

# Ultima IV



## Das Spiel

Im Land Britannia herrscht Aufbruchsstimmung. Nach dem Ende der Zeitalter der Finsternis strebt das nun vereinte Volk unter der Herrschaft von Lord British neben wachsendem Wohlstand auch die geistige Erleuchtung an. Doch wird hierzu auch ein großes Vorbild gesucht, welches dieses Ideal am besten verkörpert.

Sie haben das Land schon dreimal vor dem sicheren Ende bewahrt, daher nahmen Sie diese Herausforderung gerne an. Können Sie es schaffen, zum Avatar zu werden und dem Land Britannia das große Vorbild zu geben, das es braucht?

## Anmerkungen

In diesem Longplay bediene ich mich eines Tricks: Zwar wird mein Avatar die Geschichte aus seiner Perspektive erzählen, doch ich werde die wichtigen Informationen immer wieder gesondert auflisten, damit die Erzählung nicht zu unglaublich wird. Diese Informationen sind eingerückt dargestellt und gehören nicht zum eigentlichen Text.

Im Spiel sitzt man an vielen der Aufgaben gleichzeitig, doch ich habe der Übersicht halber alles nacheinander geschrieben. Die Reihenfolge ist nicht als verbindlich anzusehen, da das Spiel fast völlig unlinear ist.

Ich gehe nicht näher auf die vielen Gespräche ein, die geführt werden, außer in ganz speziellen Fällen.

Auch die Standardaufgaben wie Kämpfen, Ausrüsten, Zusammenraffen von Geld und Rasten, ignoriere ich hier.

Nicht-böse Monster sind:

- \* Alle Arten von Menschen, die einen nicht angreifen
- \* Schlangen
- \* Seepferde
- \* Insekten
- \* Spinnen
- \* Ratten
- \* Fledermäuse

## Wie es begann

Der Tag war lang und anstrengend gewesen. Erst hatte ich einen wichtigen Auftrag für meinen Boss vergeigt, was darin resultierte, dass ich gefeuert wurde, dann machte auch noch mein Auto mit kochendem Kühler schlapp und schließlich erfuhr ich auch noch, dass die Bank mal wieder meine Kreditwürdigkeit prüfen wollte. Perfekt ...

Nach all dieser Frustration wollte ich einfach nur noch ausspannen. Ein großer, schattiger Baum an einem Fluss im Stadtpark schien ideal. Und so legte ich mich hin und schlummerte friedlich ein ... bis mich ein hohes Geräusch wieder weckte. Verwundert sah ich mich um und sah, dass aus einem Steinkreis in der Nähe ein blaues Mondtor emporgewachsen war. Eines, wie ich es schon oft auf Sosaria gesehen hatte. War Gefahr im Anflug?

Genauso schnell, wie es gekommen war, verschwand das Portal wieder, und ich sah mich in dem Steinkreis genauer um. Es wäre mit dem Teufel zugegangen, wenn das keine Bedeutung gehabt hätte! Sosaria war praktisch meine zweite Heimat, und es zu verteidigen empfand ich als Pflicht. Da sah ich etwas auf dem Boden liegen und nahm es unter die Lupe. Eingewickelt in eine Stoffkarte lagen da ein Metall-Ankh und zwei in Leder gebundene Bücher. Die Karte war mir unbekannt, also las ich „Die Geschichte Britannias“, da das andere ein Zauberbuch und damit hier ziemlich unnütz war.



Das Mondtor, das sich am Anfang öffnet

Nach dieser ausführlichen Lektüre sehe ich schon klarer. Sosaria ist also jetzt Britannia, und die Suche nach einem Avatar für das neue System der Tugenden war in vollem Gange. Da wünschte ich mir doch schon, das Mondtor würde wieder erscheinen. Die Sachen in meine Hängetasche packend, stapfte ich ziellos durch den Park.

Schließlich erreichte ich einen altertümlichen Jahrmarkt. Der Ticketverkäufer ließ mich kurioserweise passieren, als er das Ankh sah. Neugierig streifte ich umher, bis ich durch Zufall einen Zigeunerwagen fand, wo mich eine alte Wahrsagerin erwartete. Mit acht verschiedenen Tarot-Karten wollte sie mir mein Schicksal weissagen. Ich erkannte sofort die neuen Tugenden Britannias und folgte neugierig ihren Ausführungen. Jede Wahl schloss eine Tugend aus, und die Fragen waren so gestellt, dass man nie völlig reinen Gewissens sein konnte. Schließlich hatte ich mich entschieden und die Ehre als meine favorisierte Tugend gewählt.



Der Test der Tugend

Dieser Test ist sehr wichtig, denn er bestimmt neben Ihren Anfangswerten und dem Startpunkt Ihrer Reise auch Ihre Anfangsausrüstung und Ihre magischen Fähigkeiten. Nirgendwo können mehr Fehler als hier gemacht werden. Generell sind Klassen mit magischen Fähigkeiten zu bevorzugen, die aber noch immer gut kämpfen können.

Reine Kämpferklassen ohne Magie sind:

- \* Krieger (Valor)
- \* Kesselflicker (Sacrifice)
- \* Hirte (Humility)

Reine Magierklassen ohne viel Kampftalent sind:

- \* Magier (Honesty)
- \* Druide (Justice)

Klassen, die Beides können, sind:

- \* Paladin (Honor)
- \* Waldläufer (Spirituality)
- \* Barde (Compassion)

Dies wird in sieben Fragen geklärt, die nach dem K.o.-System ablaufen, bis nur eine Tugend übrig bleibt. Also wählen Sie mit bedacht ...

Kaum hatte ich meine Wahl getroffen, begannen die Düfte der Räucherstäbchen mir langsam den Verstand zu vernebeln. Ich wurde bewusstlos, und als ich wieder aufwachte, fand ich mich in unberührter Landschaft wieder – neben einem Wegweiser, auf dem in Runenschrift „nach Trinsic“ stand. Ich war in Britannia!

### Ein Plausch mit Lord British

Nachdem ich erst einmal meine Ausrüstung überprüft und meine altertümliche Kleidung akzeptiert hatte (sie kratzte furchterlich), versuche ich erst einmal festzustellen, wo ich überhaupt genau war. Ein genaueres Studium der Stoffkarte beim Vergleich der Landschaft enthüllte, dass ich mich ganz in der Nähe von Trinsic im Süden des Kontinents befand.

Etwas ratlos überlegte ich, was ich wohl als Nächstes tun sollte, bis mir der Gedanke kam, doch meinen Freund Lord British aufzusuchen. Er hatte diese ganze Sache schließlich ins Leben gerufen und würde mir sicher helfen können. Allerdings lag sein Schloss viele Tagesreisen im Norden. Da bemerkte ich auf der Karte südlich von Trinsic das Symbol für ein Mondtor. Damit sollte es schnell gehen!

Schnell marschierte ich an die eingezeichnete Stelle, wartete bis zur Dämmerung und – perfekt: Das Tor erschien!



In den Ländern Britannias

Allerdings war ich nach dem Durchschreiten nicht ganz an meinem Ziel. Der zweite Mond hatte Neumond, und so war ich bei Moonglow gelandet, einer Stadt auf einer Insel! Aaaargh! Nun gut, nachdem ich noch einmal etwas gewartet hatte (bis zur nächsten Nacht), kam endlich der korrekte Mond, und ich landete bei Britain, mit dem Schloss gleich nebenan.

Endlich konnte ich mir die Erlaubnis holen, offiziell an der „Quest of the Avatar“ teilzunehmen!

Das Mondtorsystem ist recht einfach zu verstehen: Der erste Mond, Trammel, zeigt das Tor an, das momentan aktiv ist. Der zweite Mond, Felluca, zeigt das Zieltor an. Wegen der unterschiedlichen Mondphasen sind nur bestimmte Kombinationen möglich. Von folgenden Orten gelangt man zu folgenden Zielen:

- \* Moonglow: Britain, Jhelom
- \* Britain: Yew, Minoc, Trinsic
- \* Jhelom: Moonglow, Skara Brae, Magincia
- \* Yew: Britain, Jhelom
- \* Minoc: Schrein der Spiritualität, Trinsic, Skara Brae
- \* Trinsic: Moonglow, Britain, Magincia
- \* Skara Brae: Jhelom, Yew, Minoc
- \* Magincia: Trinsic, Skara Brae

Richtig eingesetzt, ersparen einem die Mondtore viel Lauferei und erleichtern das Spiel erheblich. Die genaue Position der Tore ist auf der Karte eingezeichnet.

Nach einer herzlichen Begrüßung erhielt ich von Lord British die offizielle Erlaubnis, mich ins Abenteuer zu stürzen. Außerdem erklärte er mir, was genau zu tun war: Um zum Avatar zu werden, müsse ich in allen acht Tugenden ein partieller Avatar werden. Danach müsse ich in den großen Stygischen Abgrund hinabsteigen, um den Kodex der ultimativen Weisheit zu lesen, das Buch, das alles weiß.

