



Kapitel 6 - Nordlichter

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de/>



Ooooh... wo bin ich denn hier gelandet?

**Wir sehen uns etwas um, gehen in den Durchgang u. stehen vor  
WOTAN!**



**Woas?! Eine Frau in meinem Tempel!!**

**Nun ist es unsere Aufgabe WOTAN zu beweisen dass wir keine Frau sondern ein echter Kerl sind!**

**Wir verlassen WOTAN u. HORUS meldet sich zu Wort.**



**Du solltest einen richtigen Bart, einen Helm und eine Waffe besorgen.**

**Nun denn, packen wir es an!**



**Zuerst holen wir die Flagge von „ERIK dem ROTEN“ ein u.  
nehmen sie mit.**

**Dann gehen wir nach unten um den Weibern unsere Männlichkeit  
zu beweisen.**

**Das erste Weib dem wir begegnen ist FREYA.**



**He, Weib! Was soll das mit den Blumen hier?**



**Ich bin Gärtnerin. Und Pflanzen mag ich wirklich gern.**

**Nun unterhalten wir uns angeregt über Blumen u. dass auch wir einen Kaktus besitzen den wir auch regelmäßig, einmal im Jahr, etwas Wasser zukommen lassen!**  
**Aber ob das wirklich männlich ist?**



Wem gehört nochmal das prächtige Dorf?



Dies ist Smöredørf, das Dorf von "Erik dem Roten".

Unser Spielchen geht weiter u. weil wir so nett sind, erhalten wir etwas **LEIS** u. ein **Stöckchen** zum Aufziehen!

Hier haben wir genug Männlichkeit bewiesen u. gehen weiter!



Ein schönes, frisch gelüftetes Kopfkissen.

Das schön gelüftete **Kopfkissen** nehmen wir mit, zerlegen es u. erhalten **schwarze Schafwolle**.  
Nun gehen wir zu FRIDA, der Töpferin, die unten am Fluss ihrer Arbeit nachgeht, u. unterhalten uns.



Ach was! Ich finde es spannend, was du da machst!

Auch hier beweisen wir nicht unsere Männlichkeit, erhalten aber etwas **Lehm**.



**Nun gehen wir nach links, über die Rentierbrücke u. reden mit SIGRID.**



**Ihr Frauen scheint alles im Griff zu haben...**

**Sie erzählt uns dass der Koch verschwunden ist u. wir bieten uns als neuer Koch an.**

**Dann klatschen wir über ISOLDE, nehmen noch den süßen **Kugelfisch** mit u. gehen zurück.**



**Wir gehen auf ISOLDES Terrasse u. unterhalten uns.**



**Nichts zu tun, die Dame?**



Ich mache jeden Tag um ein Uhr Mittags das Feuer an fürs Essen.

**Nun steht ISOLDE auf, geht zur Sonnenuhr u. stellt fest dass es noch Zeit hat mit dem Mittagessen!**



**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de/>



**Sigrid hat gesagt, du sollst die Finger von Hjølderlin lassen.**

**Haha, Hjølderlin ist mir bereits mit Haut und Haaren verfallen!**

**Vom letzten Raubzug hat er mir sogar ein Einhorn mitgebracht!**



**Wir schauen uns das Einhorn an, gehen zur Sonnenuhr u. legen die Flagge darüber.**





Jetzt können wir gefahrlos die **Halteleine** u. den **Futtereimer** nehmen u.!



**Sieht doch fast männlich aus, oder?**  
**Jetzt fehlen uns nur noch 2 Löcher u. Hörner im Helm!**  
**Wir haben eine Idee u. gehen zurück nach ISOLDE.**



**Jetzt schlagen wir, mit Hilfe des Hornes, zwei Löcher in den Eimer.**



**Hoffentlich gibt's hier keine Schneeffaffen.**

**Nun verzieren wir den Helm mit einer Banane u. machen uns auf die Suche nach einem zweiten Horn.  
Zunächst gehen wir zu SIGRID u. erzählen ihr was ISOLDE gesagt hat.**



