



# The Bard's Tale

64'er 5/1991 und 6/1991

## Das Spiel

Der Rollenspielklassiker „The Bard's Tale“ ist ein Muß für alle Rollenspieler. Bard's Tale läßt sich gewissermaßen als Urvater dieses Spielgenres betrachten.

Der Spieler muß mit seiner Reisegesellschaft (Party) den bösen Zauberer Mangar suchen und diesen vernichten. Der Zauberer hat die Stadt Skara Brae verflucht und alle Bewohner in grausame Monster verwandelt. Der Erfolg dieses Spiels bewog die Hersteller, noch weitere Teile der Abenteuer des Bardens und seiner Gesellen auf den Markt zu bringen.

Der böse Zauberer Mangar hat die Stadt Skara Brae angegriffen und fast alle Bewohner zu Monstern verhext. Ein mutiger Trupp ist auf dem Wege, um dem Schurken das Handwerk zu legen. Das Abenteuer führt die Crew durch Höhlensysteme und Kanäle zu Mangars Versteck, einem riesigen Turm.

Wir schreiben das Jahr MCMXC. Unser A-Team steht vor der schweren Aufgabe, die verhexte Stadt Skara Brae mit vereinten Kräften von ihrem Peiniger Mangar zu befreien. Nach dem langwierigen Zusammenstellen unserer Party begeben wir uns endlich in die verwunschene Stadt und beginnen mit der Suche nach Mangar.

## Skara Brae

Dank des vorzüglichen Stadtplans verirren wir uns tüchtig. Zu allem Übel stellen sich uns drei Magicians entgegen, und es beginnt unser erster Kampf. Das Ergebnis dieses Kampfes: Unser Geselle Brian ist gealtert. Wir gehen zum Tempel in der Rakhir Street, um Brian seine jugendliche Frische wiederzugeben. Doch das war

wohl nichts, denn der gute Brian stirbt mit zwei seiner Kameraden auf dem Weg zum Tempel den Heldentod durch sechs Dwarves, und dann wären da eh noch die unverschämten Preise im Tempel für die Verjüngung gewesen ...

Angesichts dieser Tatsachen wird Mangar noch etwas auf uns warten müssen. Wie auch immer, mit neuen Kräften stehen wir wieder auf der Main Street. Voller Kampfesmut besiegen wir eine Statue und wollen das in einer Taverne begießen. Aus dem einfachen Gespräch mit dem Wirt wird eine Bestechung. Wir bestellen für jeden etwas, doch als Omar Wein haben will, schickt uns der Barkeeper in den Keller. Die Tatsache, daß wir die Dungeon-Disk einlegen müssen, läßt auf etwas Spannendes schließen.

Wir finden uns in einem düsteren, stinkenden Weinkeller wieder, wo sich freundlicherweise ein Conjurer unserer Truppe anschließt, der unseren Tod dann aber auch nicht abwenden kann. Irgendwie haben wir die falsche Taktik!? Wir sollten vielleicht erst einmal Erfahrungspunkte sammeln, die Stadt erkunden und die Örtlichkeiten ausfindig machen. In zwei Tavernen finden wir Hinweise auf den Standort der Review Board (Trumpet Street) bzw. die Bestätigung, daß man in der Rakhir Street-Taverne unbedingt Wein bestellen muß, um in das erste Dungeon zu kommen. Als erstes machen wir uns trotz unseres schlechten Kontostands an Garths Laden ran, können aber leider nichts Passendes für fünf Goldstücke finden. Nach Verlassen des Ladens beginnen wir, die Türme zu begutachten. Doch leider hindern uns Mangars Bodyguards und verschlossene Tore am Zutritt in die Türme von Kylearan und Mangar.

Als wir einen Abstecher vom Blue Highway in die Grey Knife-Street machen, fällt uns ein zweiter Laden auf, in dem man aber nur die Spellpoints auffrischen kann. Natürlich gegen einen, wie immer, „kleinen Aufpreis“. Die Kraft der Magie erkennend, lassen wir nun in Anbetracht unserer Erfahrungspunkte keinen Kampf mehr aus. Im Umgang mit der Karte sind wir jetzt Profis, als uns aber bei dem Begriff „Erfahrungspunkte“ die Review Board einfällt, finden wir auf Anhieb in die Trumpet Street und glauben, jetzt auf dem richtigen Weg zu sein. Zu allem Übel bleibt uns nichts anderes übrig, als jedes Haus zu durchsuchen. Doch Gott sei Dank befindet sich die Review Board schon im zweiten Haus auf der rechten Seite. Zur aller Freude können wir sogar schon einen Level höher klettern. Nach dem vierten Aufstieg fühlen wir uns nun endlich stark genug für den Weinkeller. Anstatt des wohlverdienten Schlückchens finden wir nur einige merkwürdige Mitteilungen und den Eingang zum wohl nächsten Weinkeller (18N,7E).

