



The Bard's Tale II

64'er 10/1991,
11/1991, 1/1992
und 2/1992

Das Spiel

Nachdem mutige Abenteurer die Stadt Skara Brae vom Joch des Zauberers Mangar befreit haben, geht es im zweiten Teil der Rollenspielserie darum, den Zauberstab des Schicksals, „The Destiny Wand“, zu finden. Dieser aber wurde von den Gesellen Langoth Zantas in sieben Teile zerbrochen und übers Land verteilt. Die Party bekommt vom Zauberer Sardon den Auftrag den Stab wiederzufinden.

Nach der Lösung von „The Bard's Tale“ begeben wir uns erneut mit unserer Party auf Abenteuertour. Attacke!

Wo sollen wir nur anfangen? Ah! Zuerst mal laden. So weit, so gut. Während der Ladezeit haben wir uns die Referenzkarte zu Gemüte geführt, und so sitzen wir mit unserem up-to-date gemachten und „Bard's Tale“-erfahrenen A-Team in der Guild von Tangramayne. Warum wir Tangramayne erwähnen? Ganz einfach. Besagte ist eine von sechs Städten, die sich freundlicherweise in der Wildnis (und die ist ungemein umfangreich ausgefallen) angesiedelt haben.

Das ganze Spiel an sich ist komplexer. Zu unserem Schrecken stellen wir fest, daß wir einige Items auf dem langen Weg der Files von der Floppy zum C 64 eingebüßt haben und somit sozusagen pleite sind. Nichtsdestotrotz wollen wir uns gleich ins Spielgetümmel stürzen. Da wir dank Anleitung über einen Stadtplan von Tangramayne verfügen und darauf ein sogenanntes „Starter Dungeon“ ausfindig machen können, machen wir uns gleich auf den Weg dorthin. Unterwegs versumpfen wir in einer Spielhöhle, und so verlieren wir beim Black Jack das soeben im Kampf verdiente Geld wieder ...

Dark Domain, Level 1

Da will doch glatt ein Zauberer, daß wir eine Prinzessin aus den Klauen eines Schurken befreien. Er könne dies angeblich nicht, da er nicht in das Dungeon hinab dürfe. Feigling, sagen wir da bloß. Wir kennen keine Angst, und so steigen wir hinunter. Die Monster hier sind keine große Herausforderung (Na ja, meistens!), und so gelangen wir nach einigen Windungen zur ersten Inschrift: „Beware the creature that lies in the middle of darkness“. Was soll's – wir gehen weiter. „The Princess lives ...“. Na hoffentlich. Die Wahl des Weges wird uns abgenommen, bis wir wieder auf eine Inschrift treffen: „Um in verschlossene Räume zu gelangen, suche Dir einen Eingang durch Phase-Doors, um das Geheimnis der Double-Doors kennenzulernen“. Jetzt sollte man nur noch wissen, was mit Phase- bzw. Double-Doors gemeint ist. Ja, ja – wir wissen's. Allmählich wird es langweilig, aber einen haben wir noch: „In the room beyond the dark lies the bite behind the bark. To avoid a gruesome fate, line your arrow true and straight“. Nun bekommen wir doch noch die langerwartete Darkness (Dunkelheit) zu sehen. Na ja, zumindest sehr viele Türen. Die Stairs (21N;14E) wären gefunden. Trotzdem müssen wir noch zwei uns bis jetzt unzugängliche Räume untersuchen. Wir sollten doch Phase-Doors benutzen.

Tja, bis jetzt haben wir immer mit PHDO die Wand verschwinden lassen. PHase DOor – PHDO. Ja, so einfach wäre das gewesen. Und was ist jetzt mit den Double-Doors? Das verrät uns nun ein weiser Alter: „Below you now, thrice count the floors, play the last for the double doors“. Dann können wir ja getrost einen Level hinunterklettern.

Dark Domain, Level 2

Oh, wie wir diese Türen lieben. Es ist zum Kinderkriegen: Inschriften – und kein Ende: „Mangar was here ...“. Mangar? – Dieser Bösewicht ist uns aus unserem ersten Abenteuer noch gut in Erinnerung. Ein Blick um die Ecke. Nein, nicht Mangar, aber das Portal zum nächsten Level (21N;21E). Wir bleiben erst mal in dieser Ebene – man will ja schließlich was von seinem Urlaub haben. Das macht Spaß zu kartographieren: Ein Rundkurs! Aber bevor wir hier den Drehkoller kriegen, gehen wir der Sache lieber auf den Grund: Darkness – Toll! Medusa – Super! Nun ja, DEST hat es einmal wieder rausreißen müssen. Nach einigen Türen ohne Zimmer gelangen wir zur nächsten Inschrift: „Ask the bearded one of THE TOMBS“. Damit muß der Weise in der Wilderness gemeint sein. Monster Reformatory (Besserungsanstalt)! Das habt ihr nun davon, arme Abenteurer anzugreifen. Auf welcher Seite stehen wir eigentlich? Auf der richtigen. „One level down – Map wall and door – Look toward the corners – And read the four ...“. Machen wir sofort. Zum Schluß will sich uns noch eine Winged Creature anschließen, die wir aber nicht in unsere Party aufnehmen können.

Dark Domain, Level 3

Gefangen! Oder? Nein, wer hätte es gedacht: Eine Teleporterfalle (abgekürzt T-Falle). Tür oder nicht Tür – Darkness oder nicht Darkness, das ist hier die Frage. Eben noch freier Durchgang, jetzt stabile Wand. So geht das jetzt weiter, bis wir auf eine Inschrift stoßen: „Seek the four cornered letters“. Wir schätzen, diese Inschrift wird uns noch einiges Kopfzerbrechen bereiten. Beim Weitergehen treffen wir ein paar alte Freunde wieder, verewigt mit einem Grabstein. Natürlich – so viele Türen, und in der letzten ist das Magic Mouth (abgekürzt MM): „Look at the spells of Sorcerous kind; Who's the Master of the Mind?“. Es gibt zwei „Mangar“-Sprüche für Sorcerer und wenn Mangar doch schon einmal hier war ... Warum nicht? „Right“. Nicht teleportiert, nicht tot, gar nichts passiert? Jetzt sollen wir wohl das ganze Dungeon noch einmal durchsuchen? Erforschen wir erst diese Ebene zu Ende. Macht's doch nicht so spannend! Aber dann: „Stairs straight ahead“ und nur noch ein Schritt zu gehen. Über solche Witze können wir gar nicht lachen. Nördlich von uns liegt ein Raum, den wir bis jetzt noch nicht betreten konnten. Einen Versuch wäre es wert – wir gehen durch's halbe Dungeon, bis wir eine uns bisher nicht bekannte Tür bei 19N;2E entdecken. Die machen's einem aber wirklich nicht leicht. Noch ein MM: „Speak the word to pass by“. Da war doch irgendwas mit Four-Cornered-Letters? In der Bard's Tale-Computerschrift gibt es nur drei Buchstaben, die wirklich vier 90°-Ecken haben: A, P und S. Das einzige Wort, das man daraus zusammensetzen kann, ist PASS. Aber das wäre zu einfach. Ein Test sagt alles. Heute ist das Glück wieder einmal auf unserer Seite. Die Stairs (18N;0E) wären gefunden.

Dark Domain, Level 4

Das ist aber eine herzliche Begrüßung. Lauter Spinner-Fallen (bitte englische Betonung!) und kein Ende abzusehen. Doch da naht Rettung: Eine T-Falle. Das hat gegessen – mitten in eine riesige Darkness. Wenn hier nichts zu finden ist, wo dann? Doch sieh an, nach ein paar Stunden ist nichts gefunden, außer einer weiteren T-Falle und vielen Scheinwänden. Na toll. Am Ziel angelangt, genießen wir die Aussicht in eine Schlucht. Nur schade, daß wir nicht über sie hinwegkommen. Tja, fliegen müßte man können. Jetzt haben wir's. Im zweiten Level wollte sich uns doch eine „Winged Creature“ (geflügelte Kreatur) anschließen; die könnte uns doch über den Abgrund hinüberfliegen. Nicht lange gefackelt. Zurück ins zweite Level und siehe da, sie steht immer noch an ihrem Platz (5N;12E). Join it! Der Abgrund wäre überwunden, und so stehen wir nun vor besagten Double-Doors, und das auch wieder doppelt. Wenn man dem alten Mann aus Level 1 trauen kann, müßten wir jetzt „das letzte spielen“. Spielen kann man nur Lieder. Also lassen wir den Barden das siebente Lied anstimmen und gehen spannungsgeladen auf die Türen zu. Diese haben Gott sei Dank ein Einsehen mit uns und geben auf. Hallo, Prinzeßchen! Wohl nicht zu Hause? Mal klingeln. Das ist ja ein feiner Butler, der da öffnet. Wohl eher ein

Rausschmeißer. Aber nicht mit uns. Wir setzen ihn und drei seiner Kumpanen vor die Tür und siehe da, sie ist doch daheim. Wir schnappen uns die Prinzessin, und ab geht's. Wir können es uns aber nicht verkneifen, mal einen Blick auf sie zu werfen. Das haut den stärksten Abenteurer um: Ein Gnom. Man muß ihn wohl erst küssen, damit er sich verwandelt? Wie auch immer. Wir sind heilfroh, dieses Dungeon verlassen zu können. Der Zauberer am Eingang nimmt uns die Prinzessin wieder ab und schenkt uns einige Experience Points.