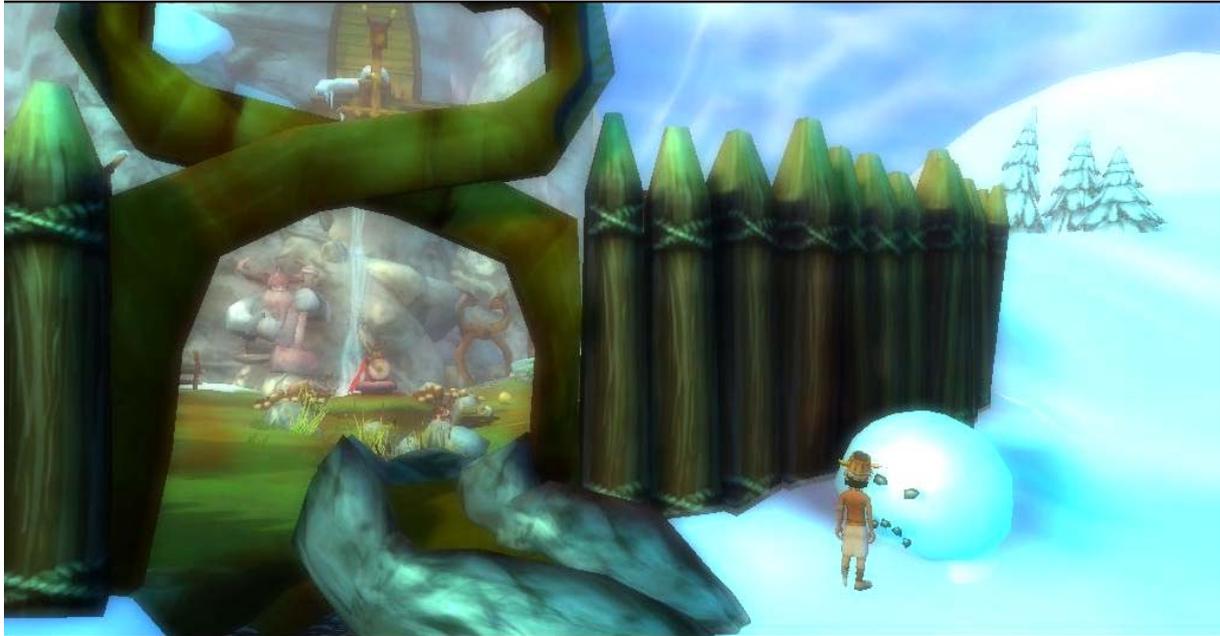
Nimm das Salz da drüben und versalze ihr ordentlich das Mittagessen!

Wir nehmen das **Salz** u. verlassen das Dorf.



Benutze Salzsack mit Schneemann

Hier kippen wir unser Salz an den Schneemann, er schmilzt u. wir können mit seiner „**Nase**“ unseren Helm verzieren.



So ungefähr stelle ich mir einen richtigen Wikingerhelm vor.

Den **Helm** hätten wir nun.  
Jetzt kümmern wir uns um den **Bart**.  
Wir gehen zurück ins Dorf u. statten **ISOLDES** Keller einen  
Besuch ab.



Hier legen wir die Schafwolle in die **METPFÜTZE** u. sind nun im  
Besitz eines wunderbar klebenden **Bartes**.



**Nun müssen wir uns nur noch um eine zünftige Waffe kümmern.  
Dazu gehen wir wieder in Isoldes Küche.**



**Neeeiin. Bist du des Wahnsinns? Diesen Pokal hat Moses eigenhändig durch  
das Stadion getragen.**

**Hier werfen wir den Pokal von Moses in den Kochpott, was bei  
HORUS einige Entrüstung auslöst!  
Nun packen wir den Kugelfisch in den Lehm, erhalten einen  
schönen Abdruck von ihm u. müssen uns nun um das Feuer  
kümmern.**