Anschließend erklärte mir mein alter Freund noch weitere Einzelheiten, wie etwa, dass diese Sache wohl noch mit weiteren Problemen aufwarten würde. Nachdem er mir alles Gute wünschte, ging ich, um mich ins Abenteuer zu stürzen. Aber zuvor sah ich mich erst einmal im Schloss um.



Lord British erklärt die Quest of the Avatar

Lord British sollten Sie immer mal wieder aufsuchen. Er kann Sie kostenlos heilen, wovon Sie vor allem am Anfang regen Gebrauch machen sollten, solange Ihr Geldbeutel noch zu leer für kostspielige Besuche beim Heiler ist. Außerdem ist Lord British zuständig für den Stufenaufstieg. Folgende Stufen erreichen Sie mit folgender Menge an Erfahrungspunkten:

- \* 1. Stufe : 0 exp
- \* 2. Stufe : 100 exp
- \* 3. Stufe : 200 exp
- \* 4. Stufe : 400 exp
- \* 5. Stufe : 800 exp
- \* 6. Stufe : 1.600 exp
- \* 7. Stufe : 3.200 exp
- \* 8. Stufe : 6.400 exp

Allerhand merkwürdige Leute trieben sich hier herum. Eine komplette Erforschung war leider nicht möglich, da ich einige Türen nicht auf bekam, doch schließlich fand ich im Erdgeschoss jemand irre Wichtigem: Hawkwind!

Hawkwind war der Seher von Castle British, und seine Dienste sollten sich mir als äußerst nützlich erweisen. Hawkwind sagte mir, wie es momentan um meine Tugend stand. Besonders berauschend war es allerdings nicht – genauso gut hätte ich ein Nichts sein können. Aber wenigstens merkte Hawkwind an, dass ich mich noch verbessern könnte. Ernüchtert verließ ich das Schloss, um mich nun meiner eigentlichen Aufgabe zu widmen.



Hawkwind hilft bei den Tugenden

## Die richtige Ausrüstung und Magie

Bevor ich mich den Tugenden zuwandte, war allerdings die richtige Ausrüstung notwendig, oder ich wäre ziemlich schnell gescheitert. Während Waffen und Rüstungen kein Problem waren, fehlten mir einige wichtige Sachen, die mir das Leben enorm erleichterten. Durch einige Gespräche wusste ich, was mir noch so alles fehlte.

Das Problem lag darin, dass die Sachen nicht ganz legal zu bekommen waren. Die Gesetzeslage war da eindeutig, und ich musste mich wohl in eine rechtliche Grauzone begeben, um zu bekommen, was ich wollte. Nach einigen Gesprächen wusste ich, dass es in den Orten Vesper und Buccaneer's Den Läden geben sollte, die die Sachen noch immer anboten, da dort die Gesetze lax gehandhabt wurden.

Nach einigem Gelatsche nach Vesper konnte ich die Sachen endlich kaufen: Dietriche, denen keine Tür widerstehen konnte, und Kristalle, die Übersichtskarten erzeugen. Das Beste aber war wohl der Sextant, mit dessen Hilfe ich mich endlich besser orientieren konnte (auch wenn ich den Mann am Tresen erst mal überzeugen musste, mir das Ding zu verkaufen).



Mit Kristallen kann man einen Blick auf das Land werfen

Den Sextanten kann man nur bekommen, wenn man nach Gegenstand „D“ fragt, der nicht auf der Liste steht. Dieser Gegenstand ist von immenser Bedeutung, denn viele Gegenstände sind hier mit Koordinaten versehen, um sie leichter zu finden.

Britannia ist in 16 x 16 Blöcke unterteilt, welche noch einmal in 16 x 16 Felder unterteilt sind.

Beispiel: Lat. AH, Long. HF bedeutet, dass Sie sich auf dem Feld H-Höhe und F-Breite von Block A-Höhe und H-Breite befinden. Dieses System sollte einfach und schnell zu verstehen sein. Ich beschreibe das nun nur noch mit AH HF.

Danach merkte ich, dass ich noch immer Zauberutensilien brauchte, wenn ich Zaubern wollte, was sich ja immer als äußerst nützlich erweist. Seit meinem letzten Besuch hatte sich da so Einiges geändert. Man brauchte nun Reagenzien zum Zaubern, welche auch noch richtig kombiniert werden mussten. Diese Sachen konnte man in Reagenziengeschäften kaufen. Also noch eine Belastung meines Geldbeutels ... der Weg zur Avatarschaft war nicht steinig, sondern teuer!

Zum Glück konnte ich mir die richtigen Reagenzien schnell besorgen, denn in den Orten Paws, Moonglow, Skara Brae und Buccaneer's Den befanden sich just diese Geschäfte. Komisch nur, dass deren Besitzer alle blind waren. Trotzdem zahlte ich den richtigen Betrag – ehrlich währt ja bekanntlich am längsten.

Allerdings fehlten zwei Reagenzien, die ich mühevoll suchen musste, was mich sehr ärgerte, aber es half nichts. Schließlich hatte ich genug, um mithilfe meines Zauberbuchs die nötigen Zauber zu mischen. Ha! Jetzt konnten die Feinde ruhig kommen!

Magie ist extrem nützlich, wenn man sie richtig einsetzt. In Paws, Moonglow, Skara Brae und Buccaneer's Den können Sie sechs der acht Reagenzienarten kaufen. Aber die letzten Zwei müssen Sie suchen, denn die sind sehr selten.

Hier können Sie sie finden:

- \* Nachtschatten (Nightshade): JF CO im Spiritwood, CM MN nördlich des Schreins of Sacrifice
- \* Alraune (Mandrake Root): DG LG im Moor der Bloody Plains, KF GE auf einer Insel der Fens of Death

Die Pflanzen können nur bei Doppelneumond gefunden werden ... und bitte bleiben sie der Stelle eine Zeit lang fern, bevor Sie erneut ernten wollen.

Die Zauber sind größtenteils unwichtig, bis auf einige wenige. Ich habe die Reagenzien buchstabenkodiert und gebe die wichtigsten Zauber mit ihrer Wirkung an:

- \* A = Sulfurous Ash
- \* B = Ginseng
- \* C = Garlic
- \* D = Spider Silk
- \* E = Blood Moss
- \* F = Black Pearl
- \* G = Nightshade
- \* H = Mandrake Root

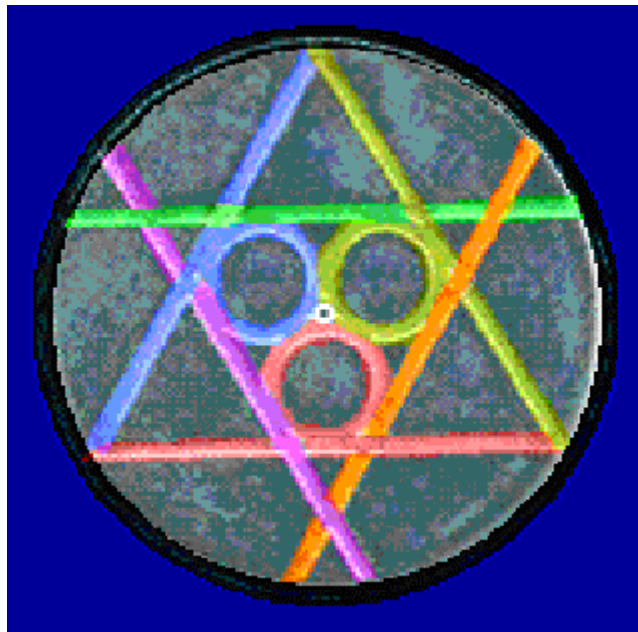


- \* Blink (DE) erlaubt es Ihnen, sich auf das nächste Gras- oder Sumpffeld in Blickrichtung zu teleportieren.
- \* Cure (BC) heilt Vergiftungen.
- \* Dispell (ACF) löst Kraftfelder auf.
- \* Gate Travel (AFH) teleportiert Sie zu einem Mondtor Ihrer Wahl – von ÜBERALL!
- \* Light (A) erschafft Ihnen Licht ohne lästige Fackeln.
- \* Negate Magic (ACH) unterbindet Magiegebrauch Ihrer Gegner.
- \* Resurrect (ABCDEH) erweckt Tote wieder zum Leben.
- \* Wind Change (AE) lässt den Wind drehen.
- \* Xit (Exit – ADE) lässt Sie einen Dungeon sofort verlassen.
- \* Yup (DE) teleportiert Sie einen Dungeonlevel höher.
- \* Zdown (DE) teleportiert Sie einen Dungeonlevel tiefer.

Nach diesen Besorgungen hinderte mich nun nichts mehr daran, endlich die Qest of the Avatar zu beginnen!