The Tombs, Level 1

Und was jetzt? Ach ja, wir sollen doch „den Weisen“ nach „The Tombs“ fragen. Uns bleiben genau zwei Möglichkeiten: Die erste wäre, den Weisen auf gut Glück zu suchen, die zweite ist, gleich die ganze Wildnis zu kartographieren. Endlich gefunden, gibt er uns folgendes für eine gewaltige Stange Geld preis: „Hidden beneath the city of Ephesus, the tombs have been closed for centuries. Seek the entrance at the Temple of Darkness, in the city's center“. Dann kennen wir ja jetzt schon zwei Städte etwas näher. Übrigens: Wenn ihr euch wundert, daß ihr, auch wenn ihr eure Party abgespeichert habt, nach dem Wiederladen kein Gold mehr habt, dann folgender Hinweis: Bringt das Gold vor dem Speichern immer auf die Bank, sonst ist es weg. Okay, der Eingang wäre gefunden. Uns bleibt nicht viel Auswahl, und so müssen wir uns doch in eine Darkness vorwagen. Wir stehen in einem symmetrischen Raum, aus dem es zwei Ausgänge gibt, die wir aber nicht sehen. Dafür finden wir ein MM, das uns vor diesen Grabstätten warnt. Endlich sehen wir einen Ausgang und werden in einen quadratischen Raum teleportiert. Dasselbe geschieht, wenn man den anderen Ausgang wählt. Nach einigen Türen ... nach sehr vielen Türen finden wir diesen Reim: „The Snare of Death right spins in whole ... as fire – one's feast on the dead man's soul ... yet savage words can cut the rock ... and feathers split the headsman's block“. Jetzt sind wir auch nicht viel schlauer als vorher. Und noch mal Türen ohne Ende. Doch da ist der Ausgang, und eine Inschrift folgt auf dem Fuße. „Look, oh ye mighty, and despair. The tombs are not ...“. Tja, was denn nun? Weiter geht's durch einige einzelne Räume. In einem finden wir einen steinigen Kumpanen: „Name the city – R ...“. Das ist nun wirklich kein Problem: Philippi. Als Belohnung erfahren wir, daß die erste Snare im dritten Level liegt. Mit wäßrigem Mund hören wir beim Weitergehen eine Stimme: „After the toxic one, check yourselves for a special thing that appears common“. Im sechsten Raum werden wir teleportiert. Aus sechs mach neunzehn – das bedeutet Arbeit. Aber es ist nichts zu finden, außer einem MM: „Things change, even unnoticed, and not always for the better“. Schön und gut, nur bringt uns das überhaupt nicht weiter. Wir verlassen den Raum wieder und durchsuchen die restlichen 17 Räume weiter, bis wir auf eine Tür treffen, die vorher nicht an diesem Platz war. Was soll denn das nun wieder? Egal, hinein und siehe da: Ein Portal. Aber nach oben – und die Tombs gehen doch nach unten. Das muß sofort getestet werden. SCSI, und wer hätte das geglaubt, wir sind schon im zweiten Level und das, ohne etwas zu merken (man wird

beim MM 20N;19E eine Ebene tiefer teleportiert).

The Tombs, Level 2

Hier sieht's also genauso aus wie im ersten Level. Noch ein Schritt – die erste Inschrift: „The strange mage wants two words: What Tr. did, in answer to the paradox, and what word he said at the end of things“. Nach zwei Spinnern und einigen Ecken sind schon die Stairs in den dritten Level zu sehen (16/10). Das ging ja schnell. Bestimmt nur wieder so ein mieser Trick. Sicher braucht man im nächsten Level irgendeine Inschrift oder einen Gegenstand, der in dieser Ebene zu finden ist. Also widerstehen wir allen Verlockungen und wagen uns lieber in eine Darkness: Ein Keymaster, der uns einen Schlüssel für 50000 Goldstücke verkaufen will. Und wir waren nicht auf der Bank. Verhandeln läßt's sich auch nicht mit dem geizigen Alten.

Also weiter. Wir betreten nach zwei Schlangengängen einen Raum ... oh, Entschuldigung, Euer Exzellenz ... das Gemach von „The Dead King“. Dieser Kampf hat sich nun wieder einmal überhaupt nicht gelohnt. Mit leeren Händen müssen wir weiter. Ein Hinweis auf die Snare: „The test of time has laid to waste the power of the true wand. Only the One can save it, yet at a cost of losing his old life ...“. Nach einem viereckigen Raum mit Spinner in der Mitte kommen wir in einen anderen symmetrischen Raum mit einem Zimmer in der Mitte. Da hat doch glatt ein Schmierfink die Wände angepinselt: „The great T had, at the end of things, to beg, with a kind word“. T-Falle – wieder derselbe Raum. Nein, aber immerhin war es derselbe Innenarchitekt. Und wieder eine Inschrift im Zimmer: „He was told to burn, and in that paradox knew a multitude of solution“. Das gleiche wiederholt sich jetzt noch viermal. Immer ein Zimmer im Raum und manchmal eine Inschrift im Zimmer.

1. (oder ja eigentlich 3.): „The great one knew success at all points. Defeat was never etched on his destiny“ und
2. (4.): „Trachaem's task was already reserved. This is the paradox“.

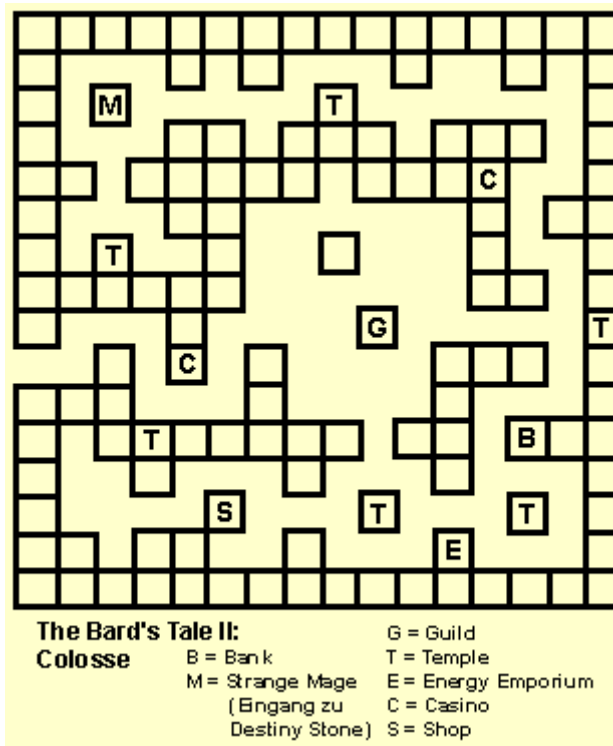
Geschafft!

The Tombs, Level 3

Die Treppen hinuntergestolpert, stehen wir (nicht schon wieder!) in einem viereckigen, symmetrischen Raum mit vier Ausgängen. Norden – Türen – Türen.

Also machen wir's kurz: In drei Räumen (die zwischen den Türen) finden wir Inschriften. „Pick yer poison, boys“, „Age before all other, when time runs short. For the last must be first“ und noch eine dritte: „A party of sick people might escape where the healthy fail“. In der letzten Tür finden wir dann doch noch eine. „The won flame in ancient grip might cause the cloudy one to slip ...“. Osten – Raum – Spinner – um es auf einen Nenner zu bringen: Man wird zwischen einigen gleich

guarded fortress, located south-west of Colosse“.



Fanskar's Castle

Es war gar nicht so einfach, das Schloß zu finden, aber schließlich haben wir es dann doch noch entdeckt. Das Betreten bereitet keine besonderen Schwierigkeiten, und so haben wir nach einer „freundlichen“ Begrüßung die Wahl unter einigen Türen, die sich uns links und rechts präsentieren. „Frauen unerwünscht!“. Gott sei Dank haben wir keine in unserer Party. Der Grund für diese Maßnahme ist uns zwar nicht ersichtlich, aber es wird schon seine Richtigkeit haben. In der nächsten Tür bekommen wir endlich wieder einen brauchbaren Hinweis: „Ask the Wise of Dargoth“. Danke, aber zuerst zu Fanskar. Nun bleibt uns nur noch der Weg in die Dunkelheit. Hier funktioniert nur ein einziger Spruch, und zwar SCSI. Dieser ist, wie kann es anders sein, hier auch der Wichtigste: In der Darkness kommen wir nicht so richtig weiter. Wir finden nur diese komische Inschrift: „Far right and left is hazardous, when time runs short, yet in the far corners is knowledge“ und zwei Türen, die weiter nördlich ins Dungeon führen. Was soll's, wir riskieren es, und nach einigen Türen kommt uns auch schon eine Inschrift entgegengewatschelt: „Fanskar guards the

Death Snare with his very life“. Schauder. Einmal teleportiert, werden wir auch schon einiger unserer Spellpoints beraubt. Ein paar Kästchen weiter stolpern wir, natürlich ungewollt, in Fanskars Wohnzimmer. Jetzt ist er sicher sauer. Außer sich stürmt er auf uns zu. Aber leider voll in unsere Schwerter. Das war also keine große Hürde. Im nächsten Raum werden wir wieder teleportiert.

