie sich an den Abstieg machen. Der Eingang ist nordwestlich von Trinsic.

The Ant Mound - 21° N, 66° O

Wie Sie von dem Gargoyle Sin'Vraal, der am Rand der Wüste lebt, erfahren können, ist der Pirat Ol'Hawknose von den Wüstenameisen verschleppt worden. Seine Leiche liegt in der vierten Etage, in der Halle der Königin. Er hat ein Stück der Schatzkarte bei sich. Der Eingang befindet sich südlich des Shrine of Sacrifice.

Dungeon Deceit - 7° N, 82° O

Dieses Dungeon ist bedeutungslos. Der Eingang ist auf der kleinen Insel neben Dagger Isle.

The Swamp Cave - 0° N, 38° O

Auch diese Höhle hat keine Bedeutung. Ihr Eingang ist in dem Sumpf östlich von Cove.

The Pirate's Cave - Eingang versteckt

Der Eingang zur Pirate's Cave muß erst freigegeben werden. Die genaue Position erfahren Sie von Homer auf Buccaneer's Den, wenn Sie ihm die acht Stücke der Schatzkarte bringen. In der vierten Ebene ist Captain Hawkins' Schatzkammer, wo sich auch die silberne Tafel befindet, die Mariah im Lycaeum braucht. Den Eingang zur Schatzkammer müssen Sie freisprenge.

Die Magie in Ultima VI



Ohne die Anwendung von Magie kann man Ultima VI nicht lösen. Einige Zaubersprüche sind unerlässlich und müssen erst gekauft werden, außerdem muß man immer genug Reagenzien und Spellpoints haben. Es gibt insgesamt vier „Magic Shops“:

Rudyom

Dieser Magier wohnt im Dorf Cove. Bei ihm erhalten Sie den Spruch Pickpocket, den Sie unbedingt brauchen.

Xiao

Die mächtigste Magierin Sosarias lebt in einem Haus nördlich des Lycaeums.

Horance

Der senile alte Mann wohnt auf einer Insel nördlich von Skara Brae. Benutzen Sie Marneys Boot, um hinzufahren.

Nicodemus

Nicodemus lebt östlich von Yew, zwischen zwei Flüssen. Die genaue Position ist 20°N, 3°E. Er ist der einzige, der Yew Staffs verkauft.

Es folgt nun eine Liste der Sprüche, die sie verkaufen.

Rudyom:

1. Circle	Preis: 20
Create Food	

Douse
Heal

Ignite

3. Circle Preis: 60

Mass Awaken

4. Circle Preis: 80

Great Heal

5. Circle Preis: 100

Pickpocket

Séance

8. Circle Preis: 160

Resurrect

Xiao:

1. Circle Preis: 25

Detect Magic

Dispel Magic

Light

2. Circle Preis: 50

Infravision

Reappear

Telekinesis

Vanish

3. Circle Preis: 75

Dispel Field

Great Light

Peer

4. Circle Preis: 100

Animate

Fire Field

Locate

Mass Dispel

Poison Field

Sleep Field

5. Circle Preis: 125

Energy Field

Invisibility

Reveal

X-Ray

6. Circle Preis: 150

Clone

Negate Magic

Replicate

7. Circle Preis: 175

Fear

Gate Travel

Wizard Eye

Horance:

1. Circle Preis: 30

Harm

2. Circle Preis: 60

Magic Arrow

Poison

Trap

Unlock Magic

3. Circle Preis: 90

Curse

Fireball

4. Circle Preis: 120

Disable

5. Circle Preis: 150

Explosion

Lightning

Paralyze

6. Circle Preis: 180

Flame Wind

Hail Storm

Poison Wind

7. Circle Preis: 210

Chain Bolt
Energy Wind
Kill
Mass Curse
Wing Strike

Die folgende Liste zeigt Ihnen, welche Reagenzien Sie wo am billigsten bekommen:

Reagenzien:	Händler:
Black Pearl	Horance
Blood Moss	Nicodemus
Mandrake Root	Horance
Garlic	Rudyom, Nicodemus
Ginseng	Nicodemus, Zoltan
Nightshade	Zoltan
Spider Silk	Horance, Nicodemus
Sulphurous Ash	Rudyom

Bei Xiao sind die Zutaten alle besonders teuer, aber trotzdem nicht besser als die der anderen. Zoltan ist der Anführer der Zigeunertruppe, die auf dem King's Way zwischen Britain und Trinsic reist. Wenn Sie ein Spellbook brauchen, können Sie es bei Rudyom oder Horance kaufen. Nicodemus verkauft Zauberstäbe, die Sie erst mit Hilfe des „Enchant“-Spruchs mit einem Zauber belegen müssen. Sie können den Stab einmal anwenden, danach muß er neu aufgeladen werden.

Es gibt in Britannia noch einige magische Gegenstände zu finden. Deren Wirkung ist in der folgenden Tabelle aufgelistet.