## **Sewers, Level 1**

In den Weinkeller zurückgekehrt, betreten wir nun den Punkt ... äh, die Abwasserkanäle, was wir unweigerlich auch am „Duft“ feststellen. Trotz alledem finden wir hier einige unserer Meinung nach unverständliche Inschriften, die wir aber

trotzdem notieren:

- „Golems are made of stone“
- „Pass the light at night“
- „Irkm Desmet Daem“

Mit den Notizen im Gepäck geht es weiter durch dieses übelriechende Kanalsystem. Unsere Kampfkraft wird ziemlich stark gefordert, als wir auf einen Spinnengott treffen. Wir untersuchen das Dungeon weiter. Ein unvorsichtiger Augenblick – und schon haben wir uns verirrt! Selbst der Kompaß hilft uns nicht weiter. Dank eines klugen Zauberspruchs aus der Anleitung meistern wir dennoch diese mißliche Situation. Als wir denken, wieder Herr der Lage zu sein, gehen auf einmal alle Lichter aus und uns ein Licht auf, das uns zwar nicht den Weg erhellt, uns aber merken läßt: Wir sind in einer Falle gelandet. Aber die Freude, den Aufstieg in einen höheren Level zu finden (14N,17E), tröstet unsere Party über alle Schmerzen hinweg. Trotzdem bleibt uns das leidige Laufen zum Tempel nicht erspart.

## **Sewers, Level 2**

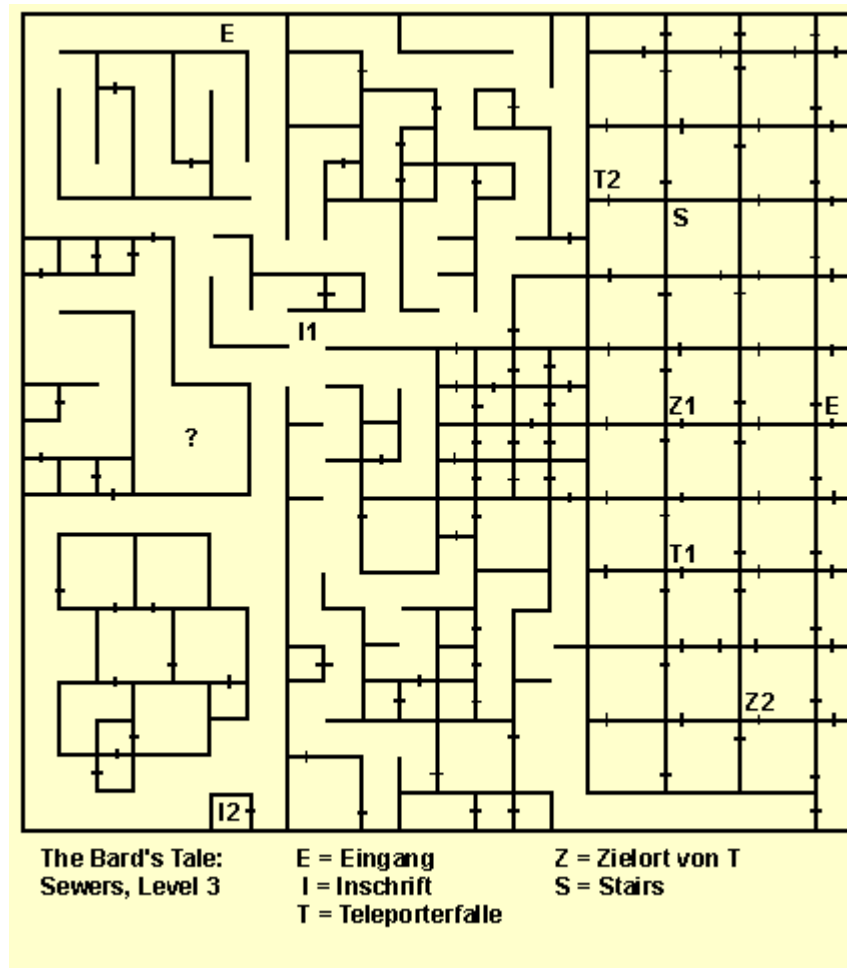
Wir finden im zweiten Level am Ende eines langen Gangs einen merkwürdigen Lichtstrahl. Die Verwunderung über ein Zeichen aus der Außenwelt läßt uns weitergehen. Beim Versuch, den Lichtstrahl zu durchqueren, vermuten wir, daß etwas wichtiges hinter diesem versteckt ist, da unsere Helden stark an Hit-Points einbüßen. Bei unserer Hauptbeschäftigung, dem Blättern in unserer „Zitatensammlung“, fällt uns eine Inschrift auf, die uns empfiehlt, bei Nacht das Licht zu passieren. Wir warten eine halbe Ewigkeit, bis die Dämmerung hereinbricht, doch dann erreichen wir endlich unser erstes Ziel.

