

FIRE AND BRIMSTONE






WAS TUN, WENN EIN SPIEL NICHT GELADEN WERDEN KANN?

In den meisten Fällen werden Probleme beim Laden nicht vom Programm verursacht, sondern sind die Folge unsachgemäßen Vorgehens bei der Ladeprozedur oder eines Hardware-Fehlers.

Was muß ich also tun, wenn ich mein Programm nicht laden kann?

1. Wenn Sie mit einem Amstrad, Spectrum, Commodore 64 oder einem IBM PC kompatiblen Rechner arbeiten, vergewissern Sie sich, daß Sie die Ladeanleitung "auf den Buchstaben genau" befolgen. Ein einziges falsch getipptes Zeichen verhindert das Laden des Spiels.
2. Wenn Sie sicher sind, daß Sie die für Ihr System geltende Ladeanleitung befolgt haben, jedoch ohne Erfolg, dann muß ein Hardware-Fehler vermutet werden. Am häufigsten sind Probleme mit den Schreib-/Leseköpfen der Kassetten/Disketten-Laufwerke. Dies gilt auch für den Atari ST und den Amiga. Am besten ist es, Sie versuchen, das Spiel auf einem anderen Computer zu laden, oder Sie bitten Ihren Software-Laden, das Spiel für Sie zu testen.
3. Eine andere Möglichkeit, die auf Atari ST, Commodore Amiga und IBM PC und kompatiblen Rechnern in Betracht gezogen werden muß, ist eine Virus, der sich über ein anderes Spiel in Ihren Computer eingenistet hat. Statistisch gesehen, scheint es, daß der Amiga am häufigsten von solchen Infektionen befallen wird. Wenn es sich tatsächlich um ein Virusproblem handelt, dann erscheint auf dem Monitor möglicherweise eine Fehlermeldung ("Readwrite error" oder "Software failure" oder etwas ähnliches). Zur Beseitigung des Virus sollten Sie sich einen Virus-Killer besorgen, wie er in jedem guten Fachgeschäft erhältlich ist. Wenn Sie den Virus losgeworden sind, sorgen Sie dafür, daß ein möglicher neuer Virus sich nicht vermehren kann, indem Sie den Computer stets mindestens eine halbe Minute lang ausschalten, bevor Sie eine neue Diskette einlegen. Es ist eine wohlbekannte Tatsache, daß Raubkopien von Spielprogrammen die häufigste Quelle von Computer-Virusinfektionen sind. Allein deswegen lohnt es sich, legitime Kopien zu erwerben.

SOLLTE ES SICH WIDER ERWARTEN HERAUSSTELLEN, DASS DER FEHLER SOFTWAREMÄSSIG BEDINGT IST, DANN MÜSSEN SIE DAS VOLLSTÄNDIGE PROGRAMMPAKET, ZUSAMMEN MIT DEM KAUFBELEG AN DIE STELLE ZURÜCKBRINGEN, WO SIE DAS PROGRAMM GEKAUFT HABEN. MICROPROSE KANN DIREKTEN ERSATZ NUR AUF PRODUKTEN LEISTEN, DIE DIREKT VON UNS BEZOGEN WORDEN SIND. WENN SIE IRGENDWELCHE PROBLEME HABEN, WENDEN SIE SICH BITTE AN UNSERE HELPLINE, TELEFON-NR. +44 666 504399.



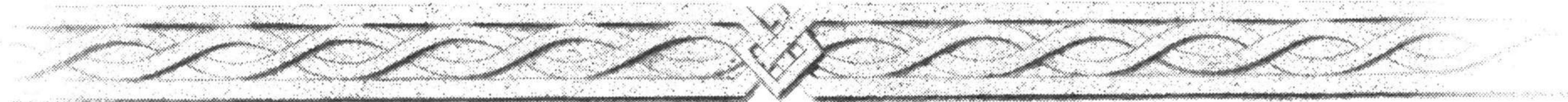


FIRE AND BRIMSTONE

GAME CHARACTERISTICS DESCRIBED IN THE DOCUMENTATION MAY VARY ON SOME COMPUTERS
GAME COPYRIGHT © VECTORDEAN LTD MANUAL COPYRIGHT © MICROPROSE SOFTWARE 1990
UNIT 1 HAMPTON ROAD INDUSTRIAL ESTATE, TETBURY, GLOUCESTERSHIRE, GL8 8DA
TEL: (0666) 504326 FAX: (0666) 504331 TLX: 43422MPS UK G



2





FEUER UND SCHWEFEL.....	4
DIE NEUN WELTEN DER	
NORDLANDIR	5

INHALT

THORS REISE IN DIE HÖLLE7

Ladeanweisungen	8
Das Abenteuer möge beginnen.....	8
Der Bildschirm	9
Steuerung von Thor	9
Thors Waffen	10
Hels Kreaturen und die Fallen.....	10
Thors Zaubertränke.....	11
Thors Gesundheitszustand.....	11
Der Schlüssel zum Erfolg.....	12
Thors Schätze	12

THORS FEINDE.....13

THORS ABENTEUER.....21

Thor oder Donar, der Gott des Donners	22
Thors Lektion	23
Thors Hammer.....	25
Thor beim Angeln.....	26
Thors Kopfweh.....	27

THORS VERSCHLÜSSELTE TIPS28






FEUER UND SCHWEFEL

FEUER UND SCHWEFEL —ist die wundersame Geschichte einer Reise in die Abgründe des Bösen. Das Abenteuer von einem, der auszog, die sengenden Flammen der Hölle für immer zu ersticken.

Das altnordische Königreich steht unter dem Fluch der unseligen Hel, Göttin von Niflheim und Vertreterin der Schwarzen Künste, deren unheilvoller Einfluß aus der höllischen Unterwelt die acht Regionen der Nordländer durchdringt. Sie droht, ihre dämonische Macht weiter und weiter auszubreiten und alles unter ihre tödliche Herrschaft zu bringen.

Da erhebt sich der Gott Thor (Donar) als ihr Widersacher. Er ist der Auserkorene aus dem Kreis der Götter, der ausgesandt wird, die nordische Welt zu durchqueren, auf der Suche nach dem Urquell von Hels böser Macht. In der Unterwelt des Grauens muß er die diabolischen Flammen ersticken, und Hel als die Inkarnation des Bösen zerstören.

Die Reise wird lang und beschwerlich. Überall lauern Hels Vasallen, die den Helden Hindernisse in den Weg legen und ihnen nach dem Leben trachten. Der Weg ist voller Tücken, Hinterhalte und Fallen. Wer Erfolg hat, dem wird die Freiheit geschenkt... wer scheitert, der geht unter.



DIE NEUN WELTEN DER NORDLÄNDER

Die neun Welten der Nordländer sind in drei Ebenen aufgeteilt, die tief ins Erdreich hineindringen und von den Wurzeln der riesigen Esche, Yggdrasil, gestützt werden.

Auf der höchsten Ebene sind die Welten des Göttergeschlechts der Asen angesiedelt, das Reich Asgard. Von hier aus macht sich Thor auf den Weg ins Land der Toten. Obgleich ein gefürchteter Krieger, so war er doch gleichzeitig der Gott des Gesetzes und der Ordnung, dem die Verantwortung der Verteidigung von Haus und Hof der Nordländer oblag, so daß es ihm zufiel, die Mächte des Bösen zu besiegen und die Vernichtung der Hel zu besiegeln. Thor war ein faszinierendes Wesen mit vielen Gesichtern. Er liebte es, Feste zu feiern, Trinkgelage zu halten, er war ein leidenschaftlicher Kämpfer von ungeheurer Stärke, und seine wilden fuchsroten Strähnen paßten zu seinem feurigen Temperament. Aber er war nie lange zornig, er vergab leichten Herzens — Hel war eine Ausnahme. Ihr konnte er keine Gnade zeigen. Niemals.

Alfheim und Vanaheim, ebenfalls auf der höchsten Ebene des nordländischen Königreichs gelegen, waren die Gefilde der Elfen und der Fruchtbarkeitsgötter. Diese im allgemeinen friedlichen Gebiete sind bereits von den Kreaturen verseucht, die Hel aussendet, um das Königreich zu korrumpieren, sie bedrohen die lebenswürdigen Licht-Elfen von Alfheim und die Vanir, die Fruchtbarkeitsgötter, von Vanaheim, die längst freundschaftliche Beziehungen mit Thors Reich pflegen.

Unterhalb von Asgard liegt die Erde, oder Midgard, die Welt der Menschen und der Riesen. Die Geschlechter der Riesen sind, von wenigen Ausnahmen abgesehen, Feinde der Götter. Thor auszutricksen und ihn zu betrügen, sind ihre liebsten Freizeitbeschäftigungen, und diese Streiche arten sehr schnell in Handgreiflichkeiten aus. Nidavellir, ebenfalls auf der zweiten Ebene, war eine Region voller Höhlen und Erdlöcher, in denen die Zwerge hausten. Geizig, gewieft und oft böse, waren die Zwerge damit beschäftigt, Gold und Edelsteine zu horten. Unweit entfernt war Svartalfheim, die Heimat der aufrührerischen Dunkel-Elfen.

Auf der untersten Ebene schließlich lag Muspell, eine Welt erhitzt durch Feuer und Flammen, die bei der Entstehung der Welt entfacht wurden, und Niflheim, das Land der Toten, eine düstere eisige Wüste, schneebedeckt und in tiefste Dunkelheit gehüllt. Dies ist das Reich der Hel, Herrin der Monster, denen Thor auf seiner Reise begegnet, und Quelle allen Übels im Königreich.



6



THORS REISE IN DIE HÖLLE





THORS REISE IN DIE HÖLLE



Fire & Brimstone ist die Geschichte von Thors Reise in die tiefste, dunkelste nordländische Unterwelt, nach Niflheim, Reich der Hel. Unser Held hat schon viele Kämpfe bestanden und vielen Bösen das Genick gebrochen, mit roher Gewalt, mit Tücke und List, und ein wenig Glück. Aber was ihm jetzt bevorsteht, übersteigt jede Vorstellung. Er braucht Ihre Hilfe.

LADEANWEISUNGEN

ATARI ST

Computer ausschalten und alle unnötigen Zusatzgeräte vom System trennen. Die Programmdiskette einlegen und den Computer einschalten. Das Programm wird dann automatisch geladen und gestartet.

COMMODORE AMIGA

Wenn Ihr Amiga mit einem ROM-residenten Kickstart ausgestattet ist, legen Sie die Fire & Brimstone Diskette bei der Workbench-Anfrage ein. Das Programm wird dann automatisch geladen. Andernfalls laden Sie zunächst wie gewohnt KickStart und legen die Fire & Brimstone Diskette eine, sobald man Sie zum Einlegen der Workbench auffordert. Das Programm lädt automatisch.


SPEICHERN VON REKORDPUNKTZAHLN

Um Ihre Rekordpunktzahlen zu speichern, müssen Sie vor dem Laden den Schreitschutz von der Programmdiskette entfernen.

DAS ABENTEUER MÖGE BEGINNEN

Thors langes Abenteuer beginnt mit seinem Auszug aus Asgard, der Heimat der Asen. Vier Welten muß er durchqueren auf der Suche nach Hel. Wenn es ihm gelingt, sie zu finden und ihre Macht zu brechen, dann muß er heil nach Asgard zurückgelangen.

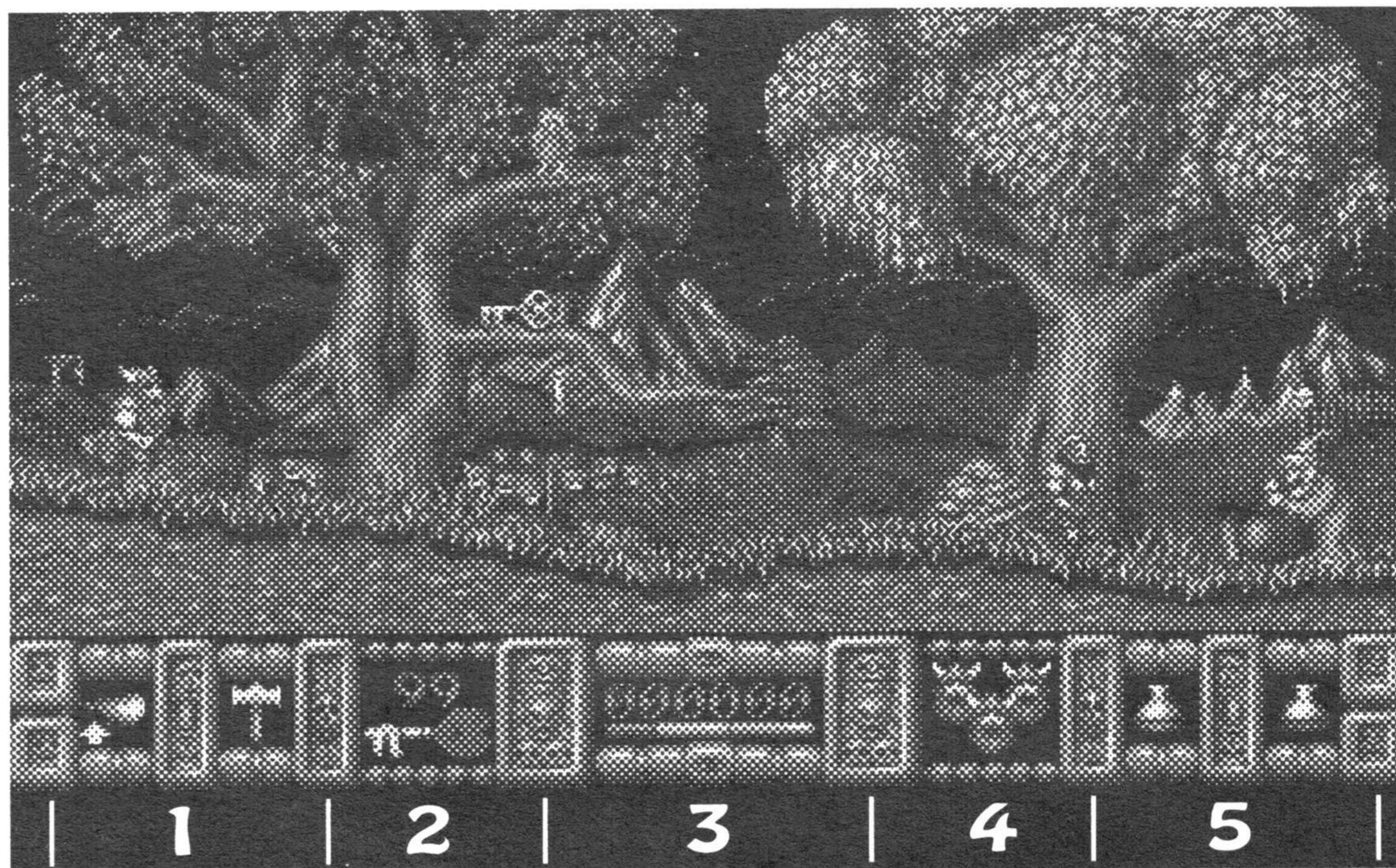
Unterwegs werden ihm zahlreiche garstige und groteske Monster auflauern, Abgesandte der Hel. Thor hat eine Reihe von Waffen, mit denen er sich zur Wehr setzen kann, doch seine eigentliche Stärke ist Ihre Schlaueit. An Ihnen ist es, ihn sicher durch die trügerischen Fallen zu steuern, die flatternden Fledermäuse, die zwielichtigen Zauberer und die trotzig Trolle zu überlisten.