Gegenstand:	Wirkung:
Purple Potion	Protection
Black Potion	Invisibility
White Potion	X-Ray
Yellow Potion	Heal
Green Potion	Poison
Blue Potion	Awaken
Red Potion	Dispel Magic
Orange Potion	Sleep
Storm Cloak	Negate Magic
Fire Wand	Fireball
Lightning Wand	Lightning Bolt
Fan	Wind Change
Protection Ring	Protection
Invisibility Ring	Invisibility
Regeneration Ring	Regeneriert 1 Hitpoint pro Schritt
Gem	Peer

Die Party



Sie **beginnen** das Spiel mit einer Party aus vier Personen. Es handelt sich um Sie selbst sowie ihre alten Freunde Dupre, Shamino und Iolo. Sie können noch vier weitere Personen in Ihre Party aufnehmen. Die folgende Liste zeigt Ihnen alle möglichen Partymitglieder.

Name: Beh Lem

Ort: Vor dem Eingang zum Dungeon Hythloth in der Unterwelt.

Str: 23 Dex: 24 Int: 26 Health: 60

Beh Lem muß unbedingt in die Party aufgenommen werden.

Name: Blain

Ort: Er reist mit den Zigeunern auf dem King's Way zwischen Britain und Trinsic.

Str: 16 Dex: 21 Int: 18 Health: 60

Name: Gorn

Ort: Vierte Ebene unter Sutek's Castle.

Str: 26 Dex: 21 Int: 14 Health: 120

Name: Gwenno

Ort: Minoc

Str: 18 Dex: 21 Int: 17 Health: 60

Name: Jaana

Ort: Yew

Str: 16 Dex: 21 Int: 19 Health: 120

Name: Julia

Ort: Minoc

Str: 21 Dex: 18 Int: 17 Health: 60

Name: Katrina

Ort: New Magincia

Str: 19 Dex: 16 Int: 16 Health: 150

Name: Leodon

Ort: Buccaneer's Den

Str: 15 Dex: 19 Int: 15 Health: 90

Name: Leonna

Ort: Buccaneer's Den

Str: 15 Dex: 15 Int: 18 Health: 90

Name: Segallion

Ort: Serpent's Hold

Str: 28 Dex: 21 Int: 20 Health: 150

Name: Senti

Ort: Serpent's Hold

Str: 26 Dex: 18 Int: 16 Health: 90

Name: Sherry, die Maus

Ort: Castle of Lord British

Str: 1 Dex: 27 Int: 12 Health: 30

Sie müssen Sherry vorübergehend in ihre Party aufnehmen, um an die Rune of Valor zu gelangen.

Tips & Tricks



Geheimtüren kann man bereits im geschlossenen Zustand erkennen, auch dann, wenn etwas davorsteht. Da man aus der Vogelperspektive auf die Räume schaut, erkennt man, daß einer der Steine in der Mauer kürzer ist als die anderen. Geheimtüren befinden sich nur in gemauerten Wänden. In Lord Britishs Kleiderkammer befindet sich eine Geheimtür, an der Sie sich das Ganze einmal ansehen können.

Achten Sie immer darauf, daß Sie von folgenden Gegenständen genug dabeihaben: Fackeln, Reagenzien, Pfeile bzw. Bolzen. Es ist schon recht dumm, wenn man plötzlich im tiefsten Dungeon ohne Licht dasteht, und Reagenzien sind oftmals lebenswichtig.

Passen Sie auf, daß Sie vor jedem Kampf „Begin Combat“ anwählen. Sonst kämpfen Sie nämlich alleine, und Ihre Party steht tatenlos herum.

In Gesprächen mit anderen Personen sollten Sie immer nach Dingen fragen, die von Ihren Gesprächspartnern zwar nicht erwähnt werden, aber doch irgendwie mit ihnen in Zusammenhang stehen. Beispiel: Auf Buccaneer's Den können Sie die Piraten in der Kneipe nach Captain John fragen und erhalten dann die wildesten Gerüchte über seinen Verbleib, die jedoch alle einen Funken Wahrheit enthalten.

Auf der Straße von Britain nach Skara Brae wohnt ein nicht gerade gesprächiger Krieger. Er wird jedoch gesprä-

chig, wenn Sie ihn auf die Bewohner von Skara Brae und den dort vorgefallenen Mord ansprechen.

Die Bücher im Lycaenum enthalten nicht nur nützliche Tips, sondern tragen auch zur persönlichen Bereicherung des Spielers bei. Lord British hat eine Belohnung für das Buch „The Wizard of Oz“ ausgesetzt, Dr. Cat in Paws sucht „Snilwit’s Big Book of Boardgame Strategy“. Die Goldgrube schlechthin ist jedoch das „Lost Book of Mantras“. Die Wisps bezahlen dafür nämlich soviel Gold, wie die gesamte Party noch tragen kann. Vorher also alle schweren Sachen ablegen.