### Die acht Tugenden

Um eine Tugend zu meistern, brauchte ich Zugang zum Schrein der jeweiligen Tugend. Dies wird mittels einer Rune und dem dazugehörigen Mantra erreicht. Beides ist (fast) immer in der dazugehörigen Stadt zu finden. Danach heißt es meditieren. Erst ein-, dann zwei-, dann dreimal, damit der Schrein mir sagen würde, was ich zu tun hätte, um partieller Avatar zu werden.



Dummerweise rückten die Schreine nie direkt mit Hinweisen heraus, sondern man musste erst einmal verstehen, was sie damit überhaupt meinten. Ich musste dann die richtigen Dinge tun und hart daran arbeiten, nicht die falschen Dinge zu machen. Hatte ich geglaubt, dies in ausreichendem Maß getan zu haben, fragte ich Hawkwind, und wenn der grünes Licht gab, meditierte ich dreimal am entsprechenden Schrein. Den dann erscheinenden Buchstaben schrieb ich mir auf.

Dies war schwieriger, als es sich zunächst anhört, denn die falschen Dinge passierten Einem sehr leicht, während die richtigen Dinge meistens mit Schwierigkeiten verbunden waren. Ich habe deswegen die Tugenden hier in der Reihenfolge ihres Auftretens niedergeschrieben, und was ich so alles beachten musste.



Einer der acht Schreine

## **Ehrlichkeit (Honesty)**

Als Erstes begab ich mich zu der Stadt Moonglow, welche der Ehrlichkeit gewidmet war. Bequem erreichte ich sie per Mondtor und machte mich sofort daran, das Mantra spitz zu kriegen. Nachdem dies erledigt war, ging es auf die Suche nach der Rune. Schließlich fand ich sie unter der Truhe der Zauberin Mariah. Von der Truhe selbst ließ ich lieber die Finger.

Nun stellte sich mir allerdings ein Problem: Der Schrein der Ehrlichkeit lag auf Dagger Isle, nördlich von Moonglow. Schiffe gab es kurioserweise keine zu kaufen, so dass ich wohl oder übel warten musste, bis endlich mal ein Schiff aufkreuzte. Mal freundlich fragen und ... Mist. Es waren natürlich Piraten. Aber ein Handgemenge später gehörte das Schiff mir. Hätte nur schon gewusst, dass ich mich mit „Blink“ einfach hätte hinteleportieren können ... Na ja, hinterher ist man immer schlauer.

Jedenfalls bekam ich endlich heraus, was zu tun war – gut, dass ich die Finger von der Truhe gelassen hatte. Also befolgte ich die Regeln, um schließlich – nachdem Hawkwind mir Reinheit in der Tugend bescheinigt hatte – am Schrein noch dreimal zu beten, und schon hatte ich meinen ersten Buchstaben: „I“.

Ehrlichkeit ist gar nicht so schwierig zu meistern, denn die falschen Dinge lassen sich sehr einfach vermeiden. Das Mantra lautet „AHM“.

Richtige Dinge:

- \* Reagenzienhändler richtig bezahlen oder sogar überbezahlen

Falsche Dinge:

- \* Truhen in Städten plündern
- \* Die Reagenzienhändler betrügen

## **Mitleid (Compassion)**

Dankenswerterweise war Britain die Stadt des Mitleids. Nach der üblichen Befragung über das Mantra kam die Suche nach der Rune. Schließlich fand ich sie, achtlos weggeworfen in einer Sackgasse! Na so etwas ... nicht mein Problem. Wenn andere nicht scharf auf Tugendhaftigkeit sind – ich bin es auf jeden Fall.

Der Schrein war zum Glück recht einfach zu erreichen; er lag am Westufer des Lock Lake östlich von Britain, und ich konnte hinmarschieren. Einige Meditation später konnte ich zur Tat schreiten und mich dieser wohl schwierigsten Tugend stellen.

Nachdem ich es endlich geschafft hatte, konnte ich am Schrein den nächsten Buchstaben in Empfang nehmen: „N“.

Mitleid ist mit am schwierigsten zu bekommen. Der Umgang mit Nicht-bösen Kreaturen ist wohl mit einer der nervigsten Aspekte des Spiels und zeigt sich hier besonders deutlich. Das Mantra lautet „MU“.

Richtige Dinge:

- \* Bettlern Geld geben
- \* Nicht-böse Kreaturen entkommen lassen
- \* Vor Nicht-bösen Kreaturen fliehen

Falsche Dinge:

- \* Nicht-böse Kreaturen angreifen

## **Tapferkeit (Valor)**

Per Mondtor nach Jhelom gereist, war es nicht besonders schwer, das Mantra zu erfahren. Doch die Suche nach der Rune wurde nervig. Schließlich fand ich sie endlich im Nordwest-Turm der Festung, nach etlichen Kraftfeldern. Leicht gestresst wollte ich zum Schrein, und ...

Perfekt – der Schrein war auf einer Insel weiter südlich. Entweder tat ich mir erneut die Schiffs-Tortur an, oder ich benutzte „Blink“, um auf die Insel zu kommen (was wesentlich schneller ging). Gott sei dank war diese Tugend einfach zu erreichen. Ich konnte sehr schnell Erfolg vermelden und vom Schrein den nächsten Buchstaben bekommen: „F“.

Tapferkeit ist wohl eine der einfachsten Tugenden von allen, da man sowieso viel kämpft und sich Flucht meistens eh' nicht lohnt. Das Mantra lautet „RA“.

Richtige Dinge:

- \* Alle böartigen Monster im Kampf erschlagen

Falsche Dinge:

- \* Im Kampf flüchten

## Gerechtigkeit (Justice)

Yew war eine Stadt mitten im Wald, ein ziemlich beschaulicher Ort, wäre da nicht die Strafanstalt gewesen. Aber die Bewohner waren nett. So war es für mich nicht sehr schwierig, das Mantra zu erfahren. Aber die Rune suchte ich vergebens. Ich wollte schon aufgeben, das war schließlich zum verrückt werden, als ich den letzten Ort absuchte ... das Gefängnis. Und sie war tatsächlich dort!

Wieder ermuntert, suchte ich den Schrein nördlich von Yew auf und ahnte, dass ich wieder eine schwere Aufgabe erwischte hatte. Nachdem ich diese Tugend endlich absolviert hatte, bekam ich den Buchstaben „I“.

Gerechtigkeit ist zusammen mit Mitleid der schwerste der Tugenden, da wieder nicht-böse Kreaturen die Hauptrolle spielen. Das Mantra lautet hier „BEH“.

Richtige Dinge:

- \* Reagenzienhändler richtig bezahlen oder gar überbezahlen
- \* Nicht-böse Kreaturen entkommen lassen
- \* Vor Nicht-bösen Kreaturen fliehen

Falsche Dinge:

- \* Die Reagenzienhändler betrügen
- \* Nicht-böse Kreaturen angreifen
- \* Truhen in Städten plündern

## Opfermut (Sacrifice)

Die Stadt des Opfermuts, Minoc, erreichte ich bequem per Mondtor. Es war nicht besonders schwierig, das Mantra zu lernen. Doch an der Rune war nur schwer heranzukommen. Sie lag mitten im Feuer des Schmieds, und ich holte mir einige nette Verbrennungen, als ich sie herausfischte. Wer denkt sich nur solche Verstecke aus?

Zum Glück kannte ich die Position des Schreins dank meine Suche nach Nachtschattengewächsen bereits, und so konnte ich mich sofort in die Aufgabe stürzen. Nachdem ich die Bedingungen erfüllt hatte, bekam ich einen neuen Buchstaben: „N“.

Die Opfermut-Tugend ist einfach zu schaffen, da man einen Trick anwenden kann. Wenn man mindestens 400 HP hat, spendet man in Lord Britishs Schloss Blut, lässt sich von ihm heilen und wiederholt dann das Ganze. So kommt man schnell zu Ergebnissen. Das Mantra lautet „CAH“.

Richtige Dinge:

- \* Blut spenden
- \* Sterben (dies ist allerdings schon drastisch)

Falsche Dinge:

- \* Blut spenden verweigern
- \* Im Kampf flüchten

## Ehre (Honor)

Endlich betrat ich meine Startstadt Trinsic. Nach einigen Gesprächen wusste ich schon, wie das Mantra lautete. Bei der Rune hatte ich jedoch wieder einen Spießrutenlauf vor mir. Sie lag im Südwesten, umgeben von Giftfeldern. Was das bedeutete, muss ich wohl nicht extra sagen ...

Der Schrein lag südwestlich der Stadt in einem Moor (siehe ich da eine gewisse Parallele?). Und danach wusste ich, was ich zu tun hatte. Nachdem ich meine Würdigkeit bewiesen hatte, bekam ich den Buchstaben: „I“.

Ehre ist eine ziemlich einfache Tugend, da sie durch das Finden der Runen schon vorangetrieben worden ist. Auch sind die Bedingungen nicht die härtesten. Das Mantra lautet hier „SUMM“.