Vor uns präsentiert sich das erste Magic Mouth, das über einen verrückten Zauberer namens Tarjan erzählt. Welches Teil wir ihm wohl nachtragen müssen? Für genügend Schreiarbeit sorgen wieder einige Inschriften. Durch sie wissen wir jetzt auch, daß Thor der älteste Sohn Odins ist und daß es kein Entkommen gibt, bevor nicht die „sieben Worte“ gesagt sind. Auch die Verlockung des nächsten Levels (Eingang: 11N,21E) kann uns nicht daran hindern, Skara Brae für heute ruhen zu lassen.

## **Sewers, Level 3**

Der Krimi geht weiter, und als wir wieder auf eine Teleporterfalle treffen, werden wir abrupt in die Wirklichkeit zurückversetzt. Die lange Treppe, die wir finden, scheint eine Wendeltreppe zu sein, da man immer im Kreis geht und wieder im selben Level landet. Wir vermerken diese Treppe (16N,17E) in unserer Gehirnzelle und setzen die

Suche zum Eingang in den nächsten Level fort. Unser Freund „Rogue“ macht große Fortschritte im Entschärfen von Fallen. Wir finden zwei Inschriften, die wir jedoch nicht verstehen, und einen zweiten Eingang (21N,5E), der leider nur zurück führt. Wenn wir uns jetzt schon teleportieren könnten, bräuchten wir den langen Weg nach draußen nicht zu Fuß zurückzulegen, fehlt doch vom Eingang zu Level 4 jede Spur ...



### Catacombs, Level 1

Natürlich wissen wir dank unserer Buchführung sofort die Lösung auf die Frage, die uns der Wächter im Tempel des Mad God stellt: Tarjan. Wir tauschen zwei Disketten aus und landen in den Katakomben. Das kann nur Tarjan gewesen sein, denn wer solche Labyrinth baut, muß verrückt sein. Wir glauben, daß wir in Mangars Küche

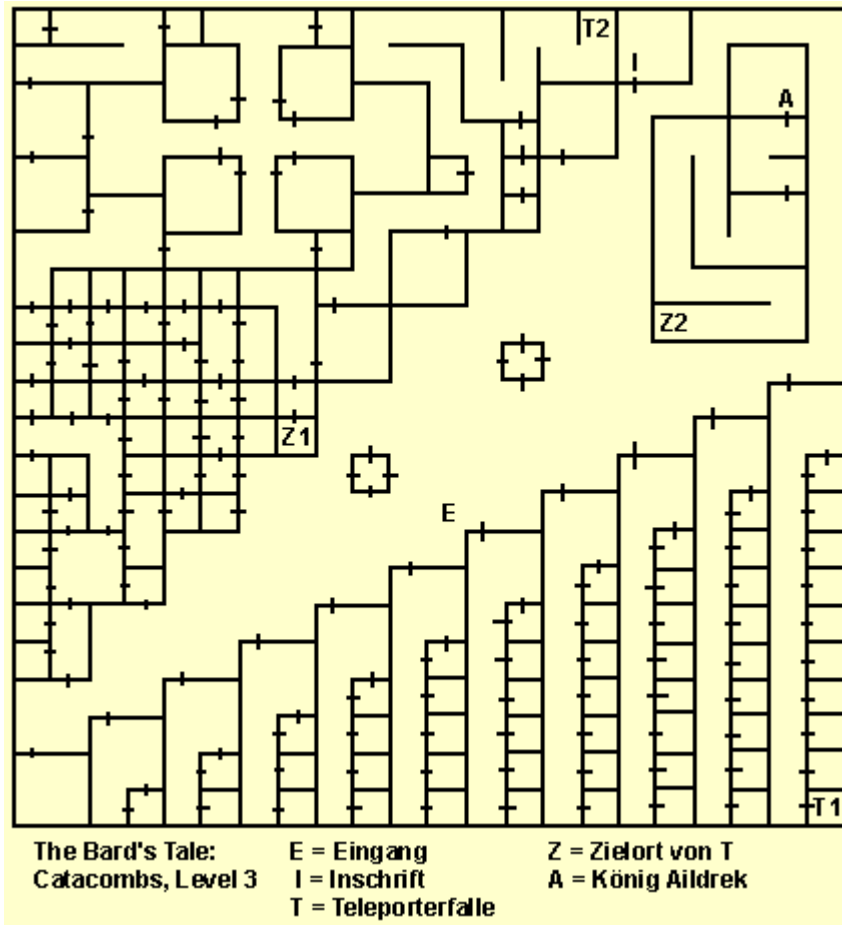
gelandet sind. Mangar sollte seinen Küchenchef entlassen. Wir hätten von den Katakomben mehr erwartet. Nicht mal eine Teleporterfalle ist hier zu finden. Unsere Unvorsichtigkeit wird jäh bestraft, und unser Tod folgt. Wir betreten dann später die Katakomben ein zweites Mal und entdecken zwei Inschriften: „Fifteen doors east and thou art there, on souls they feast in the dark one's lair.“ Trotzdem können wir uns nicht vorstellen, was diese Inschriften bezwecken sollen. Auch die Nachricht, daß der alte Hexerkönig noch lebt, kann uns nicht erschrecken. Endlich finden wir die Treppe zum nächsten Level (15N,16E).