Zum Starten des Spiels den Feuerknopf des Joysticks drücken, worauf der Vorspann eingeblendet wird. Von hier drücken Sie nochmals den Feuerknopf, und jetzt kann es losgehen. Wenn Sie Fire & Brimstone schon vorher gespielt haben und den Schreibschutz von der Diskette entfernt haben, beginnt das Spiel auf der Ebene, die Sie zuletzt erreicht hatten, oder Sie drücken die Leertaste (von der Vorspannseite aus), um eine beliebige Ebene, die bereits gespielt wurde, auszusuchen.

THORS REISE IN DIE HÖLLE

Der Bildschirm



STEUERUNG VON THOR

Joystick links	Nach links gehen
Joystick rechts	Nach rechts gehen
Joystick hoch	Sprung
Joystick runter	Ducken/Kriechen
Feuer	Waffe abfeuern

10 THORS REISE IN DIE HÖLLE

THORS WAFFEN

Zu Beginn seines Abenteuers hat Thor zwei Waffen: einen Feuerball und eine Keule. Unterwegs bekommt er jedoch noch weitere, eine magische Eiskugel und einen Hammer, Mjollner. Diese zusätzlichen Waffen kann er aufnehmen, wenn er sie irgendwo sieht, aber gleichzeitig kann er immer nur zwei Waffen tragen. Wenn er also eine weitere aufnehmen will, muß er stattdessen eine andere ablegen. Jede Waffe hat ihre eigenen Merkmale und ihre eigene Flugbahn.

Die momentan in Gebrauch befindliche Waffe wird durch einen Pfeil in der unteren linken Ecke des Bildschirms angezeigt (Bereich 1 im Diagramm). Man kann mit der Leertaste oder mit den Buchstabentasten zwischen den Waffen umschalten.

HELS KREATUREN UND DIE FALLEN

Die Geschöpfe, die Hel als Boten aussendet, haben alle möglichen Formen, nur eines ist ihnen gemeinsam: sie sind fast alle tödlich, und jeder Kontakt mit ihnen reduziert Thors Energie. Wenn sie auf Null abfällt, muß er sterben.

Viele Kreaturen greifen Thor an, sobald sie ihn erblicken, andere warten geduldig, bis er nahe genug ist, damit sie ihn anfallen können. Manche sind bis an die Zähne bewaffnet, andere versuchen ihn mit Geschwindigkeit auszutricksen. Fast immer ist es am besten, sie in Luft aufzulösen, bevor sie Zeit zum Angriff haben.

Thors Fortschritt wird auch behindert durch die vielen Tricks und Fallen, die Hel ihm stellt. Manche sind statische Hindernisse, die übersprungen, umgangen oder gelöst werden müssen; andere fallen ihn an, bevor er ihrer gewahr wird. Nehmen Sie sich in acht vor dem, was offensichtlich scheint, und greifen Sie an, was ungewöhnlich ist. Und seien Sie mindestens so schlau wie der Feind!

Am Ende der Welten, die Thor auf seinem Weg zu Hel durchqueren muß, hat sie die schlimmsten ihrer Fallen aufgestellt. Tödliche Triffids, mutierende Grabsteine, feuerspeiende Statuen und Drachen mit Feueratem — dies alles wartet auf ihn. Und sollte er sich durchkämpfen bis Niflheim, dann steht ihm die schlimmste aller Fallen bevor, die von Hel selbst bewacht wird.

THORS ZAUBERTRÄNKE

Angesichts all dieser unüberwindlichen Hindernisse ist Thor auf die Hilfe seiner Götterkollegen angewiesen. Sie haben ihm auf dem Weg Zaubерtränke hingestellt, die er für später aufheben oder sofort zur Stärkung zu sich nehmen kann. Gleichzeitig kann er immer nur zwei auf sich tragen. Beim Versuch, einen dritten mitzunehmen, entfaltet einer der beiden früher mitgenommenen seine Zauberkraft.

Hel sieht Thors Unternehmen als eine Herausforderung. Sie ist sich ihres Sieges gewiß. Aber sie will nichts geschenkt haben und ist sogar gewillt, Thor für seinen Mut und seine Geschicklichkeit zu belohnen. Wenn es ihm gelingt, bestimmte Kreaturen zu vernichten, spendet sie ihm einen Zaubерtrank.

Die vier möglichen Zaubерtränke sind farbkodiert:

Blaubaut eine magische Brücke über bestimmte Hindernisse
Goldverleiht Sprungkraft für speziell hohe Sprünge
Rot feuert einen Blitz, der alle Feinde in Sicht tötet oder verletzt
Weißerleuchtet dunkle Räume.

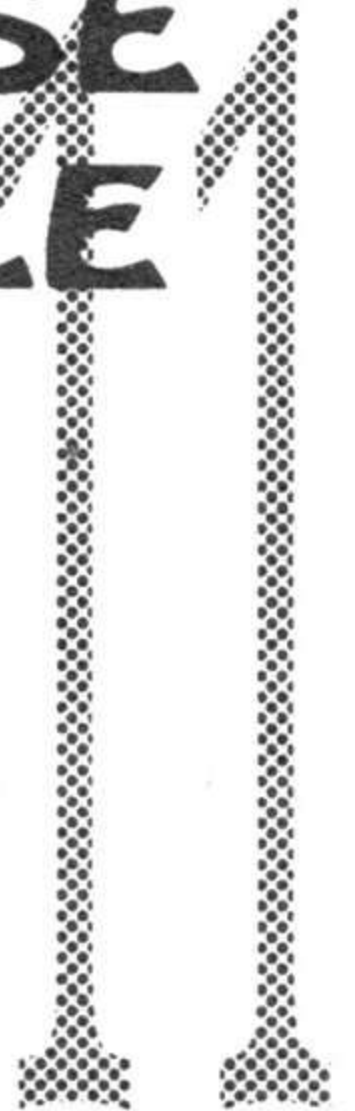
Die momentan in Thors Besitz befindlichen Zaubерtränke werden in der rechten unteren Ecke des Bildschirms abgebildet (Bereich 5 des Diagramms). Damit sie wirksam werden, drückt man eine Taste auf demCursortastenblock (für Getränke links) oder eine Taste auf dem Ziffernblock (für Getränke rechts).

THORS GESUNDHEITSZUSTAND

Thor hat vier "Leben", in deren Verlauf er seine Mission vollbringen muß. Die ihm verbleibenden Leben werden als ein Mini-Porträt im Bereich 4 des Bildschirm-Diagramms angezeigt. Nicht jeder Treffer kostet Thor notwendigerweise ein Leben. Sein Gesundheitszustand wird als numerischer Wert im Bereich 2 des Diagramms angegeben, wobei 99 der Höchstwert ist, und außerdem graphisch in Form des Gesundheitsmeßbalkens im Bereich 3 des Diagramms. Ein Treffer verschlechtert seinen gesundheitlichen Zustand: die Zahl verringert sich und der Balken schrumpft.

Die Wirkung eines Treffers hängt vom jeweiligen Feind ab. Kreaturen, ihre

THORS REISE IN DIE HÖLLE





THOR'S REISE IN DIE HÖLLE

Geschosse und Kollisionen mit verschiedenen Objekten haben unterschiedlich starke Auswirkungen.

Thor kann seine Gesundheit verbessern, indem er Nahrung in Form von Früchten zu sich nimmt, die er an strategischen Punkten im Spiel findet. Aber Achtung — nicht alle Früchte sind gesund, manche sind sogar schädlich!

DER SCHLÜSSEL ZUM ERFOLG

In jeder Welt gibt es vier einzelne Teile zu einem Schlüssel, die Thor einsammeln muß, wenn er seinen Weg durch das nordische Königreich fortsetzen will. Auf jeder Ebene gibt es einen versteckten Raum, in dem sich eines dieser Elemente verbirgt. Sobald der Schlüssel vollständig zusammengesetzt ist, steht Thor der Zugang zur nächsten Welt offen. Wenn er das Ende einer Welt erreicht und dort das spezielle Monster tötet, ohne jedoch alle vier Teile des Schlüssels bei sich zu haben, dann muß er umkehren und dies nachholen.

THORS SCHÄTZE

Thors Götterkollegen haben eine Reihe von magischen Schätzen an verschiedenen Örtlichkeiten versteckt, um denen zu helfen, die ein solches Wagnis unternehmen. Diese Schätze haben verschiedene wohltuende Wirkungen auf den glücklichen Finder:

BuchIn jeder Welt gibt es ein Buch, das Thor über kurze Zeit magische

.....Kräfte, Zusatzleben oder Mengen an Bonuspunkten einbringt.

KelchVerleiht Thor zeitweilige magische Kräfte und Bonuspunkte.

Ägyptisches SchlüsselsymbolEin Zusatzleben.

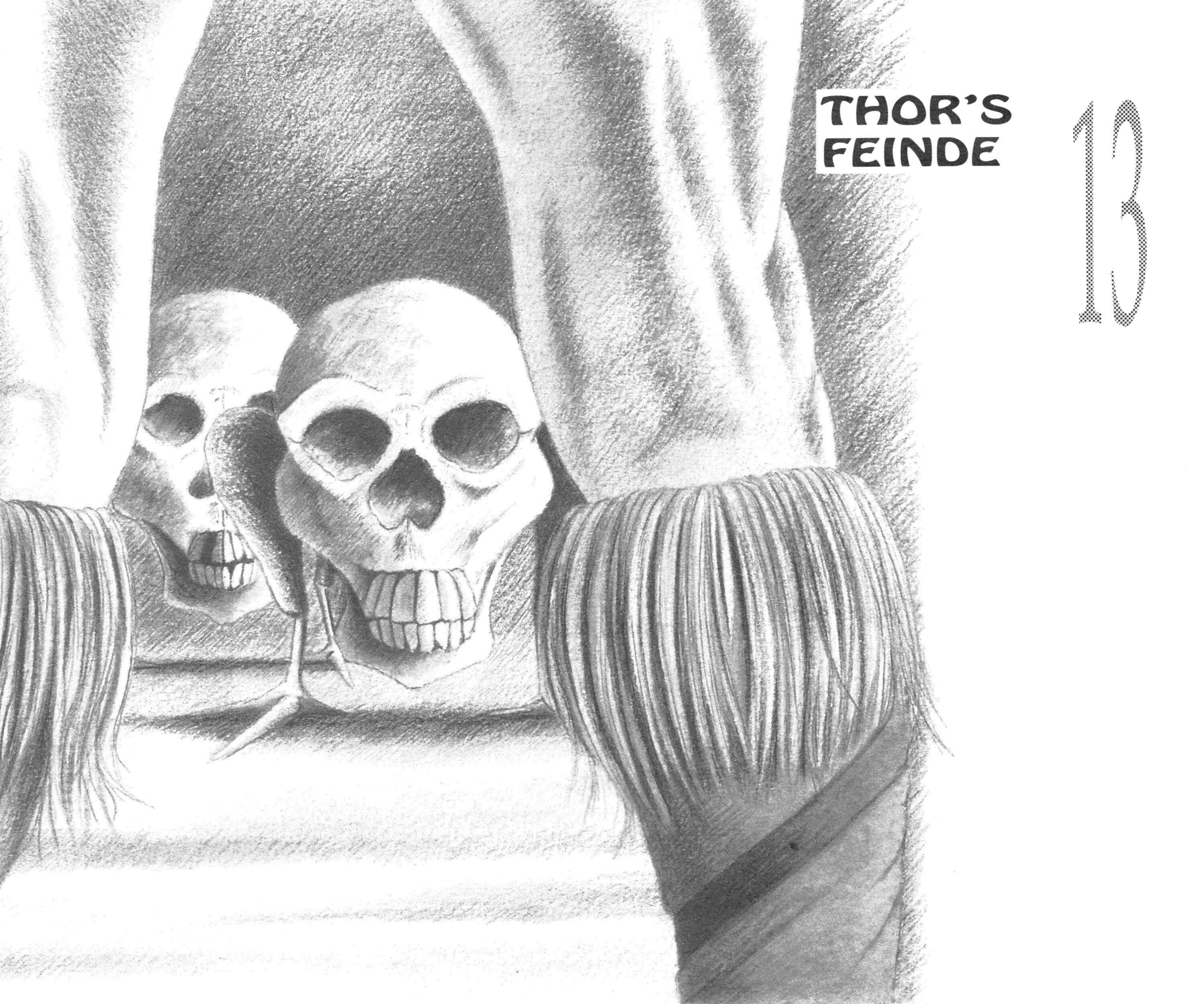
UhrMacht Thor über eine kurze Zeit unbesiegbar.

Kugeln, Truhen, Ringe, Tassen und Juwelen: Bonuspunkte



**THOR'S
FEINDE**

13



THOR'S FEINDE



amit Sie Thor helfen können, die Angriffe der bösen Kreaturen von Hel abzuwehren und heil zu überstehen, folgt hier eine kurze Beschreibung aller Kreaturen, zusammen mit einem Bild.

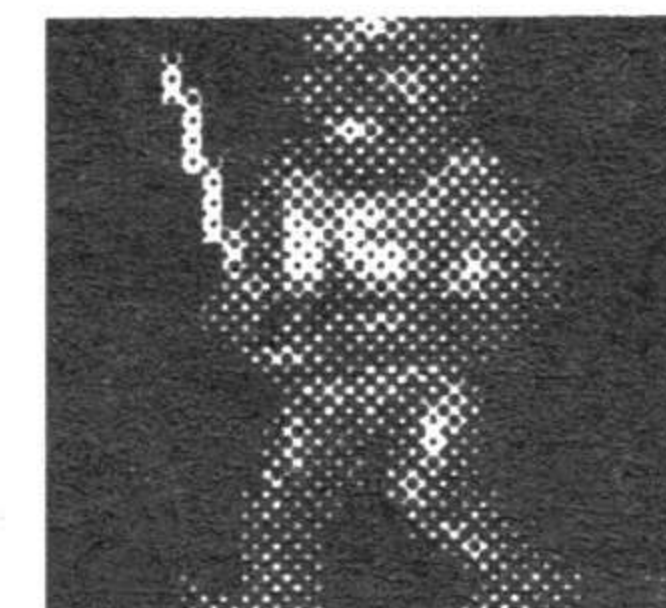


FLIEGENDE HEXE

Eine Hexe der Lüfte, die Thor mit Felsbrocken bewirft.

ZWERG

Ein schwertragendes Sprite mit einem unverhohlenen Interesse, Thor aus der Welt zu schaffen.