Richtige Dinge:

- \* Wichtige Gegenstände für das Spiel finden
- \* Bettlern Geld geben
- \* Reagenzienhändler richtig bezahlen oder gar überbezahlen

Falsche Dinge:

- \* Reagenzienhändler betrügen
- \* Nicht-böse Kreaturen angreifen
- \* Truhen in Städten plündern



## Spiritualität (Spirituality)

Skara Brae war echt zum Verzweifeln. Niemand kannte das Mantra, so dass ich sogar mit dem Ankh-Altar redete. Und er antwortete mir wirklich und gab das Mantra preis! Aber die Rune suchte ich vergeblich. Frustriert wanderte ich umher, bis mir der Spruch eines Einwohners einfiel: „Spiritualität ist der größte Schatz“, und Schätze werden in Schatzkammern aufbewahrt!

Und tatsächlich fand ich die Rune in Lord Britishs Schatzkammer unter einer Truhe. Jetzt musste ich noch den Schrein finden, der nirgendwo verzeichnet war. Ich hatte nur Hinweise auf den Doppelvollmond, was auf ein Mondtor verwies. Am Tor von Minoc wartend, ging ich bei Doppelvollmond durch und landete tatsächlich am Schrein!

Meine Güte, die Aufgabe war einfach, und ich konnte mir schnell den neuen Buchstaben abholen: „T“.

Spiritualität ist wohl die einfachste der Tugenden, da ihre Bedingungen lächerlich sind. Sehr schnell werden Sie hier Erfolg haben. Das Mantra lautet „OM“.

Richtige Dinge:

- \* An Schreinen meditieren
- \* Oft mit Hawkwind reden

Falsche Dinge:

- \* Ein falsches Mantra an einem Schrein benutzen

## Demut (Humility)

Magincia war einst die Stadt des Stolzes und wurde von Dämonen zerstört. Viel war wirklich nicht übrig, bis auf eine ziemlich arrogante Schlange, die mich ständig blöd anzischelte und mir das Mantra des Stolzes verriet. Ich dreht es um und hatte das Mantra der Demut! Aber die Rune war nicht hier. Also erneut eine schöne Suche ... \*würg\*

Endlich fand ich das blöde Ding in den Hügeln im Südosten des Dorfes Paws. Wie es dorthin gekommen war, weiß der Geier. Nun musste ich schon wieder ein Schiff auftreiben, denn der Schrein lag auf einer Felseninsel im Südosten Britannias. Ich ging also an Land und ... AAAARRRGHH! Dämonen! Und mein Leben hatte ich dann auch schon ausgehaucht. Nachdem mich Lord British wieder zum Leben erweckt hatte, grübelte ich, wie man da wohl vorbeikommen konnte. Gerüchte besagten, dass es eine Waffe gäbe, die sie vertrieb.

Nach Abgrasen des Landes fand ich die Waffe – ein Silberhorn – auf einer Insel südlich von Skara Brae. Die Dämonen flüchteten vor dem Klang des Horns, und so konnte ich vom Schrein die Hinweise und später den letzten Buchstaben „Y“ bekommen.

Das Problem bei der Demut ist, an den Dämonen am Schrein vorbeizukommen. Bei KN CN liegt das Silberhorn, das sie für vier Runden vertreibt. Demut kann man schnell steigern, indem man im ersten Stock von Lord Britishs Schloss im Nordwest-Turm mit der Wache spricht und sagt, man sei kein starker Krieger. Das Mantra ist „LUM“.

Richtige Dinge:

- \* Bescheiden reden

Falsche Dinge:

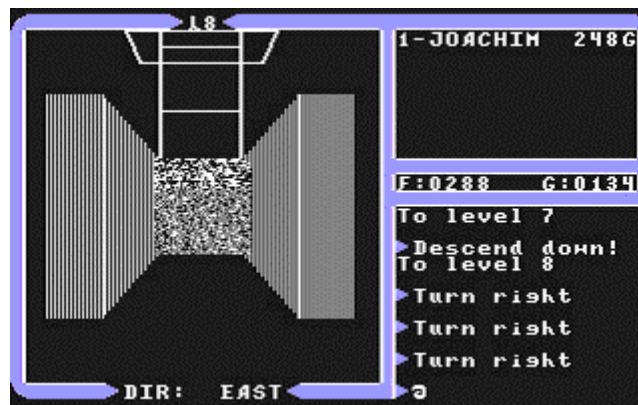
- \* Stolz reden

## Die Dungeons

Da ich nun diese Sache überstanden hatte, erwartete mich der nächste Abschnitt meines Abenteuers: die Dungeons. Denn um an den Kodex zu kommen, brauchte ich einen dreiteiligen Schlüssel aus den Dungeons. Für diesen wiederum brauchte ich die acht farbigen Tugendsteine, welche auch in den Dungeons lagen.

Allerdings: Alleine in die Dungeons hinabzusteigen wäre für mich blanker Selbstmord gewesen, also brauchte ich von jetzt an Begleiter. In jeder Stadt wartete jemand darauf, mich zu begleiten. So kam ich zu meinen Begleitern Mariah, Iolo, Geoffrey, Jaana, Julia, Shamino und Kathrina. Dupre konnte sich mir in Trinsic nicht anschließen, da er Paladin war und die Gruppe ausgewogen sein musste – mit nur einem Vertreter jeder Tugend.

So gerüstet, beginne ich endlich den nächsten Teil meines Abenteuers.



Tief in den Dungeons

Die Dungeons sind äußerst unfair. Sie müssen sich oftmals mit Massen von Gegnern und Räumen auseinandersetzen, in denen Sie herausfinden müssen, wie Sie nun genau weiterkommen. Ich werde nicht in Einzelheiten beschreiben, wie Sie dort durchkommen, sondern gebe nur grobe Richtlinien vor.

Tipps zu den Dungeons:

- \* Kristalle können Ihnen bei der Orientierung helfen.
- \* „Dispel Field“ ist hier Pflicht, ebenso „Light“.
- \* Die Kugeln geben Fähigkeiten, rauben aber Lebenspunkte Die Tugend des Dungeons bestimmt die Fähigkeiten.
- \* Trinken Sie niemals von den Quellen.
- \* Die Zauber Y und Z sind Pflicht.

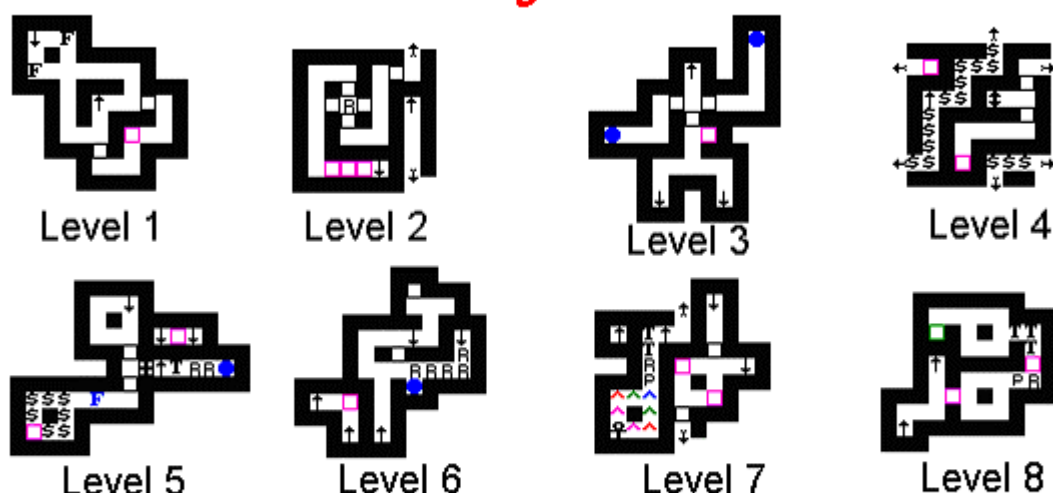
## Dungeon Deceit

Mal wieder war ein Schiff Pflicht (ganz allmählich wurde es nervig), bevor wir Deceit auf einer Nebeninsel von Dagger Isle betreten konnten. Im dritten Level fanden wir schließlich einige der Kugeln der Erfahrung. Ich merkte, dass wir sie mit Vorsicht genießen sollten, denn als einer meiner Begleiter sie berührte, haute es ihn ziemlich aus den Socken. Ein Heilzauber schien doch vorteilhaft ...

Es gab viele falsche Leitern, um uns in die Irre zu führen, aber im siebten Level fanden wir auf einem Altar hinter vielen Kraftfeldern endlich den Blauen Stein! Schnell verließen wir mit X-it den Dungeon, nachdem wir die Kugeln aus dem fünften und sechsten Level geholt hatten.