## **Catacombs, Level 2**

Das Spiel nervt uns mit vielen magischen Tricks. Leerer Raum. Ein Hohepriester erscheint vor uns. Jetzt würden wir alles für einen DEST-Spruch geben. Nach der vierten Runde bahnt sich die Entscheidung an. Wir beginnen ein neues Spiel. Der nächsten Niederlage nahe, drehen wir den Spieß um. Jetzt heißt es Erfahrungspunkte sammeln für Level 7. Nach Stunden langweiligen Spiels wird „Dest“ unser wichtigstes Party-Mitglied. Nach dem Motto „so lang die Spell-Points reichen“ benutzen wir ihn fast in jedem Kampf. Selbst der Hohepriester und sein Schoßhund werden in die ewigen Jagdgründe geschickt. Eine unscheinbare Tür neben dem toten Hohepriester offenbart eine Inschrift: „Fliege zum Turm, ein Verrückter muß sterben, der einst sein Auge verlor.“ Bevor wir's vergessen, der Eingang zum nächsten Level befindet sich in 8N und 11E. Aber einen Versuch wäre es auch Wert, in den Raum unten rechts zu gehen ...

## **Catacombs, Level 3**

Will uns da irgend jemand verkohlen? Türen im Treppenmuster, aber so ein Türendurcheinander wie in unserem Zielort ist uns noch nicht untergekommen. Wir fühlen uns schon als Schiffbrüchige in einem Meer von Türen. Dann endlich gerettet, gibt es wieder ein neues Kapitel zu Tarjan. Eine Inschrift sagt uns seinen Standort: Harkyns Reich. Wir laufen in eine Teleporterfalle und finden uns in einem dunklen Raum wieder. Wir müssen erkennen, daß unser Weg anscheinend vorprogrammiert ist. Nach einigen Windungen betreten wir einen Raum ... Diesen hätten wir gerne wieder verlassen! König Aildrek tritt vor uns. Das muß wohl der alte Hexerkönig aus der Botschaft sein. Um so lieber übergeben wir ihn an das Reich der Toten. Was lesen wir da? „Samson found an eye“? Für alle Fälle heben wir es einmal auf. Dank unseres Archivs erfahren wir, daß Tarjan ein Auge verlor. Wir werden es ihm geben, falls wir ihn sehen. Mit großer Freude kehren wir wieder an das Tageslicht zurück.



## Harkyn's Castle, Level 1

Das Schloß scheint nun die einzige Möglichkeit zu sein, im Spiel weiterzukommen. Der Golem wird durch unsere Kämpfer und der Graue Drache durch unseren Zauberer besiegt. Wir befinden uns in den düsteren Gängen von Harkyns Reich. Jetzt stellt sich uns ein Golem in den Weg, der eine Tür bewacht. Kein Problem für unsere Warriors. Panik bricht aus, als wir auf Berserker treffen. Der Sieg wird mit sechs Roben belohnt. Ein Drache greift uns an, aber der Jabberwock ist anscheinend kein Problem für unsere Helden! Doch wir irren hier gewaltig. Unsere Begleiter sind jetzt alle tot. Zweiter Versuch – tot. Dritter Versuch – jetzt reicht's! Inzwischen kennen wir den Weg zur Bestie bereits auswendig. Doch der Dino unterschätzte unser achttes Party-Mitglied.