Wer noch immer nicht genug Gold hat, sollte im Dungeon Shame auf Schatzsuche gehen. Hier liegen nicht nur viele Nuggets herum, sondern man kann auch so manchen Goldklumpen ausgraben.

Die einfachste Methode, an viel Gold zu kommen, ist natürlich der in diesem Buch erklärte Cheat-Modus.

Hat man erst einmal genug Gold, sollte man sich in Trinsic mit magischen Rüstungen eindecken. Man darf das Gold auf gar keinen Fall irgendwo herumliegen lassen, es wird sogar in Lord British’s Schloß gestohlen. Die Kiste in Ihrem Zimmer im Schloß ist jedoch ein sicherer Aufbewahrungsort.

Wenn Sie Spaß verstehen, folgen Sie dem Hinweis des Hofnarrs. Sie lernen dann bestimmt viel von Britain kennen. Sollten Sie zur humorlosen Sorte gehören, schauen Sie sich mal die Löwenstatuen in Lord British’s Schloß an.

An Orten, die mit dem „Orb of the Moons“ nicht zu erreichen sind, sollten Sie Mondsteine vergraben. Das lohnt sich natürlich nur dann, wenn Sie den „Gate-Travel“-Spruch beherrschen. Zu diesen Orten gehören Paws, Serpent’s Hold und Buccaneer’s Den.

Tabellen & Preislisten

Waffen & Rüstungen

<i>Waffen:</i>	<i>Gewicht:</i>	<i>Schaden:</i>
Club	1,5	8
Main Gauche	0,8	8 (+1x Schutz)
Sword	1,4	15
Mace	1,8	15
Morning Star	2,4	15

<i>Zweihänder:</i>	<i>Gewicht:</i>	<i>Schaden:</i>
2-Handed Sword	3,4	20
2-Handed Axe	4,7	20
Halberd	8,2	30

<i>Wurf- und Schußwaffen:</i>	<i>Gewicht:</i>	<i>Schaden:</i>
Dagger	0,4	6
Sling	0,6	6
Bow	1,0	10
Throwing Axe	1,1	10
Spear	1,2	10
Crossbow	2,0	12
Magic Bow	1,0	20

<i>Rüstungen:</i>	<i>Gewicht:</i>	<i>Schutz:</i>
Cloth Armor	0,9	1
Leather Armor	2,4	2
Ring Mail	3,6	3
Scale Mail	4,8	4
Chain Mail	6,8	5

Plate Mail	12,3	7
Magic Armor	7,0	10

<i>Schilde:</i>	<i>Gewicht:</i>	<i>Schutz:</i>
Black Shield	2,0	2
Wooden Shield	3,2	2
Spiked Shield	3,4	2 (+4x Schaden)
Heater Shield	3,5	3
Kite Shield	3,6	3
Door Shield	4,0	4
Magic Shield	3,5	5

<i>Helme:</i>	<i>Gewicht:</i>	<i>Schutz:</i>
Leather Helm	0,4	1
Spiked Collar	0,2	2
Winged Helm	1,0	2
Chain Coif	1,2	2
Brass Helm	1,5	2
Iron Helm	2,4	3
Spiked Helm	2,7	3 (+4x Schaden)
Magic Helm	0,8	5

Preisliste für Britain:

<i>Blue Boar Tavern:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
Ale	3	1,6
Mead	4	1,6
Wine	6	1,6
Rations	4	0,2
Cake	8	0,3

<i>Iolo's Bows:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
Bow	30	1,0

Crossbow	40	2,0
Sling	10	0,6
Magic Bow	300	1,0

Efram's Guild ***Preis:*** ***Gewicht:***
Shop:

Torch	3	0,5
Oil Flask	4	0,5
Gems	20	0,2
Backpacks	10	3,2
Bags	3	0,2
Shovels	15	1,8
Powder Kegs	30	3,0

Fyodor's ***Preis:*** ***Gewicht:***
Tailor Shop:

Cloth	20	3,0
Thread	5	0,4

Lynn's ***Preis:*** ***Gewicht:***
Fletcher Shop:

Arrows (Dutzend)	4	1,2
Bolts (Dutzend)	3	1,2

Cullen's ***Preis:*** ***Gewicht:***
Bakery:

Bread	3	0,3
Cake	5	0,3
Rolls	1	0,3

Max's Armory: ***Preis:*** ***Gewicht:***

Dagger	10	0,4
Spear	20	1,2

Sword	50	1,4
2-Handed Sword	90	3,4
Cloth Armor	25	0,9
Chain Mail	60	6,8
Curved Heater	20	3,5
Iron Helm	20	2,4
Leather Armor	40	2,4
Plate Mail	120	12,3

Linda, *Preis:* *Gewicht:*
the Farmer:

Grain	2	12,0
-------	---	------

Arty's Shipyard: *Preis:*

Skiff	40
Ship	300

Preisliste für Buccaneer's Den:

Fentrissa's Shipwright: *Preis:*

Skiff	25
Ship	350

Fallen Virgin: *Preis:* *Gewicht:*

Ham	5	0,2
Ale	3	1,6
Mead	5	1,6
Wine	4	1,6
Rations	4	0,2

Enrik's *Preis:* *Gewicht:*
Armory:

Club	10	1,5
------	----	-----

Dagger	10	0,4
Main Gauch	25	0,8
Oil Flask	4	0,5
ThrowingAxe	20	1,1
ClothArmor	20	0,9
Leather Armor	40	2,4
Leather Helm	10	0,4

<i>Budo's:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
Torch	3	0,5
Oil	3	0,5
Lockpicks	5	0,1
Gems	9	0,2
Backpacks	6	3,2
Bags	3	0,2
Shovel	12	1,8
Powder kegs	24	3,0

Preisliste für Empath Abbey:

<i>Bei Faren:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
White Wine	10	1,6
Red Wine	20	1,6
Dry Wine	30	1,6
Sweet Wine	40	1,6
Abbey Red	100	1,6
Abbey Dry	100	1,6

<i>Bei Zeke:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
Honey	10	0,4

Preisliste für Jhelom:

<i>Nomaan's Armory:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
Bow	30	1,0
Club	10	1,5
Crossbow	40	2,0
Dagger	10	0,4
Oil Flask	2	0,5
Spear	15	1,2
Spiked Shield	25	3,4
Arrows (Dutzend)	4	1,2
Bolts (Dutzend)	3	1,2

Peer's Shipyard:

Preis:

Skiff	30
Ship	200

Sword & Keg:

Preis:

Gewicht:

Rolls	2	0,3
Ale	3	1,6
Mead	4	1,6
Wine	6	1,6
Rations	4	0,2

Preisliste für Minoc:

<i>Michelle's:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
Basket	10	0,4
Beehive	15	12,0

<i>James' Armory:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
Dagger	10	0,4
Mace	35	1,8
Main Gauche	20	0,8

Morning Star	40	2,4
Sword	35	1,4
Chain Coif	15	1,2
Chain Mail	50	6,8
Ring Mail	35	3,6
Scale Mail	70	4,8
Winged Helm	20	1,0

Trebor's Shipyard:

Preis:

Skiff	20
Ship	250

Dale's:

Preis:

Gewicht:

Glass	5	0,1
Jar	5	0,4
Mirror	85	16,0

Preisliste für Moonglow:

Blue Bottle

Preis:

Gewicht:

Tavern:

Mead	5	1,6
Wine	6	1,6
Bread	3	0,3
Brie (Käse)	6	0,2
Ale	7	1,6

Lycaeum

(Ephemerides):

Preis:

Gewicht:

Sextant	30	1,2
---------	----	-----

Preisliste für New Magincia:

<i>Humble Palate:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
Fish	3	0,5
Ale	2	1,6
Mead	3	1,6
Wine	4	1,6
Mutton (Rations)	4	0,2

<i>Charlotte's Tailor Shop:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
Cloth	25	3,0

Preisliste für Paws:

<i>Mortude, the Rope-Maker:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
-------------------------------------	---------------	-----------------

Rope	5	0,8
------	---	-----

<i>Arbeth, the Thread-Maker:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
--------------------------------------	---------------	-----------------

Thread	3	0,4
--------	---	-----

<i>Dorin, the Shepherd:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
---------------------------------	---------------	-----------------

Wool	5	16,0
------	---	------

<i>Dairy:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
---------------	---------------	-----------------

Milk	3	4,8
------	---	-----

Cheese	5	0,2
--------	---	-----

<i>Marissa's Tailor Shop:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
-----------------------------------	---------------	-----------------

Tunic	15	1,0
Dress	30	1,4
Pants	20	1,2

<i>Thindle's Tailor Shop:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
-----------------------------------	---------------	-----------------

Cloth	15	3,0
-------	----	-----

<i>Cat's Lair:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
--------------------	---------------	-----------------

Ale	2	1,6
Mead	3	1,6
Wine	5	1,6
Milk	5	4,8
Mutton	3	0,2
(Rations)		

<i>Mill:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
--------------	---------------	-----------------

Flour	4	12,0
-------	---	------

Preisliste für Skara Brae:

<i>Stivius:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
-----------------	---------------	-----------------

White Wine	10	1,6
Red Wine	20	1,6
Dry Wine	30	1,6
Sweet Wine	40	1,6
Skara Red	100	1,6

Skara Dry	100	1,6
-----------	-----	-----

Preisliste für Trinsic:

<i>Harold, the Blacksmith:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
------------------------------------	---------------	-----------------

