

Komplettlösung zu

Thorgal – Odins Fluch

© by [Nikki](#)

Diese Lösung obliegt dem Copyright des Autors/der Autorin und darf weder ganz noch in Auszügen auf irgendeine Weise veröffentlicht werden. !!!

Das Spiel ist in englischer Sprache, mit deutschem Untertitel und wird mit der Maus gespielt. Es gibt ein paar Actioneinlagen, die aber nicht mit Gewalt, sondern nur mit guten Überlegungen bewältigt werden können. Die Rätsel sind spannend, aber nicht zu schwierig. Das Spiel hat 9 Speicherplätze und einen Platz für die automatische Speicherung. Du zwar im Verlauf des Öfteren Sterben, jedoch ist es nicht nötig alle paar Meter abzuspeichern, denn durch die automatische Speicherung, die Du nach einem zu frühen Tod laden kannst, bist Du nie weit weg von der Stelle, an der Du Dein Leben verloren hast.

1. Das Wikingerdorf

Oldreifs

Geh den Steg entlang bis zum Lagerfeuer und dann links in das Haus. Dort sitzt Oldreif. Sprich ihn mehrmals an, und Du erfährst einiges über die momentane Situation. Thorgal möchte gerne nach Haus zu seiner Frau und seinen Kindern, doch durch den Sturm, verursacht durch den Zorn der Götter, kann er nicht in See stechen und auch der Wald ist zu gefährlich, da dort Plünderer und Ungeheuer ihr Unwesen treiben. Oldreif ist also nicht bereit die Zugbrücke des Wikingerdorfes herunter zu lassen.

Noral

Noral betritt das Haus. Er ist zunächst anderer Meinung und denkt, dass Thorgal durchaus das Dorf verlassen sollte. Geh nach links hinüber zu ihm und unterhalte Dich auch mit ihm. Er ist ein Zauberer, kennt Deinen Namen, obwohl Du ihn nicht kennst und wusste auch, dass er Dich in Oldreifs Haus finden würde. Er teilt Dir mit, dass Dein Sohn, Jolan, in Gefahr ist. Du sollst in den Spiegel links auf dem Tisch schauen. Dort kannst Du eine mögliche, tragische Zukunft sehen. Also geh dort hin und schau in den Spiegel. Du siehst wie Du Deinen eigenen Sohn mit einem Pfeil tötest. Geh wieder zu Noral, um über die bevorstehende Tragödie zu reden. Da Du selber nie Deinen Sohn umbringen würdest, bleibt nur noch der Schluss, dass sich jemand in Deine Gestalt verwandelt, um Deinen Sohn umzubringen. Noral will Dir helfen nach Hause zu kommen, um das Grauen zu verhindern. Du sollst Dich jenseits des Wikingerdorfes an Maleb, einen Fischer, wenden, der Dir ein Boot leihen wird. Vor der Tür dann verwandelt Noral sich in eine weiße Taube und verabschiedet sich.

Wikingerfrau

Geh jetzt nach rechts und sprich mit der Wikingerfrau am linken Wegrand. Ihr Sohn wurde von einem Drachen getötet. Du erfährst von ihr, dass der einzige Schlüssel für die Zugbrücke in Oldreifs Haus ist. Ihr Sohn hat sich mit 3 Pfeilschüssen gegen den Drachen, der im Wald sein Unwesen treibt gewehrt, doch leider vergebens. Gegenüber der Frau ist eine sich drehende Scheibe. Sieh sie Dir genauer an und Du entdeckst, dass es sich hierbei um eine Übungsscheibe für Bogenschützen handelt. Jetzt geh ein Stück zurück auf den lila leuchtenden Fleck auf dem Boden. Von dort aus zielst Du nun auf die Scheibe. 3 Pfeile müssen stecken bleiben. Dazu schießt Du am Besten den Pfeil ab, wenn die graue Seite der Scheibe gerade vorne ist. Danach gehst Du noch einmal zu der Wikingerfrau, um erneut mit ihr zu sprechen. Weil Du sie an ihren Sohn erinnerst und Sie Dir helfen möchte Deinen Sohn zu retten, schenkt sie Dir das **Messer** ihres verstorbenen Sohnes.

Oldreif

Jetzt gehst Du zurück zu Oldreifs Haus. Sprich noch einmal mit ihm und schau Dich etwas genauer um. Bei durchstreifen des Raumes mit der Maus findest Du drei silberne Truhen. Eine ist geradeaus, eine rechts hinten und eine vorne links hinter der Tür. Neben der Tür rechts findest Du noch ein Schild. Oldreif hindert Dich aber daran die Truhen zu öffnen. Also wieder hinaus aus dem Haus und nach links ein Stückchen entlang des Steges. Dort kannst Du an der Hauswand eine Glocke erkennen, die Oldreif festgebunden hat, weil sie durch den Sturm immer weiter bimmelt. Hol Dein Messer aus dem Inventar und schneide das Seil durch. Dann zurück ins Haus von Oldreif. Jetzt kannst Du die Truhen öffnen und den Schild auf Seite schieben. Dahinter findest Du den Schlüssel für die Zugbrücke. Es ist ein **Hebel**. Du wirst es nicht schaffen, beim ersten Mal alle Truhen zu öffnen, die sowieso leer sind, und auch den Hebel zu nehmen. Also jedes Mal wieder hinaus und das Seil der Glocke erneut durchschneiden.