Eine mißglückte Attacke seitens des Jabberwocks nimmt nur einem Kämpfer das Leben. Unsere Chance, ihn mit DEST in die Steinzeit zurückzuschicken, ist erfolgreich. Das Crystalsword, das wir hinter Nessie finden, läßt uns noch stärker

werden. Der Thron, auf den wir treffen, entpuppt sich bei dem Versuch, Brian drauf zu setzen, als elektrischer Stuhl. Endlich wissen wir, wozu ein Barde gut sein kann. Der Thron ist beiseite geräumt, der Weg frei. Und wieder wird eine Tür von einem Wächter bewacht: Mist, ein Masterninja! Dem DEST-Zauberspruch des Ninjas ist sogar unser rüstiger Samson nicht gewachsen. Unter Condition steht jetzt „Dead“, was uns aber nicht davon abhalten kann, den Dungeon weiter zu durchstöbern. Außer einer Rauchvergiftung bekommen wir nur einige neue Monster und die Treppe zum nächsten Level (19N,0E) zu sehen.

## **Harkyn's Castle, Level 2**

Wir finden das Portal zum nächsten Dungeon (19N,18E). Stop! Das war etwas zu schnell. Am Ende eines spiralförmigen Ganges werden wir das Gefühl nicht los, schon wieder teleportiert worden zu sein. Beim vorsichtigen Weitererforschen des Dungeons treffen wir auf ein Magic Mouth, das uns ganze Geschichten in englischer Sprache erzählt: „Past warscapes fought by men long dead, and treasures lost on bloodied fields, the One God lifts his thorn-crowned head, and lays a strength on friendly ...“ was reimt sich auf fields? – Meals, wheels ... shields! Wir geben „shields“ ein und trauen unseren Augen kaum: Samson bekommt einen Ybarra-Shield.

Trotz der getrübten Sichtverhältnisse verfehlen wir ein zweites Magic Mouth nicht. Die Frage „Once man alive, now living death, it drinketh blood and stealeth breath“ bereitet uns weniger Kopfzerbrechen als die Antwort an sich. Vampire! Ist das hier ein Gespensterschloß? Wir gehen einen Schritt weiter und werden in einen Raum teleportiert, in dem wir ein kleines Quadrat aus Silber finden. Nach einigen Teleporterirrfahrten kommen wir wieder zu besagtem Portal zurück und klettern durch Drücken der <E>-Taste einen Level höher.

## **Harkyn's Castle, Level 3**

Endlich stolpern wir wieder über ein Magic Mouth. „Welche Taverne liegt in der Archer-Street?“ Wir wissen es nicht, und auch die Stadtkarte gibt uns keine Auskunft. Taverne? Für uns ist jetzt eher Feierabend. Aber ausgeruht kehren wir wieder zu unserem Magic Mouth zurück, das uns nach Beantwortung der Frage (Skull Tavern) den Weg frei macht. Doch zuvor müssen wir noch einige Türen etwas weiter oberhalb inspizieren. Türen, Türen und nochmals Türen. Nachdem wir über zahllose, jetzt tote Feinde hinwegsteigen, kommen wir endlich, welche Freude, an eine Teleporterfalle. Das ist wohl das „Herz“ des Levels? Die Teleporterzentrale, in der man in jeder Richtung an einen anderen Ort teleportiert wird ... Das günstigste Ziel ist wohl das in der nördlichen Richtung.

Nach einem gewundenen Gang kommen wir zu ... Ach du Schreck! 496 Berserker!

Alea jacta est (wie die Lateiner sagen würden). Trotz unseres Haustiers (Dragon) und zweier MIBL-Sprüche geht es rund. Daraus ergeben sich viele deprimierende Niederlagen. Jetzt legen wir alle unsere Trümpfe zusammen: INWI, MYSH und ein Bardenlied. Dieser geballten Ladung haben unsere Gegner jetzt nichts entgegensetzen. Das Betreten der übernächsten Tür bereuen wir, denn der Weg zu der Legion zurück ist sehr lang ... und noch ein zweites Mal – aber nun bleibt nur noch eine Tür. Der Raum scheint eine einzige große Vera ... ung zu sein. Wir sind schon halb vom Schüttelfrost der Grafik angesteckt, als plötzlich eine angegammelte Statue mit einem Schwert vor uns auftaucht. Die Neugier ist groß, und so nähern wir uns ihr. Halt, das muß Tarjan sein! Dieses wackelige Gerüst will gegen uns kämpfen? Nun ja – El Cid ist tot, aber DEST war wieder einmal stärker. Bevor wir aber weiterfahren, noch eine Inschrift: „Das Crystal Sword wird den kristallinen Wächter in vielen Teilen zurücklassen.“ Wie tröstlich! Und noch ein Tip: Wer besonders viele Experience-Points benötigt, stattet den Berserkern ab und zu mal einen Besuch ab.