Horseshoes	2	0,8
------------	---	-----

<i>Brandon's Armory:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
------------------------------	---------------	-----------------

Mace	35	1,8
------	----	-----

Main Gauche	20	0,8
-------------	----	-----

Sword	40	1,4
-------	----	-----

2-Handed Axe	50	4,7
--------------	----	-----

„ Hammer	55	6,3
----------	----	-----

„ Sword	75	3,4
---------	----	-----

Iron Helm	15	2,4
-----------	----	-----

Kite Shield	25	3,6
-------------	----	-----

Magic Armor	350	7,0
-------------	-----	-----

Magic Helm	200	0,8
------------	-----	-----

Plate Mail	100	12,3
------------	-----	------

<i>Immanuelle's Stable:</i>	<i>Preis:</i>
-----------------------------	---------------

Horse	60
-------	----

<i>Fool's Pair o' Dice:</i>	<i>Preis:</i>	<i>Gewicht:</i>
---------------------------------	---------------	-----------------

Grapes	3	0,5
--------	---	-----

Ale	5	1,6
-----	---	-----

Mead	2	1,6
------	---	-----

Wine	5	1,6
------	---	-----

Rations	4	0,2
---------	---	-----

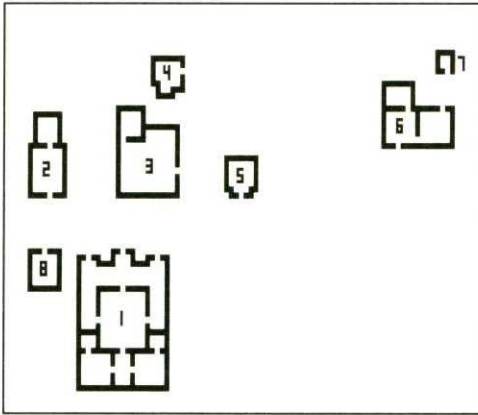
Die Karten



In verschiedenen Karten befinden sich graue Flächen. Diese kennzeichnen gewöhnlich Wasser. Sollte es sich um größere Seen handeln, finden Sie jedoch meistens auch ein Boot in der Nähe. Lavafelder und Sumpfflächen sind nicht eingezeichnet, da es in vielen Fällen unvermeidlich ist, diese Felder zu betreten. Brücken sind ebenfalls nicht eingezeichnet. Die Zahlen in den Karten geben jeweils die Lage der Verbindungen zwischen den einzelnen Ebenen an. Pfeile <↑> markieren immer den Ausgang, es kann auch mehrere Ausgänge geben. Pfeile <↓> kennzeichnen immer Wege in eine Richtung. Zu einigen Karten möchte ich noch ein paar spezielle Anmerkungen machen.

Aus der zweiten Ebene unter Suteks Burg gelangt man auf einer Einbahnstraße in die dritte Ebene der Buccaneer's Cave. Der Zielort ist mit einem kleinen Kreuz markiert. Die vierte Ebene der Buccaneer's Cave wiederum hat eine Verbindung zur dritten Ebene der Sewers. Der Durchgang ist der mit der Ziffer 8 auf beiden Ebenen. Aus der zweiten Ebene der Heftimus Cave gelangen Sie in die erste Ebene des Dungeon Despice. Die Karten von Stonegate und dem Lycaeum tragen nur Kennzeichnungen der Durchgänge, verraten jedoch nicht, welcher Durchgang wohin führt. Dies ist jedoch aus der symmetrischen Lage der Treppen eindeutig abzulesen. Der mit der Zahl 7 gekennzeichnete Ausgang in der vierten Ebene von Hythloth führt ins Reich der Gargoyles.

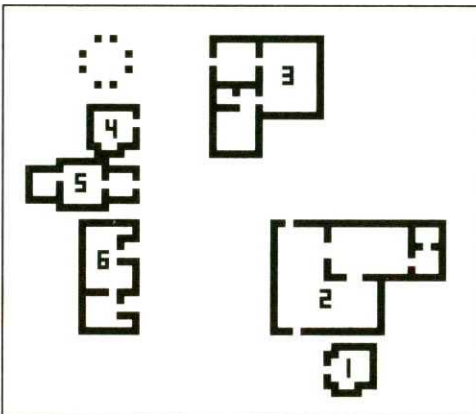
Das Lycaeum



Lycaeum:

- 1: Das Lycaeum
- 2: Wohnhaus + Kaserne
- 3: Wohnung Dargoth (Heiler)
- 4: Leeres Haus
- 5: Wohnung Mariah
- 6: Wohnung Ephemerides
- 7: Observatorium