„Snare 2: Welcome mortals! Choose one of three doors, but only one leads to the segment. The other 2 bring instant death ...“. Super – freie Auswahl. Unsere Chance ist 1:2, die richtige Tür zu erwischen. Aber wie immer, gibt uns eine Inschrift die Lösungen auf unsere Fragen. „In den Ecken ist Wissen“. Also erst in die linke, obere Ecke. Dort erwartet uns schon ein alter Mann in einem schwarzen Mantel: „The door on the right leads to safety“. Das ist ja toll – und so einfach. Nun ja, doch nicht so ganz, denn vor den drei Türen befinden sich drei Spinner (Tip: Alles von Z2 gesehen: Sieht man die beiden Anfänge der Türen links und rechts, dann steht man vor der mittleren Tür. Sieht man nur rechts eine Tür, dann steht man vor der linken Tür und sieht man nur links die Tür, so steht man vor der rechten). Also nach diesem Muster in die rechte Tür. Nach kurzem Laden erscheint der uns schon reichlich bekannte Engel. Tot – unglaublich, aber wahr. Also alles noch einmal. Aber jetzt sehen wir uns erst noch die untere Ecke an. Hier sagt uns ein Weißgemäntelter, daß der Schwarzgemäntelte die Wahrheit spricht. Schön und gut. Die rechte war's nicht und die mittlere kann's auch nicht sein. Daraus folgt, es ist die linke, die sich ja vom Alten mit dem schwarzen Mantel aus auf der rechten Seite befindet. Wie schlau wir sind, und es stimmt tatsächlich. Wir werden teleportiert und müssen uns durch einige Räume quälen, bis endlich das zweite Zepterstück unser ist. Jetzt stehen wir leider wieder mitten in besagter Darkness. Es war wirklich reiner Zufall, daß wir hier den Ausgang gefunden haben, und so stehen wir jetzt, vom Sonnenlicht geblendet, wieder im Freien.

Dargoth's Tower, Level 1

Diesmal will der „weise (Geld-)Hai“ schon 10.000 Goldstücke, als wir ihn nach Dargoth fragen: „Dargoth is a creature more animal than man, whose tower is hidden in the city of Philippi. Take care, friends, for he is death itself“. Unsinn, denken wir uns und beginnen mit dem ersten Level. Dank dem, der dieses Dungeon entworfen hat (war wohl technischer Zeichner?). Also los, was ist im ersten Kasten? Eine bodenlose Frechheit, die erste Inschrift: „Frequency is the ultimate key“. Als ob wir nicht ausdauernd wären? Unsere Nerven werden sehr strapaziert, diese verdammten Fallen in den Kreuzungen. Die nächste Botschaft: „Seek the Zen Master“. Wir sind gar nicht scharf darauf, ihn kennenzulernen. Warum geht jetzt auch noch das Licht aus? Das kommt davon, jetzt haben wir völlig die Orientierung verloren, muß wohl an den Spinnern liegen. Macht nichts, Finger auf die <K>-Taste, wird schon nichts passieren. Endlich, ein MM: „Answer this, foolish ones: Is it better to burn out, or to fade away?“. Wer die Qual hat, hat die Wahl (oder so ähnlich). Nehmen wir mal das harmlosere, also „Fade away“. Das gibt's doch nicht, eingesperrt in einem winzigen

Kästchen. Wenn nur das Laden nicht so lange dauern würde ... Na warte, Dargoth, wenn wir Dich erwischen, machen wir Dich dem Erdboden gleich. Geschickt umgehen wir den vermeintlichen Todeskasten (gar nicht so leicht bei so vielen Spinnern) und treffen wieder auf ein MM, das uns einen weiteren brauchbaren Tip verrät (und ganz umsonst): „What truly counts is rarely said; Ask the Wise of the MAZE OF DREAD“. Die Treppen (18N;21E) vervollständigen schließlich noch unsere Karte.

Dargoth's Tower, Level 2

Wir stehen – wie könnte es auch anders sein – mitten in der Dunkelheit. 14 Schritte nach Süden, zwei nach Westen, und schon sind wir bei der ersten Inschrift angelangt: „Keep the faith. A spinner is near“. Wie sollen wir da das Vertrauen behalten? Also zurück und oben probieren. Hier muß wohl ein Nest sein, noch zwei Spinner. Uns bleibt auch nichts erspart, noch eine Inschrift: „In darkest calm he stalks the men, who seek the wand and read the ten, his cry is called but none knows when“. Den Zauberstab suchen wir schon, aber wer sind die Zehn? „Das Schwert des Zaren kann nur derjenige benutzen, der den Battletest absolviert hat“. Interessiert uns nicht, wir haben keines von beiden. Endlich raus aus der Darkness und rein ins Türendurcheinander. Die verstehen es, einen aufzumuntern: „The Death Snare is not on the first three levels of the tower“, das sieht nach Arbeit aus. Ein langweiliges Level, genauso wie die nächste Inschrift: „Cryptic origins are typified in the unnatural scheme ...“. Wem sollen denn die sieben Statuen Angst einjagen, die uns jetzt den Weg versperren? Uns nicht, also ran an den Speck. Wir verlassen den Friedhof mit leeren Händen. Endlich mal was Neues, eine T-Falle, die uns in ein vorher unzugängliches Kästchen bringt. Das Spiel wiederholt sich noch mal, bis wir auf die Stairs ins nächste Level stoßen (20N;13E). Hoffentlich wird's jetzt spannender

...

Dargoth's Tower, Level 3

Let's start with a message: „Three words of wisdom must be found, or else stay closer to the ground!“. Wer sucht, der findet (hoffentlich!). Wohin gehen wir jetzt? Nach Norden, Süden, Westen oder vielleicht Osten? Ist ja eigentlich egal, sieht eh alles gleich aus. Also los (rechts vor links beachten) und hinein. Schnell noch die leidige Spinner-Falle umkurven und in den nächsten Raum. Wieder ein Spinner! Der Bildschirm flackert, sind wir etwa teleportiert worden? SCSI bestätigt unsere Vermutung, wir sind wieder im zweiten Raum. Das wird ja langsam chronisch, der Bildschirm blinkt schon wieder. Na ja, jetzt wissen wir wenigstens, was im vierten Raum ist: Nichts, außer der Tür zur nächsten Inschrift: „From the first take the last, fifth from the second, and eights from the third“. Jetzt fehlen nur noch die drei Weisheiten ... Nachdem sich diese auch nicht hinter der linken Tür (vom Ausgang

aus gesehen) versteckt haben, führt unser Weg nach oben. Beim Untersuchen der Räumlichkeiten fällt uns auf, daß plötzlich die Türen nicht mehr mit unserer Karte übereinstimmen. Ja, wenn wir SCSI nicht hätten, dann hätten wir's auch ohne ihn bemerkt: Wir sind in eine Gegend teleportiert worden, die der ersten täuschend ähnlich sieht.

Dargoth, so kannst du uns nicht verwirren! Endlich finden wir die erste Weisheit: „The law of the wise is a fountain of life, to depart from the snares of death“. Noch mal teleportiert, noch mal eine Inschrift: „The first says dwell, the second hell, the third of wisdom it will tell“. Gibt es vielleicht noch ein viertes Kästchen? Nein, wir landen in einer Gegend mit sehr vielen Türen. Die Monster dahinter können uns nicht beeindrucken. Sie sind meistens stärker und lassen uns gehen. Links, rechts, links, rechts, ein Schlangengang. War wohl kein guter Einfall, die obere Tür zu nehmen. Darkness! „The sorrows of hell compassed me about; the snares of death prevented me“. Bloß raus und Licht einschalten. Verdammt, die Floppy lädt. Wahrscheinlich das MM, und wir haben noch nicht alle Weisheiten. „In the lands within, and the traps between, what was secret once – now cannot be seen!“. Noch mal Glück gehabt. Schön langsam verlieren wir die Übersicht, noch ein Hinweis: „For as a snare shall it come on all them that dwell on the face of the whole earth“. Tja, Engländer müßte man sein ... Das MM läßt auch nicht lange auf sich warten: „Speak the three, in sequence“. Wie war das doch gleich? Die erste sagt „dwell“ und von dieser sollen wir das letzte nehmen, also „earth“. Nach langem Rätseln haben wir die Lösung: „EARTH COMPASSED FOUNTAIN“. Damit ist das MM einverstanden und läßt das Portal zum nächsten Level erscheinen (9N;2E). Hoffentlich wird's jetzt leichter ...