Zugbrücke

Danach geht es wieder hinaus aus dem Haus und nach links. An der Wikingerfrau vorbei bis zum vorläufigen Ende des Weges. Wo links die Drachenstatue steht. Rechts musst Du nun den Hebel einsetzen und mit seiner Hilfe die Zugbrücke hochkurbeln. Der Weg ist jetzt frei in den

2. Der Wald der Plünderer

Wache

Nicht gerade gemütlich dieser Ort!. Geh ein Stückchen geradeaus und dann nach rechts. In der Mitte des Weges findest Du einen **Eisenbogen** am unteren Wegrand. Weiter geht der Weg nach rechts, doch Du wirst von einer Wache gewarnt, nicht weiter zu gehen, da Du es sonst bereuen würdest. Geh trotzdem zu der Wache hin. Er lässt Dich auch nicht durch, nachdem Du ihm erklärt hast, dass Du zu Deiner Familie musst. Oben im Bildschirm erscheint jetzt Dein Energiebalken. Lauf schnell ein Stück zurück bis ungefähr in die Mitte der Weggabelung und ziele auf die Ketten, die das Schild über der Wache festhalten. Eine in der Mitte und jeweils eine rechts und links. Hast Du alle drei mit Deinem Bogen durchtrennt, fällt das Schild auf die Wache und sie ist außer Gefecht. Durchsuch noch schnell seine Taschen. Du findest eine **kleine Statue**. Jetzt kannst Du Deinen Weg fortsetzen.

Gelorn

Du kommst an eine Weggabelung. Dort liegt links neben den aufeinander gestapelten Baumstämmen ein **Seil**. Gehst Du nach rechts, versperrt Dir eine Feuerwand den Zugang zum Drachen, also wieder zurück zur Weggabelung und dort geradeaus zum Haus von Gelorn. Bei einem Gespräch mit ihm erfährst Du dass er zum einen nicht zu den Plünderern gehört und seinen Frieden liebt und zum anderen, dass er Waffenschmied ist, spezialisiert auf Pfeil und Bogen. Die Maschine rechts neben dem Haus ist für Testzwecke an den neu erstellten Waffen gedacht. Gib Gelorn den Bogen und Du erfährst, dass er ihn selber für Arndulf hergestellt hat. Weiterhin erfährst Du dass nur noch eine handvoll Plünderer übrig ist. Gelorn fertigt Waffen für sie. Im Gegensatz dazu lassen sie ihn in Ruhe. Nur die Plünderer wissen, wie man an dem Drachen vorbeikommt. Jetzt weißt Du auch wofür die kleine Statue gedacht ist. Der Drache erkennt die Plünderer, wenn sie sie ihm zeigen.

Drache

Jetzt gehst Du wieder den Weg zurück und Richtung Drachen. Untersuche die Felswand, die links direkt an der Feuerwand aufragt. Bei genauem Hinsehen, entdeckst Du eine kleine dunkle Stelle, die wie ein Dreieck aussieht. Drücke einmal dort drauf und in dem Felsen öffne sich eine kleine Steintür. Eine Art Schloss. Also holst Du die Statue aus dem Inventar und setzt sie dort ein. Deine Aufgabe besteht nun darin, die Statue so zu verdrehen, dass sie dem Felsbild links entspricht:

- als erstes drehst Du die Statue nach rechts, so dass Du von hinten draufschaust. Schieb nun den Fuß rechts unten einmal zurück.
- Jetzt drehst Du die Statue so, dass sie nach links guckt und schiebst in der Mitte den Block hinein.
- Dann wieder zur Hinteransicht drehen und in der Mitte den raus stehenden Block reinschieben.
- In die Frontansicht drehen und links den Block, der ein Teil des Mundes darstellen soll hinein schieben.
- Zum Schluss noch die Statue nach vorne kippen und die linke hintere Seite nach unten schieben. Dazu mit der Maus oben an das linke Ohr gehen, bis dort ein Pfeil nach unten erscheint. Jetzt zweimal schieben, damit die beiden Ohren auf gleicher Höhe sind und die Statue ist richtig zusammengesetzt.

Die Statue fgt sich von selber in die Mauerlcke ein und die Feuerwand ist verschwunden. **(3)** Setze Deinen Weg fort und Du stellst fest, dass der Drache lediglich eine von den Plnderern erfundene Illusion war. Geh den Weg weiter.

