

## Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1.....	2
1.1 Der Einstieg in die Handlung.....	2
1.2 Die Rettungsaktion.....	2
1.3 Eindruck bei der PAGISA schinden.....	2
Kapitel 2.....	2
2.1 Riesen vertreiben.....	3
2.1.1 Henry überzeugen.....	3
2.1.2 Zutaten sammeln.....	3
2.2 Wiederaufbau und Handelsverträge.....	3
Kapitel 3.....	4
3.1 Schneewittchen und der Jägersmann.....	4
3.2 Erzherzog werden.....	4
3.3 Ein Prinz für Schneewittchen.....	4
3.3.1 Übersicht der Unterhaltungsmöglichkeiten.....	5
3.3.2 Feste feiern, wie sie fallen.....	5
3.4 Der Kampf gegen die Königin.....	6

## Kapitel 1

Das erste Kapitel besteht hauptsächlich aus Erkundungen, einfachen Aufträgen und dem Ausbau der Stadt bis zum Rang des Grafen. Nichts besonders anspruchsvolles.

### 1.1 Der Einstieg in die Handlung

Zu Beginn des Spiels erscheinen zwei Aufträge:

1. Du musst herausfinden, was der Widersacher aus dem ersten Teil plant
2. Du musst die Legende von Schneewittchen ergründen

Beide Aufträge werden noch lange Zeit stehen bleiben. Damit du es angehen kannst sie zu bearbeiten, musst du mit den Schwestern die Gegend erkunden. Sobald die Territorien "Refugees Rest", "Serenity" und "Seven Montains" mit einer der Schwestern, egal mit welcher, betreten wurden, wirst du bald darauf mit dem ältesten der Zwerge sprechen.

### 1.2 Die Rettungsaktion

Der Älteste der Zwerge berichtet dir von einigen Unglücklichen, die in Seven Montains zurück geblieben sind, als die Riesen angegriffen haben. Diese verlorenen Seelen verstecken sich in den Ahnengräbern. Davon gibt es vier Stück. Es ist einfach die Zwerge zu befreien, aber erst möglich sobald die Gefängniskarren von Lupus Bächlein angekommen sind. In den Ahnengräbern befinden sich außerdem Reichtümer, die du behalten darfst.

Nachdem die Gefängniskarren in Refugees Rest angekommen sind, werden die Zwerge mit dir Handeln. Du kannst auch Tiere kaufen. Dies ist zu empfehlen, da es wenig Platz zum Anbau von Getreide gibt und du nur mit Mühe Überschuss zur Tierzucht produzieren kannst. Außerdem ist Getreide später nötig um Edelsteine zu bekommen.

### 1.3 Eindruck bei der PAGISA schinden

Nachdem die Zwerge gerettet sind, möchtest du mit *Lord Lupus Bächlein* über seinen Umgang mit den hilflosen Zwergen reden. Aber er interessiert sich nicht für dich, solange du noch nichts erreicht hast. Deshalb ist dein nächster Auftrag den Rang eines Grafen zu erreichen. Je nachdem wie gut du mit dem geringen Bauplatz auskommst, ist es schwerer oder leichter.

Nachdem der Lord von dir beeindruckt ist, kannst du mit ihm sprechen und ihn auch über Schneewittchen ausfragen. Er wird dir von der Legende berichten, die sich schon seit vielen Jahren hier erzählt wird und das er den Tod des Königs kurz nach der Hochzeit bedäknlich findet. Außerdem kannst du ihm sagen, was du von seiner fremdenfeindlichen Einstellung hältst.

## Kapitel 2

Das zweite Kapitel lastet weniger auf dem Aufbau der Stadt als auf Dialogrätseln. Hierbei musst du die richtige Antwort finden, um dein Ziel zu erreichen. Manchmal bedeutet Scheitern einen Nachteil für dich, manchmal verlierst du das Spiel. Also solltest du immer richtig antworten. Speichern ist an dieser Stelle empfohlen. Natürlich kannst du jedes Dialogrätsel auch durch Alyssas (Crimson Sabatt) Spezialfähigkeit der Emphatie entschärfen.

## 2.1 Riesen vertreiben

Als Auftakt erhältst du den Auftrag die Riesen aus Seven Montains zu vertreiben. Nur sind diese unverwundbar und auch belerungsresistent. Um den Riesen beizukommen, brauchst du ein spezielles Elixir, dass du nur von *Henry Handdrive* erhalten kannst. Henry wird dich erst komplett zurück weisen.

Sobald du das Elixir besitzt, kannst du die Riesen durch einen Angriff mit einer der Schwestern in Bäume verwandeln. Welche der Schwestern ist egal. Du kannst folglich auch mit allen dreien arbeiten. Nachdem alle Riesen Bäume sind, erscheint ein älterer Riese und berichtet dir von einem "bösen Täubchen", dass die Alten töten will. Damit ist auch der Auftrag abgeschlossen, Informationen über den Plan des Feindes zu sammeln.