## Kylearan's Tower

Und jetzt weiter im Text: J. K. J. L. „Ah“! Blue Highway. Ein großer Begriff. Bald merken wir, daß unser Weg immer um ein Haus herumführt. Betreten wir das Corpus delicti. Rechts Sackgasse. Oben Sackgasse. Links Teleporterfalle. Wie lustig! Zurück in den ersten Raum. Geschickt umfahren wir die Teleporterfalle und ... angeschmiert! Wir bleiben ganze sechs Schritte verschont, danach landen wir in einem großen Raum. Richtungen scheinen hier keine Rolle mehr zu spielen, da alles gleich aussieht. Nach einigen Türen finden wir die erste Inschrift. Was wissen die Inschriften noch, was wir noch nicht wissen? Hoffentlich das letzte Kapitel zu Tarjans Buch. Die Bleistifte gespitzt, hier ist die zweite Inschrift: „As a guardian he must walk, the first part of his name means rock.“ Und auch das passende Magic Mouth dazu: „Was ist kalt und wurde zweimal genannt?“ Der einzige, der außer Tarjan zweimal genannt wurde, ist der Stone Golem. Wie recht wir haben.

So geht das lustige Teleporterspielchen weiter. Bei der Größe kann sogar Harkyns Eingangshalle nicht mehr mithalten. Hier muß irgendwo ein Nest sein, schon wieder ein Magic Mouth, das den endlosen Schleichweg wissen will. In den Zeiten des Verirrens waren wir immer erleichtert, einen sehr, sehr langen Weg zu finden. Ein Blick auf die Stadtkarte verrät uns die Antwort: „SINISTER STREET“. Das lieblose „right“ entschädigt uns nicht für die bisherigen Mühen. Wir finden ein silbernes Dreieck. Für Kilometergeld ist gesorgt.

Warum bloß entdecken wir in dieser Dunkelheit auch noch eine dritte Inschrift? Wir empfinden es als Frechheit, daß sie gerade uns vor einem Stachel am Ende eines „Schlangengangs“ warnt. Wir kennen keine Angst. „Ahh!“ Das war der Aufschrei vom Nebensessel. Keine Angst, er lebt noch (wir meinen den Sessel). Die Ursache hierfür ist der Crystal Golem, der auf dem Bildschirm erscheint. DEST scheint wie Samson



zerstört zu sein. El Cid nimmt sein Crystal Sword und macht mit dem Golem kurzen Prozeß. Diesen Grand Prix-Kurs hätten sie sich sparen können. Schließlich kriegen wir doch noch die Kurve. Trotz der überaus lustigen „Überhüpfalle“ durchsuchen wir drei gleich aussehende Räume (für Masochisten: Nehmt nie die linke Tür!). Für den Rest sei gesagt, man kommt weiter, indem man sich durch einen links liegenden Raum teleportieren läßt. Wer jetzt noch keine Schwielen an den Fingern hat, bekommt sie, wenn er auf den Zauberer Kylearan trifft. Dieser scheint kein guter Kämpfer zu sein, denn er zeigt sich friedlich und bietet uns einen Schlüssel aus Onyx an. Wir sind für jedes Geschenk dankbar. Nach der letzten Teleporterfalle steht fest, Kylearan's Tower wird nach unserem Ermessen zum derzeit besten Level gekrönt.

### **Mangar's Tower, Level 1**

Nun ist guter Rat teuer. Was kennen wir bis jetzt? Eigentlich nur den Weinkeller, die Abwasserkanäle, die Katakomben, das Schloß und den Turm von Kylearan. Trotzdem: Ha, deine Minuten sind gezählt, Mangar. Na ja, vielleicht verzögert sich die Sache etwas. Es gibt nur eine Möglichkeit, das Tor zu überwinden. Das einzige, was sogar unter Mangars Turm hindurchführt, sind die Abwasserkanäle. Ist ja nur allzu menschlich. Vielleicht können wir ja jetzt unsere Wendeltreppe benutzen? Geschafft, dank dem edlen Schlüsselspender. Nach dem Kylearan-Konzept gelangen wir in die fackelerhellten Lasterhöhlen Mangars. Die Monster, die hier hausen, sind nicht zu unterschätzen. Aber wir gewinnen meistens. Ansonsten ist dieser Level eher langweilig. Allmählich sind wir es leid, irgendwelche undurchsichtigen Inschriften zu notieren. Wir tun's trotzdem. Tja, das war's eigentlich schon. Fehlt nur noch der Aufstieg zum zweiten Level (17N,21E).