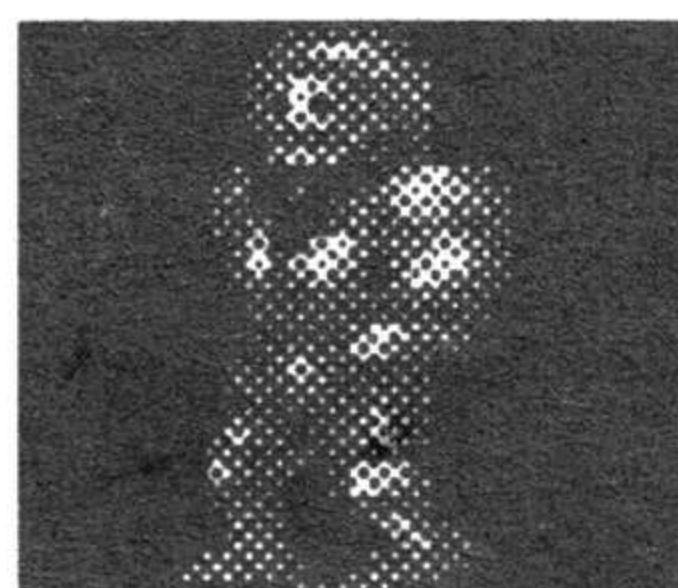
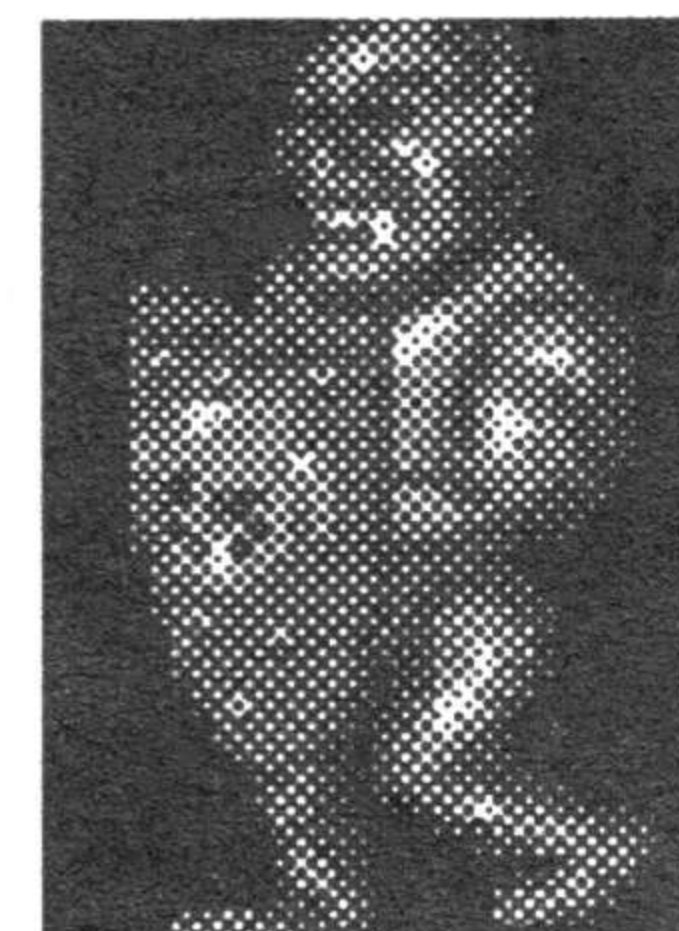


MINI-SCHÄDEL

Klapprige Gebilde, die durch Thors Anwesenheit irritiert werden und sich ungebärdig benehmen.

BLAUER TROLL

Vor sich hindösend, bis er gestört wird, kann dieser Troll den guten Thor so deprimieren wie sich selbst.



ROTER RITTER

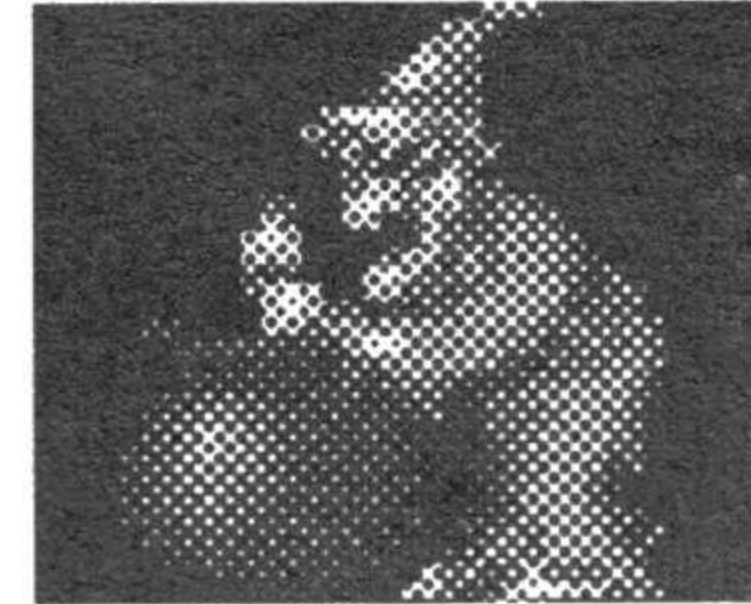
Der rote Ritter wird alles darauf anlegen, Thor in einen unbewaffneten Nahkampf zu verstricken. Sie können Thor helfen, indem Sie den Joystick rasend schnell nach links und nach rechts bewegen. In einer Schlacht verliert Thor Energie.

THOR'S FEINDE

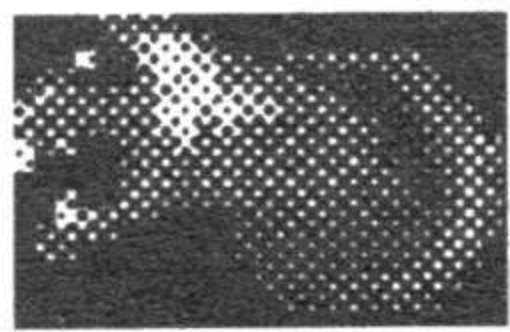
15

KESSEL-HEXE

Steht an ihrem Kochtopf und feuert hie und da magische Blitze durch die Gegend, die Thor verletzen oder bei Auftreffen auf dem Boden einen Zauberspruch aktivieren, der Thor in seinen Handlungen verlangsamt, beschleunigt oder die Joystick-Steuerung umkehrt.



BAUMSTRUNKER



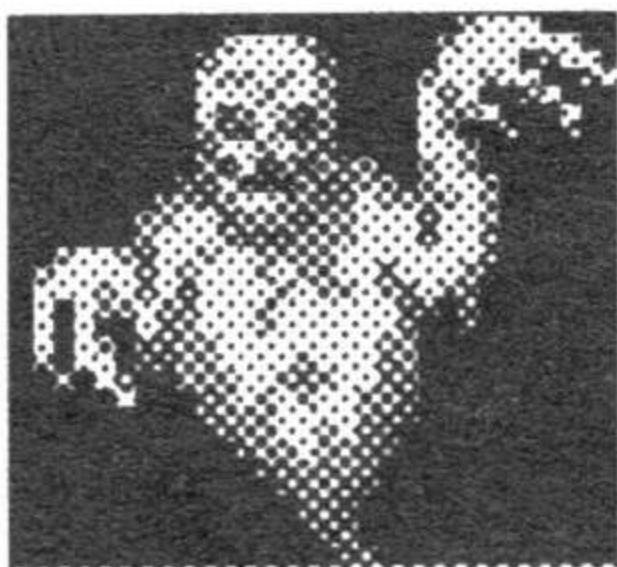
Dieser Baumstamm-Horror steckt seinen Kopf aus dem Strunk, der sein Heim ist, und zischt seinen Feueratem gegen Thor.

TÖDLICHE TRIFFIDS

Eklige Vegetation mit vielen Häuption, die tödliche Kugeln von sich geben.



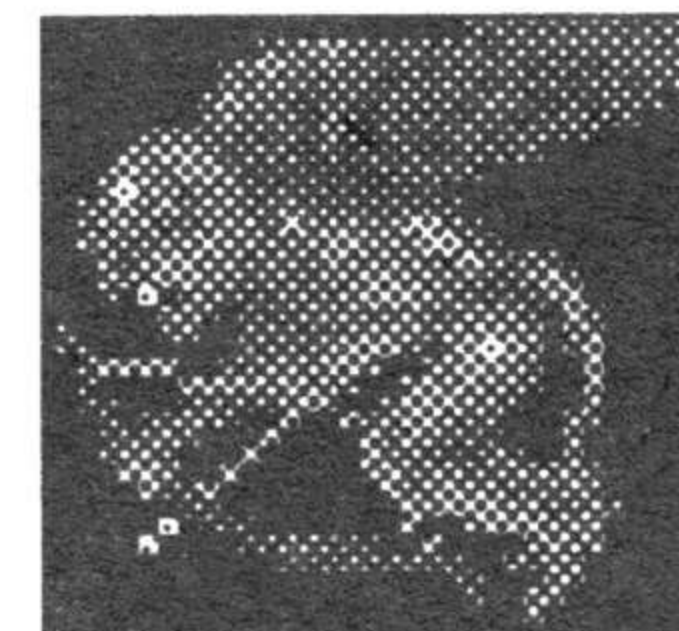
GRABGESPENST



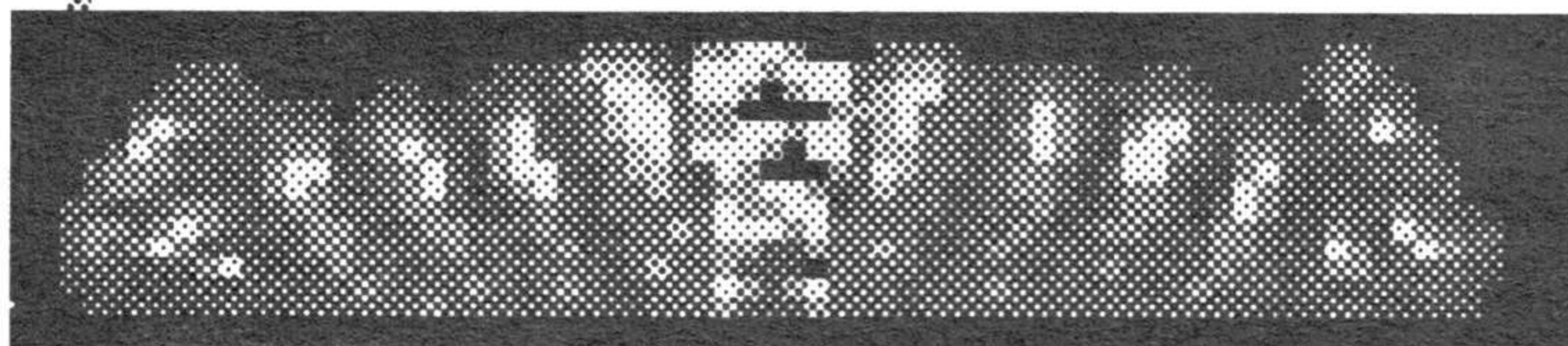
Kriecht durch die Luft auf die Eindringlinge zu und grinst dabei höhnisch.

LIEBESGOTT

Es ist keine Liebesgeschichte, was sich zwischen diesem geflügelten Dämonen mit seinem Pfeil und Bogen und dem Gott Thor entspinnt...



THOR'S FEINDE

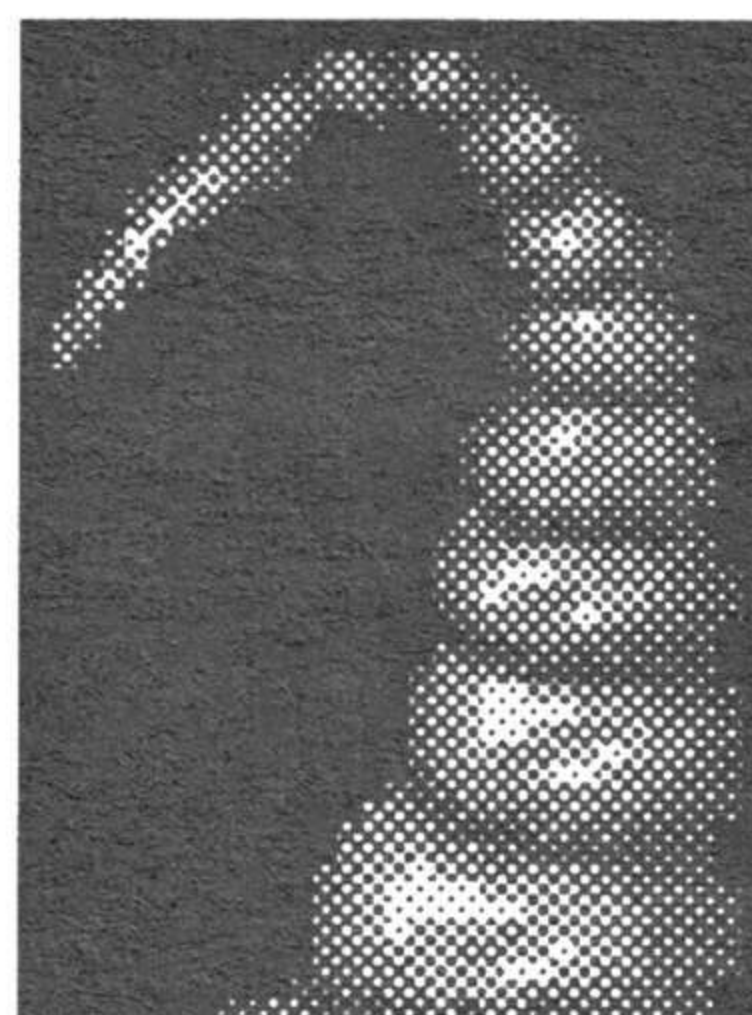


KIEFER

Ein fleischfressendes Lianengewächs mit einem gesunden Appetit.

DER GRIMMIGE SCHNITTER

Eine skelettartige Figur, die ominös umherschwebt und aus der Sensenspitze Blutstropfen feuert.

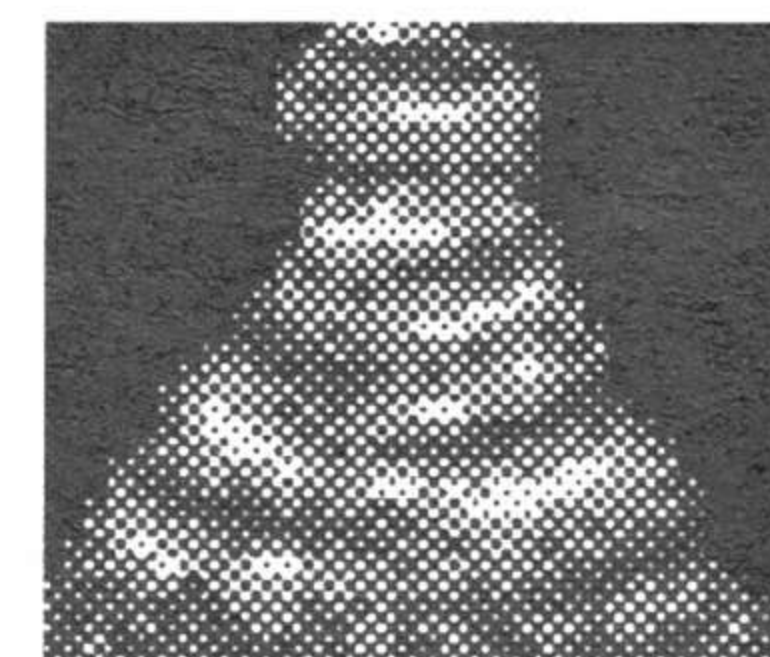


SPIKER

Ein barbarisches Biest, das Thor von oben zu erstechen versucht.