### 2.1.1 Henry überzeugen

Damit Henry mit dir redet, musst du zuerst mit seinen Eltern sprechen. Die Plaudertasche *Charlotte Chatterbox* und den Zwerg *Tim Crysisproof* findest du auf einer kleinen Insel in der Bucht im Territorium "Dead Coast". Sprich mit Charlotte Chatterbox um zu erfahren, dass Henry einen Weg kennt, die Riesen zu besiegen. Du kannst zudem über die optionalen Dialogzweige zusätzliche Informationen erfahren, die dir helfen.

Nachdem der Dialog beendet ist, kannst du bei Tim Crysisproof besonders frischen Fisch kaufen. Dies geschieht ebenfalls über einen Dialog.

Wenn du mit Henry sprichst, wird er dir indirekt von seinen Schmuddelheften berichten. Deine Aufgabe ist es, ihn irgend wie davon zu überzeugen, dir zu helfen. Dazu kannst du zwischen vier Antworten wählen. Wirkung zeigen aber nur *appellieren* und *bitten*. Die beiden anderen Antworten machen Henry wütend. Einmal wird er dir eine falsche Antwort vergeben, aber beim zweiten mal ist er sauer und du kassierst eine Niederlage.

### 2.1.2 Zutaten sammeln

Wenn du Henry überzeugen konntest, möchte er von dir Zutaten gesammelt haben, da er noch immer mit seinen Schmuddelhäften beschäftigt ist. Zutaten erkennst du an der Heil-Aura, die sie umgibt – die gleiche Aura wie die von Alandra. Es gibt vier verschiedene Zutaten: Eisblutbeeren, Brennesseln, Flammenbeeren und Feenkappen. Du kannst sie nur im späten Frühjahr bis zum Herbst ernten. Sie respawnen im nächsten Jahr automatisch. Es ist egal welche Zutaten du sammelst.

Wenn Henry seine Zutaten hat, wird er dir das Rezept des Giftes der Verwurzelung beibringen. Anschließend erlaubt er dir, ihm in Zukunft Zutaten zu verkaufen.

## 2.2 Wiederaufbau und Handelsverträge

Sobald die Riesen verschwunden sind, berichtest du dem Ältesten der Zwerge von deinem Erfolg. Daraufhin reißen die Zwerge ihre Zelte ein und gehen zurück in ihre Heimat. Aber die ist durch den Angriff der Riesen zerstört. Du musst helfen das Dorf wieder aufzubauen. Sobald das Dorf wieder steht, werden die Zwerge mit veränderten Angeboten Handel treiben wollen. Außerdem wird dir erlaubt einen Handelsposten zu errichten.

Ebenso werden Lupus Bächlein und *General Splyourhead* mit dir reden wollen. Hier kannst du durch die richtige Antwort weitere Handelspartner gewinnen.

Um die PAGISA als Handelspartner zu gewinnen, musst du mit *"Wir arbeiten an unserem Karma..."* antworten. Lupus wird dich dann als eigennützig bezeichnen und sagen, dass ihm deine Einstellung gefällt. Die PAGISA verkauft Lebensmittel, Kleidung und Entertainer.

Mit General Splityourhead hast du auch gleich den ersten Kontakt mit der bösen Königin, denn er ist der Oberbefehlshaber der Streitkräfte ihrer Majestät. Er wird mit dir Handel treiben, wenn du mit *"Man muss sich einschmeicheln, wenn man etwas will..."* antwortest. Er wird dann sagen, dass du hinterhältig bist und dass die Königin mit dir befreundet sein will. Du kannst fortan Stein, Met, Leder und Seife kaufen.

## Kapitel 3

Das dritte Kapitel enthält wieder zwei Dialogpuzzle. Bei beiden versagt die Empathie von Alyssa. Der Jägersmann kann nur an seine verstorbene Frau denken und der Prinz ist zu launisch um ihn zu lesen. Du kannst also nicht schummeln, wie sonst. Nebenbei kannst du entspannt deine Stadt ausbauen und dich für die letzte Schlacht rüsten.

### 3.1 Schneewittchen und der Jägersmann

Das dritte Kapitel startet mit einigen Seiten aus dem *Märchenbuch*. Sofort im Anschluss erscheint Bryan und berichtet von der bösen Königin und *Huntsman*. Damit ist auch der Auftrag abgeschlossen die Legende von Schneewittchen zu ergründen.

Dein neuer Auftrag ist es nun den Huntsman zu finden und Schneewittchen vor ihm zu retten. Im Dialog mit Bryan kannst du in den optionalen Zweigen wichtige Informationen über Huntsman erhalten mit denen du zu dem Schluss kommen solltest, dass nur Rose (Alandra) eine Chance auf Erfolg hat, da sie der verstorbenen Frau Huntsman ähnelt.

Im Dialog mit dem Jägersmann muss "Trost spenden" ausgewählt werden. Danach muss Rose drei Aussagen machen um Huntsman davon zu überzeugen, Schneewittchen nicht zu töten. Diese sind der Reihe nach "schmeicheln", "verurteilen" und "einsetzen". Danach wird sich Huntsman in Rose verlieben – was auf Gegenseitigkeit beruht – und Schneewittchen gehen lassen. Fortan wird er deine erjagten Felle abkaufen. Zu Rose ist er besonders freundlich.