Burg

Links sitzt ein Rabe am Wegrand, der aber wirklich nur ein Rabe zu sein scheint. Wenn Du nun weitergehst, siehst Du ein Turmfenster mit Gittern. Du bentigst aber einen Enterhaken, um dort hinauf zu klettern. Also noch einmal zurck zu Gelorn dem Schmied. Er kann Dir zwar helfen, will aber erst Deine Fhigkeiten testen. Du gehst nun zu dem im Boden steckenden Stock am Eingang des Weges zu Gelorns Haus. Dort stellst Du Dich auf den leuchtenden Kreis. Gelorn wird nun das Rad in Bewegung setzen und Deine Aufgabe besteht darin, alle Zielscheiben zu treffen, bevor das Rad zum Stehen kommt. Dazu musst Du immer ein ganzes Stck bevor die Scheibe vor Deiner Nase ist den Pfeil abschieen. Hast Du es geschafft, bekommst Du den **Enterhaken** und verbindest ihn natrlich im Inventar direkt mit dem Seil. Jetzt auf zur Burg am Drachen vorbei. Dort den Enterhaken mit dem Seil aus dem Inventar nehmen und am Gitter anwenden. Oben angekommen liegen rechts hinter der Schubkarre ein paar Steine, die Du als Waffe gegen die Wache an der Tr an Dich nimmst. Jetzt gehst Du zu der Mauerseite. Dort ist ein Stck heraus gebrochen. Du musst ihn jetzt dazu bringen dort hinunter zu strzen. Dazu stellst Du Dich vor das Loch in der Mauer und bewirfst den Wchter mit solange Steinen, bis er anfngt zu laufen. Im letzten Moment gehst Du dann zur Seite. Der Wchter strzt von der Mauer ins Tiefe. **(4)** Die Wache hat bei ihrem Sturz den **Schlsselbund** verloren. Mit diesem bekommst Du die Tr auf, vor der der Mann gestanden hat.

3. Die Festung

Gnge Erdgeschoss

Geh nach rechts den Gang entlang und dann wieder rechts durch die offene Tr. Dort findest Du auf der linken Seite hinter dem groen Fass eine **Greifzange**. Auf der anderen Seite findest Du einen weiteren **Schlssel** auf dem liegenden Holzfass. Wieder hinaus aus dem Raum und dann links die Holzvertfelung an der Wand anschauen. Benutze die Greifzange an der Holzvertfelung und nimm dann das gelste **Brett** an Dich. Jetzt wieder zurck zum Eingang und dann den Gang links hinunter und nach rechts. Dort ist eine verschlossene Tr, die Du mit dem Schlssel ffnest.

Labor

Hier wird es wieder interessant. Sobald Du auch nur einen Gegenstand aus dem Raum nimmst, strmt eine grne gasfrmige Substanz durch den Raum. Die eben geffnete Gittertr verschliet sich natrlich auch. Oben links im Bildschirm die Eieruhr zeigt Dir an, wie viel Zeit Du noch hast. Rechts vom Eingang steht ein Regal. Dort findest Du in dem zweiten Fach von oben auf der rechten Seite eine **leere Flasche**. Auf dem langen Tisch auf der rechten Seite des Raumes findest Du direkt unter dem Spiegel einen **leeren Krug** (eher eine Schale mit Mrser). Der Tisch in der Mitte hlt eine **Wasserflasche** fr Dich bereit und auf der linken Seite findest Du zwischen dem ganzen Germpel einen **grnen Stein**. Geradeaus ist ein Trichter mit einem Rest grnen Pulvers. Damit Du wieder heil hier herauskommst, musst Du das grne in dem leeren Krug fllen, wodurch Du das **grne Pulver** erhltest, wovon ein Rest in dem Trichter ist. Dort fllst Du es auch hinein. Dann fllst Du das Wasser aus der Flasche in den Trichter. Stell die leere Flasche rechts ans Ende des gleichen Tisches, wo bereits grne Flecken vorhanden sind. So bekommst Du die leere Flasche mit **Sure** gefllt. Jetzt noch schnell das **Brett** rechts neben dem Regal am Eingang nehmen und die Sure ber die verschlossene Tr gieen. Nichts wie raus hier. **(5)** Eine weitere Warnung schallt durch die Gnge. Du msstest das Auge des Drachen berhren, bevor Du Deinen Gegner finden wirst.

Weg ins Obergeschoss

Jetzt den Gang wieder zurck und ganz nach rechts. Dort durch den Torbogen und nach links. Fge die beiden Bretter im Inventar zusammen und leg sie auf das Stckchen Fuboden links, das noch in dem Loch brig geblieben ist. Geh ber das Brett und nimm es wieder an Dich wenn Du auf dem Fubodenstck stehst. Dann legst Du es auf der nchsten Seite auf dem festen Boden wieder auf und gehst abermals hinber. Auch hier nimmst Du das Brett wieder an Dich, denn man wei ja nie ob man es noch einmal gebrauchen kann. Geh die Stufen hinauf ins

Obergeschoss

Dort musst Du zuerst nach links. Wenn Du geradeaus auf die Wand zugehst findest Du rechts unterhalb der Kerze einen kleinen runden dunklen Fleck auf der Wand. Drcke ihn und eine Tr ffnet sich. Nun den Gang zurck und ganz nach rechts. Dort durch die jetzt offene Tr.