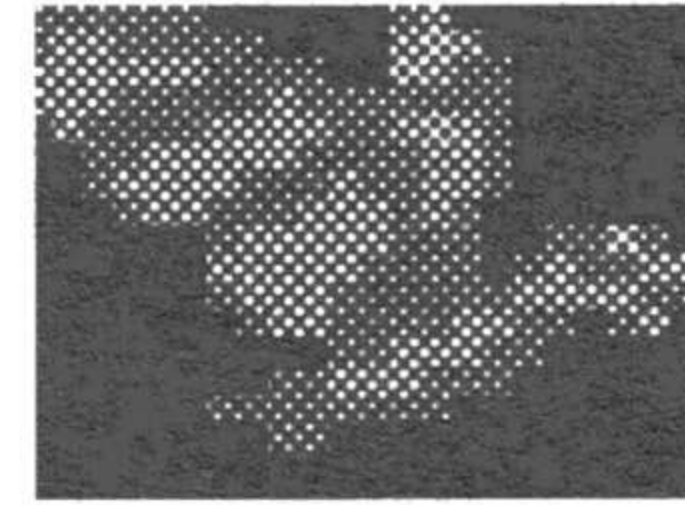
PULSIERENDER HAUFEN

Ein blauer, massiger Haufen, der tödliche grüne Eier in die Lüfte katapultiert.



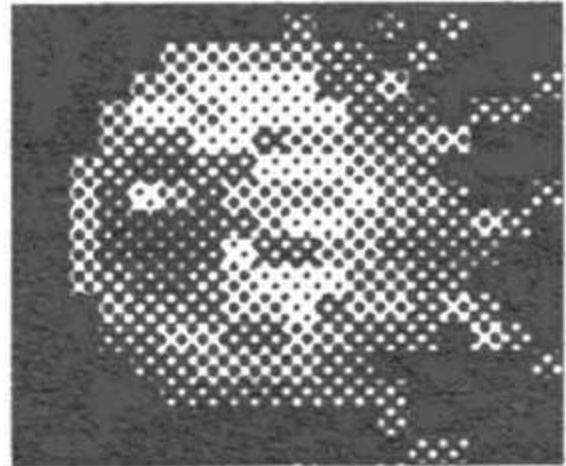
BLAUVOGEL UND ROTVOGEL

Diese allmächtigen, fliegenden Kreaturen stürzen sich gnadenlos auf Thor.



THOR'S FEINDE

17

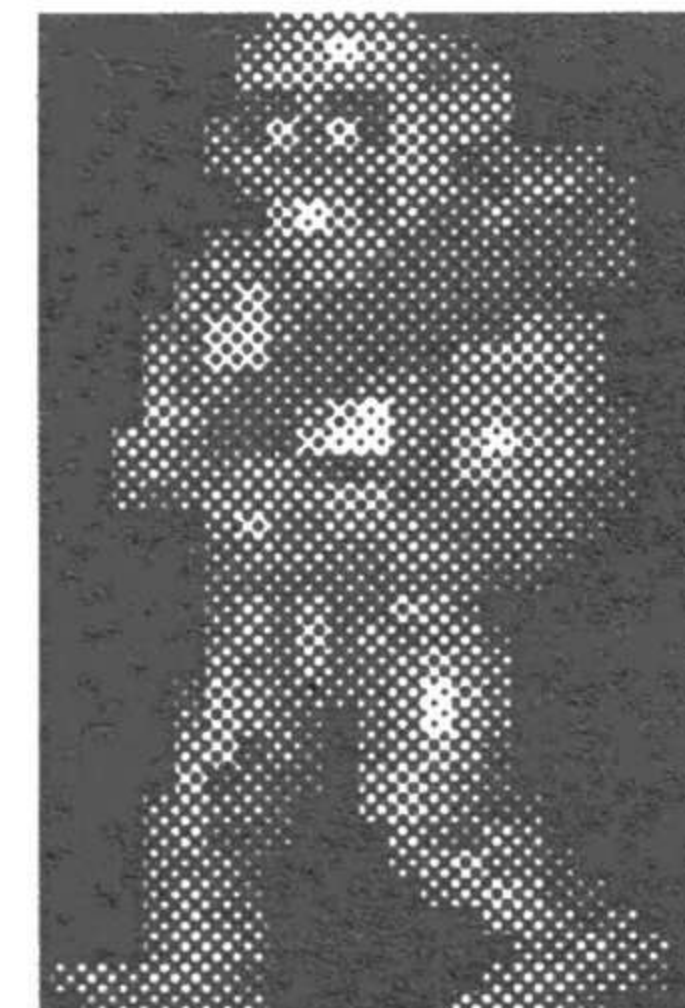


AUGÄPFEL

Fünf hüpfende Augen sind tunlichst zu vermeiden.

DÄMONEN

Nähern sich Thor keuleschwingend und drohen ihm aufs Haupt zu schlagen.



MUTIERENDE GRABSTEINE

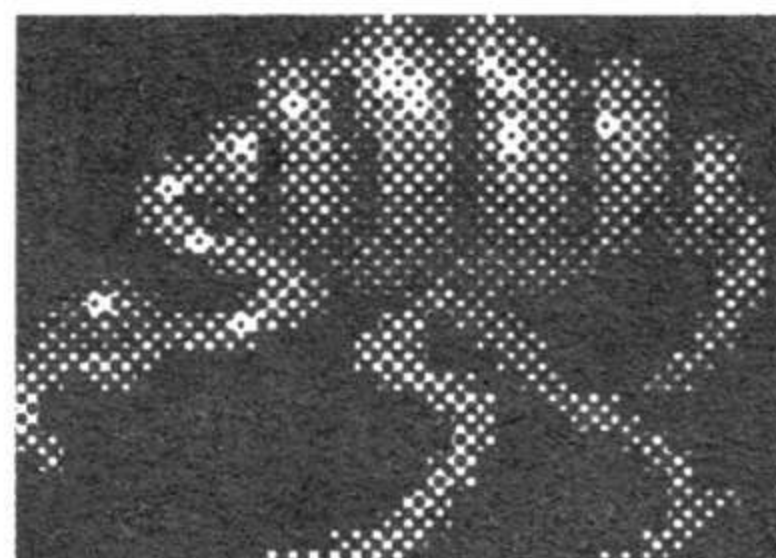
Eine von Hels schrecklichsten Fallen: drei Grabsteine, die zum Leben erwachen und versuchen, Thor zu zerquetschen, bevor er sie zu Sand und Kiesel hämmert.



ZAUBERER

Dank ihrer magischen Kräfte können sie aus dem Nichts auftauchen und heften sich dann blitzeschleudernd an Thors Fersen.

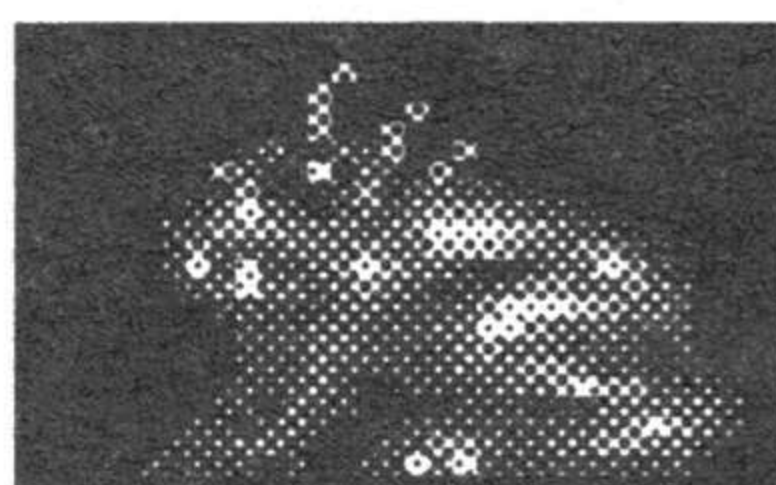


**THOR'S
FEINDE****MADEN-VOGELSTRAUB**

Des Flugs unfähige Vögel, die zielstrebig auf Thor zukomen und bei Kontakt eine Katastrophe auslösen.

ROT-GRINSER

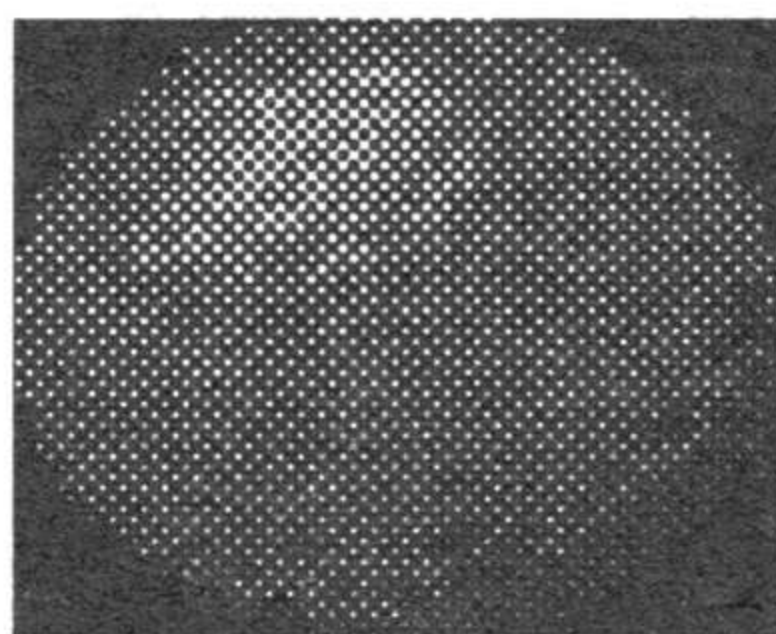
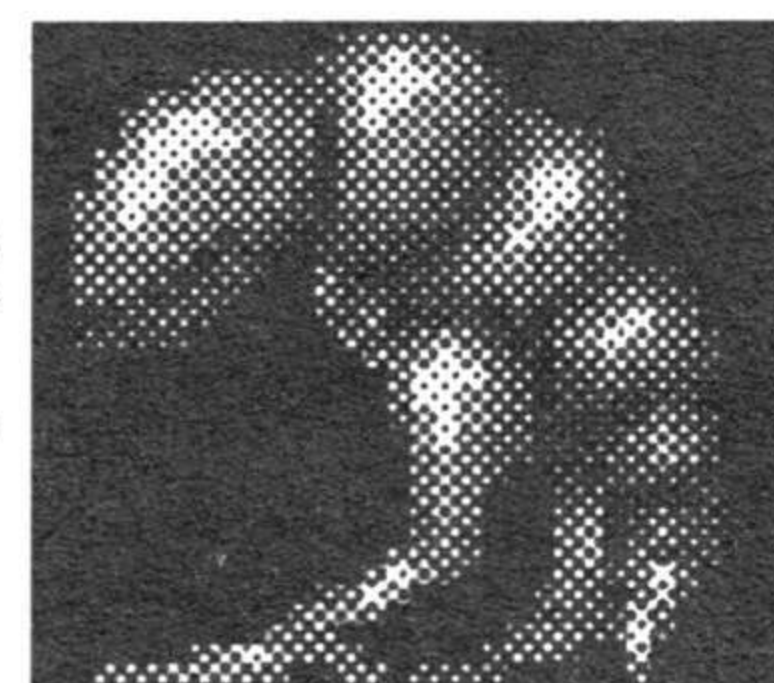
Nehmen Sie sich in acht vor dem freundlichen Grinsen, da es nur den grausamen Zug des lächelnden Teufels birgt.

**FROSCH**

Aggressive hüpfende Amphibien, die nichts Gutes im Schilde führen.

BABY-SPIKER

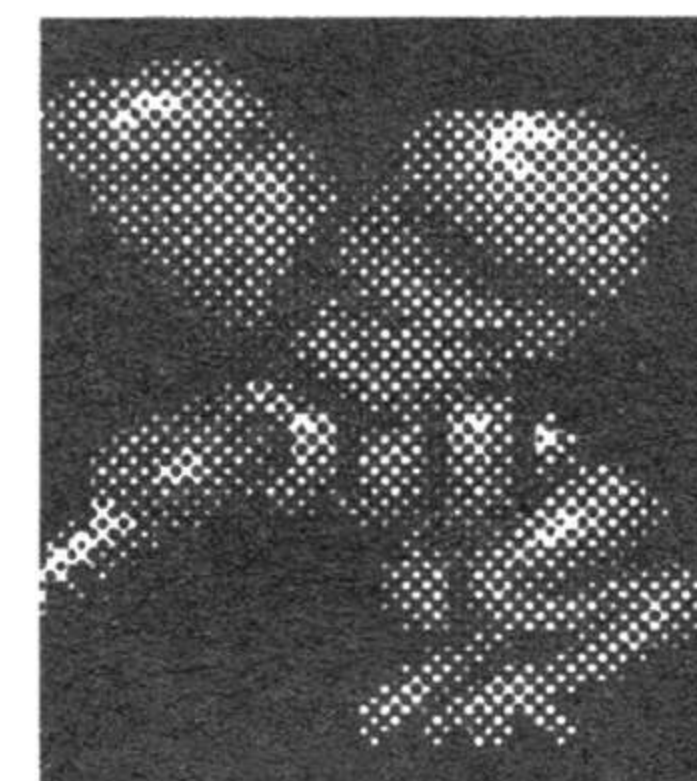
Die unausgereifte Form der barbarischen Spiker.

**FELSBROCKEN**

Tödliche Klumpen kugelförmiger Felsen, die durch die Landschaft rollen und direkten Kurs auf Thor nehmen — mit tödlichen Folgen.

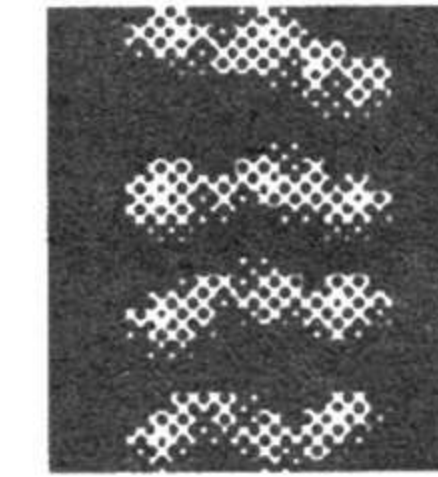
MADEN-ABWERFER

Ein vogelartiges Wesen mit einer tödlichen Ladung von Maden.