## The Dungeon Deceit

lat E'J" long P'A"



Legend:

- |                        |                    |                     |                   |
|------------------------|--------------------|---------------------|-------------------|
| F = Fountain of Health | ♀ = Blue Stone     | ▲ = Poison Field    | ⊞ = Secret Door   |
| F = Fountain of Poison | R = Falling Rocks  | ▲ = Lightning Field | □ = Door          |
| F = Fountain of Cure   | T = Strange Winds! | ▲ = Flame Field     | □ = Room          |
| F = Unknown Fountain   | P = Pit Trap       | ▲ = Sleep Field     | □ = Altar Chamber |
| ● = Magic Orb          | \$ = Chest of Gold |                     |                   |

Ultima IV  
Mapped by Fallible Dragon

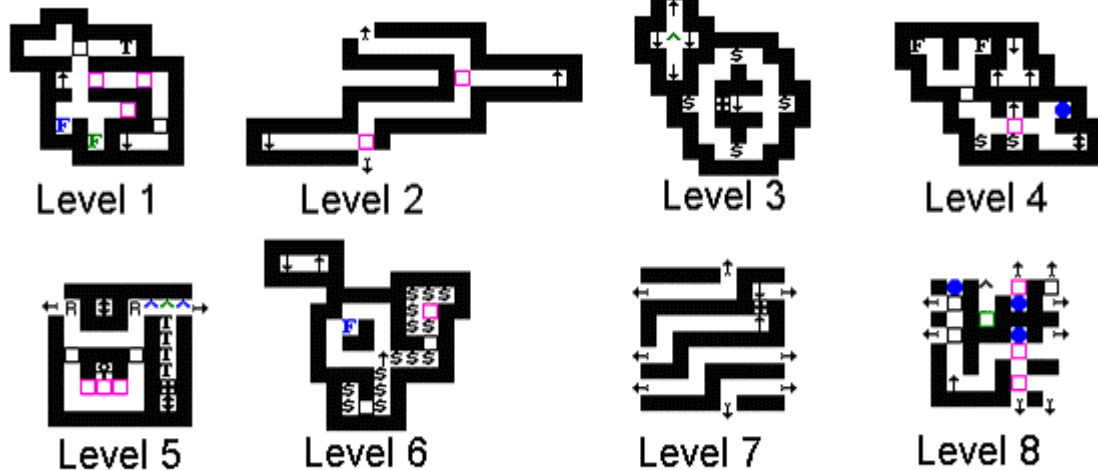
## Dungeon Despise

Nördlich von Britain in den Schlangenrückenbergen gelegen, war Despise ziemlich einfach zu erreichen. Im dritten Level nahmen wir die südliche Leiter nach unten, um im fünften Level nach einer Reihe von Winden und Kraftfeldern schließlich die mittlere von drei Türen zu betreten. Nach Eliminierung der Seeschlangen und Auslösen der Schalter konnten wir uns dahinter den Gelben Stein aneignen.

Wir holten uns noch die drei Kugeln aus dem Dungeon im vierten und achten Level, um weitere Fähigkeiten zu erhalten, bevor wir mittels X-it Despise wieder verließen.

## The Dungeon Despise

lat E'D" long F'L"



Legend:

- |                        |                    |                     |                   |
|------------------------|--------------------|---------------------|-------------------|
| F = Fountain of Health | ♀ = Yellow Stone   | ^ = Poison Field    | ⬛ = Secret Door   |
| F = Fountain of Poison | R = Falling Rocks  | ^ = Lightning Field | □ = Door          |
| F = Unknown Fountain   | T = Strange Winds! | ● = Magic Orb       | □ = Room          |
|                        | \$ = Chest of Gold |                     | □ = Atlas Chamber |
- Ultima IV  
Mapped by Fallible Dragon

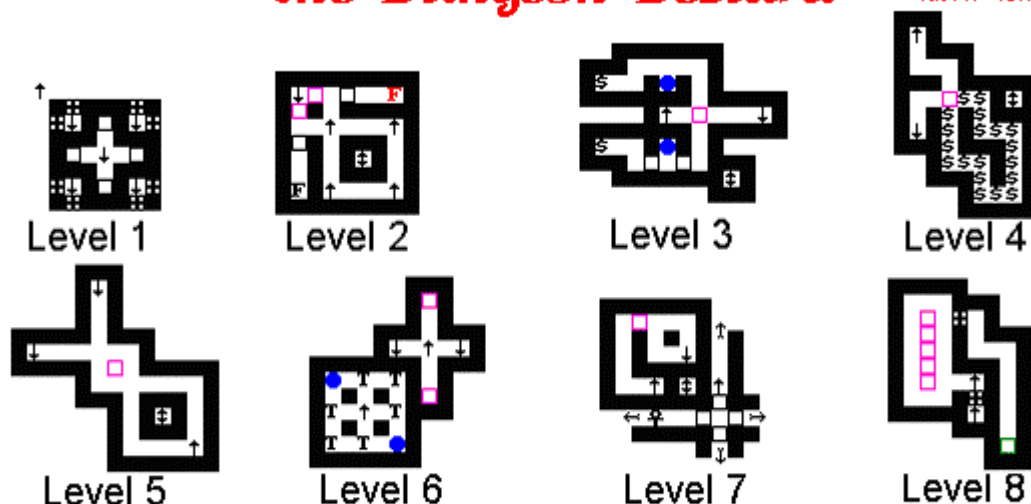
## Dungeon Destard

Westlich von Trinsic gelegen, war Destard ein einfach zu erreichender Dungeon. Auch war er kein so schlimmes Labyrinth von Leitern und falschen Wegen, wie wir es erwartet hatten. Nachdem wir im ersten Level durch eine Geheimtür die Leiter erreicht hatten, ging es ziemlich geradlinig voran. Es war nicht besonders schwierig, im siebten Level den Roten Stein auf dem Altar zu finden.

Im dritten und sechsten Level befanden sich außerdem vier weitere Kugeln für Fähigkeiten, bevor wir den Dungeon mittels X-it wieder verließen.

## The Dungeon Destard

lat K'I" long E'I"



Legend:

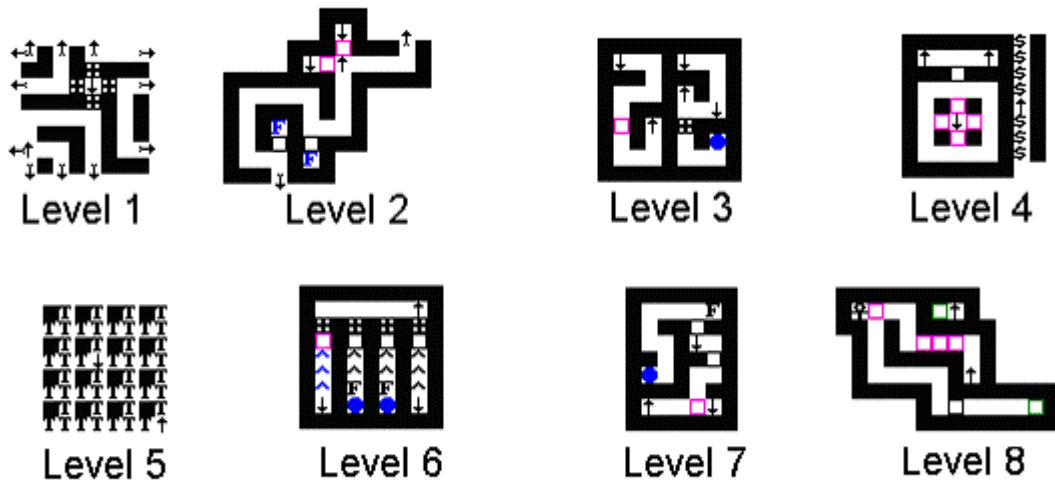
- |                        |                    |                     |                   |
|------------------------|--------------------|---------------------|-------------------|
| F = Fountain of Health | ♀ = Red Stone      | ^ = Poison Field    | ⬛ = Secret Door   |
| F = Fountain of Poison | R = Falling Rocks  | ^ = Lightning Field | □ = Door          |
| F = Fountain of Cure   | T = Strange Winds! | ^ = Flame Field     | □ = Room          |
| F = Unknown Fountain   | P = Pit Trap       | ^ = Sleep Field     | □ = Atlas Chamber |
| F = Acid Fountain      | \$ = Chest of Gold | ● = Magic Orb       |                   |
- Ultima IV  
Mapped by Fallible Dragon

## Dungeon Wrong

Dieser Dungeon lag an der Westküste der Bucht der verlorenen Hoffnung. Nachdem wir die Leiter mittels einer Geheimtür erreicht hatten, ging es bis zum siebten Level ziemlich geradlinig nach unten. Dort wählten wir die südliche Leiter und fanden schließlich im achten Level nach einigen Räumen den Grünen Stein auf dem Altar.