Hiralgur

Hinter Dir wird mal wieder alles verriegelt und Du stehst vor Hiralgur, dem Anführer der Plünderer. Da er Dich gerne tot sehen möchte hat er sich ein kleines Spielchen ausgedacht. Aus dem Boden schießen abwechselnd Speere. Diese sollten Dich aber nicht interessieren, da man nie genau feststellen kann wo die nächsten auftauchen. Konzentriere Dich auf die 4 Säcke, die vor der Nase von Hiralgur ständig auf und ab fahren. Du musst die Seile mit deinen Pfeilen durchtrennen. Dazu zielst Du am besten kurz über den Säcken auf die Seile. Sind alle vier heruntergefallen verschwindet Hiralgur und verflucht Dich mit den Worten „Mein Grab wird das Deine sein“. Wasser strömt ein, aber das ganze ist eine Sequenz, die Du Dir ansehen kannst. Wieder spielfähig bist Du in der (6)

4. Zwischenwelt

Noral

Noral steht vor Dir und erklärt Dir wo Du Dich gerade befindest. Sein Zauber hat Dich dorthin gebracht. Dann erzählt er Dir eine traurige Geschichte von Alienna, ihrem Geliebten und dem Fluch Odins. Noral wurde dazu verdammt auf ewig zu leben, deshalb hat er sich der Zauberei gewidmet. Das einzige, das er von Alienna noch besitzt ist ein Anhänger. Du sollst ihm nun helfen Alienna zu finden. Er erklärt Dir, dass Du der einzige bist, der ihn töten kann, denn auch in Deinen Adern fließt Blut, das nicht von dieser Welt ist. Du weigerst Dich natürlich und Noral verschwindet daraufhin, mit der Äußerung, Du würdest ihm keine andere Wahl lassen und ihr würdet Euch noch einmal wieder sehen. Geh jetzt nach rechts.

Wächterin der Schlüssel

Dort triffst Du auf eine Frau. Sie ist die Wächterin der Schlüssel und will Dir helfen nach Hause zu finden. Dazu musst Du erst durch die Tür der Vergangenheit gehen und den ersten Teil des Schlüssels holen. Dann durch die Tür der Zukunft, um den zweiten Teil des Schlüssels zu bekommen. Hast Du die beiden Teile kannst Du durch die mittlere Tür nach Midgard gehen. Doch sie gibt Dir auch noch die Warnung mit auf den Weg, dass Noral jetzt Dein Feind ist und Du erkennst mit Schrecken, dass er es ist, der sich in Dich verwandeln kann, um Deinen Sohn zu töten. Geh also durch das linke Tor und Du kommst zum

5. Sternenschiff

Kind

Vor Dir sitzt ein Kind auf dem Boden. Unterhalte Dich mit ihm und Du stellst schnell fest, dass es noch schlimmer dran ist wie Du. Es weiß nicht einmal seinen Namen, geschweige denn wer seine Eltern sind, wo es wohnt oder wie es an diesen Ort gekommen ist. Das einzige woran es sich erinnert ist eine Scheibe und eine Schachtel. Wenn Du ihm hilfst diese beiden Sachen zu finden, will es Dir helfen Deinen Sohn zu retten und Dir ein Boot übergeben, das wie ein Vogel über das Meer fliegt.

Gänge

Geh jetzt den Weg nach rechts und dort durch die Tür. Folge dem Laufsteg nach rechts. Die erste Tür links ist verschlossen also weiter den Steg entlang. Dort sind vor Dir vier Türen, die Du öffnen kannst. Hinter jeder Tür verbirgt sich eine kleine Nische, doch nur hinter der 2. Tür von links findest Du einen Stahlschlüssel. Geh den Weg weiter nach rechts durch die nächste Tür.