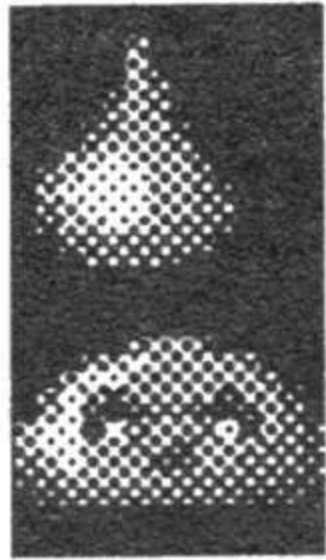
MADEN

Fallen vom Himmel zu Boden, wo sie sich winden und krümmen. Ihnen muß man um jeden Preis aus dem Weg gehen.



THOR'S FEINDE

19

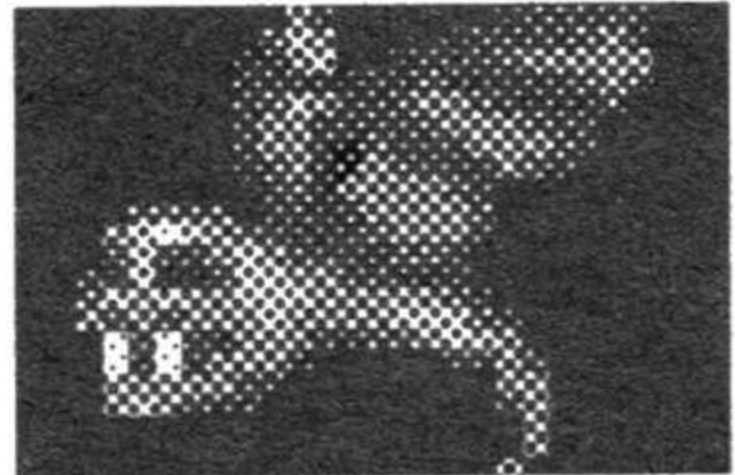
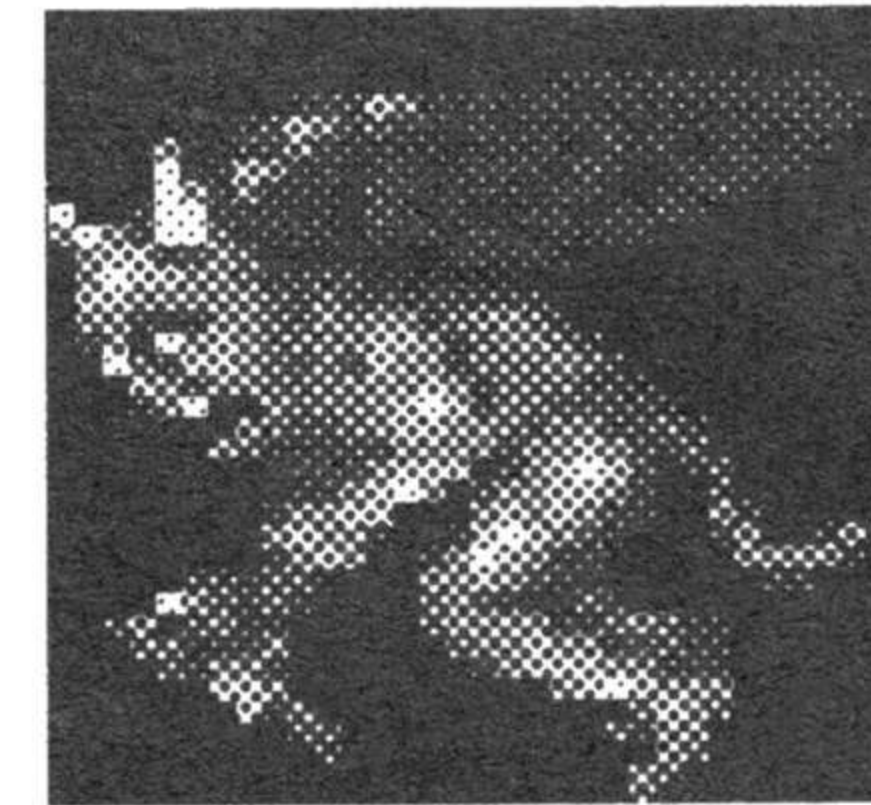


ÜBERNATÜRLICHE WASSERTROPFEN

Ein einzelner Tropfen fällt vom Dach und verwandelt sich schnell in viele, kleine wandernde Tröpfchen mit tödlichen Merkmalen.

FLIEGENDER DÄMON

Bewaffnet mit einem Katapult, schießt er mit unfehlbarer Treffsicherheit auf Thor.



FLEDERMAUSGESICHT

Eine vampirische Fledermaus, die blutrünstige Gebilde ausspuckt.

SCHÄDELKREATUR

Hohle Schädel, die bedrohlich auf Thor zugehüpft kommen.

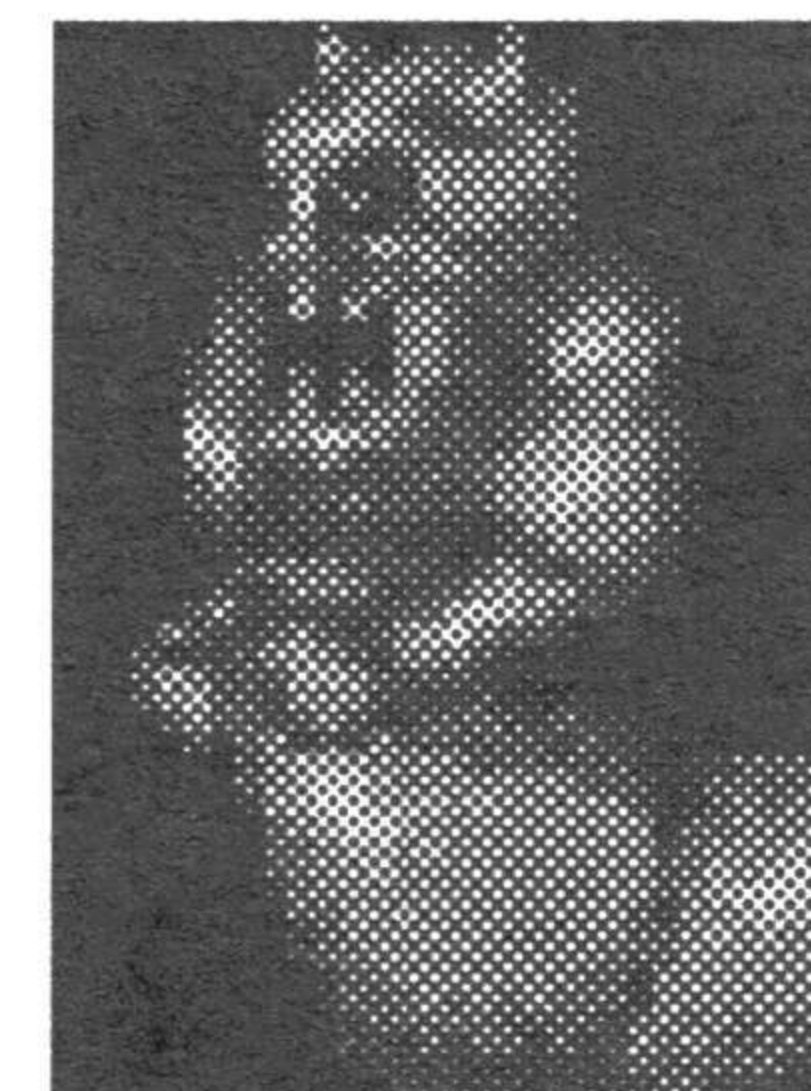


THOR'S FEINDE



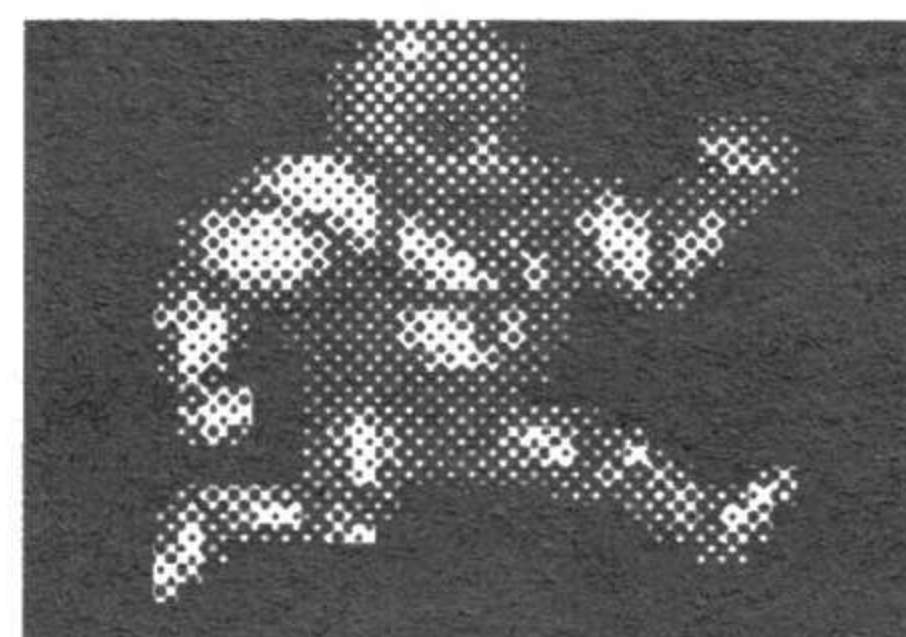
SKELETT

Diese Knochen sind hinter Thors Haut her. Sie greifen aus allen Richtungen an, aber man kann sie leicht kleinschlagen.



RAUPE

Ein kriechendes Getier, das dreifache Schleimblitze von sich gibt.

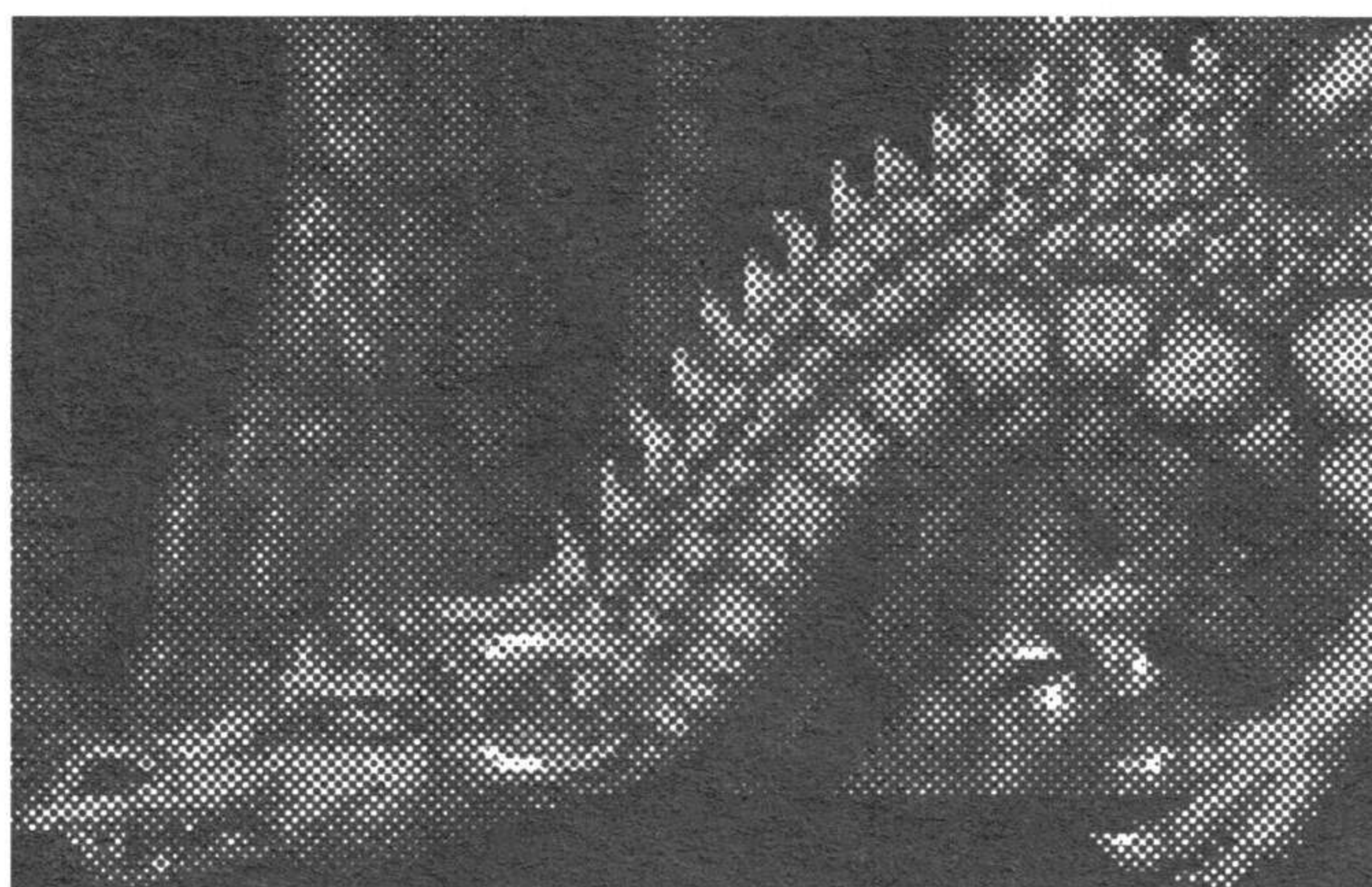
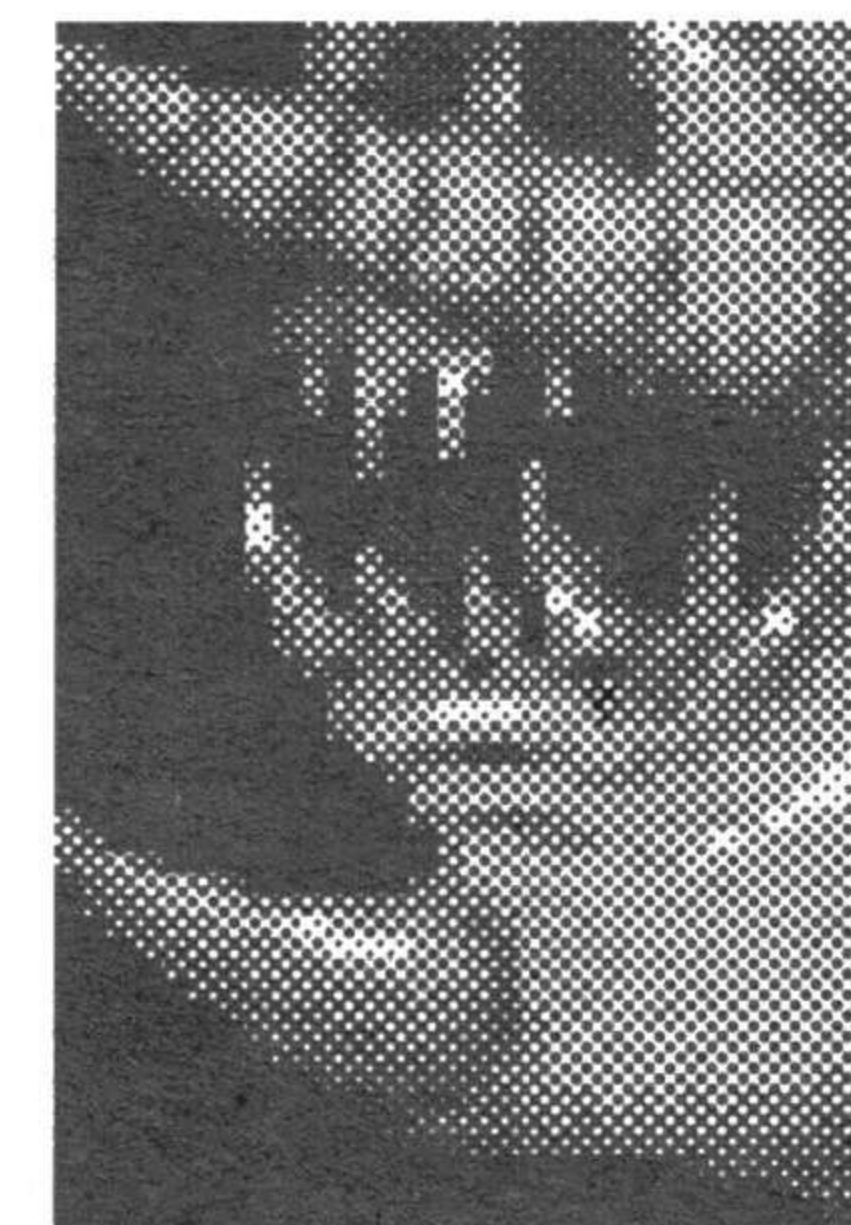


MASKIERTER

Versteht es, allem auszuweichen, was Thor ihm entgegenschleudert, und in Windeseile zurückzufeuern.