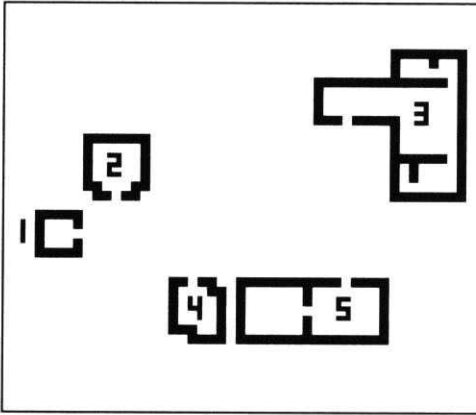
Moonglow



Moonglow:

- 1: Wohnung Manrel
- 2: Blue Bottle Tavern
- 3: Wohnung Penumbra
- 4: Wohnung Rob
- 5: Verwaltung
+ Wohnung Aganar
- 6: Wohnhaus

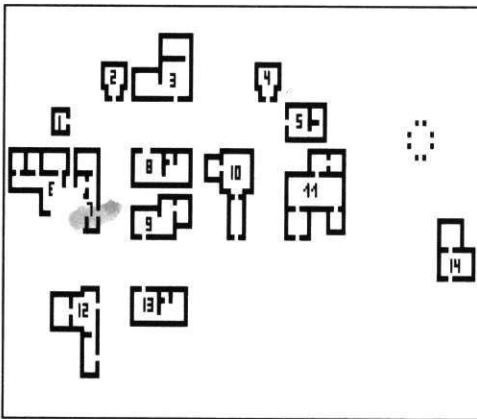
Cove



Cove:

- 1: Brunnen
- 2: Wohnung Ahrmaand
- 3: Wohnung Rudyom
- 4: Wohnhaus
- 5: Wohnung Sascha (Heilerin)

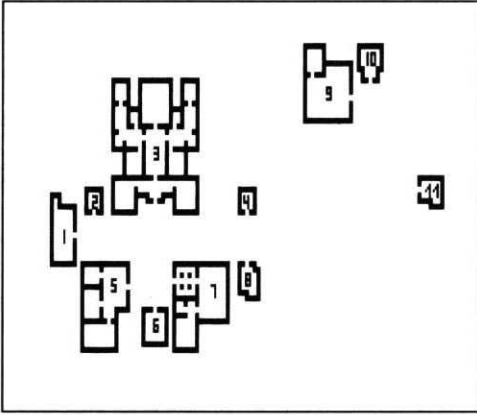
Minoc



Minoc:

- 1: Wohnhaus
- 2: Wohnung Selganor
- 3: Wohnung Tara
- 4: Wohnhaus
- 5: Wohnung Julia
- 6: Tinker's Inn
- 7: Michelles Korbflechterei
- 8: Dales Glasbläserei
- 9: Troy, der Uhrmacher
- 10: Gilde der Künstler
- 11: Verwaltung + Wohnung Isabella
- 12: Trebors Schiffshandel
- 13: James' Armory
- 14: Aarons Sägemühle

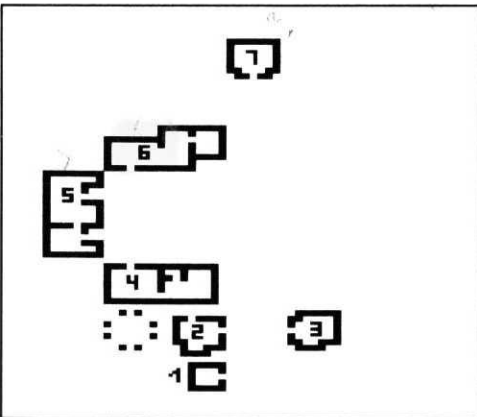
Serpent's Hold



Serpent's Hold:

- 1: Wohnhaus
- 2: Wohnung Gherrick
- 3: Serpent's Hold
- 4: Wohnung Shubin
- 5: Gherrick's Armory
- 6: Wohnung Loubet
- 7: Fechthalle
- 8: Wohnhaus
- 9: Amanda's Inn
- 10: Wohnung Amanda
- 11: Wohnung Loubet

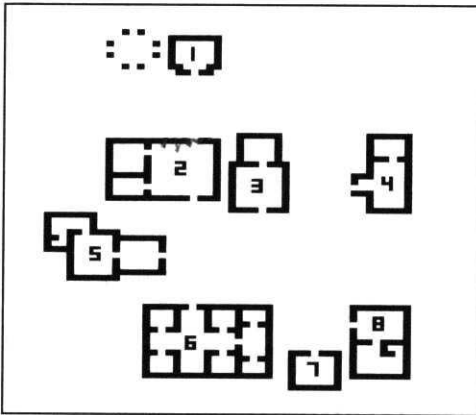
New Magincia



New Magincia:

- 1: Wohnung Conor
- 2: Wohnung Aurendir
- 3: Wohnung Katrina
- 4: Humble Palate
- 5: Verwaltung + Wohnung Antonio
- 6: Charlottes Schneiderei
- 7: Wohnung William