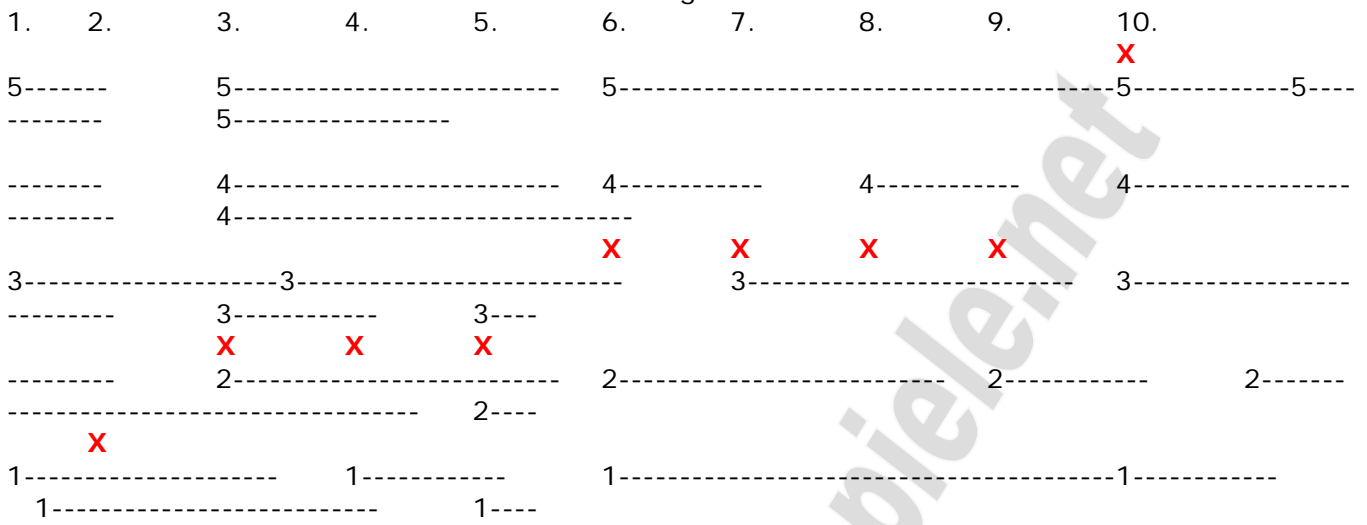
Roboterzimmer

Sobald Du die Treppen in der Mitte des Raumes hinaufgehst, erscheint eine Art Roboter in der Mitte. Er schießt auf Dich. Um ihn zu deaktivieren, musst Du nun von einer goldenen Säule zur anderen laufen und sie ausschalten. Wenn Du einmal rund bist, verschwindet der Roboter wieder in der Versenkung. Bei näherer Betrachtung der kleinen Pyramide in der Mitte, siehst Du dort einen kleinen braunen Punkt an deren Spitze. Dies ist **eine Scheibe**. Nimm sie an Dich und der erste Gegenstand für das Kind ist gefunden.

Laserwände

Wieder hinaus und an den 4 Nischen vorbei den Gang nach hinten. Dort kommst Du an Laserwände. Um dort hindurch zu kommen, musst Du sie ausschalten. Der Schalter ist aber hinten links an der Tür. Also einen kleinen Schritt nach vorne und dann mit einem Pfeil auf den Schalter schießen. Die Lasersäulen schalten sich allerdings nicht alle auf einmal komplett aus, sondern

tauchen in Intervallen immer wieder auf. Du darfst zum einen nicht durch sie hindurch gehen und musst gleichzeitig darauf achten, dass nicht direkt vor und hinter Dir gleichzeitig eine Wand entsteht, denn sonst wirst Du gegrillt. Beobachte die Intervalle genau. Ich habe diese von hinten nach vorne durchnummeriert. Dabei entstehen folgende Intervalle:



X

Du bist das rote Kreuz, das bedeutet:

1. Intervall = stehen bleiben
2. Intervall = gehen
3. Intervall = gehen
4. Intervall = stehen bleiben
5. Intervall = stehen bleiben
6. Intervall = gehen
7. Intervall = stehen bleiben
8. Intervall = stehen bleiben
9. Intervall = stehen bleiben
10. Intervall = bis zur Tür laufen (also Doppelklick auf die Tür)

Hast Du das geschafft, betätigst Du nun mit der Hand den roten Knopf links neben der Tür, den Du eben mit dem Pfeil angeschossen hast. Dann kannst Du durch die Tür gehen. **(8)**. In diesem Raum kannst Du geradeaus auf dem Pult ein **Glasdreieck** nehmen.

Mastermind

Jetzt gehst Du wieder hinaus und zu dem ersten Raum, der verschlossen war, also den Steg nach links. Dort fügst Du das Glasdreieck oben in die Säule rechts neben der Tür. Ein Mastermind erscheint, allerdings mit Symbolen. Hier gibt es keine Patentlösung zu denn nach fünf Versuchen fängt das Spiel von vorne an und die Symbole wechseln. Also gib beim ersten und zweiten Mal 10 verschiedene Symbole ein, damit Du schon einmal weißt welche drin vorkommen. (er erscheint eine blickende grüne Lampe unter dem Symbol) Notiere Dir die entsprechenden Symbole. Wenn Du Glück hast steht auch schon das ein oder andere am richtigen Platz. (die grüne Lampe brennt auf Dauer). Notiere Dir auch das. Danach brauchst Du nur noch die Symbole an andere Stellen zu setzen, wofür Du ja noch 3 Versuche übrig hast. Hast Du das Rätsel dann gelöst, geht die Tür auf **(9)**. Drinnen gehst Du geradeaus auf den Glasschaukasten zu und öffnest die 2. Scheibe von rechts mit dem Stahlschlüssel. Du kannst jetzt die **Schachtel** entnehmen.