Dargoth's Tower, Level 4

„Not everything has two sides. Take care, friends“. Was soll denn das nun wieder heißen? Na ja, kommt Zeit, kommt Rat. Ein weiter Weg und ein Spinner liegt zwischen uns und der ersten Inschrift: „And this, the first, is quenched thirst“. Ist das die erste von „den Zehn“ aus der Inschrift? Es bleibt uns wohl nichts anderes übrig, als uns in die Dunkelheit vorzuwagen. Die Spinner können uns auch nicht daran hindern, die vielen Räume im unteren Teil des Levels zu untersuchen. Eine Stunde ist vorbei, und was haben wir gefunden? Viele Monster und eine T-Falle, sonst nichts. Leicht Säuerlich treten wir den langen Weg durch die Schlangengänge an und brennen nur darauf, jetzt endlich Dargoth zu treffen ... Nun wissen wir auch, was die erste Inschrift mit den zwei Seiten bedeutet. Wer's ausprobieren möchte, sollte sich nach 14N;1E begeben und einen Schritt nach links tun ... (Aber gebt uns nachher nicht die Schuld!). Noch drei Inschriften, die unsere Vermutung bestätigen: „And number two is never true“, „For three, you see, cannot be free“ und „To him give four ... he'll not be poor!“. Es macht uns nichts mehr aus, schon wieder festzustecken, inzwischen kennen wir den Weg hierher schon auswendig. Aber Dargoth wird Probleme haben, uns abzuwimmeln. Mist! Darkness! Ein sympathisches Level. Wir verkraften viel – einen Spinner, auch zwei oder drei, aber

nicht ein Feld mit mehr als 20! Unsere Geduld wird hart auf die Probe gestellt, bis wir auf ein MM treffen: „First five here, next five above. The fifth, of course, cannot be love“. Paßt bloß auf die T-Falle (18N;15E) auf, die sich mitten im „Minenfeld“ befindet, sonst habt ihr das Vergnügen, wieder in der Darkness im unteren Teil des Levels zu beginnen. Ziemlich weit oben (19N;18E) befinden sich ja schon die Stairs ins nächste Level. Dargoth, wir kommen!

Dargoth's Tower, Level 5

Gefangen in einem riesigen Kasten voll Dunkelheit, oder? Was ist besser? Sich den Schädel an den Wänden einzuschlagen oder entnervt wieder den langen Weg durch die miesen Spinner-Fallen zurück zur Guild zu nehmen, um auf bessere Zeiten zu warten? Aua! Ouch! Wer dieselben Probleme hat, schaue mal auf Karte sieben! (Anmerkung: Diese Karte wurde nicht abgedruckt.) Klick! Klick? Ach so, die Tür. Endlich eine Inschrift, die man nicht lange suchen muß: „Number 9 likes his favorite wine“. Mit Blasen an den Füßen erreichen wir auch schon die nächste: „Six we know will try to crow“ und „The last, you see, is number ten, they cannot be called men“. Also, jetzt schnell nach oben durchstarten und Dargoth suchen. Eine Tür, zwei Türen, viele Türen. Vor den Erfolg haben die Götter den Schweiß gesetzt.

Die Diskette dreht sich ... Dargoth, jetzt bist du fällig. Doch nicht, nur ein paar Drachen und der übliche Kleinkram. „Don't look now, but you've walked in on Dargoth and a few of his close friends. Dargoth doesn't have much patience with humans, and has decided to eat you“. Da wird er sich wohl die Zähne ausbeißen. Vier Centrons und ein blauer Hund? Blauer Hund, roter Hund, toter Hund. Centrons? Bescheiden, wie wir sind, geben wir uns mit Dargoth zufrieden und lassen sie laufen. Jetzt kann uns auch nicht mehr die nächste Inschrift auf unserem Siegeszug aufhalten: „For seven and eight reverse tiny and late“. Wir halten's kaum noch aus vor Spannung. Was glaubt ihr wohl, was im Kasten in der Mitte ist? „Speak the ten in sequence and find the Death Snare“. Die Lösung zu erraten ist gar nicht so schwer, wie wir uns das vorgestellt hatten (man muß es nur oft genug ausprobieren): WATER, LIE, SLAVE, GOLD, HATE, ROOSTER, LARGE, EARLY, BARD, WOMEN. „You're being teleported ...“. Und wohin? Snare 3: „Welcome, foolish mortals. Time runs short“. Also los, gleich mal in den linken Raum (Vorsicht, Falle!): „Do not bother me without having the tokens!“.

Ein Satz mit X, das war wohl nix. Der Mage muß wohl unbedingt auch noch seinen Kommentar abgeben: „The room maze leads to salvatation“. Wenn wir nicht so neugierig wären und unbedingt den oberen Raum untersuchen wollten, könnten wir jetzt auf den Kampf mit den zwei Web Dragons verzichten. Leicht angeschlagen hören wir folgende Stimme: „Without pain can come no success“. Danke, das hätt's nicht gebraucht. Nicht schon wieder Weisheiten: „Words of wisdom are great in value. Hearing them 3, or even 5 times can truly give them worth“. Kann uns mal jemand den Sinn erklären? Oben sind wir jetzt fertig, also nach rechts: „The secret is

hidden in the Dreamspell“. Wieder ein Buch mit sieben Siegeln. Bleibt ja wohl nur noch der Weg nach unten. „A voice is heard laughing“. Wird dir schon noch vergehen. Die Spannung steigt, nur noch ein Feld zu untersuchen: „Give me your battlecry, or die“. Unser Englischlexikon weiß Rat: HAVOKS. „Correct. I give to each of you a small token of my esteem“. Token? Zurück in den ersten Raum. „Thou hast bested me again, oh meagre ones. But I await thy coming, shouldst thou live that long!“. Na, wer sagt's denn, das dritte Zepterstück.

Maze of Dread, Level 1

Der Weise erzählt uns etwas über das Maze of Dread und über seinen Standort (Thessalonica). Also hin. Allmählich geht uns die Sucherei auf den Wecker, aber Ausdauer macht sich ja meistens bezahlt. Die Frage, die wir dann schließlich gestellt bekommen, ist nicht der Rede wert (Antwort: „Maze of Dread“), und so beginnen wir gleich einmal, wie praktisch, mit einem Aufzug, der folgendes bietet: Drei Stockwerke gleichzeitig und in kürzester Zeit. Werden wir denn hier nur noch an der Nase herumgeführt? Wir entdecken noch zwei Portale und eine Treppe, die auch ein Stockwerk tiefer führen. Wie auch immer, hier drin wimmelt es förmlich von Inschriften. Und so farbenfroh:

1. „Twas blue, the one that never knew“
2. „Yes brown, as was the mighty crown“
3. „Not white, while you can stand and fight“
4. „As yellow, as the great one's bellow“
5. „Try green, the one who lies unseen“ und
6. „As black as coalfoot's longest track“.

Probieren wir doch gleich einmal den Lift aus. Er funktioniert tatsächlich.

Maze of Dread, Level 2

„The Riddler seeks a word, but he'll only understand it backwards“. Die Antwort müsse im ersten Level liegen, meint eine weitere Inschrift. Vielleicht stellt uns ja ein Papagei die Frage. Wieder fügt sich ein Puzzleteil nahtlos an das andere: „Ask him of Oscon, he who knows many things“. Oscon könnte uns sicher bei der Frage des Riddlers helfen, aber das schaffen wir auch ohne ihn. „Blue, red, green, brown, black, white, yellow: Colors cast in the artist's pot, name the false while canst be caught ...“. Wir blättern etwas in unserer Stoffsammlung, und schon wissen wir, daß „red“ nicht im ersten Level genannt wurde. Rückwärts ergibt das „DER“. Als Belohnung erhalten wir ein Sword of Zar, das bis jetzt leider noch keiner unserer Kämpfer benutzen kann. Wir heben es trotzdem auf. Weiter geht's, wie soll's auch anders sein, mit zwei Inschriften: „The thirst brings an even score of jaunts“ und „Seek the Zen Master,

friends“. Eine andere rät uns zur Eile in der vierten Snare.

Maze of Dread, Level 3

Erst mal haben wir's eilig, ins dritte Dungeon vorzudringen. Und so kommt uns der Aufzug sehr gelegen. Zuerst plätschert diese Ebene so vor sich hin, aber dann geht's Schlag auf Schlag. Wir besuchen das Trainingscenter der Truppen des Graphnar Fist. Doch der Arms Master und seine Schüler wollen uns einfach nicht mitmachen lassen. Also müssen wir die Kleinen etwas aufmischen, um mitmischen zu können.