**Nichts zu tun, die Dame?**

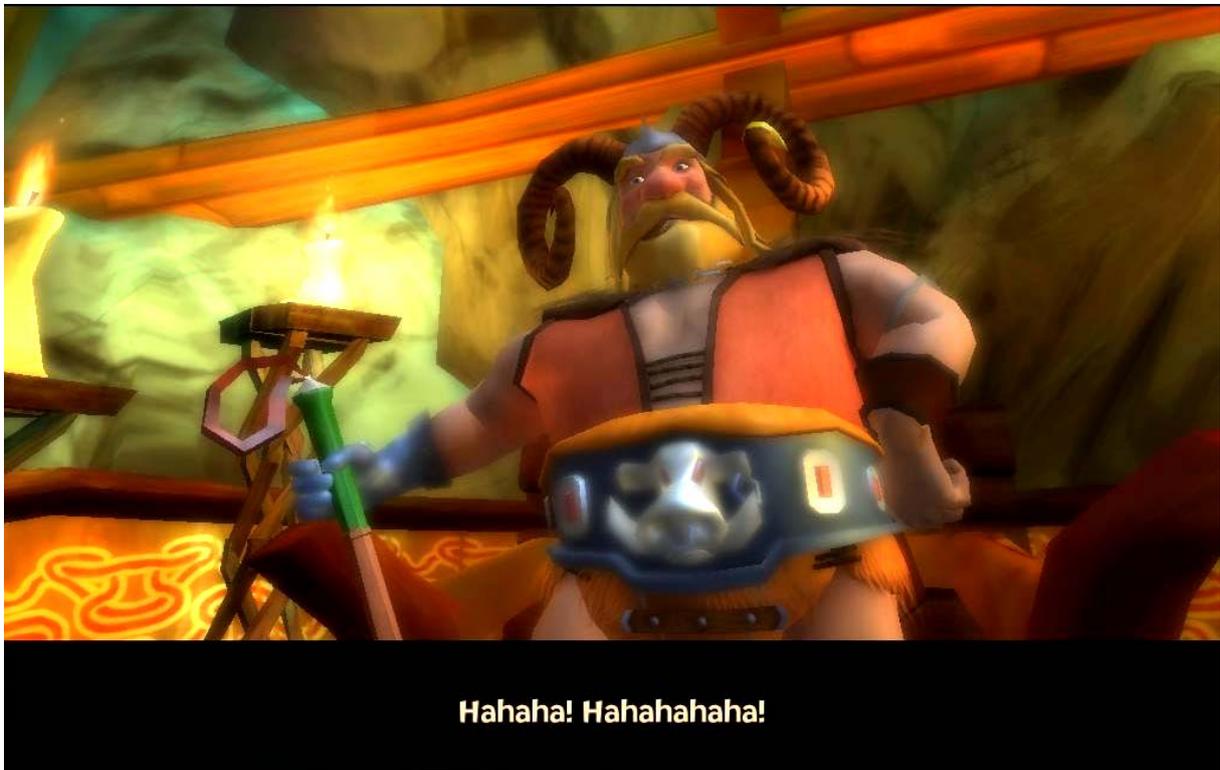
**Dann fragen wir nach der Uhrzeit, ISOLDE eilt zur Sonnenuhr, liest sie ab, rennt zurück u. heizt den Suppenpott an.**





**Nun wenden wir die Form auf den Suppenpott an u. gießen sie aus.**

**Jetzt sind wir im Besitz einer „Morgensternkugel“.  
Diese verzieren wir mit der Halteleine des Rentiers u. dem Stock.  
Nun haben wir eine **Furchterregende Waffe** u. können THOR  
entgegentreten.**



**Wir unterhalten uns mit THOR, erfahren dass alles nur ein  
kleiner Spaß war.**



Lass uns zusammen einen guten Zug von meinem besten Stoff nehmen  
und über deine Abenteuer plaudern!

**Wir trinken etwas, erhalten wertvolle Informationen u. landen auf  
einer kleinen Insel.**



Oh nein, von Wasser eingeschlossen. Das halte ich nicht aus!

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de/>



Wir sehen uns um, ziehen den **Stift** aus dem Baum u. schnappen uns die, im Vordergrund liegenden, **Feuersteine**.



Nun treten wir mehrmals gegen die Palme u. erbeuten ein **Gummihuhn**.



Am Strand liegt ein **hohler Baumstamm** den wir ebenso einstecken wie das **Stoffstück**.



Nun beschriften wir das Stoffstück mit einem beliebigen Text.



**Schick mir jemanden zur Rettung, oder zumindest ein kühles Bier!**

**Nun verstauen wir die Nachricht im Gummihuhn u. diese im hohlen Baumstamm.  
Das Ganze benutzen wir mit dem Feuerstein u.!**



**Die Nachricht erreicht unseren Piratenfreund u. wir!**



**Du machst mir Spaß, kleiner Mann!**



**Der starke Tropfen war doch etwas viel für dich, was?**

**Nun hilft uns THOR wieder, rechtzeitig zum Beginn der  
Wettkämpfe, ins Hotel zu gelangen.**

## Kapitel 7 - Der Kampf