Kind

Geh nun zurück zu dem Kind. Füge im Inventar die Scheibe in die Schachtel ein und übergib es dem Kind. Nun kommen auch die Erinnerungen wieder. Das Kind erzählt Deine Geschichte, weil Thorgal als Kind ist. Du hast also einen kleinen Einblick in Deine Vergangenheit bekommen und weißt, dass Du von den Bewohnern von Atlantis abstammst und nur von einem Wikingerkönig aufgezogen wurdest. Das Kind übergibt Dir ein **Miniaturboot**. Nachdem es verschwunden ist kannst Du auch den **ersten Teil des Türschlüssels** aufheben. Du bist jetzt wieder in der

6. Zwischenwelt

Rede noch einmal mit der Wächterin der Schlüssel, solange, bis auch das rechte Tor freigegeben wurde. Dann nichts wie hindurch in die Zukunft. Vielleicht siehst Du ja, wie Du Deinen Sohn retten kannst.

7. Das Reich der Schatten

Der Tod

Du stehst auf einer Steinplatte, die im Universum schwebt. Zahlreiche Fäden ziehen sich durch die Atmosphäre. Geh zu der Gestalt, die hinten links vor den Feldbrocken steht. Es stellt sich schnell heraus, dass dies der Tod ist. Die Fäden stellen die Lebensfäden der Menschen dar. Er will Dich nur nach Niflheim reinlassen, wenn Du eine einsame verirrte Seele dort zu suchen bereit bist, damit diese ihre endgültige Ruhstätte antritt und nicht länger Unruhe stiftet. Diese Seele liebt die Einsamkeit. Nach dem Gespräch gehst Du zwischen den Felsen hindurch nach

Blinder Mann

Du kommst an eine Kreuzung. Viele weiße Schmetterlinge fliegen hier durch die Höhlen. Geh geradeaus weiter. Dort triffst Du auf einen blinden Mann. Er ist zwar nicht die gesuchte Seele, doch er erklärt Dir, dass diese Schmetterlinge die Seelen der Menschen sind, die z.B. Kristalle suchen, um ihre Erinnerungen aufzufrischen. Ihm ist es jedoch nicht vergönnt in dieser Gestalt glücklich durch die Höhlen zu schweben. Außerdem erfährst Du, dass die gesuchte Seele nur zu finden ist, wenn sie gefunden werden möchte. Er will Dir allerdings helfen, wenn auch Du etwas für ihn tust. Er wird Dir ein Teil der Maske aus Gold und Silber geben, wenn Du ihm da zwei Kristalle bringst, damit er seine Erinnerungen wieder finden kann. Der stumme Engel an den Grenzen Niflheims könnte Dir außerdem noch behilflich sein, bei Deiner Suche nach der verlorenen Seele und Dir mehr über die Maske aus Gold und Silber verraten. Jetzt gehst Du den Gang zurück und dann nach rechts. An der nächsten Weggabelung nach links weiter. Kurz vor Ende des Ganges findest Du auf der rechten Seite auf dem Boden eine bläulich schimmernde **Kristallscherbe**. Wieder zurück zum Ausgangspunkt und nun den Weg geradeaus in Richtung des Lichtes. Kurz vor dem Durchgang liegt rechts am Rand auf dem Boden ein **Kristallsplitter**. Diese beiden Teile bringst Du nun zu dem blinden Mann. Der Kristallsplitter bewirkt, dass er wieder Tränen vergießen kann und die Kristallscherbe, dass er wieder sehen kann. Bevor er verschwindet hinterlässt er Dir **einen goldenen Stirnreif**. Geh jetzt den Fang noch weiter nach links ins Freie. Auf dem Boden findest Du eine **scharlachrote Rose**.