Das war wohl schon die Eliteklasse, aber wir haben es trotzdem geschafft. Als nächstes kommen wir zu einer Stelle, an der Zauberer nicht mehr weiterdürfen. Jetzt wird uns klar, warum – bei jedem Schritt lassen die Spellpoints um einen nicht unerheblichen Teil nach. Also muß am Ende dieses Ganges irgendeine neue große Herausforderung auf uns warten. In diesem Fall untersuchen wir unsere Party nach freien Plätzen zum Verstauen neuer Items, falls wir welche finden. Bei einer dieser

Routineuntersuchungen fällt uns auf, daß Samson plötzlich sein Sword of Zar benutzen kann. Also „Equip“. Beim Kampf gegen den Graphnar Fist macht es sich recht gut als Ersatz für die Zaubersprüche (Spellpoints restlos verschwunden). Wenn wir es jetzt eh schon gesagt haben; am Ende des Ganges liegen die Gemächer des Graphnar Fist. Aber so ganz ohne Zauberkraft ist es gar nicht so einfach, gegen einen derartig mächtigen Gegner oben zu bleiben. Wir sind aber auch nicht gerade schlecht und so können wir diesem Kampf schließlich nach einigen nervenzerfetzenden Runden doch noch gewinnen. Jetzt liegt es auf der Hand, daß wir das Dungeon verlassen, um neue Spellpoints zu tanken.

Da wären wir wieder. Uns bleiben nur noch ein gewundener Gang und ein größeres Kästchen links oben. Erst der Gang und siehe da, teleportiert. Und wohin? Natürlich ins Kästchen. Snare 4: „Greetings again, ye potential corpses. Even as you listen to me your time grows short ...“. Wir haben vier Türen zur Auswahl. In der ersten ist schon mal nichts los, nur ein leerer Raum. Als nächstes nehmen wir uns die Tür links oben vor „Stauungen auf der Ostumgehung: Fünf Kilometer Stau“. Hier kann man also die ganze Snare umgehen und trifft nach einem Spinner auf einen Masteralchemisten. „I am the Master Alchemist. Take my gift and leave me here“. Wir bekommen ein „Vial“? Na ja, als Goldmacher ist das Leben hier unten sicher erträglich. Vielen Dank. Nun zur rechten Tür: Hier geht zu allererst einmal das Licht aus. Zu dumm, daß man hier drin nicht zaubern kann. MM: „Say to me the value of rote actions“. Tja, wer rechnet denn mit sowas? „Sage mir den Wert der auswendigen Handlungen“, wörtlich übersetzt. Vielleicht bezieht sich das Ganze auf den Master Alchemist. (Übrigens: In der Zwischenzeit ist uns sicher schon zweimal die Zeit ausgegangen. Also Beeilung!). Er beherrscht sein Handwerk so gut, daß er sein Gold schon auswendig herstellen kann. Und der Wert dafür ist das Gold, das das Leben hier unten erträglich macht. „Gold“ oder „erträglich“: Das ist jetzt die Frage.

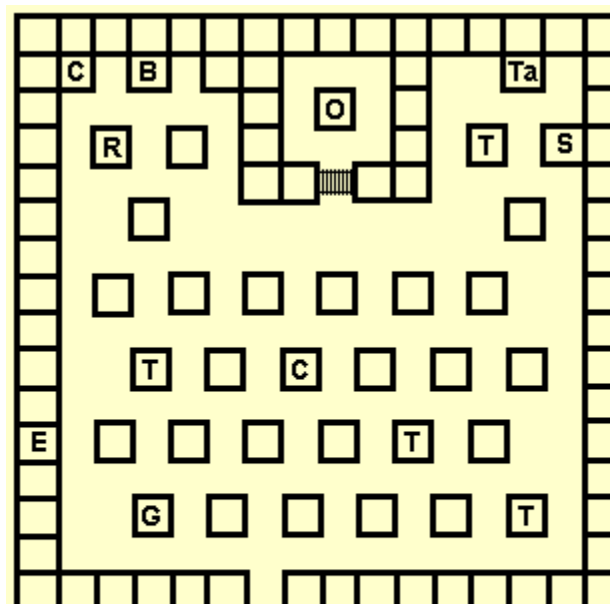
1. Versuch: GOLD war's nicht.
2. Versuch: ENDURABLE – Right.

Na, wer sagt's denn. Wo bleibt denn jetzt nur das fällige Zepterstück? Auf der linken Seite waren wir noch nicht, aber irgendwie gelangt man von dort zu 19N;7E und von da wieder zu 19N;10E. Na endlich: „Once again thou hast defeated my Snare. And yet, you see, you're but half way there! Proceed small ones, and meet my dare ...“.

Und Nummer vier?

Dann wollen wir mal wieder den Weisen aufsuchen. „In the city of Corinth is the fortress of the mage Oscon, whose strength is legendary and whose skill surpasses even Mangar's. Only an item of Kazdek will join you entrance“.

Item of Kazdek? Fragen kostet ja nichts. O. K. Wir dürfen einige Scheinchen über den „Ladentisch“ wandern lassen, um das zu erfahren: „Ah, yes, Kazdek. The immortal one, as he is called, he is in fact a living statue. Seek him between Thessalonica and Colosse, with the word of his name“. Den Steinmann hatten wir vorher schon gefunden, und als wir KAZDEK eingeben, schenkt er uns ein Item of Kazdek. Wie großzügig, und nun auf nach Corinth. Spätestens am nördlichen Tor müssen wir eine Niederlage hinnehmen. Bei Toren kann aber meistens mit Schlüsseln Abhilfe geschaffen werden. Also ab in die Guild und den Master Key geholt.



**The Bard's Tale II:
Corinth**

- | | |
|----------------------|---------------------|
| B = Bank | G = Guild |
| R = Review Board | T = Temple |
| O = Oscon's Fortress | E = Energy Emporium |
| = Gate | C = Casino |
| | S = Shop |
| | Ta = Tavern |

Oscon's Fortress, Level 1

Nun steht Oscons nahender Niederlage nichts mehr im Wege. „The Fortress of Oscon challenges all who brave its chambers. But its tripwires are treacherous; if you should hit one, and the message TRIPWIRE! appears you have but scant moments to continue through the passage you are in, or you will die. Turning back at that point will insure your deaths – you must head forward. Good luck“. Hier sind also Stolperdrähte (die Vorgänger von Lichtschranken) versteckt. Wie gemein. Weiter nördlich werden wir teleportiert und landen (Pflatsch!) auf einer Inschrift. Ihre letzten Worte: „In caverns deep – near pits of fire – the Agron creep – and do conspire“. Der nächsten Angreifergruppe waren wir leider nicht mehr ganz gewachsen. Aber das gibt uns die Möglichkeit, den östlichen Weg zu untersuchen. Bald merken wir, daß wir genausogut den westlichen Weg hätten nehmen können, denn man trifft beide Male auf dieses MM: „Seek the Master of the Zen, whose might was caught by Zanta's men“. Halte aus, deine Rettung naht. Wir werden wieder teleportiert und treffen auf eine Inschrift: „Sword of Silence – Axe of Hate – Death Arrow's path – is always straight“.

Auf dem Rückweg werden wir wieder mal teleportiert, und so eröffnet sich uns der Zugang zu einem riesigen Darkness-Feld. Ehe wir richtig mit der Erforschung beginnen können, werden wir – wie könnt's auch anders sein – teleportiert. Wieder Darkness – wieder eine Inschrift: „Of battles fought in the land of Krill – Sing bards without a ghostly will“. Nun wollen wir noch die große südliche Darkness „fertigmachen“. Hier wimmelt es ja schon wieder von Spinnern. Aber dieses MM konnten wir nicht verfehlen: „Pits of ...“: Grübel, Grübel. FIRE. „The Land of ...“: KRILL. „Sword of ...“: SILENCE. „... and the word is Still ...“. Das war ja einfach – aber jetzt weiter. Wieder teleportiert, erreichen wir eine neue Darkness (Tip: Geht nie durch die Türen bei 11N;3E, 9N;5E und 9N;17E. Denn der Weg zurück ist weit. Die Tür bei 11N;18E ist zwar ebenfalls eine „Einwegtür“, doch durch sie muß man gehen, um aus dem Kasten herauszukommen.). Hier finden wir die Treppen in's nächste Geschoß (12N;10E).

Oscon's Fortress, Level 2

„TRIPWIRE!“ – Nichts wie weg. „OSCON'S MIRROR ROOM“. Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist der Schönste im ganzen Land? Da fällt die Wahl schwer, und als wir durch eine Tür treten, wird es nicht besser. Wir haben jetzt zwei Samsons. Ein „Matt the Dop“ ist in unsere Party gehüpft. Da wir eine „geschlossene Gesellschaft“ sind, bringen wir ihn kurzerhand zum Schweigen. Um euch das alles zu ersparen: Es ist nur nötig, durch die rechte Tür der oberen Reihe zu gehen. Einige Türen weiter

treffen wir auf eine Inschrift: „Only 4 men can solve the Snare above“. Dann werden wohl Markus und El Cid dran glauben müssen. Wir treffen noch auf folgende Inschrift: „Bond them into the Last one's name!“ und werden dann teleportiert. An unserem Ziel finden wir in einem „Türenkasten“ eine Inschrift: „E“. Ja, das war alles. Wieder teleportiert – selber Kasten – andere Inschrift: „R“. Das wiederholt sich jetzt noch ein paarmal, bis wir folgende Buchstaben haben: „E“, „R“, „K“, „V“, „D“ und „A“.