### **Mangar's Tower, Level 2**

Die Spannung steigt von Schritt zu Schritt, oder besser gesagt von Tastendruck zu Tastendruck. „Two shapes yours, one's around, speak the shape and final found.“ Da „around“ rund heißt und ein Kreis rund ist, geben wir dieses ein. Die Tür geht auf. Kommt jetzt meine Freundin herein? Nein, schade! Erschöpft und befriedigt (weil wir die richtige Antwort gegeben haben) erreichen wir die nächste Inschrift: „Die Geisterschlinge (Spectre Snare) kann einen Gegner fangen und ihn so lange festhalten, bis seine Geister schwinden.“ Das sind ja tolle Aussichten. Trotz ständiger Bereitschaft, diese Falle zu entschärfen, treffen wir nur auf Rauch und viele weitere Fallen. Ende zweiter Akt (Treppe: 2N,11E).

### **Mangar's Tower, Level 3**

Die mutigen Helden, die die Stadt Skara Brae befreien wollen, sind in der Höhle des Löwen angelangt. In Mangar's Tower geht es um alles. Aber endlich zum romantischen Teil des Abends. Mist! Stromausfall. Nun wird das Abendessen zum „Candlelight-Dinner“. Prompt stolpern wir über eine Inschrift: „Do not scry, the first is lie.“ Dieser Inschrift sollen noch mehr folgen: „The One God's second is surely with.“ Sollen wir jetzt alle sieben aufschreiben? Nein, nicht alle! Wie ihr sicher schon gemerkt habt, beziehen sich die Verse immer auf ein Wort, das in einer bestimmten Reihenfolge steht und einen Satz ergibt. „Lie with passion and be forever damned.“ Ein Magic Mouth will den Satz von uns wissen. „Speak the seven of the One God, in sequence, and seek the lost stairs.“

Nichts leichter als das. Wir wollen schon auf die Suche nach den Treppen gehen, als das „right“ nicht wie gewohnt erscheint. Ist das unser Ende? Wir suchen trotzdem. Auf unserem Weg treffen wir auf einen Händler, der uns einen Schlüssel andrehen will, und da bei unserem Kontostand die paar Tausend keine Rolle spielen, nehmen wir ihn für alle Fälle einmal mit. Was hilft ein Schlüssel, wenn wir die Tür nicht finden? Nach unzähligen Versuchen, die Lösung richtig einzugeben, kramen wir unsere Englischkenntnisse hervor; ein Brief an Electronic Arts ist das Ergebnis. Nach zwei Wochen Verzögerung wird jedes Wort einzeln mit <RETURN> eingegeben. Wir begeben uns nun in Mangars Turm, Level 4. Ihr auch? Solltet ihr die Treppe immer noch nicht gefunden haben, dann sucht mal bei 9N,3E.

## **Mangar's Tower, Level 4**

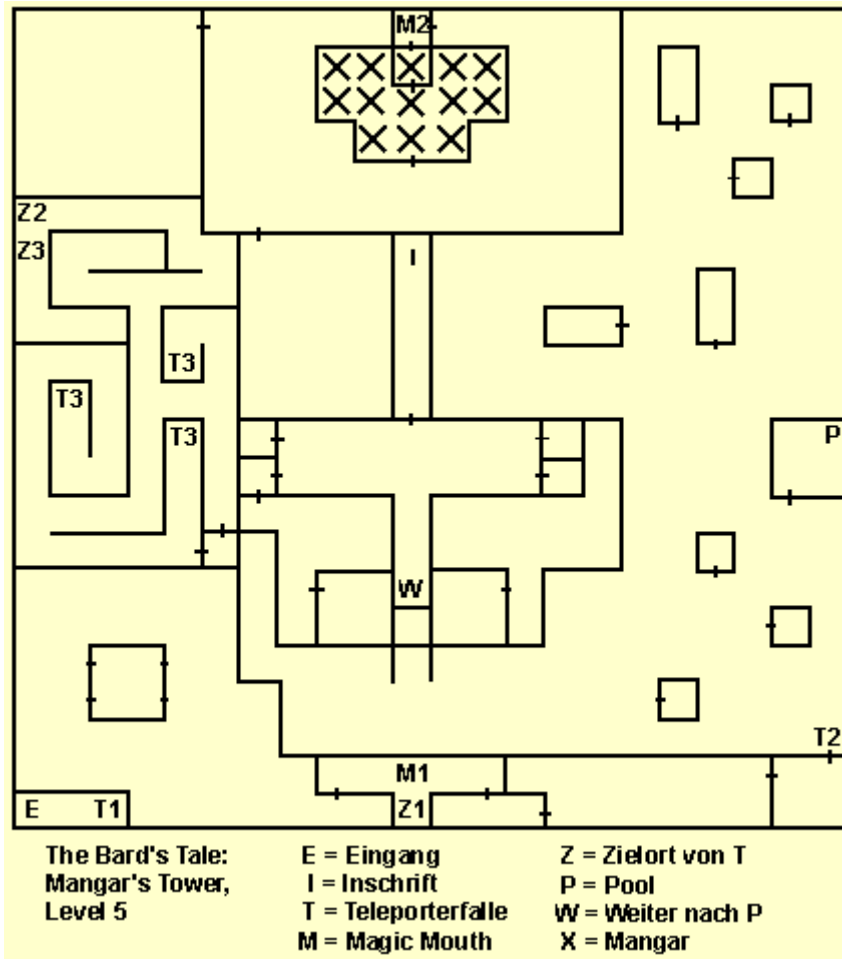
Gefunden? Sicher doch, und nun keine Müdigkeit vorschützen: Auf zu neuen Taten. Mit dem Master Key kommen wir problemlos in Mangars Turm, auch ohne die lästige Wendeltreppe. Auf unserem beschwerlichen Marsch stoßen wir auf einen Sarg. Open it? Open it! Ein furchteinflößender kleiner Vampir erscheint. Blut läuft den Bildschirm hinab. Nun scheinen alle Wege in einer Sackgasse zu enden, die wir aber schließlich dank einer Teleporterfalle doch noch verlassen können. Das tut uns leid, jetzt haben wir doch glatt zwei alte Drachen beim Mittagsschläfchen gestört. Macht doch nichts, denn jetzt können sie für immer schlafen. Auf die dumme Frage eines Magic Mouth („Name the greatest son of Odin ...“) kramen wir in unserem Inschriftenlexikon und geben „Thor“ ein. Die Thor-Figur ist uns keine große Hilfe – wohl aber die Teleporterfalle.