HÖHLENWÄCHTER

Ein gräßlich riesiger Schädel, dessen Augenhöhlen Feuerbälle aussenden... aus seinen Hörnern tropft Blut, aus seinem Mund kommen hüpfende Felsbrocken.

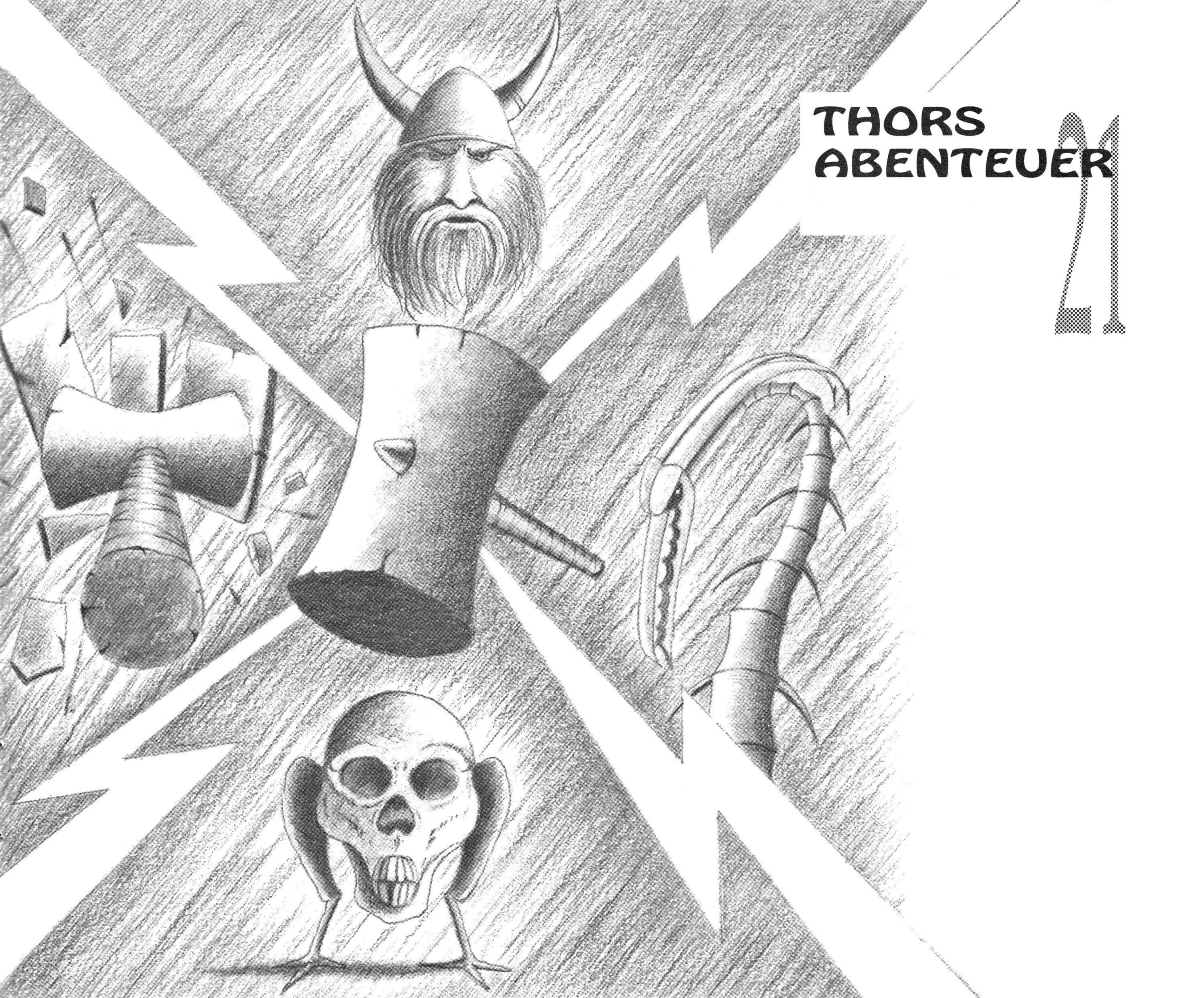


DRACHE

Ein Monster mit Feueratem, das drei Eier hütet. Wenn die Eier getroffen werden, schlüpfen junge Drachen aus, und der alte Drache stirbt.

THORS ABENTEUER

1



2 THOR ODER DONAR, DER GOTT DES DONNERS



Thor (Donar) der Donnergott, war der beliebteste unter den nordischen Göttern, beliebt bei den Nordländern wegen seiner einfachen Einstellung zum Leben, wegen seiner Freude an Festen, am Starkbier und am Kampf. Sein riesiger Wuchs und seine ungeheuerliche Stärke, sein flammend roter Bart und wildes Haar betonten seinen flamboyanten Charakter und machten ihn zu einem gefürchteten Gegner im Kampf und zu einem respektierten Freund.

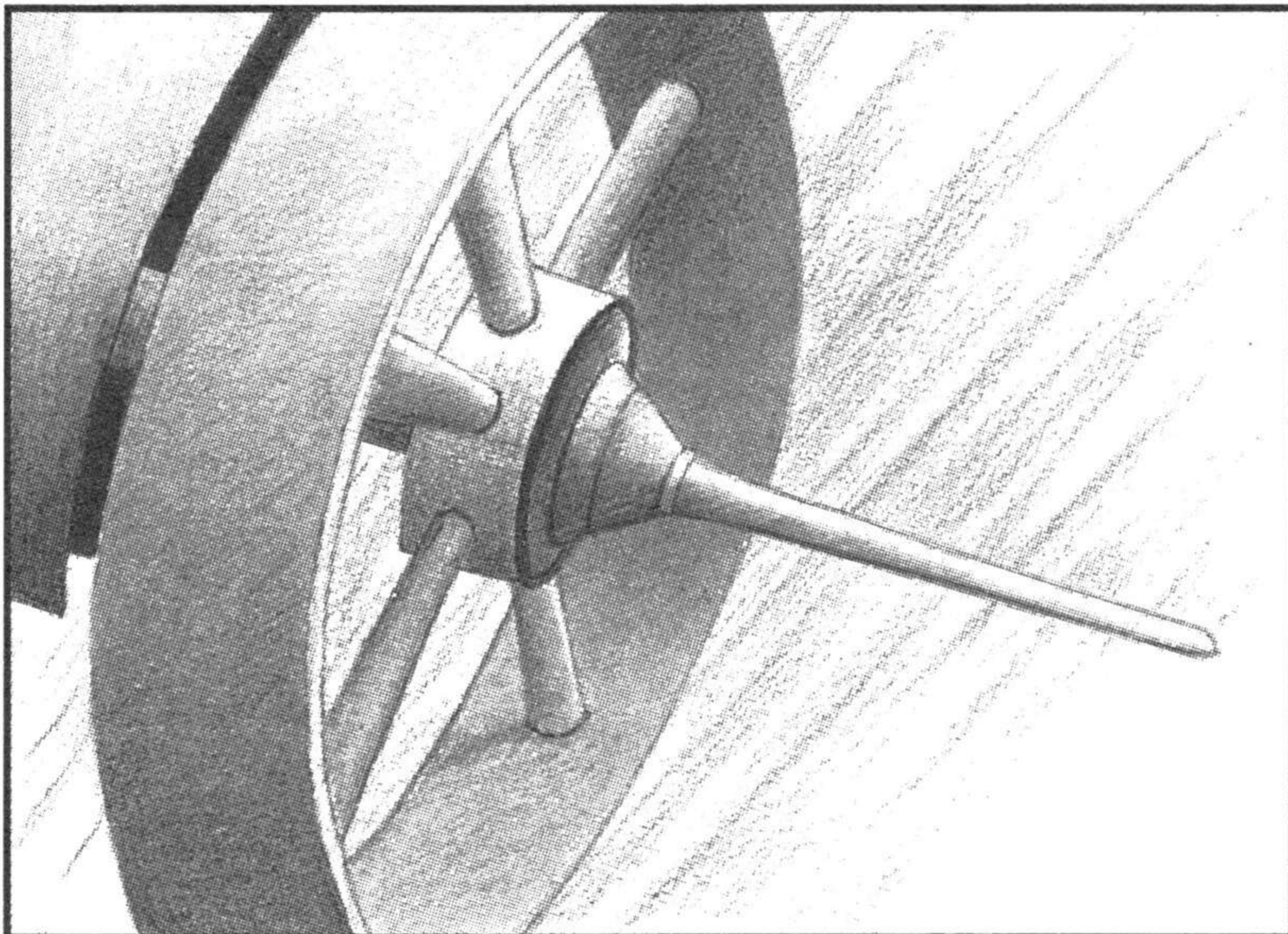
Thors Vater war Odin (oder Wodan), der oberste Gott aller germanischen Völker. Odin war bekannt wegen seines Rachedurstes und seines Zorns. Diese Eigenschaften kosteten ihn die Zuneigung des gewöhnlichen Volkes, brachten ihm jedoch die Freundschaft von Kämpfern und die Ehrfurcht von Königen und Edlen ein. Sie alle fürchteten sich jedoch vor ihm, der seine Kräfte oft in unwürdiger Weise mißbrauchte. Als Kriegsgott stachelte er mit seinem Speer auf der Erde Kriege an und entschied dann willkürlich, wer der Sieger war. Er war intelligent und ständig auf der Suche nach Weisheit, aber vollkommen unberechenbar.

Sein ältester Sohn, Thor, war in vieler Hinsicht völlig verschieden von ihm. Odin stand für Krieg und Zerstörung, Thor hingegen war der Gott des Gesetzes und der Ordnung, betraut mit der Sicherheit von Asgard und seinem Volk. Thors Verantwortung erstreckte sich sogar bis hin zum Hüter der Eide. Die Menschen legten Eide auf Thors Ring ab und machten ihn für die Einlösung ihrer Eide verantwortlich.

Wenn immer Thor in seinem Wagen durch das Firmament sauste, vernahmen die Erdenbewohner das Dröhnen der Hufe der riesigen Ziegen, die dem Wagen vorgespannt waren, als ein grollendes Donnern. Er war der Herr über Blitz und Donner, und die Seeleute beteten zu ihm für gutes Wetter.

Seine stärkste Zauberkraft bezog er durch seinen Donnerhammer, Mjollnir. Wenn er ihn warf, dann wurde die Erde von einem Blitz getroffen. Aber seine Wirkung war keineswegs nur zerstörerisch oder todbringend, nein, Mjollnir war auch mit schützenden, übernatürlichen Kräften ausgestattet, und die Menschen trugen Miniaturkopien als Amulette für Glück und Sicherheit.

Thor war der Gemahl von Sif, einer großzügigen, aber eitlen Göttin der Fruchtbarkeit und der Fülle. Ihr Haar war reines Gold und erinnerte die Menschen an reife Ähren auf dem Feld. Ihr gemeinsamer Wohnsitz war Thrudwang ("Land der Gefilde der Stärke"), wo sich die Halle Bilskirnir befand, und von wo aus sie viele abenteuerliche Reisen durch das Reich der Nordländer unternahmen.



Eines Tages, als Thor sich in Begleitung seines Freundes und Götterkollegen Loki nach Utgard aufmachte, kamen sie bei einer armen Familie unter, die sich nichts anderes leisten konnte als Gemüsesuppe. Thor erbarmte sich ihrer und schlachtete seine Ziegen, damit ein Fest gefeiert werden konnte. Aber er achtete darauf, daß Haut und Knochen unbeschadet blieben, auf daß er sie am nächsten Tag wieder zum Leben erwecken konnte. Ohne Thors Wissen, stahl der Sohn der armen Eheleute einen der Schenkelknochen und zerbrach in, um das Mark auszusaugen. Als Thor am nächsten Morgen seinen Hammer über den Skeletten schwang und die Ziegen zu neuem Leben erweckte, war eine unter ihnen lahm. Der Sohn gestand seine Tat, und Thor nahm in und seine Schwester als Diener mit sich.