Nur was sollen wir jetzt damit anfangen? Das sagt uns ein schlaues MM, das wir weiter nördlich finden: „The six you need in directional order, as is spoken of, but you must bond them into a single word“.

Wie super, es gibt ja nur ein paar hundert Möglichkeiten, die Buchstaben aneinanderzureihen. Und auch gleich die passende Frage dazu (20N;21E): „Give me the name of the Last Destroyer“. Es ist wirklich reiner Zufall, hier das richtige Wort zu finden. Wir bemühen uns, „sinnvolle“ Wörter zu verwenden, kommen aber nicht so richtig weiter. Nach einiger Zeit geben wir „DERVAK“ ein, und siehe da: Der Last Destroyer erscheint. Es war sein letzter Kampf.

Nun bleibt uns nur noch ein großer Raum in der Mitte. Hier ist größte Vorsicht auf dem Weg in nördlicher Richtung geboten. Am besten ist es, sich rechts zu halten, denn sonst trifft man auf allerhand verhängnisvolle Fallen.

Hier sind Gott sei Dank nicht nur Fallen: „To leave and rise, then seek 6 lies: First the 3 west, then the 3 east, from north to south – to be released“. Die Stairs wären gefunden (21N;0E), der Weg ins dritte Level ist frei.

Oscon's Fortress, Level 3

Wir treffen wieder auf einen Stolperdraht und nehmen die Beine in die Hand, aber es kann ja nur noch schlimmer kommen: „OSCON'S FUNHOUSE“. Jetzt treibt der wohl auch noch seine Späßchen mit uns? Und wie! Man kommt z. B. auf der unteren Seite nie an seinem Ziel an. So ist es besser, sich in die Mitte zu orientieren, dann ist das Auffinden folgender Inschriften kein Problem: „Say the word to ascend ...“ und „In Skara Brae did Mangar reside, yet his brother travelled farther yet, and now is your nemesis“. Da bekommt man ja Angstzustände. Jetzt haben wir drei Türen zur Auswahl, aber keine Panik, durch jede gelangt man über einen Spinner auf einen Gang, der wieder in einen Gang mündet, und dieser führt uns wieder in einen anderen Gang. Findet ihr nicht auch, es wird wieder mal Zeit für eine Tür? Aber jetzt geht's gleich wieder einen Gang hinunter – nur leider führt kein Weg zurück. Wie furchtbar! Also aufgepaßt: Im rechten unteren Kasten kann man die Wände nur von einer Seite her „durchbrechen“; Ein Trost ist es vielleicht, daß man nie irgendwo gefangen wird. Und wenn man gar nicht mehr weiterweiß, wäre da noch eine T-Falle, die einen weiter nördlich wieder aus ihrem Bann entläßt. Hier finden wir wieder mal zwei Inschriften: „The Bezark came – The axeman fell – The key was dropped – Within the well“ (!?), und eine andere warnt uns davor, die nächste Tür zu passieren.

Aber ihr kennt uns ja. Wir können nicht widerstehen, und so treibt uns unsere Abenteuerlust in eine T-Falle. Das ist aber komisch, man geht nur einen Schritt und wird teleportiert. Wieder einen Schritt ... und ... (Spannung!) ... wieder teleportiert. Und weil's so Spaß macht, gleich noch mal.

Auf unserer Odyssee haben wir einige Portale entdeckt, die wir nur auf Umwegen näher untersuchen können. Die Hälfte war Bluff und die andere Hälfte auch nicht mehr wert. Und wie kommen wir jetzt ins nächste Level? Ach so, ja – ein Portal war doch zu benutzen (20N;12E). Um euch aber am besten das alles zu ersparen, wäre es ratsam, nach den Spinnern durch die Tür bei 0N;12E zu gehen und sich gleich durch das Portal zu schwingen. Die Inschriften kennt ihr ja eh alle. Ähem, fast alle: „The Zen Master needs no introduction“. Aber jetzt wünschen wir euch noch guten Flug und auf Wiedersehen im vierten Stock.

Oscon's Fortress, Level 4

Es scheint, als bestünde diese Ebene nur aus Gängen, in denen sich Spinner tummeln. Aber eine Tür verspricht Rettung. Wir haben vier Türen zur Auswahl und quälen uns durch die Räume, immer auf der Hut, nicht auf Oscon oder vielleicht die Snare zu treffen.

Wir finden nur eine Inschrift: „Ask the wise of GREY CRYPT“. Also wieder zurück in unseren Gang. Vielleicht macht der Weise ja mal eine Ausnahme. Wir können ihn ja mal ganz lieb bitten. Aber wir schätzen, er hat andere Pläne mit uns: „I've waited for such a challenge as this for some time. Prepare thyselfes“. Das war Originalton Oscon. Anscheinend will er uns zu Hundefutter verarbeiten. Zaubersprüche sind hier fehl am Platze, da sich die Spell-Points entschlossen haben, von der Anzeige zu verschwinden. Nun aber der Lohn der guten Taten: „To wrap, to cut, and even to smash, I think you find this Snare a bash“. Das hoffen wir auch, und so schleichen wir uns die schon vertrauten Gänge zurück, bis wir im Norden wieder auf einen Tunnel treffen. Wir durchschreiten ihn. In jedem der nachfolgenden Gänge haben sich zwei Spinner angesiedelt. Uns bleibt nun nichts anderes übrig, als dieses Dungeon wegen unserer Spell-Points zu verlassen. Es ist sinnvoller, da man aus dem Kampf gegen Oscon kein Kapital schlagen kann, gleich zu den „Spinner-Gängen“ zu gehen. Mit zufriedenen Magiern kehren wir wieder zurück und zwingen uns Schritt für Schritt vorwärts.

Doch es soll sich lohnen: Wir gelangen in eine Darkness. Leider finden wir keine Inschrift, die uns weiter helfen könnte. Dafür finden wir eine Tür, die uns aus dieser depressiven Umgebung entläßt. Im zweiten Raum schleichen wir uns durch die nördliche Tür auf einen kleinen Gang. Nach einem Spinner treffen wir hier – mehr ungewollt – auf die wohl wichtigste T-Falle in der ganzen Festung. Snare fünf: „Once again, I greet thee, oh ye soon-to-die ...“. Und gleich noch ein paar Hinweise: Zur linken: „Exit, turn right, walk two, turn left, walk two, turn to see Scissor“. Eine

Schere? Na schön. „Hear from him who knoweth best: East has always bested west“.

Und die letzte: „Name the three, east, south, and west, to gain exit when needed“.
Jetzt aber ab durch die südliche Tür. Zwei rechts – zwei links – eine rechts – Statue.

Und Welch ein Zufall, den Namen wissen wir auch: SCISSOR. Schon sitzt er in unserer Party (Achtung! Es ist unbedingt erforderlich, vor Betreten der Death-Snare drei freie Plätze in der Party zu haben). Jetzt hätten wir da noch zwei Statuen und eine T-Falle. T-Fallen sind immer gut! Wir müssen leider das Gegenteil feststellen.

Auf dem Weg zurück zur Snare haben wir genug Zeit, über die Statuen nachzudenken. Die einzige Inschrift, die uns da weiterhelfen könnte, ist diese (natürlich wieder frei übersetzt): „Etwas einzuwickeln, etwas zu zerschneiden und sogar etwas zu zertrümmern; Ich glaube, du wirst die Snare als heftigen Schlag empfinden“. Einwickeln – Zerschneiden – Zertrümmern, das erinnert uns an ein Spiel, bei dem man mit den Fingern verschiedene Figuren darstellt.

Macht z. B. der eine einen Stein, der andere eine Schere ... In einer Inschrift heißt es, daß der Osten immer besser war als der Westen. Da im Osten die Schere ist, muß im Westen das Papier sein. PAPER, es stimmt. Fehlt nur noch der Süden. Aber der wird ja wiederum vom Papier fertiggemacht. Ist nur gut, daß die beiden von der T-Falle getrennt werden. Der arme Stein hätte da sonst nichts zu lachen. Nun aber steht er unter unserem Schutz. So weit – so gut. Anscheinend haben wir uns doch einen kleinen Fehler geleistet. „Not yet mortals. Until three of paradox fill the top of your ranks, ye must return“. Dann müssen wohl unsere Leute zurück. Bitte nähertreten, die Knochecke ist eröffnet. Hier die Lösung: Rock – Paper – Scissor. Aus drei Statuen mach drei Türen. Was soll schon passieren – Tür ist Tür. „As you enter the room a fiery cavalcade assault your mortals forms, destroying you instantly ...“. Nun, wo wir schon mal tot sind: Auf der anderen Seite wäre uns dasselbe widerfahren. Bleibt also nur noch die südliche Tür. Wir krallen uns noch das Zepterstück, und schon geht's auf die Rückreise. (Wer jetzt nicht auf lange aufreibende Kämpfe steht, jagt die drei Paradoxien aus der Party. Da diese nur wenige Hit-Points besitzen, kann man stärkeren Gegnern oftmals nicht davonrennen.)