Stummer Engel

Zurück zum Ausgangspunkt und dort in den Gang zu dem Lichtschein hinter dem Durchgang. Rede mit der Gestalt mit den Flügeln. Sie erklärt Dir, dass die verlorene Seele nicht mit Dir reden wird. 2 Runensteine, ein weißer und ein schwarzer liegen auf dem Tisch vor der Gestalt. Rede mit ihm über die Maske. Diese besteht aus einem goldenen Stirnreif und einem silbernen Knebel. Diesen silbernen Knebel erhältst Du, wenn Du den stummen Engel im Kampf besiegst. Es folgt ein Runenspiel. In der Mitte sind in die Vertiefungen Runen eingeritzt. Klickst Du auf den Totenschädel bekommst Du das Spiel erklärt. Darunter ist ein Kasten mit weißen Runen. Klickst Du auf ihn, beginnt das Spiel. Du hast nun eine Reihe weißen Runen vor Dir stehen. Der stumme Engel spielt mit den schwarzen Runen. Ziel des Spiels ist es die mittlere vier Felder mit Deinen eigenen weißen Runen besetzt zu haben. Du hast immer 3 Züge. Du musst jetzt aus Deinen vor Dir stehenden Runen die entsprechenden Runen mit den Symbolen herausuchen und diese in der Mitte ablegen. Dabei kannst Du auch mehrere gleiche Runen aufeinander ablegen. Hast Du keine geeigneten Runen mehr, kannst Du jeweils eine in dem Kasten links neben Dir, der auch das Spiel gestartet hat, tauschen. Oder Du tauschst mit einer Rune des Gegners aus seiner vor ihm liegenden Reihe. Dazu ist es natürlich wichtig zu beobachten, welche Rune er gerade ausgetauscht hat. Denn diese wäre dann auch für Dich unbrauchbar. Dein Gegner versucht natürlich auch die mittleren Felder voll zu bekommen. Wenn in der Mitte eine schwarze Rune liegt kannst Du diese mit zwei Spielzügen ersetzen. Lege die erste passende weiße Rune unter die entsprechende Rune in der Mitte auf das bläulich leuchtende Feld. Wenn Du jetzt die zweite passende Rune in die Mitte legst, hast Du die schwarze Rune vertrieben und Deine weiße an diese Stelle gelegt. Dir Rune unter dem Feld verschwindet. Als Züge wird nicht nur das Ablegen in der Mitte bezeichnet, sondern sowohl das Austauschen mit einer Rune aus Deinem eigenen Kasten gerechnet, als auch das Austauschen aus der offenen Reihe des Gegners. Du solltest also immer darauf achten, dass Du nach Möglichkeit alle passenden Runen ablegst, da ja auch der Gegner in Deinen Tauschen kann was er will und eventuell so eine stehen gebliebene passende Rune ergattern kann. Wenn Deine Runen aufgebraucht sind werden sie noch zweimal komplett erneuert. Es gibt kein Patentrezept, da sich

die Runen bei jedem neuen Spiel in der Mitte wieder ändern. Willst Du zunächst einmal üben und Dich in das Spiel hineindenken, klicke auf den weißen Würfel. Wenn Du dann darum spielen möchtest, den silbernen Knebel zu bekommen oder zu sterben klickst Du auf den schwarzen Runenwürfel. Zum Verlassen des Spiels kannst Du auf die Pyramide rechts am Spielfeldrand klicken. Bist Du bereit das riskante Spiel mit dem schwarzen Runenwürfel zu beginnen? Dann besiege den stummen Engel dreimal, um den silbernen Knebel zu erhalten. Verlierst Du dreimal, stirbst Du. Hast Du das Spiel gewonnen, kannst Du Dir den **silbernen Knebel** bei dem stummen Engel abholen. Füge ihn mit dem goldenen Stirnreif zusammen. **(1)** Sobald Du das getan hast, hörst Du einen eigenartigen Gesang.

Die verlorene Seele

Folge diesem Gang, also zurück zum Ausgangspunkt von dann geradeaus weiter. An der Weggabelung diesmal nach rechts. Dort am Ende findest Du links unten im Bildschirm einen orangen Schmetterling. Fasst Du ihn an, fliegt er weg, da er Angst vor Dir zu haben scheint. Er setzt sich dann etwas weiter dem Ausgang dieser Höhle zu an den rechten Wegrand auf den Kristall in der Mitte. Gib ihm die Rose und der Schmetterling verwandelt sich in eine Frau. Diese ist dankbar, dass Du ihr etwas Schönes in das Herz der Dunkelheit gebracht hast. Es stellt sich heraus, dass es sich um Alianne handelt. Sie hat sich geweigert diesen Ort zu verlassen, weil die Götter ihr und Noral ein grausames Schicksal zgedacht haben. Doch sie ist nicht bereit mit einem so hohen Preis, wie den Tod Deines Sohnes für die Wiedervereinigung von ihr und Noral zu zahlen. Daher wird sie Dir helfen. Du erfährst, dass der Anhänger, den Noral von Alianne um seinen Hals trägt, seine Unsterblichkeit bewirkt. Außerdem ist sie dazu bereit, den Niflheim zu verlassen und in den Gärten Friggs auf Noral zu warten, damit Du Noral finden und Deinen Sohn retten kannst. Sie übergibt Dir einen **Mondstein** und erklärt Dir seine Wirkungsweise. Wenn Du ihn an einem Menschen oder Gegenstände anwendest kannst Du die Träume wahr werden lassen. Danach verschwindet sie und der Tod taucht bei Dir auf. Sprich zum letzten Mal mit ihm und Du erhältst das **zweite Teil des Türschlüssels**, womit Du automatisch wieder zurückkehrst in die

8. Zwischenwelt

Wächterin der Schlüssel

Reden wieder einmal mit der Wächterin der Schlüssel. Füge dann die beiden Schlüsselteile im Inventar zusammen und benutze den fertigen Schlüssel an dem Schalter auf der rechten Seite des Torbogens. Die Tür zu Midgard ist offen und Du gehst hindurch.