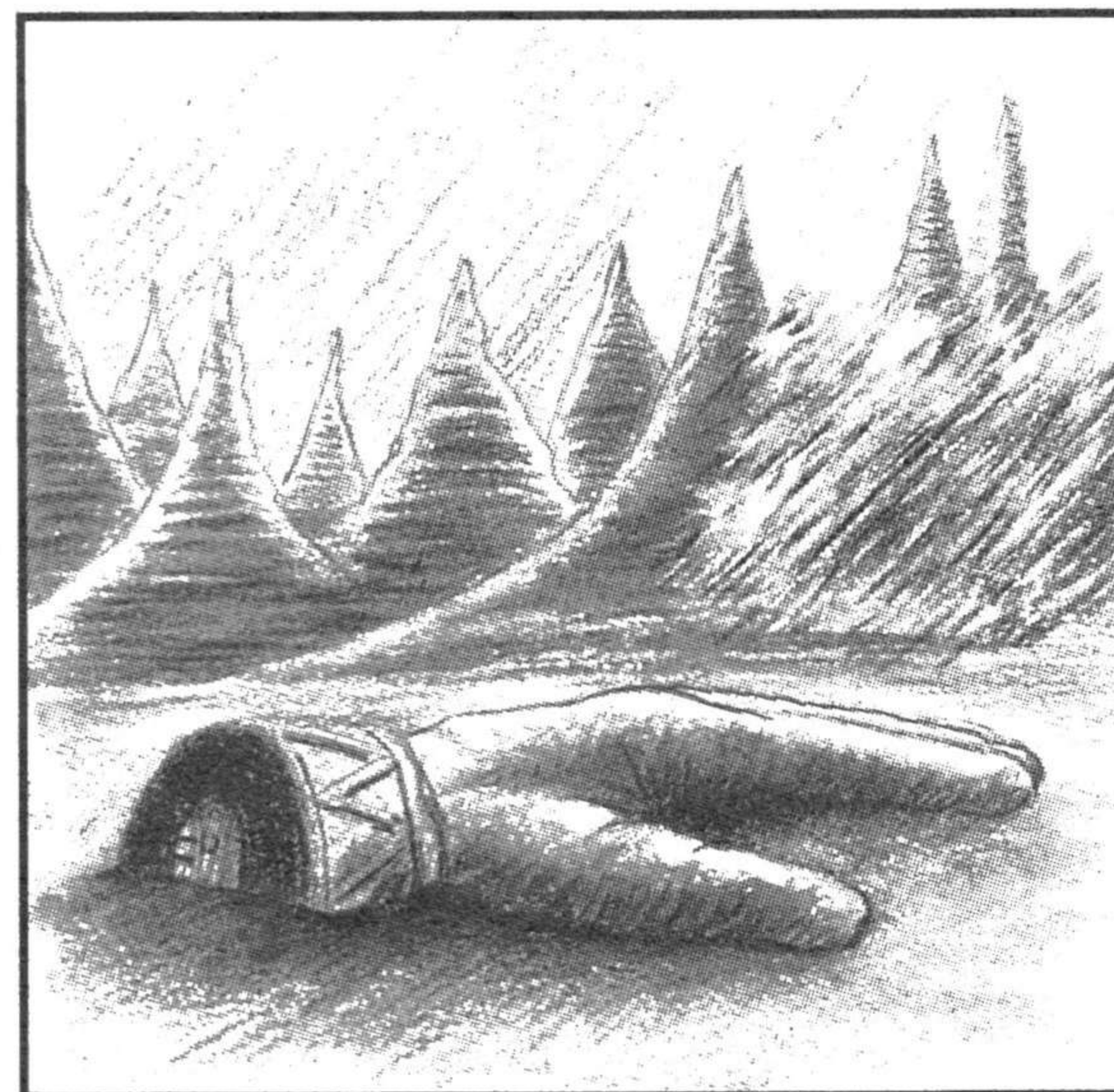
Als sie sich Ugard näherten, entdeckten sie ein großes Herrenhaus mit einem riesigen Tor. Im Innern fanden sie ein kleineres Gemacht, in dem sie die Nacht verbrachten. Doch ihr Schlaf wurde ständig von röhrenden Geräuschen gestört, und als sie in der Morgendämmerung aufbrachen, entdeckten sie draußen einen schnarchenden Riesen. Das Gebäude war der Handschuh des Riesen gewesen, und das kleine Gemach der Daumen.

Als der Riese aus seinem Schlaf erwachte, bot er sich an, die Gruppe nach Utgard zu geleiten, und als sie sich einverstanden erklärten, nahm er eine Tasche mit Proviant, die Thors Leuten gehörte, und marschierte ihnen voran. Als sie ihn endlich wieder einholten, war er in tiefen Schlaf verfallen. Die Tasche mit Proviant war versiegelt, und sie konnten sie nicht öffnen.

Thor und seine Freunde versuchten zu schlafen, doch der schnarchende Riese hielt sie wach. Da nahm Thor seinen Hammer und schlug ihm aufs Haupt. Überraschenderweise blieb der Hammer ohne jegliche Wirkung. Thor hieb weiter und weiter auf ihn ein, aber als der Riese schließlich aufwachte, brummte er nur, daß ihm eine Eichel aufs Haupt gefallen sei.

THORS LEKTION

23



THORS LEKTION

Am nächsten Tag ging der Riese wieder mit Siebenmeilenschritten voraus und sagte zu Thor, er würde nach Utgard vorausseilen, um dort ein Willkommen für sie vorzubereiten. Doch als sie ankamen, waren die Tore verschlossen, und sie mußten sich durch die Gitterstäbe hineinzwängen, bevor sie schließlich den Palast des Königs der Riesen fanden, Utgard-Loki. Er verlachte Thor und seine Freunde ob ihrer Leichtgläubigkeit und Schwäche und forderte sie zu einem Wettkampf gegen die Riesen heraus. Die Disziplin sollte Thor selber wählen.

Thor war sich sicher, daß er jeden unter den Tisch trinken konnte, also ließ er sich von Utgard-Loki ein Trinkhorn reichen. Doch soviel er auch schluckte, er konnte es nicht bis auf den Grund leeren.

Loki war überzeugt, daß er mehr essen konnte als jeder andere, also wurde eine riesige Tafel voller Speisen aufgetragen, und er und Logi der Riese setzten sich einander gegenüber und begannen alles zu verzehren. In der Mitte trafen sie sich, doch Logi der Riese hatte auch alle Knochen und die Teller mitgegessen, und wurde zum Sieger erklärt.

Der Knabe, Thialfi, war sicher, daß er schneller laufen konnte als jeder andere, aber der Riese, der die Herausforderung annahm, erreichte das Ziel, bevor Thialfi auch nur die halbe Strecke zurückgelegt hatte.

Voller Beschämung versuchte sich Thor an einigen einfacheren Aufgaben. Er anerkennen sich, die Katze des Königs hochzuheben, aber es gelang ihm nicht einmal, eine Pfote vom Boden zu lösen. Er rang mit einer Greisin, aber sie brachte ihn schnell in die Knie.

Gedemütigt und voller Scham kehrte Thor an die Stadttore von Utgard zurück. Dort gestand der König, daß er ihn ausgetrickst hatte. Der Riese, der ihnen auf der Reise begegnet war, war in Wahrheit Ugard-Loki selbst gewesen. Als Thor ihn mit seinem magischen Hammer bearbeitet, stand er unter dem Schutz eines magischen, unsichtbaren Hügels. Der Riese, gegen den Loki angetreten war, war in Wirklichkeit das Feuer, das alles auffrißt, was in seinem Wege steht, und Thialfi war gegen den Gedanken gerannt, der schneller als alles andere in der Welt ist. Die Spitze von Thors Trinkhorn war in den Ozean getaucht, den man niemals leeren konnte. Die Katze war Jormungand, die Midgardschlange, deren Schwanz die Erde umwand, und die alte Dame war das Alter, das am Ende alle besiegt.

Thor kehrte nach Hause zurück, mit gekränktem Stolz, aber um ein Stück weiser.

Thors magischer Hammer, Mjollner, verschwand eines Tages auf geheimnisvolle Art. Thor war verzweifelt und die Götter fürchteten sich. Es wurde eine Krisenkonferenz einberufen, bei der Loki sich anerbote, die mystische Waffe zu suchen. Freya, Göttin der Liebe und Schönheit, übergab ihm ihre Falkenhaut, um seine Suche zu beflügeln.

Er entdeckte, daß Thrym, ein Frostriese, Mjollner gestohlen hatte, und bereit war, ihn zurückzugeben, wenn Freya sich einverstanden erklärte, seine Braut zu werden. Freya lehnte ab und war dermaßen betrübt, daß sie goldene Tränen vergoß. Loki machte sich lustig über sie und ermunterte die Götter, sie zu Thrym zu schicken, doch Heimdall, der Loki nicht ausstehen konnte, heckte einen Plan aus.

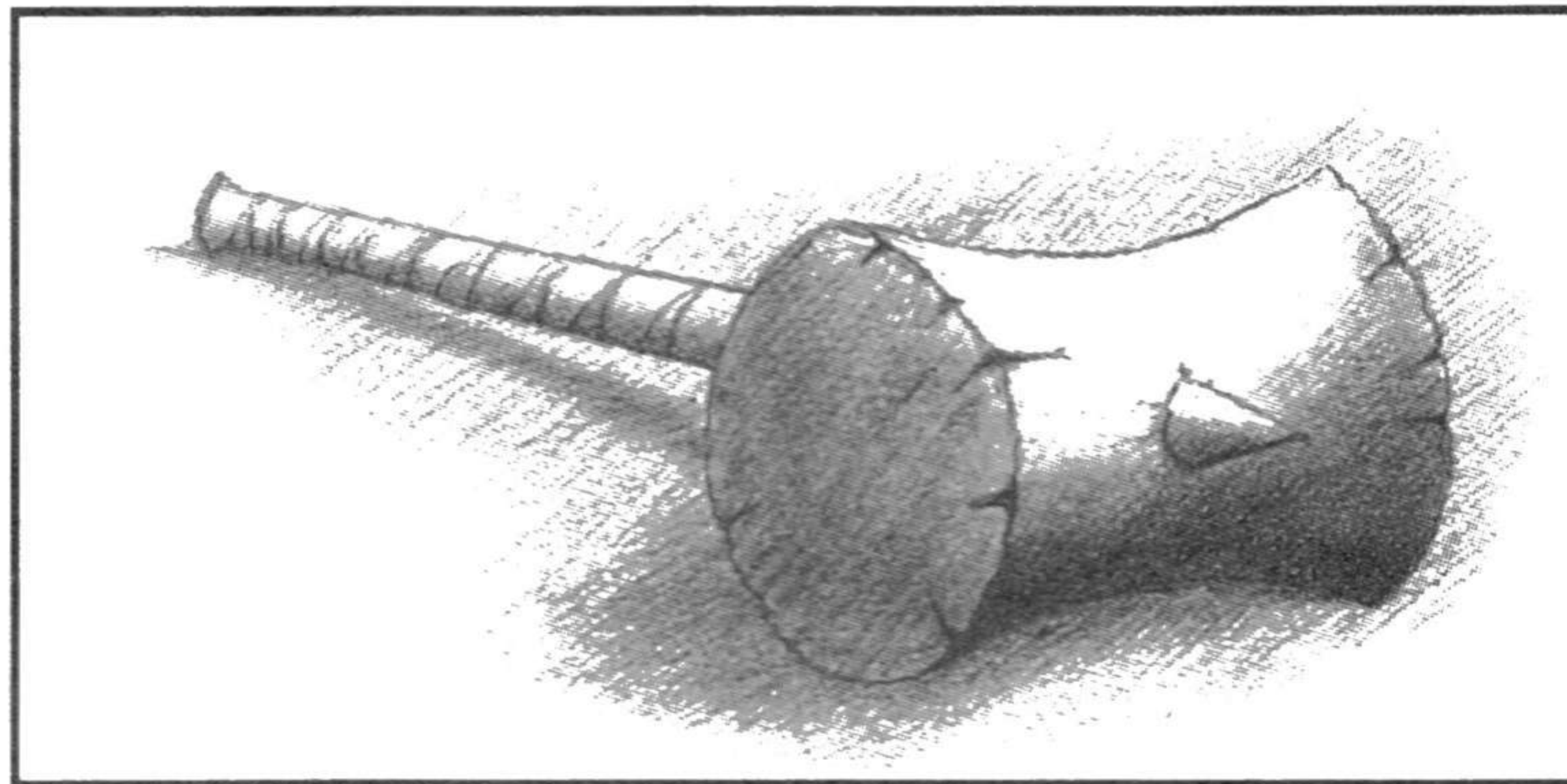
Er schlug vor, Thor in ein Brautgewand zu stecken, und ihn zu Thryms Palast zu schicken, wo er den Hammer zurückholen sollte. Loki, der schon immer etwas für solche Späße übrig hatte, verkleidete sich als Brautjungfer und ging mit, um sich das Vernügen nicht entgehen zu lassen.

Thor und Loki kamen im Palast an, wo bereits die Vorbereitungen zum Hochzeitsfest im Gange waren. Die beiden Götter taten sich an einem reichlichen Mahl gütlich, aßen alles, was man ihnen vorsetzte, bis die Riesen schließlich Verdacht schöpften. Thor erklärte, daß er in der Aufregung über die bevorstehende Vermählung die ganzen Tage davor nichts hatte essen können und deshalb so hungrig sei.

Thrym, hocherfreut über diese Aussage, legte Mjollner auf die Knie der "Braut", um sie zu segnen. Thor packte den Hammer und riß sich die Verkleidung vom Leibe. Die Riesen flohen in Angst, doch Thor, der nun seine magische Waffe wieder hatte, nahm all seine Kräfte zusammen und erschlug Thrym, um als Sieger nach Asgard zurückzukehren.