Grey Crypt, Level 1

Wir wissen zwar, wo die Krypta ihre alten Knochen hütet, doch kann etwas Hintergrundwissen nichts schaden: „Nehmt euch in acht, meine Freunde. Niemand hat bisher die Grey Crypt lebend verlassen.“ Das ist logisch.

Auf die Frage am Eingang geben wir nach langem Überlegen „Grey Crypt“ ein. War aber auch wirklich schwer. Wie recht er hatte – gerade den zweiten Raum betreten, verläßt uns die Straßenbeleuchtung. Also, Kommando zurück.

Nun ist Vorsicht geboten, denn immer, wenn man meint, nicht mehr weiterzukommen, hat sich irgendwo eine Geheimtür versteckt. Gleich am Anfang ist

eine bei 2N;8E in südlicher Richtung zu finden. „To continue is to cut off all hope of life“. Nach dieser weniger einladenden Warnung bekommen wir nun endlich einen brauchbaren Hinweis: „Hear this, mortals: The Sphynx asks a riddle with two answers, one which allows release, and one which brings you closer to the Snare“. Irgendwie haben wir uns verlaufen – nach Ägypten wollten wir eigentlich nicht. Wo sind wir eigentlich?

Teleportiert betreten wir eine nördliche Tür. Das Dungeon sieht so aus, als wäre es aus lauter Schichten aufgebaut. Erst eine Kastenschicht, dann eine leere Schicht, eine Kästchenschicht, wieder eine leere Schicht und ... Wir finden zwei Inschriften: „Be not bold – it's twice foretold“, und „You sell your steel past dawn and drift, yet secret is the ancient gift to offer up a blessed lift“. Aha, alles klar!? Weiter oben finden wir noch eine Inschrift, die sich wohl in der Leere verlaufen hat. „Past days of wisdom's early reign, past years of fire, wrath, and pain, a passage down you've yet to gain“. Wenn sie uns jetzt noch den Standort der Passage gesagt hätte, hätten wir sie vielleicht hier rausgeholt. Aber so ...! Schon wieder teleportiert gehen wir eben besagten Gang entlang und kommen vor eine ganze Reihe von Türen. Die ersten zwei Runden (sprich Reihen) gehen ja noch ganz gut ... Irgend jemand will nicht, daß wir uns eine Reihe tiefer umsehen. Wir finden eine kleine Geheimtür bei 9N;4E und kommen weiter.

Die Geheimtür bei 8N;12E stellt kein größeres Hindernis dar, und so stehen wir nun spannungsgeladen vor der sagemumwobenen Sphynx und lesen die Inschrift. Hier hilft wohl nur noch Raten.

Wir zählen unsere Fehlversuche lieber nicht auf und sagen gleich die Lösung: „WIZE ONE“. Jetzt wäre diese Ebene eigentlich zu Ende erforscht, wenn da nicht noch die Treppen wären. Also alles noch einmal. Bei 18N;0E werden wir dann doch noch fündig, und ab geht's ins Level 2.

Grey Crypt, Level 2

Kann man denn besser beginnen als mit einer Inschrift? „Be not bereft ... first try lower left“. Eine Stimme meint mal wieder schlauer zu sein als wir: „Past the Tomb lies the true snare“. Früher oder später hätten wir das auch rausbekommen. „Soon ... the Zen Master“.

Ein paar Türen weiter finden wir diesen Tip: „The Snare is a calculated sequence; learn it quickly, or perish!“ Sehr verdächtig. Rechts unten schließt sich ein rechteckiger, abgeschlossener Raum an, wird wohl die Snare sein. Wir finden zahlreiche Inschriften und notieren fleißig. Wer großen Spaß versteht, kann mal versuchen, den größeren Kasten bei 12N;7E zu betreten.

Schlotter – „The Tomb of the Vampire Dragon – Adventurers Beware!!!“. Da können

wir nur noch hoffen, daß hier unten keiner den BEDE-Spruch beherrscht. Wir werden teleportiert und gelangen in den großen Kasten rechts unten. Snare sechs: „Prepare for your deaths, oh mortal fools. The sixth Snare will beat you ...“. Aber so leicht geben wir nicht auf. Zum ersten sollte man sich nicht mit den T-Fallen anlegen, denn sonst verliert man leicht die Orientierung. Dann haben wir hier vier Kästen mit einem Spinner in der Mitte. Aber da kann Abhilfe geschaffen werden. Wenn man über das Kästchen bei 0N;13E geht, verschwindet dieser unangenehme Geselle. So ist – pardon – so wäre der Eingang in die Kästen eigentlich frei. Ah – wir haben euch da etwas vorenthalten. Links und rechts in der Mitte sitzen zwei Magier, ein blauer (links) und ein grauer (rechts). Vom blauen bekommen wir einen Ratschlag. Einmal „round“ horchen wir den Grauen mal etwas aus. Tja, das war doch schon mal nicht schlecht. Nun sollen wir irgendeine Reihenfolge herausfinden. Schauen wir doch mal in den unteren rechten Kasten. Das macht Mut. Heute sind wir gnadenlos der Ironie verfallen. Wie auch immer, ab in den linken unteren Kasten. Geschafft – wo bleibt nur das Zepterstück? Wohl etwas zu früh gefreut! Also auf alle Fälle war der linke untere Kasten schon mal richtig. Jetzt kommen wir erst mal nur in die unteren Kästen. Wir wollen aber in die oberen Kästen. Am besten schauen wir mal, was der blaue Magier hierzu meint. Der beharrt auf seinem Standpunkt und schickt uns wieder fort. Es geschehen noch Zeichen und Wunder – Die oberen Türen sind wie von Geisterhand erschienen. Ah – jetzt geht uns ein Licht auf: Die oberen Türen erscheinen, wenn man beim blauen Magier war, und die unteren öffnen sich dann dementsprechend beim grauen. Nun aber in die obere linke Tür. Im Freudentaumel schwanken wir auch gleich in die obere Rechte, und prompt war es die falsche. Wenn nur nicht diese ewige Rennerei zwischen diesen dämlichen Zauberern wäre. Also versuchen wir unser Glück. Nach der ersten Runde kriechen wir völlig erschöpft zum grauen Magier. Was lesen wir da? Dreimal das Ganze. Das ist ja die reinste Tortur! Nach zähem Kampf erwartet uns der Lohn. Wir schnappen uns noch das Zepterstück und verschwinden so schnell wie möglich aus dieser Krypta.

Destiny Stone, Level 1

Nun aber wird es ernst. Der Stein des Schicksals wartet auf uns. Ganz unvorbereitet will man dem puren Schrecken dann doch nicht gegenüberreten, und so holen wir unsere kleinen Tips wie gehabt vom Weisen. Hat uns doch dieser geizige Alte den Standort unserer letzten Hürde nicht verraten! Aber das soll kein größeres Problem darstellen. In welcher Stadt waren wir noch nicht? Ein Blick auf unser heilloses Durcheinander von Aufzeichnungen: Tja ja, nur ein kleines Hirn hält Ordnung, das Genie überblickt das Chaos; verrät es uns. Mächtig stolz stehen wir vor den Toren von Colosse (Tip: Anders als bei The Bard's Tale I kann ein APAR-Spruch hier auch außerhalb der Dungeons benutzt werden. Dabei stehen die Zahlen für Städte). Der Weg ist eigentlich ganz einfach. Man windet sich einige Straßenzüge entlang, umgeht geschickt die Guild und läßt sich im Norden wieder treiben. Wer jetzt glaubt, er könne einfach so in das Dungeon marschieren und sich das letzte Zepterstück abholen, der bekommt es schon am Eingang mit dieser Frage zu tun: „Tell me two

things, you knuckleheads, to split this rock“. Bei „rock“ fällt uns eine Inschrift aus den Tombs ein, derzufolge ein „Strange Mage« zwei Wörter sucht. Nur welche? Wir sollten die Antwort in den Tombs suchen. Wir geben „FREEZE“ und „PLEASE“ ein, woraufhin uns der Eingang zum Stein offensteht. Für das drittletzte Dungeon ist hier aber nicht viel geboten. Unsere neue Aufgabe: „Only the Master Mage can do the impossible“. Dann wollen wir doch gleich einmal auf die Suche gehen. Bei der beidseitigen Umgehung des nächsten Kastens ist Vorsicht geboten, sonst stehen die Zauberer bald ohne Spellpoints da. Empfehlenswerter wäre der kleine Umweg durch den Kasten. Es lohnt sich! Wir werden in ein Türendurcheinander teleportiert, das sich gewaschen hat, und retten uns erst mal durch eine Tür auf einen Gang, der von dieser Inschrift belagert wird: „It's a one way road to the final Snare. Continue at your own risk“. Wer will denn schon in die Einbahnstraße? Wir jedenfalls vorläufig noch nicht. Uns interessiert derzeit mehr die Tür, die uns einen Schritt weiter entgegenrinst. Hinter ihr finden wir zwei wertvolle Inschriften: „The Bold One cometh“ und „Seek the Narn Temple. He who approaches the altar may restore that which was broken“. Dort also soll man den Stab zusammensetzen. Einmal in der Einbahnstraße angelangt, gibt es kein Zurück mehr. Dem Mage am Ende sind wir also machtlos ausgeliefert.

