



The Bard's Tale III

64er Top-Spiele 2

Helden-Saga aus grauer Vorzeit

Skara Brae, das bekannte Städtchen in der Fantasiewelt der Rollenspiele, steht auch im Mittelpunkt der dritten Folge zur „Bard's Tale“-Saga. Der böse Zaubertyrann Mangar übte in „Bard's Tale I“ seine Schreckensherrschaft aus. Bei „Bard's Tale II“ mußte man sich mit dem abtrünnigen Super-Magier Lagoth Zanta herumschlagen. Doch der Hexenmeister Tarjan schlägt alle Bosheitsrekorde ...

Des Teufels Lehrmeister

Tarjan, Großmeister aller Zauberer, hat sämtliche Einwohner getötet, das Land mit seinen Monstern überzogen und plant nun die Weltherrschaft zu übernehmen. Das ist seine Rache dafür, daß sein Lieblingsschüler Mangar dran glauben mußte (Bard's Tale I).

Skara Brae liegt in Schutt und Asche, als unsere Party (ein Paladin, ein Kämpfer, ein Barde, ein Mönch, zwei Magier und ein Beschwörer; alles waschechte Erst-Stüfler) aus dem wohlverdienten Urlaub zurückkehrt.

Spärlich bewaffnet beginne ich das Spiel in der Wildnis um Skara Brae. Als ich die Stadt betreten will, greift mich ein übermütiger Gnom an. Jetzt erst stellt sich heraus, daß meine Mannschaft noch urlaubsweich ist: Der Gnom kostet einige Mühe. Dafür werde ich mit Erfahrungspunkten und Gold belohnt. Endlich kann ich in die Stadt und finde den alten Waffenladen, unter dem mein Freund Garth aus früheren Tagen begraben liegt. Der Laden liegt genau gegenüber dem Stadttor. Hier finde ich noch einigermaßen brauchbare Waffen und Rüstungen: Meine AC-Werte steigen. Ich prügeln mich durch die Stadt und muß viele Angriffe abwehren. Dabei finde ich Gegenstände wie Helme, Schilde und Fackeln, die ich alle mitnehme. Besonders wichtig sind Harmonic Gems: Sie frischen die Spell Points wieder auf. Ich komme am

300 Punkte ab!

Meine nächste Station: die Festering Pit, in der sich Tslota versteckt. In der Mitte des Dungeons ist ein Raum, den man nur mit „Phase Door“ betreten kann. Darin sind die Portale zum zweiten Level. Der Miesling Tslota erwartet mich im Norden des Labyrinths. Ich befürchte schon, er sei so stark wie Brillhasti – doch kein Vergleich: Tslota bringt's nicht, tritt mir allein gegenüber und ist schnell in die ewigen Jagdgründe geschickt. Es genügt ein Piekser mit dem Nightspear. Der Beweis für den König ist makaber: Ich muß Kopf und Herz mitnehmen. Der Herrscher freut sich und läßt mich die Sacred Grove betreten.

Tslotas Herz lege ich vor eine Tür im Süden und gieße Water of Life darüber: Die Tür öffnet sich. Valerians Bogen und Pfeile sind schnell gefunden. Ab nach Hause! Dort verläßt uns Hawkslayer wieder. Der Alte entlohnt mich fürstlich und hat gleich einen neuen Job für unsere Party.

Gelidia, das Eisdach

Diesmal will der alte Mann den Speer von Lanatir und einen Zauberstab haben. Der Auftrag führt mich in die Eiswüste von Gelidia, in der meine Charaktere ständig Hitpoints verlieren – eine Folge der grausigen Kälte. Im Süden gibt's ein Dungeon, zu dem man nur über einen steinigen Weg kommt. Mollig warm ist's im Ice Keep. Ich mache mich auf, die Gegend zu erkunden. Statuen, die indiskret nach meinem Namen fragen, schleudere ich das Wort „Hawkslayer“ entgegen. Jede Ecke des Ice Keep ist mit kleinen Kritzeleien beschmiert. Die Beschreibungen passen exakt zu diversen Zaubersprüchen. Tatsächlich öffnen korrekte Spells an der richtigen Stelle die Zugänge zu den drei Türmen:

- White Tower: LEVI, ANMA, PHDO
- GreyTower: INWO, WIHE, FOFO, INVI
- Black Tower: GRRE, SHSP, FEAR, SUEL, SPBI