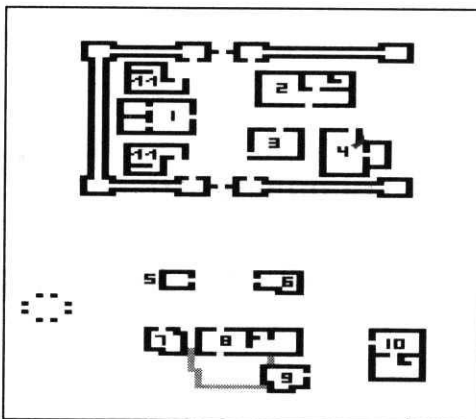
Yew



Yew:

- 1: Wohnung Jaana
- 2: Slaughtered Lamb
- 3: Wohnhaus + Kaserne
- 4: Le'Nards Schneiderei
- 5: Verwaltung + Wohnhaus Lady Lenora
- 6: Gefängnis
- 7: Wohnhaus Utomo
- 8: Utomo's Armory

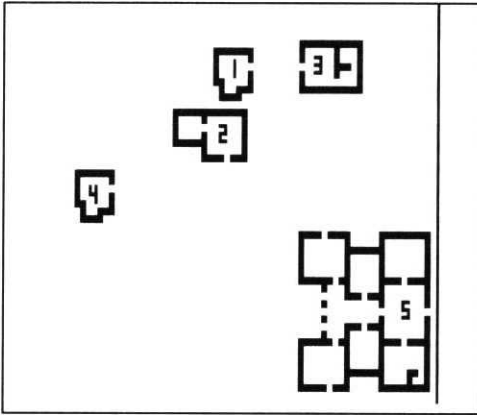
Trinsic



Trinsic:

- 1: Verwaltung + Wohnung Lord Whitsaber
- 2: Fool's Pair o' Dice
- 3: Harolds Schmiede
- 4: Brandon's Armory
- 5: Wohnung Sandy
- 6: Wohnung Brandon
- 7: Wohnung Harold
- 8: Imanuelles Stallungen
- 9: Wohnung Lawrence
- 10: Wohnung Tobatha (Heilerin)
- 11: Kaserne

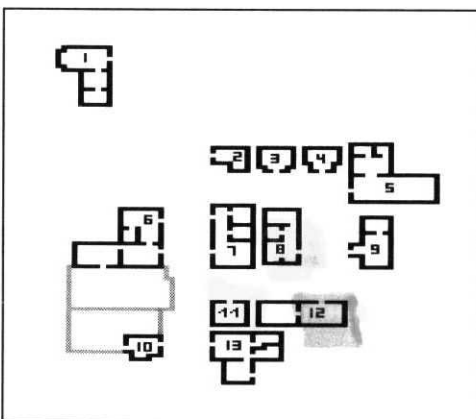
Empath Abbey



Empath Abbey:

- 1: Wohnung Glen
- 2: Wohnung Stephanie (Heilerin)
- 3: Leichenhalle
- 4: Wohnung Sionnach
- 5: Die Abtei

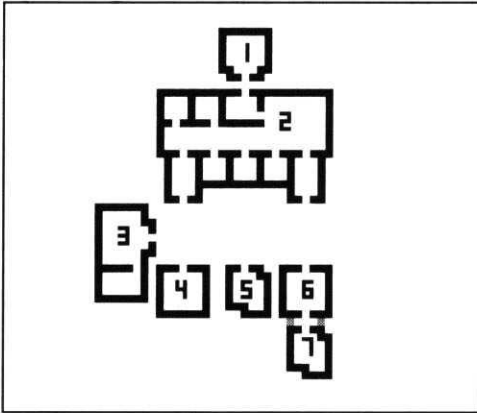
Paws



Paws:

- 1: Mühle
- 2: Wohnung Übermon
- 3: Wohnung Hendle
- 4: Wohnung Dr. Cat
- 5: Cat's Lair
- 6: Molkerei
- 7: Schlachthaus
- 8: Marissas Schneiderei
- 9: Thindles Schneiderei
- 10: Wohnung Dorin + Merideth
- 11: Mortude, der Seiler
- 12: Arbeths Spinnerei
- 13: Timothy's Inn

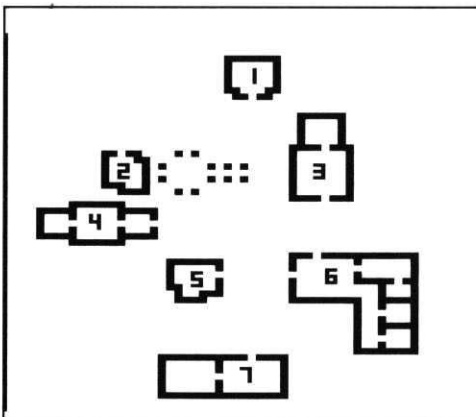
Buccaneer's Den



Buccaneer's Den:

- 1: Wohnung Budo
- 2: Fallen Virgin
- 3: Enrik's Armory
- 4: Wohnung Homer
- 5: Wohnhaus
- 6: Fentrissas Schiffshandel
- 7: Lagerhaus

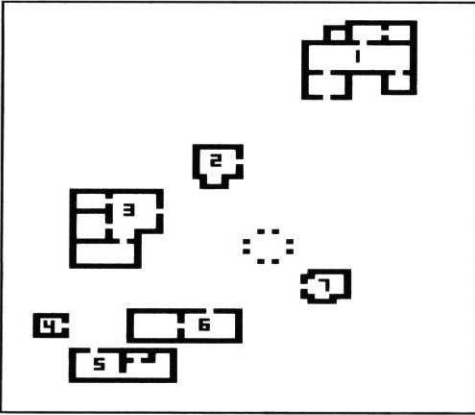
Skara Brae



Skara Brae:

- 1: Wohnung Marney
- 2: Wohnung Yorl
- 3: Wohnung Dezana
- 4: Verwaltung + Wohnung
Trenton
- 5: Wohnung Stivius
- 6: Hunting Inn
- 7: Stivius' Winzerei

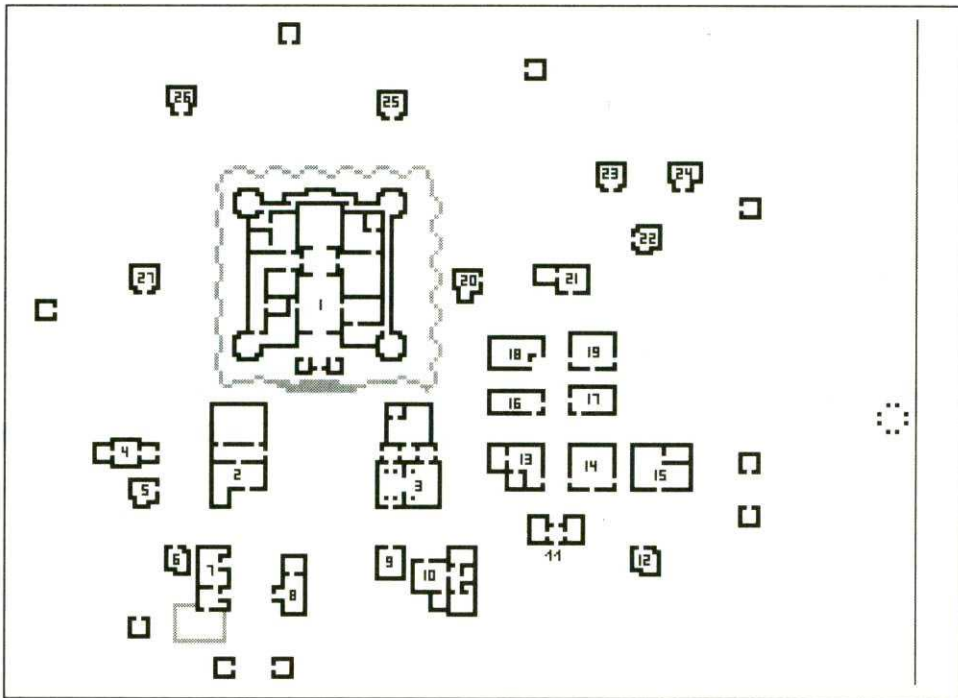
Jhelom



Jhelom:

- 1: Schänke Sword + Keg
- 2: Wohnung Arvin
+ Lyssandra
- 3: Rasthaus Warrior's Steed
- 4: Wohnung Nomaan
- 5: Nomaan's Armory
- 6: Verwaltung + Wohnung
Zellivan
- 7: Wohnung Peer

Britain



Britain:

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------|
| 1: Burg von Lord British | 16: Fyodors Schneiderei |
| 2: Museum und Konservatorium | 17: Lynn, the Fletcher |
| 3: Verwaltung | 18: Max's Armory |
| 4: Rufus' Schmiede | 19: Cullens Bäckerei |
| 5: Wohnung Rufus + Nema | 20: Wohnung Efram |
| 6: Wohnung Wilbur | 21: Wohnung Tiberius (Heiler) |
| 7: Wilburs Stallungen | 22: Wohnung Lynn |
| 8: Artys Schiffshandel | 23: Wohnung Terri |
| 9: Wohnung Arty | 24: Wohnung Cullen |
| 10: Wayfarer's Inn | 25: Wohnung Linda + Fyodor |
| 11: Wohnung Matt, Anya + Ariana | 26: Wohnung Kytyn + Tholden |
| 12: Wohnung Gwenneth | 27: Wohnung Kenneth + Nan |
| 13: Guild Shop (Efram) | |
| 14: Iolo's Bows | |
| 15: Blue Boar Tavern | |

Best.-Nr. 3995
ISBN 3-88745-995-4
DM 9,80 / öS 76,-

**SYBEX**