Wir sind in einem ziemlich großen Raum gelandet, und nun der Witz an der Sache (nicht schon wieder), mit ziemlich vielen Spinnern. Und die Krönung ist: Zum einen funktioniert unser SESI-Spruch nicht mehr, und zum anderen nehmen an einigen Stellen die Spellpoints rapide ab. Hier ist nun wirklich alles geboten: Von der T-Falle über Inschriften bis zu den Treppen ins nächste Level.

Destiny Stone, Level 2

Das ist aber nett. Gleich vier Türsteher, aber nur drei Türen. Wir erfahren etwas über einen bronzenen Krieger und schreiten weiter. Uns erwartet ein alter bleicher Mann. Jetzt wird's unheimlich. Aus einem alten „Knacki“ wird ein Deathadren. Der ist aber für uns kein Problem. Ein kleiner gelber Drache will es wohl ganz genau wissen. Aus dem Reptil wird ein ausgewachsenes, feuerspeiendes, angsteinflößendes Monster. Nach kurzem Kampf liegt es tot am Boden. Dann hätten wir da noch eine blaue Eidechse. Aus der Eidechse wird ein Basilisk. Nun sind die Türen endlich frei. Türen und T-Fallen wechseln sich ab, und schließlich landet die Party.

Bei Z4 ist man in dem Raum neben den Eingangstreppe gelandet. Nur leider kann man sie nicht in die andere Richtung drehen. Das Geheimnis muß bei den Statuen versteckt sein. Über die mit dem bronzenen Schild haben wir ja schon was gehört. So oft schon mußten wir irgend jemand, auch gegen seinen Willen, aufnehmen, um weiterzukommen. Wieso sollte es diesmal anders sein? Also den D'Artagnan aufgenommen und ab auf die Suche nach der Möglichkeit ins nächste Level zu kommen. Die jetzt vorhandene Tür bei 3N;17E entläßt uns.

Destiny Stone, Level 3

Im nächsten Level angekommen, finden wir haufenweise Türen. Man versäumt nicht viel, wenn man sich nicht auf diese versteckten Türen einläßt. Wir finden eine T-Falle bei 16N;19E. Jetzt wird's ernst: Snare sieben. Inschriften bis zum Abwinken. Wieder spricht ein MM zu uns: „Of old partent the song will read; name the hands which did the deed“. Niemand ist allwissend und so hilft alles nichts – wir müssen passen. Was – trotzdem teleportiert? Vielleicht so was wie eine Trostrunde? Hier wimmelt es schon wieder von Spinnern, was uns aber nicht davon abhalten kann, diesen MM trotzdem zu finden. Von ihm bekommen wir den entscheidenden Wink und merken uns „ZEN MASTER“. Und schon hat er sich in unserer Party eingenistet. Aber so eine Berühmtheit hat man doch gerne in seinen Reihen. Verlassen kann man diesen Kasten bei 10N;13E erst in östlicher, dann in südlicher Richtung. Und schon wieder ein MM: „The ancient scribe had said it all: Name to where went evil's call“.

Kein Problem, dank der lückenlosen Aufzeichnungen seines Vorgängers: GALE. Als Belohnung bekommen wir noch einen Ring, und dann geht's auch schon wieder weiter. Nun bleibt nur noch eine (Geheim-)Tür bei 8N;18E in südlicher Richtung.

Dieser sollen noch weitere folgen. Irgendwann, nach sehr vielen dieser Türen, gelangt man zu einer T-Falle, die einen wieder an den Beginn der Snare zurückteleportiert. Jetzt, wo wir schon mal hier sind, schauen wir doch noch mal bei der Inschrift vorbei, die meinte, es sei noch nichts zu sehen. Jetzt gibt sie sich aber sehr viel aufgeschlossener. Unser Zen Master und der Ring müssen schon mächtig Eindruck auf die Inschrift gemacht haben: „... you call his name ... ARKAST!“. Nach einer kleinen Teleporter-Irrfahrt, die, wie wir meinen, keinen Sinn ergibt, stehen wir wieder vor dem allerersten MM, das mit den „hands“. Doch jetzt wissen wir die Lösung: STORM FIST. Nun werden wir gleich zum zweiten MM mit Antwort „GALE“ teleportiert.

Und wieder stehen wir vor diesen Geheimtüren. Doch da, keiner hätt's erwartet, hat mein Bard's-Tale-Kumpan eine blendende Idee. Vielleicht können uns ja hier die verwirrenden Pfeile auf der letzten Seite der Anleitung weiterhelfen. Und da wir mit diesen schon alles Mögliche angestellt haben, wäre dieses hier ihre letzte Chance. Sie stimmen tatsächlich mit unserem ersten Versuch überein. Aber das hieße ja, man muß siebenmal durch die ganze Snare rennen. Dann wollen wir mal keine Zeit verlieren. Nach den sieben Runden durch den Irrgarten werden wir ein letztes Mal teleportiert und können das letzte Zepterstück in die Arme schließen.

Wir treffen auf den letzten MM. Die Antwort ist recht einfach: „ARKAST“. Nun auf zum Endspurt.

Das ultimative Ende – Lagoth Zantas

Der Weg zum Weisen fällt uns diesmal leicht. Aber Moment mal! Jetzt, wo wir schon mal alle Zepterstücke haben, wollen wir sie auch zusammensetzen, und da der Tempel des Narn auf unserem Weg liegt, verlieren wir keine Zeit. Brian the Fist betritt stolz den Altar, vollgepackt mit den sieben Zepterstücken. Und wie kommt er wohl zurück? Leider mit allen sieben Teilen des Zepters. So geht das weiter, bis sich Omar seiner Ausrüstungsgegenstände entledigt und den Altar betritt. Wir erkennen: Es ist nur wichtig, daß ein Zauberer den Altar betritt, Omar bot sich nur zufällig an. Jetzt kann Lagoth Zanta ruhig kommen. Ach ja, er erwartet uns ja bei dem Alten. So schnell können wir uns nicht mit dem Gedanken anfreunden, zu sterben, aber wir wollen ja den Spielbetrieb nicht aufhalten. Da holt sich doch dieser Fiesling von einem Weisen auch noch Verstärkung. Wir meinen zwar, 61 gegen sechs ist ungerecht, aber uns fragt ja keiner. Zum Aufwärmen schicken wir Lagoth und seinen Anhängern mal zwei MAMA-Sprüche rüber. Aber die sind stabil und verlieren nur einige unwesentliche Körperteile.

Aber dafür kontern sie mit sieben sagenhaften DEST-Sprüchen. Brian schlägt es den Kopf ab, Samson trifft ein Stein, der ihm die Schädeldecke zertrümmert. Blut, wo man nur hinsieht. El Cid trifft ein Blitz, der ihn in der Mitte teilt wie ein Grillhähnchen. Kein schöner Anblick mit den ganzen verkohlten Eingeweiden. Markus wird zum krönenden Abschluß gevierteilt. Bleiben summa summarum noch Omar und Merlin übrig. Da es jetzt eh schon egal ist, können wir mal den Dreamspell im Kampf ausprobieren. Es ist nur Pech, daß vor unseren Zaubersprüchen alle Gegner zuschlagen dürfen. Nach Minuten des Hoffens und Bangens sehen wir die Auferstehung der getöteten Party-Mitglieder. Wir schätzen, damit haben nicht mal unsere Gegner gerechnet. Sichtlich geschockt von unseren sechs kampfwütigen Partymitgliedern ist es nun kein Problem mehr, sie in die ewigen Jagdgründe zu schicken. So widerfährt eben jedem sein gerechtes Schicksal. Während Lagoth in der Hölle schmort, werden uns höchste Ehren zuteil. Der König ist gekommen, um mit uns den größten Sieg aller Zeiten zu feiern. Also bis bald in einem neuen Abenteuer.

(64'er-Longplay 10/1991, 11/1991, 1/1992 und 2/1992; Autoren: Christian Herker und Stefan Tyroller)