THORS HAMMER

25



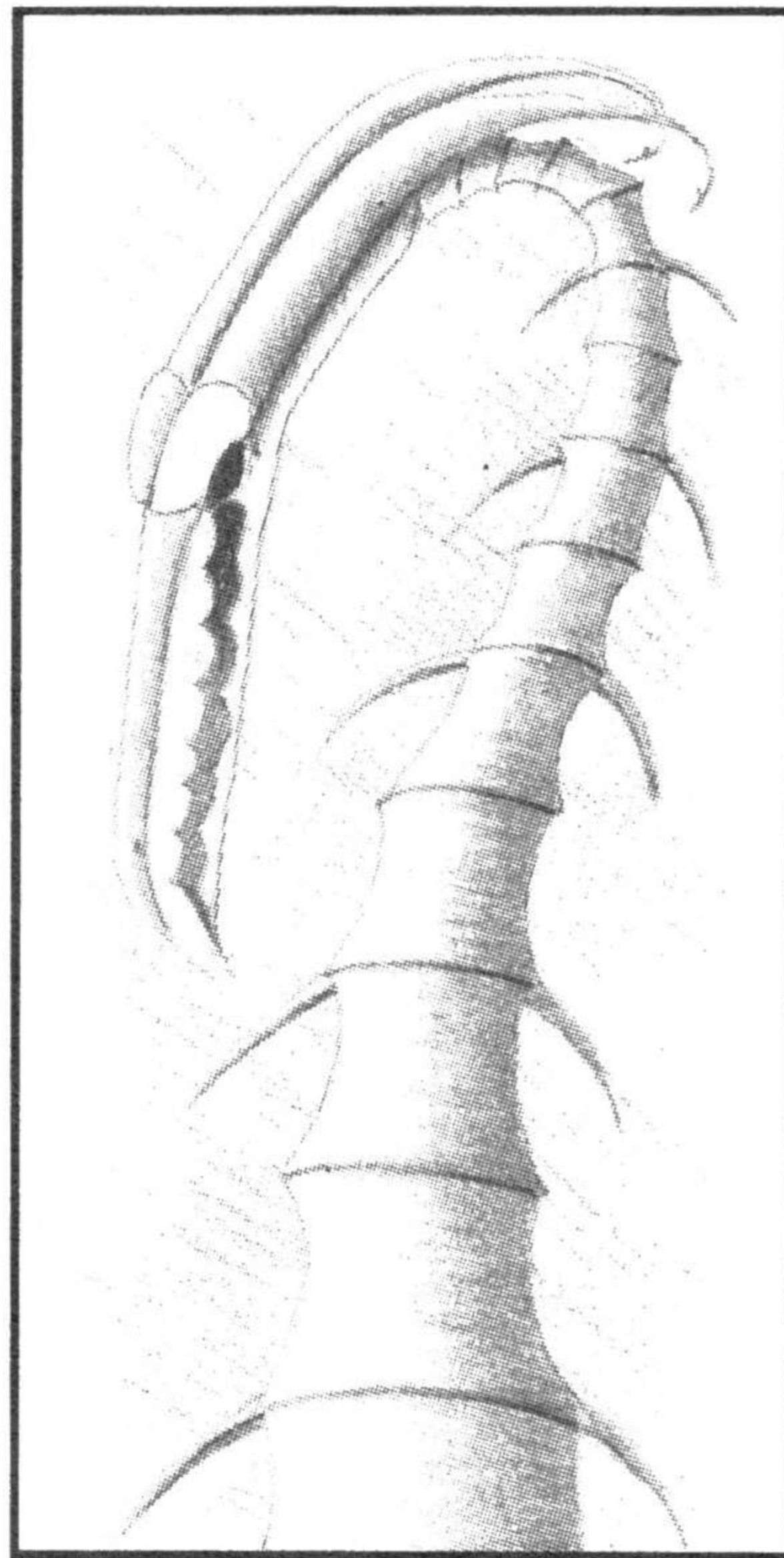
THOR BEIM ANGELN



iele nordische Götter verbrachten ihre freie Zeit mit dem Trinken von riesigen Mengen von Ale, einem Starkbier. Oft tranken sie solche Mengen, daß in Asgard das Bier zur Neige ging, und man sich nach Nachschub umsehen mußte. Aegir, ein Vanir Gott, braute das beste Ale, und die Götter schauten bei ihm vorbei, um nach einem riesigen Fest ihre Vorräte wieder aufzufüllen. Doch Aegir hatte kein Gefäß, das groß genug war, um das Ale für alle Götter zu fassen. Thor wurde auserwählt, ihm eines zu beschaffen.

Thors Götterkollege, Tyr, hatte als Schwiegervater Hymir, einen Giganten. Tyr's Mutter besaß einen riesigen Topf, also gingen Thor und Tyr zu ihr hin. Da sie wußten, daß Hymir kein Freund der Götter war, verkleideten sie sich. Tyr's Mutter gab ihnen reichlich Speise und Trank (sie aßen zwei ganze Ochsen), so daß Hymir sich ärgerte und sich beschwerte, daß er nochmals auf Jagd gehen müsse, um mehr Nahrung zu besorgen.

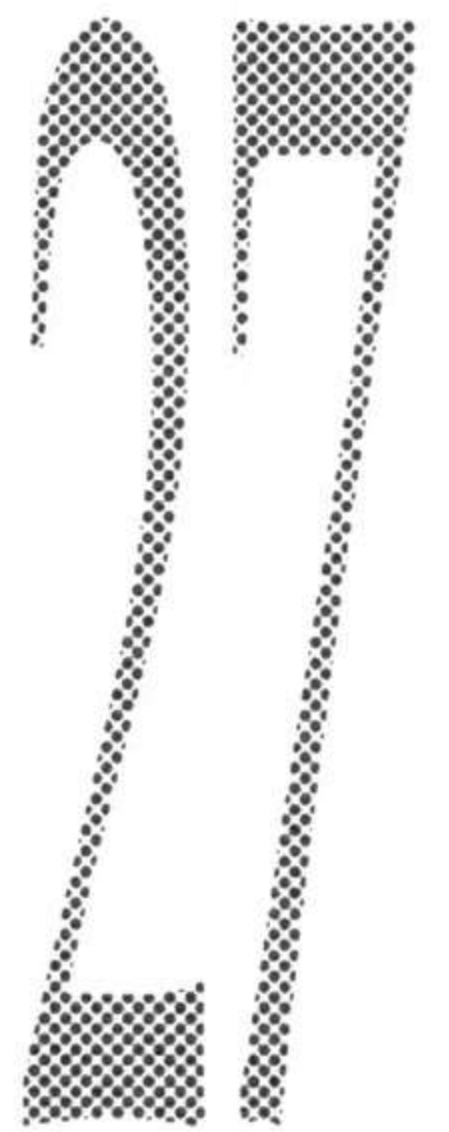
Am nächsten Tag gingen Thor und Hymir zum Fischen, und die Laune des Riesen besserte sich zusehends, als er zwei Wale fing. Thor benutzte einen Ochsenkopf als Köder und warf seine Leine weit in den Ozean hinaus. Bald hatte er etwas an der Angel und er zog mit allen Kräften, bis sich plötzlich die riesige Schlange Jormungang über den Wellen erhob, den Köder schnappte und dabei das Boot beinahe zum Entern brachte. In dem Kampf gelang es Thor, der Schlange mit Mjollner, dem magischen Hammer, so zuzusetzen, daß die Schlange abzog, was Hymir in nicht geringes Erstaunen versetzte.



Als Thor bat, man möge ihm den großen Topf leihen, willigte Hymir widerstrebend ein, unter der Voraussetzung, daß Thor ein bestimmtes Glas zerschlage. Thor warf das Glas gegen eine Säule, doch zu seiner Überraschung zerschmetterte er dadurch die Säule, und nicht das Glas. Tyr's Mutter hatte Mitleid mit Thor, und verriet ihm, das Glas sei magisch, und würde nur zerbrechen, wenn es gegen Hymir's Kopf geworfen würde. Thor folgte ihrem Rat, und Hymir mußte den Topf aushändigen.

Thors Vater, Odin, besaß ein wunderbares (achtfüßiges) Pferd, Sleipnir. Eines Tages, als er in Jotunheim ausritt, sah er sich plötzlich Hrungnir, dem Riesen, gegenüber, der ihn zu einem Pferderennen herausforderte. Hrungnirs Pferd Gullfaxi war Sleipnir durchaus gewachsen, und so galoppierten sie über viele Meilen Kopf an Kopf.

THORS KOPFWEH

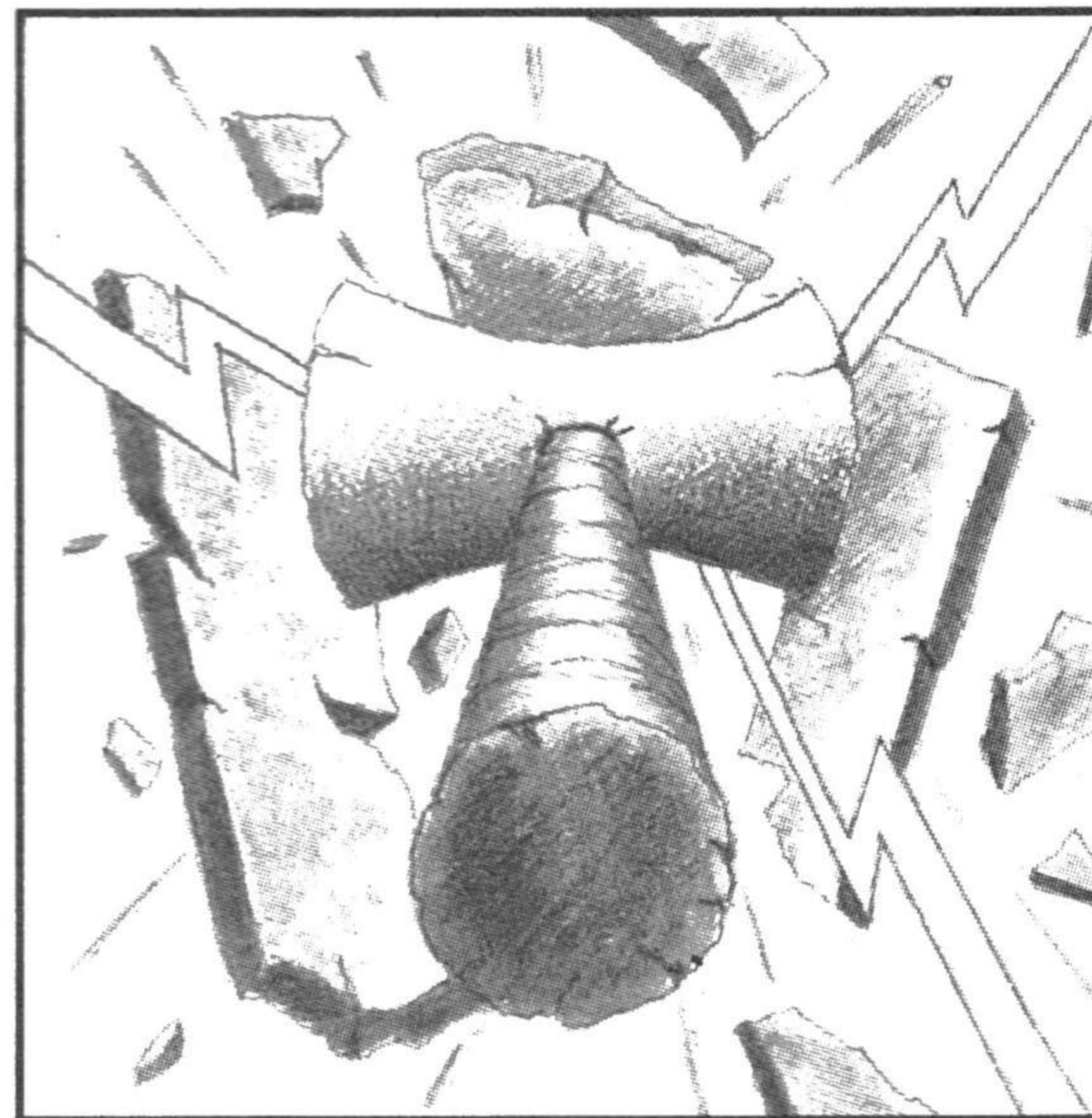


Beide waren so sehr in das Rennen vertieft, daß sie, ohne es zu merken, die Grenzmauern von Asgard übersprangen und so in der Heimat der Götter landeten. Hrungnir meinte, er sei in eine Falle gelockt worden, doch Odin bot ihm einen Trunk an und warnte die anderen Götter, dem Besucher nichts anzutun.

Hrungnir entspannte sich, trank mehr und mehr, bis er laut zu lallen begann und öffentliches Ärgernis erregte. Thor erboste sich darob und wollte den Riesen angreifen, doch Hrungnir war ohne Waffen und beschuldigte Thor der Feigheit.

Also vereinbarten sie sich zu einem Duell, und als die Zeit kam, standen sie sich gegenüber, bereit, bis zum Tod zu kämpfen. Thor schleuderte Mjollner gegen den Riesen, der einen riesigen Wetzstein als Schild verwendete. Der Hammer zerschmetterte den Wetzstein und zerstückelte ihn in winzige scharfe Flintsteine, von denen einer in Thors Kopf einschlug, was ihn zum Brüllen brachte, doch streckte er den Riesen mit dem nächsten gewaltigen Hammerschlag zu Boden.

Seit diesem Tage leidet Thor unter schlimmen Kopfschmerzen, denn es ist ihm nie gelungen, den Splitter zu entfernen.





THOR'S VERSCHLÜSSELTE TIPS



or Beginn der Reise offerieren die übrigen Götter verschiedene mehr oder weniger geheimnisvolle Hinweise und Tips über die einzelnen Welten, die Sie durchreisen werden. Natürlich können Sie diese Ratschläge auch in den Wind schlagen und sich ganz auf Ihre eigene Findigkeit verlassen.

In jeder der Welten haben die Götter ein Zauberbuch versteckt. Als Versteck wurden die unwahrscheinlichsten Orte gewählt, um zu verhindern, daß Hels Geschöpfe sie finden und entfernen.

ALFHEIM

- Die meisten Kreaturen in diesem Königreich kann man mit Erfolg jagen; bei manchen lohnt es sich eher als bei anderen.
- Sämtliche Strukturen aus Stein sollten sorgfältig untersucht werden, da sie möglicherweise interessante Dinge bergen.
- Auf einer magischen Brücke über den Mond zu schießen, könnte eine märchenhafte Reaktion bringen.
- Manche Teile, die zunächst unzugänglich scheinen, können mit Zauberkraft erschlossen werden.


VANAHEIM

- Wer höher hinauf strebt, kann den bösen Schnitter schlagen.
- Hängen Sie nicht herum, wenn der Schädel mal in Bewegung geraten ist.
- Manche Türme lassen sich mit seltsamen Mitteln betreten. Diese führen zu andersartigen Abenteuern, aber Achtung, viele Pfade sind mit Gefahren übersät.
- Auf dem Boden sind die Grabsteine sicher, aber in der Luft muß man ihr Gewicht fürchten.
- Auf Ihrer Rückreise versperrt Ihnen eine Statue den Weg. Um über sie zu triumphieren, brauchen Sie die Hilfe von acht Geistern.

NIDAVELLIR

- Statuten in Kopfügermanier zu jagen kann magische Belohnungen mit sich bringen.
- Lösungen für scheinbar unlösbare Probleme finden sich manchmal später als man denkt.
- Je schneller Sie an den Wassertropfen vorbeikommen, desto besser. Wenn Ihnen die Sache zu naß wird, kehren Sie um und probieren Sie es später wieder, wenn alles wieder trocken ist.
- Bei den jonglierenden Dämonen muß man den richtigen Augenblick abwarten, um den tödlichen Bällen auszuweichen.
- Die rollenden Steine sind eine größere Variante der tödlichen Dämonenbälle.
- Finden Sie am Ende der Welt eine geeignete Position zum Wegducken und Tauchen, und wählen Sie die richtige Waffe, um die schwache Stelle zu treffen.

MUSPELL

- Ein Preis wartet über Ihrem Kopf, eine Überbrückung der anfänglichen Schwierigkeiten.
 - Feuer kann man nicht mit Feuer bekämpfen.
 - Vor dem Eintritt nach Niflheim werden Sie eine Waffe gegen die eisigen Einöden brauchen und ein Paar Zaubertränke, um Hels Rätsel zu lösen.
- 

**“Fire & Brimstone” wurde von Vectordean für Firebird
programmiert**

Programmierung
Tim Coupe

Technischer Berater
Steve Bak

Grafik
Chris Sorrell

Musik
David Whittaker

Verleger
Paul Hibbard

Entwicklungsleiter
Tim Roberts

Qualitätskontrolle
Andrew Luckett

Originaldokumentation
Rob Davies

Übersetzung
Alpha CRC

Verpackung
Julie Burness, Karen Wilson

Gestaltung von Handbuch und Graphik
Artistix U.K. (0705) 252125

**UNTER
MITWIRKUNG
VON**



Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD.

Tel: 0666 504326

MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 45 26 44 14