Bei den vier Kugeln, die wir in den Levels drei, sechs und sieben fanden, gab es zwei Überraschungen. Sie steigerten zwei Werte ... und richteten doppelt so viel Schaden an! Zur Vorsicht gemahnt, verließen wir Wrong mittels X-it.

## The Dungeon Wrong lat B'E" long H'O"



**Legend:**

<span style="color: blue;">F</span> = Fountain of Health	<span style="color: green;">♀</span> = Green Stone	<span style="color: green;">^</span> = Poison Field	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </span> = Secret Door
<span style="color: green;">F</span> = Fountain of Poison	<span style="color: blue;">R</span> = Falling Rocks	<span style="color: blue;">^</span> = Lightning Field	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </span> = Door
<span style="color: pink;">F</span> = Fountain of Cure	<span style="color: blue;">T</span> = Strange Winds!	<span style="color: red;">^</span> = Flame Field	<span style="border: 1px solid pink; padding: 2px;"> </span> = Room
<span style="color: blue;">F</span> = Unknown Fountain	<span style="color: blue;">P</span> = Pit Trap	<span style="color: pink;">^</span> = Sleep Field	<span style="border: 1px solid green; padding: 2px;"> </span> = Altar Chamber
<span style="color: blue;">●</span> = Magic Orb	<span style="color: blue;">\$</span> = Chest of Gold		

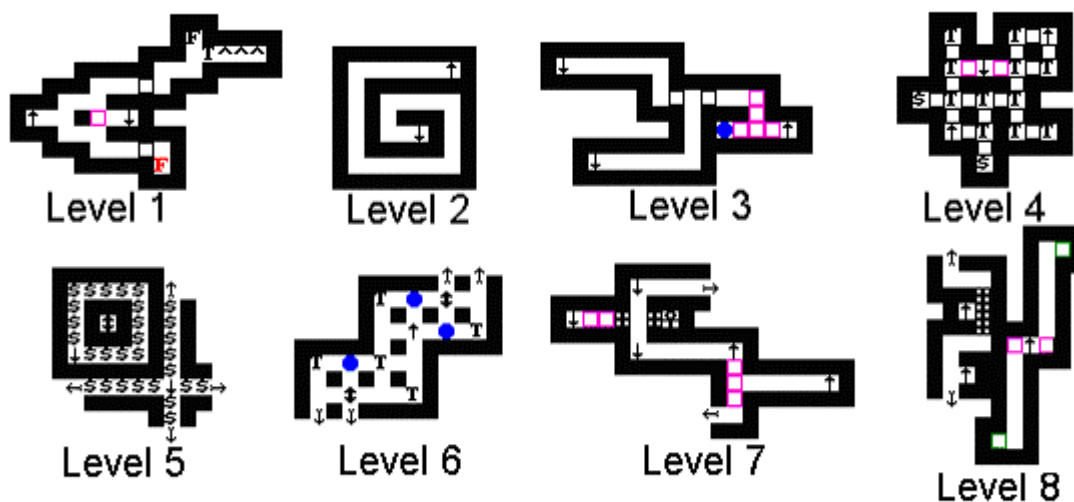
Ultima IV  
Mapped by Fallible Dragon

## Dungeon Covetous

Dieser Dungeon war schwierig zu erreichen. Nur mittels eines Schiffes war der Eingang südlich von Minoc an der Bucht der verlorenen Hoffnung zu erreichen. Der Abstieg war ziemlich geradlinig. Wir angelten im dritten Level eine Kugel und im sechsten gleich drei. Aber diese Winde nervten ziemlich. Es spielte keine Rolle, welche Leiter wir nahmen. Im siebten Level fanden wir hinter einer Geheimtür im Osten den Orangen Stein.

Ohne noch etwas zu holen, verließen wir Covetous wieder per X-it.

## The Dungeon Covetous lat B'L" long J'M"



**Legend:**

<span style="color: blue;">F</span> = Fountain of Health	<span style="color: orange;">♀</span> = Orange Stone	<span style="color: green;">^</span> = Poison Field	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </span> = Secret Door
<span style="color: green;">F</span> = Fountain of Poison	<span style="color: blue;">R</span> = Falling Rocks	<span style="color: blue;">^</span> = Lightning Field	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </span> = Door
<span style="color: pink;">F</span> = Fountain of Cure	<span style="color: blue;">T</span> = Strange Winds!	<span style="color: red;">^</span> = Flame Field	<span style="border: 1px solid pink; padding: 2px;"> </span> = Room
<span style="color: blue;">F</span> = Unknown Fountain	<span style="color: blue;">P</span> = Pit Trap	<span style="color: pink;">^</span> = Sleep Field	<span style="border: 1px solid green; padding: 2px;"> </span> = Altar Chamber
<span style="color: red;">F</span> = Acid Fountain	<span style="color: blue;">\$</span> = Chest of Gold	<span style="color: blue;">●</span> = Magic Orb	

Ultima IV  
Mapped by Fallible Dragon

## Dungeon Shame

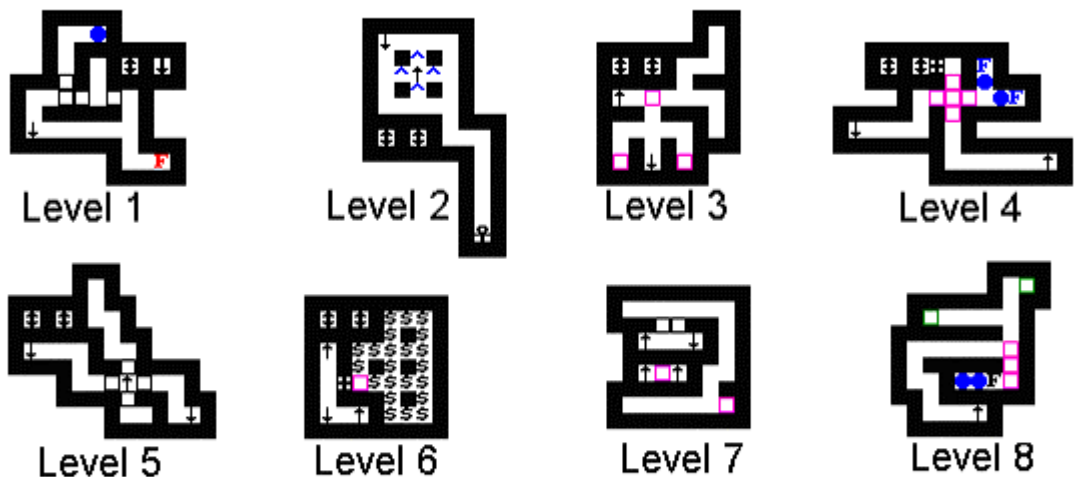
Jetzt wurde es schwierig. Shame lag am Lost Lake westlich von Britain. Zu Fuß war er nicht zu erreichen, also mussten wir entweder per Schiff hineinfahren oder „Blink“ verwenden, um uns vor den Eingang zu teleportieren.

Drunten ging das Spielchen weiter. Die Leiter ging bis in den siebten Level, von da auf einer anderen wieder hoch in den vierten. Dort zwei Kugeln eingesackt und nach oben, bis in den zweiten Level, wo wir endlich den Lila Stein auf dem Altar fanden. Alternativ kann ich im ersten Level Z-down verwenden, worauf ich vorher nicht gekommen war ...

Danach schnappten wir uns im ersten Level eine Kugel und dann ganz unten im achten zwei weitere, bevor ich wieder X-it anwendete, um diesem Höllenlabyrinth zu entkommen.

## The Dungeon Shame

lat G'G" long D'K"



Legend:

= Fountain of Health	= Purple Stone	= Poison Field	= Secret Door
= Fountain of Poison	= Lightning Field	= Flame Field	= Door
= Fountain of Cure	= Strange Winds!	= Sleep Field	= Room
= Unknown Fountain	= Pit Trap	= Magic Orb	= Altar Chamber
= Acid Fountain	= Chest of Gold		

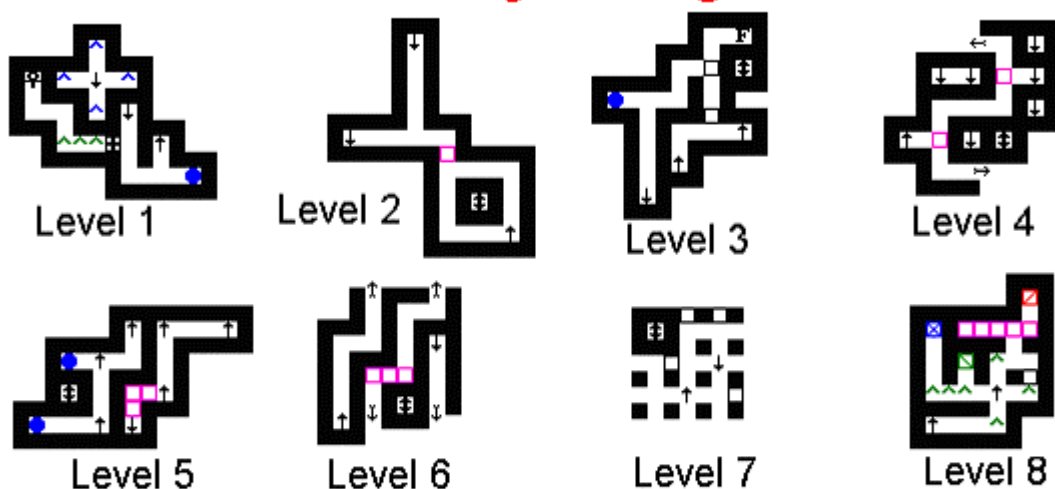
Ultima IV  
Mapped by Follible Dragon

## Dungeon Hythloth

Hier stand ich vor einem Rätsel. Per Schiff war es wegen des flachen Wassers unmöglich, den Eingang im südlichen Teil der Felseninsel zu erreichen. Ratlos streiften wir umher, bis mir dieser merkwürdige Schuppen bei Lord British's Schloss einfiel. Meine Dietriche besorgten den Rest ... dort war eine Leiter ... und wir landeten tatsächlich in Hythloth!