Nach ihrer Rettung, muss Asyl für Schneewittchen beantragt werden. Das gibt es natürlich nur bei den Zwergen, denn die PAGISA sind strikt gegen alle Asylanten.

### 3.2 Erzherzog werden

Nachdem Schneewittchen bei den Zwergen ankommt, bekommst du den Auftrag Erzherzog zu werden. Dies ist ausschließlich Beschäftigungstherapie und nicht die Siegbedingung! Erreichen kannst du das Ziel aber erst, wenn du später *Plainlands* von der bösen Königin eroberst.

### 3.3 Ein Prinz für Schneewittchen

Die Stiefmutter wird zwei Attacken auf Schneewittchen starten. Die erste, der Kamm, kann von den Schwestern entschärft werden. Nach der zweiten erwacht Schneewittchen jedoch nicht mehr und muss von einem Prinzen wachgeküsst werden. Zufällig ist auch einer im Land, aber den muss man erstmal überzeugen.

Der Prinz hat bei der PAGISA halt gemacht und kann angesprochen werden, sobald sich eine der Schwestern nach Serenity begibt. Damit der Prinz mitkommt, muss man ihm sagen *"Ich möchte Euch in meine Stadt einladen."*

Ist er dann in der Stadt, erwartet er, dass du ihm einen Unterhaltungsplan aufstellst. Dabei musst du darauf achten den Prinzen nicht zu verärgern. Ist er wütend, reist er ab und Schneewittchen erwacht nie wieder! Ist er zufrieden mit deinem Plan, wird er Schneewittchen wachküssen und sie werden sich verloben.

### 3.3.1 Übersicht der Unterhaltungsmöglichkeiten

Um einen abwechslungsreichen Unterhaltungsplan zu erstellen, darf kein Vergnügen doppelt vorgeschlagen werden. Außerdem passen einige Vergnügen nicht zusammen. Der Prinz kann weder betrunken in die Kirche gehen, noch ins Theater noch kann er neue Kleidung oder Schmuck kaufen. Dafür kann er nach einem Tavernenbesuch alle übrigen Vergnügungen unternehmen.

Es folgt eine Übersicht der Verträglichkeiten:

	Kirche besuchen	Bad besuchen	Taverne besuchen	Barden lauschen	Fest besuchen	Kleidung waschen	Stadtrundfahrt	Theater besuchen	Schneider aufsuchen	Juwelier aufsuchen
Kirche besuchen	korrekt	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch
Bad besuchen	falsch	korrekt	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch
Taverne besuchen	falsch	falsch	korrekt	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch
Barden lauschen	falsch	falsch	falsch	korrekt	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch
Fest besuchen	falsch	falsch	falsch	falsch	korrekt	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch
Kleidung waschen	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	korrekt	falsch	falsch	falsch	falsch
Stadtrundfahrt	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	korrekt	falsch	falsch	falsch
Theater besuchen	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	korrekt	falsch	falsch
Schneider aufsuchen	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	korrekt	falsch
Juwelier aufsuchen	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	falsch	korrekt

■ korrekt  
■ falsch

Als Auftakt kannst du dem Prinzen folgendes Vorschlagen: Kirche besuchen, Taverne aufsuchen, am Fest teilnehmen, Kleidung waschen, Theater besuchen und Kleidung oder Schmuck kaufen. Alles weitere kannst du dann der Tabelle entnehmen.

### 3.3.2 Feste feiern, wie sie fallen

Welche Unterhaltungsmöglichkeiten du dem Prinzen vorschlagen kannst, richtet sich nach deiner Stadt. Er kann nicht ins Theater gehen, wenn du keins hast. Ebenso wenig kann er keinen Schmuck erstehen, wenn du keine Edelsteine besitzt. Sorge also bevor du mit dem Prinzen sprichst dafür, so viele Bedingungen wie möglich zu erfüllen.

Es folgt eine Liste der Bedingungen:

Unterhaltung	Bedingung
Kirche besuchen	-
Bad besuchen	Badehaus mit bereiten Bädern
Taverne besuchen	Taverne mit Met
Barden lauschen	-
Fest besuchen	Entweder aktives Fest oder vielfältige Lebensmittel
Kleidung waschen	Seifenmacher mit Seife
Stadtrundfahrt unternehmen	-
Theater besuchen	Theater mit Requisiten
Schneider aufsuchen	Vielfältige Kleidung
Juwelier aufsuchen	Edelsteine im Lager

### 3.4 Der Kampf gegen die Königin

Der letzte Akt beginnt. Einfacher Auftrag, ganz ohne Haken. Am Besten beschäftigst du die Truppen der Königin im Territorium Plainlands, während du mit einigen Soldaten und Holly (Kestral) über die große Brücke angreifst. Oder andersrum, je nachdem welchen Angriffsweg die KI wählt. Mit der Spezialfähigkeit sollte General Splyourhead schnell vom Anglitz der Welt getilgt sein. Ob du nun Erzherzog bist oder nicht, hast du nach dem Abschluss gewonnen und siehst die abschließende Buchsequenz gefolgt von einem endlosen Siegesfest auf deinem Markt.