Und nun, meine Damen und Herren, der Höhepunkt des heutigen Abends (die Spannung steigt): Die dritte Teleporterfalle. Wie wunderbar, wir sind in einem kleinen Kasten gefangen. Wir tun einen Schritt nach rechts. Sesam, öffne dich! Das Wunder ist perfekt: Alle Wände verwandeln sich in Türen. Aller guten Dinge sind vier! Hier finden wir die vierte Teleporterfalle. Nun kommt Freude auf: Wer als erster den Weg zum Aufstieg findet (0N,0E), bekommt eine Audienz.

## Mangar's Tower, Level 5

Der Turm ist ja der reinste Wolkenkratzer, schon das fünfte Stockwerk. „Tod denen, die den Mächtigen angreifen wollen.“ Wollen wir? Aber ja doch! Heute sind sie sich aber wieder einig. Drei Teleporterfallen mit dem gleichen Ziel. Zuerst meinen wir, die Wand wäre verschwunden, doch dann merken wir, daß wir teleportiert worden sind. Wie wir jetzt aus eigener Erfahrung sagen können: Nehmt euch vor den Vampiren in acht, sonst steht ihr bald ohne Erfahrungslevel da. Gott sei Dank, daß wir die drei Formen der Erfahrungen aufgehoben haben. Sonst stünden wir vor Mangar und kämen nicht in seine Kammer.

Doch vor den Erfolg hat Mangar noch ein Magic Mouth gesetzt: „What can bind the mightiest foes?“ Blätter, blätter: Spectre Snare. Nun, wir haben so ein Ding. Da kommt uns auch schon Mangar mit einigen Anhängern entgegengestürzt. Brian schlägt zu. Dem ersten Gegner bricht's die Knochen. Da macht sich doch auch schon der Vampir an El Cid ran. Doch als er ihm die Halsschlagader durchtrennen will, trifft ihn der DEST-Zauberspruch von Omar. Nun zu dir, Mangar! Doch der „große Meister“ fordert Verstärkung an, und ein Dämon taucht vor unseren Augen auf. Plötzlich will sich El Cid an Mangar rächen. Halt! Aber was macht er denn jetzt wieder? Anstatt ihm den Kopf abzuschlagen, reicht es leider nur für einen Arm. Stark gehandicapt tritt Mangar die nächste Runde an. Das darf er jetzt mit dem Tod bezahlen. Das Ende ist nahe. Wir ziehen einen weiteren Trumpf, die Spectre Snare. Diese löst das Schlimmste aus, das sich Mangar vorstellen kann: Er ist jetzt unser Party-Mitglied. Aber das schützt ihn nicht vor unseren Schwertern. Mangar hat es nicht anders verdient.



(64'er-Longplay 5/1991 und 6/1991; Autoren: Stefan Tyroller und Christian Herker)