## The Dungeon Hythloth

lat P'A" long O'P"



Legend:

= Fountain of Health	= Secret Door	= Poison Field	= Altar of Truth	= Door
= Fountain of Poison	= Lightning Field	= Flame Field	= Altar of Love	= Room
= Fountain of Cure	= Strange Winds!	= Sleep Field	= Altar of Courage	
= Unknown Fountain	= Pit Trap	= Magic Orb		
= Acid Fountain	= Chest of Gold			

Ultima IV  
Mapped by Follible Dragon



Allerdings war diese Leiter eine Niete. Wir mussten im achten Level die südliche Leiter nach oben nehmen, kämpften uns durch Massen von Gegnern und wühlten uns durch ein Labyrinth von Leitern in Level fünf und vier, bis wir in Level fünf mehrere Kugeln erspähten ...

Mein Begleiter überlebte diese Erfahrung trotz drei gesteigerter Werte nicht, also wiederbeleben, wie jetzt bei allen Kugeln hier. Endlich erreichten wir Level drei, eine weitere Kugel, und schließlich Level eins. Noch eine Kugel, dann eine Geheimtür, Giftfelder und der Altar! ... Angeschmiert! ... Ich bekam fast einen Herzinfarkt, als ich feststellte, dass der Altar leer war!

Für nix und wieder nix den Arsch aufgerissen! Wütend verließen wir Hythloth und fanden einen Heißluftballon. Wenigstens konnten wir so bequem von hier wegkommen. Nach Britain fliegend, versuchte ich mich zu beruhigen und verpasste glatt die Hauptstadt, merkte das aber erst in den Schlangentrübenbergen.

Ich wollte wenden, da bemerkte ich ein kleines Tal mit einem Ankh und einem Altar. Neugierig landeten wir ... und fanden doch tatsächlich den Weißen Stein! So ein Glück!

Dieses Tal liegt bei FA EA und kann auch mittels „Blink“ erreicht werden.

### **Der Schwarze Stein, der Schlüssel und andere Dinge**

Jetzt fehlte mir nur noch der Schwarze Stein. Allerdings gab es zu ihm keinen Dungeon. Wir streiften ein wenig ziellos umher, bis wir am Mondtor von Moonglow landeten, welches sich auch bei Doppelneumond öffnete. Moment ... schwarze Monde ... schwarzer Stein! Schnell suchte ich das Tor ab und fand den gesuchten Stein! Jetzt hatte ich sie alle!

Nun wurde es lustig: Wir mussten erneut nach Hythloth! Im achten Level befanden sich die drei Altarräume, wo ich die Steine gemäß ihrer Reihenfolge in den Prinzipien benutzte, um die Schlüsselteile zu erhalten. Zuvor hatten wir uns um unangenehme Besucher gekümmert.

Folgende Altäre haben folgende Kombinationen:

- \* Wahrheit: Blau, Grün, Lila, Weiß
- \* Liebe: Gelb, Orange, Grün, Weiß
- \* Mut: Rot, Orange, Lila, Weiß

Mit den Schlüsselteilen in der Tasche zauberte ich X-it, um Hythloth schneller zu verlassen. Nun fehlten mir nur noch wenige Dinge, bevor ich mich endlich aufmachen konnte, den Abgrund zu erreichen und endlich den Kodex zu lesen.

Mit meinem Schiff segelten wir zu einer flachen Wasserstelle im Ozean, wo ich bei NA LA die Glocke des Mutes aus den Tiefen barg. Anschließend ging es zum Lycaum, wo ich bei Regal „T“ das Buch der Wahrheit fand und von Burgherren den ersten Teil des Kodex-Passwortes bekam: „VER“.

Gerüchten folgend, segelten wir zu drei Vulkanen im Meer, wo ich bei PF MF bei Doppelneumond Mondains Schädel fand. Ha ha! Sein oder nicht sein, das ist hier ... ich schweife ab. Dieses teuflische Ding musste auch noch vernichtet werden. Bei Serpent's Hold verriet mir der Burgherr den letzten Teil des Passwortes: „COR“. Außerdem untersuchte ich die Trainingsmatte so lange, bis ich die mystischen Waffen fand, welche als Einzige im Abgrund funktionierten.

Dann ging es nach Empath Abbey. Der Burgherr gab mir das letzte Passwortstück: „AMO“. Im Eichengrab lagen außerdem die mystischen Rüstungen, die wir im Abgrund brauchen würden. Jetzt wurde es schwierig. Der Ort Cove lag am Lock Lake, und wir kamen nicht heran. Allerdings war wieder einmal der „Blink“-Zauber extrem nützlich, und in Cove betraten wir den Tempel der Tugend, wo endlich das letzte Artefakt lag: die Kerze der Liebe.

Sofort segelten wir zur Felseninsel, wo wir allerdings von einer Horde von feindlichen Schiffen empfangen wurden und schnellstens den Rückzug antraten. Etwas fehlte wohl noch. Da erinnerte ich mich: Das Rad der H. M. S. Cape! Wir fanden es bei NH GA, und es verstärkte das Schiff. So war es kein Problem, endlich den Abgrund zu erreichen.

Bedrohlich brodelte der riesige Vulkan, und todesmutig begaben wir uns in die Mitte. Dort las ich das Buch, entzündete die Kerze und läutete die Glocke, dann schmiss ich den Schädel in die Lava. Zufrieden sah ich den Schädel meines alten Feindes versinken, dann öffnete sich der Abstieg ... langsam stiegen wir hinab.

### **Der Abgrund**

Dieser Dungeon war die Hölle. Dagegen waren die anderen spielerisch einfach. Auf jedem Level gab es einen Altar, wo ich den richtigen Stein nach der Reihenfolge der Tugenden benutzen und dann den Namen der Tugend angeben musste. Der erste Level war Durchmetzelei, der zweite hatte eine falsche Leiter, der dritte wimmelte nur so von Dämonen. Im vierten Level war der östliche Weg durch die Geheimtür der Richtige. Der fünfte war reines Durchmetzeln plus Geheimtüren.

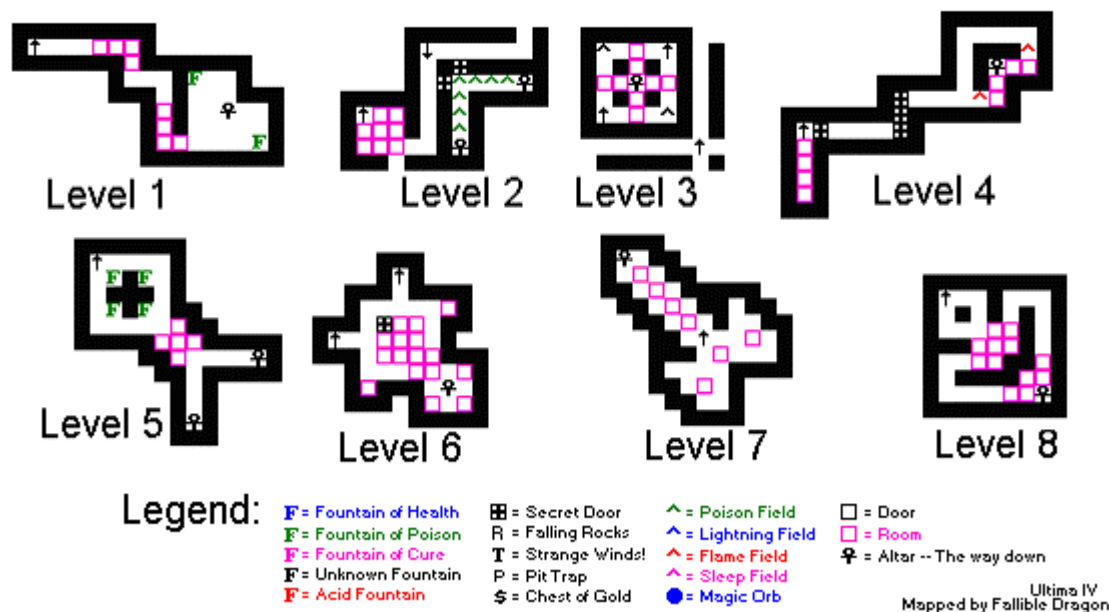
Der Abgrund ist eine extrem unfairer Dungeon. Hier gibt es die härtesten Monster und die fiesesten Rätsel und Labyrinth. Außerdem müssen Sie gewisse Bedingungen erfüllen, um ihn auch wirklich zu überstehen:

- \* Volle Party
- \* Alle Party-Mitglieder haben mystischen Waffen und Rüstungen an
- \* Jede Menge Zauber und Reagenzien
- \* Alle acht Tugendsteine
- \* Schlüssel der drei Teile
- \* Partieller Avatar in allen acht Tugenden. (Sollten Sie eine Tugend verlieren, so können Sie den Dungeon gleich verlassen).