Letzte Prüfung

Du stehst vor einer Frau, die Du als Kriss von Volnr erkennst, doch sie scheint es nicht zu sein. Sie erklärt Dir sie wäre Deine letzte Prüfung, da es gefährlich ist sich dem Willen Odins zu widersetzen. Du musst also beweisen, dass Du der Aufgabe gewachsen bist. Es erscheinen nun wechselweise Käfige mit Menschen. Die rechten und linken Stangen der Käfige weisen einen Verschluss auf. Diese gilt es zu treffen. Bevor der Käfig ganz erscheint, zeigt sich ein Schatten auf dem Boden. Ist der Käfig links oder in der Mitte sichtbar kannst Du dann der Position stehen bleiben, an der Du gerade stehst. Ist der Käfig aber rechts sichtbar, musst Du schnell auf die rechte Seite direkt neben die Felsen laufen, denn sonst kannst Du Dein Ziel nicht anvisieren. Die Frau schießt zwar auch auf die Käfige, allerdings nicht auf die Scharniere, sondern auf die Menschen selber. Sie lässt sich allerdings immer Zeit vor ihrem Schuss. Du musst schneller Deinen Pfeil abgeschossen haben als Sie, denn dann verschwindet der Käfig wieder und sie hatte keine Chance zu treffen. Nach ein paar gezielten Treffern, hast Du Dein Können bewiesen. Die Frau verwandelt sich in die Wächterin der Schlüssel und übergibt Dir **Sand aus der Zwischenwelt**, mit Dem Du einen Zauber unwirksam machen kannst. **(7)** Das Tor in der Mitte auf dem Hügel, auf dem die Wächterin beim Kampf gestanden hat ist jetzt auch auf und Du kannst zurück nach Midgard

9. Das Ufer

Geh den Klippenpfad nach rechts entlang und Du kommst an eine Fischerhütte. Sprich mit dem Mann davor. Es stellt sich heraus, dass es sich um Maleb handelt, den Du zwecks eines Bootes aufsuchen solltest. Doch Malebs Boot ist im Sturm schwer beschädigt worden und zurzeit nicht seetauglich. Noral war aber auch schon an diesem Ort, deshalb solltest Du Dir etwas einfallen lassen. Geh den Bootssteg rechts vom Haus bis ans Ende. Unten direkt vor dem Steg ist wieder eine leuchtende Stelle, wenn Du mit der Maus über das Wasser fährst. Du hast doch von dem Kind ein Miniaturboot erhalten und von Alienna den Mondstein, mit dem Du Träume wahr werden lassen kannst. Also das Miniaturboot aus dem Inventar holen und es an die Stelle ins Wasser setzen. Dann

noch den Mondstein auf dem Boot im Wasser anwenden und es wird so groß, dass Du damit reisen kannst. Das tut Thorgal auch und Du findest Dich wieder auf

10. Thorgals Insel

Am Strand gelandet, gehst Du den Weg zwischen den Felsen geradeaus hindurch. Du kommst an Dein Haus vor dem Aricia steht. Jolan geht es gut. Er ist mit Louve beim Fischen. Also auf an den Strand und zwar vom Haus aus nach rechts dem Weg folgen, bis Du bei den beiden Kindern bist. Jolan schläft und Du kannst ihn nicht wach bekommen. **(2)** Louve erzählt Dir, dass sie einen schwarzen Vogel gesehen hat, der ein Zauberer ist. Du nimmst den Sand aus dem Inventar, um den Schlafzauber, der anscheinend über Jolan verhängt ist aufzuheben. Der Junge erwacht und erzählt Dir von seinem Traum. Du hast wieder eine Vision, in der Dir klar wird, dass nicht Jolan, sondern Aricia getötet werden soll. Sprich noch einmal mit Deinem Sohn. Aus der Höhle hinter Euch taucht ein Abbild Deines Sohnes auf, das sich in einen Raben verwandelt. Es ist Noral, der seine Gestalt verändern kann und sich in Jolan verwandelt. Der Rabe fliegt zu Deinem Haus. Lauf nun so schnell Du kannst zurück zum Haus, um Aricia zu retten. Bist Du dort angekommen stellst Du Dich ein Stückchen näher zwischen die Wasserpfüten auf dem Boden. Aber nicht zu nah, sonst kannst Du mit dem Bogen nicht zielen. Richte den Pfeil auf das Abbild Deines Sohnes. Dieses wird tödlich verletzt und verwandelt sich wieder in Noral, der nun in den Gärten Friggs mit seiner Alianne vereint sein kann. Es war also nicht Deine Gestalt, die angenommen wurde, sondern die Deines Sohnes und Du hast nicht Deinen Sohn, sondern nur sein Abbild im Spiegel gesehen. Somit hat der Spiegel wirklich die Zukunft gezeigt. Noral und Alienna sind glücklich vereint und Deiner Familie droht auch keine Gefahr mehr.

- Ende -

<http://www.adventure.com>