Übrigens kann man hier in der C64-Version nicht speichern, in der PC-Version schon. Ich erspare mir eine genaue Beschreibung des Weges durch den Abgrund, denn das würde zu lange dauern.

## The Great Stygian Abyss

lat O'J" long O'J"



Dann kam der sechste Level und mit ihm das fieseste Raumrätsel. Nachdem ich die Geheimtür betreten hatte, dauerte es Stunden, bis wir uns durch diesem Labyrinth befreit hatten. Es war ein Albtraum von Schaltern und Bodenplatten, gemischt mit Bergen von Gegnern. Nachdem das geschafft war, erschien Level sieben wieder relativ leicht.

Dann kam der letzte Level. Nachdem wir uns durch die ersten Räume geschlagen hatten, begegneten wir unseren Spiegelbildern! Allerdings waren diese nicht besonders haltbar und mussten den Weg frei machen. Einen Raum mit Lava und vielen Monstern später aktivierte ich endlich den letzten Altar.

Die korrekte Reihenfolge ist:

- \* Level 1: Blau, Honesty
- \* Level 2: Gelb, Compassion
- \* Level 3: Rot, Valor
- \* Level 4: Grün, Justice
- \* Level 5: Orange, Sacrifice
- \* Level 6: Lila, Honor
- \* Level 7: Weiß, Spirituality
- \* Level 8: Schwarz, Humility

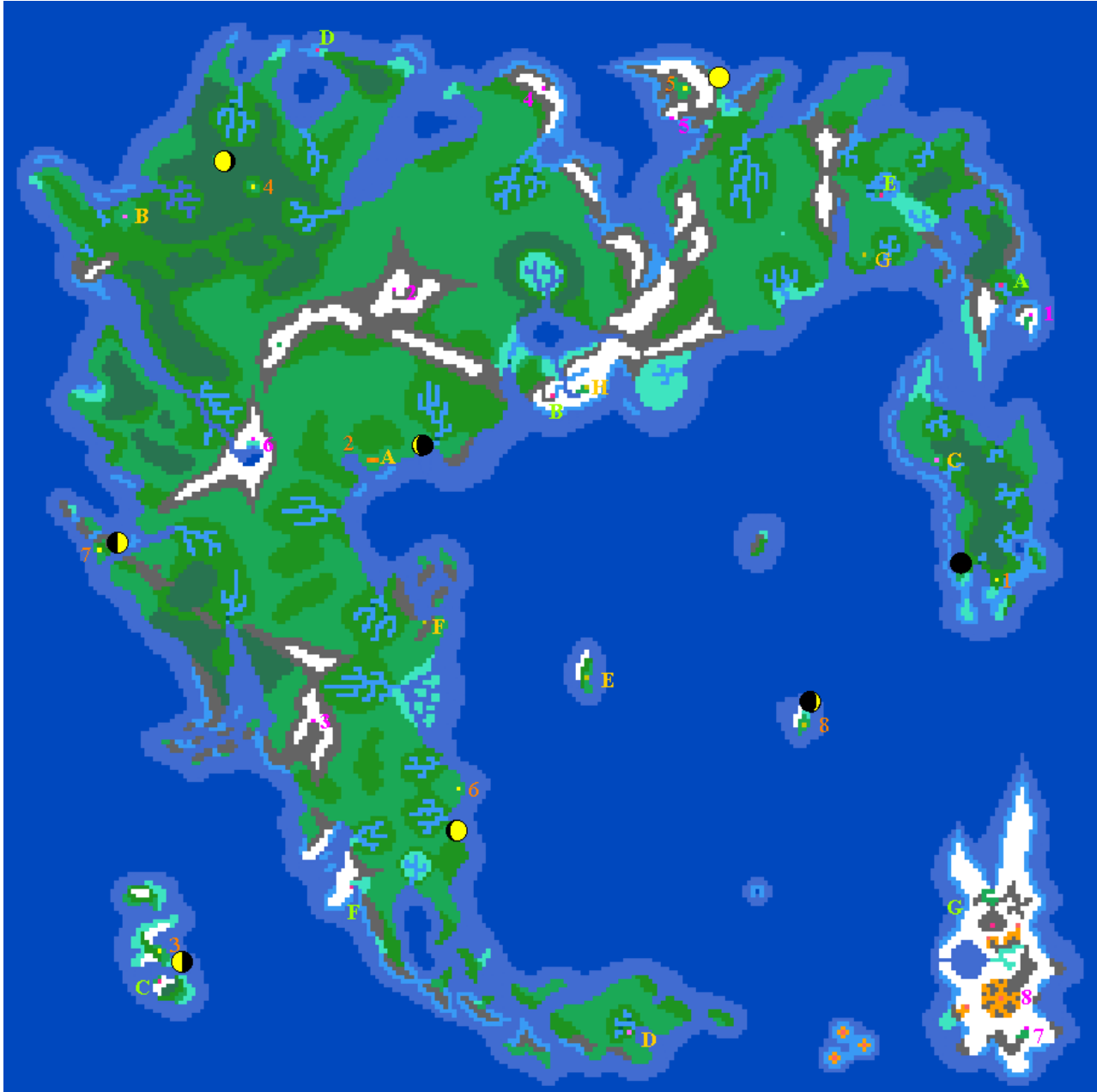
Vorsichtig steckte ich den Schlüssel ins Schloss, und eine Stimme fragte mich nach dem Passwort. Ich sagte es, und der letzte Test begann. Zuerst wurde ich nach den Tugenden in korrekter Reihenfolge befragt, dann nach den Prinzipien. Dann fragte mich die Stimme nach der Gesamtheit all dessen. Ich erinnerte mich an die Buchstaben, die mir die Schreine gaben, und sagte „INFINITY“. Und der Kodex öffnete sich mir.

Die Antworten in korrekter Reihenfolge: Veramocor, Honesty, Compassion, Valor, Justice, Sacrifice, Honor, Spirituality, Humility, Truth, Love, Courage, Infinity

## Epilog

Ich erinnere mich heute noch gut, als der Kodex mir klar machte, dass Avatar zu sein eine Lebensaufgabe sei. Dass ich von nun an fest mit dieser Aufgabe verbunden sei und dem Land als Vorbild zu dienen habe. Diese Ehre ist es, die mich noch immer hoch hält. Mein Leben auf Erden mag noch so langweilig sein, auf Britannia bin ich ein Held.

Ich warte nun schon seit Monaten darauf, dass ich gebraucht werde, doch bislang vergebens. Das Tor ist nicht wieder erschienen. Aber vielleicht später ... Denn irgendwann wird Britannia mich wieder brauchen, und dann werde ich zur Stelle sein. Ich, der Avatar!



### Städte

- 1 Moonglow
- 2 Britain
- 3 Jehlom
- 4 Yew
- 5 Minoc
- 6 Trinsic
- 7 Skara Brae
- 8 Magincia

### Orte

- A Castle Britannia
- B Abtei der Emphatie
- C Das Lyzeum
- D Sepent's Hold
- E Buccaneer's Den
- F Paws
- G Vesper
- H Cove

### Dungeons

- 1 Deciet
- 2 Dispise
- 3 Destard
- 4 Wrong
- 5 Covetous
- 6 Shame
- 7 Hythloth
- 8 Der Abgrund

### Schreine

- A Ehrlichkeit
- B Mitleid
- C Tapferkeit
- D Gerechtigkeit
- E Opfermut
- F Ehre
- G Demut

### Mondtore

- Neumond
- Zunehmender Mond im 1. Viertel
- Erstes Viertel
- Zunehmender Mond im 2. Viertel
- Vollmond
- Abnehmender Mond im 3. Viertel
- Letztes Viertel
- Abnehmender Mond im letzten Viertel

Wichtige Orte in Britannia ...