Im weißen Turm treffe ich im vierten Level sieben weiße Magier. Mit etwas Taktik schafft man die Kerle locker. Ich empfehle, viel mit DEST zu arbeiten; der Dieb sollte ständig einen BACKSTAB versuchen. Inzwischen gibt's in meiner Gruppe auch einen Slayer. Meist überlebt er nicht lange, verteilt aber kräftig Critical Hits. Als Belohnung für den Sieg über die Magier erhalte ich Kristallinsen (Crystal Lens). Deren Funktion wird mir rasch klar: Im großen Raum, nördlich von Ice Keep, soll ich graue, schwarze und weiße Linsen plazieren. Also lege ich sie mit der Anweisung USE dorthin und mache mich auf den Weg zum Grey Tower.

Hättet ihr's gewußt? Dort hocken im vierten Level sieben graue Magier. Der Kampf ist viel schwerer als der letzte, ich muß mehrere Angriffe starten. Während des Kampfes sollte man die Heilungsprozesse mit DEST und HEAL oft aktivieren! Wenn

die Magier vernichtet sind, gibt's graue Linsen als Siegprämie. Die muß man nur noch an richtiger Stelle plazieren.

Auf zum schwarzen Turm! Die Bewohner (dreimal dürft ihr raten, welche Farbe die Gewänder dieser Magier haben) sind gut versteckt. Ein mörderischer Kampf entbrennt. Optimal ist, wenn man ein Deathhorn hat. 10.000 Versuche später sind die schwarzen Zauberer vernichtet – die Black Lenses gehören mir. Jetzt erscheint eine Treppe zum Ice Dungeon. Im zweiten Level stellt man mich vor ein Rätsel, das ich aufgrund der Informationen aus den Türmen mit dem Spell CALA beantworte. Ein Durchgang tut sich auf – dort liegen Lanatirs Spielzeuge. Zitternd vor Kälte und mit triefenden Nasen macht sich die Party auf den Rückweg.

Kurort Lucencia

Unser nächstes Reiseziel heißt Lucencia, zum Glück wieder eine warme Dimension. In der Wildnis gibt's interessante Orte:

- ein Gebirge neben der Stadt Celaria Bree
 - einen Turm
 - das Grab der Alliria
 - einige Rosenbüsche

Ich muß Allirias Gürtel und Krone für den Alten besorgen. Meine inzwischen erworbene Bard's-Tale-Routine warnt mich davor, mich sofort auf Allirias Grab zu stürzen. Klüger ist es, zuerst eine rote, weiße und blaue Rose zu pflücken und nach Celaria Bree zu gehen. Ich steuere auf die Bard's Hall zu und kaufe mir das Bardenlied „Kiel's Overture“. Aufmerksam lausche ich einem weiteren Moritat über Hawkslayers Kampf mit dem Regenbogendrachen und einem Knaben, der aus Liebe zu seiner Freundin Alliria zum Rosengärtner wurde. Aha!

Ich eile zum Gebirge, in dem der Drache wohnt. Der Violet Mountain entpuppt sich als unheimlich verworrenes Labyrinth. Aufgepaßt: Drei Schritte hinter dem Eingang wartet ein Teleporter nur darauf, unwissende Helden meilenweit wegzuzaubern. Am besten überspringt man ihn mit APAR. Der Raum hinter dem Teleporter enthält die Stufen zum zweiten Level. Im Süden stoße ich auf den Drachen. Der harmlose Lindwurm ist eine leichte Beute, wenn man oft genug HEAL zaubert. Das Drachenblut nehme ich in einem Gefäß mit, ebenso einen Schlüssel. Zurück geht's nach Celaria Bree. Dort werden die Charaktere erhöht, DIVA gekauft und der Turm ins Visier genommen.

Schon nach einem Schritt stoppt eine undurchdringliche Wand meinen Weg. Was nun? Und wieder hilft die Bard's-Tale-Philosophie weiter: Was du dir hart erworben hast, kannst du später irgendwann brauchen. So ist es mit dem Schlüssel (Crystal Key): Das Problem löst sich von selbst. Zwei Stockwerke höher komme ich in einen

winzigen Raum, in dem heulend Crysani, der Hausbesitzer, hockt: Es ist der Knabe aus dem Lied der Bänkelsänger, der später Gärtner geworden ist. Nach dem Tod von Alliria lebt er total zurückgezogen und genießt seinen Kummer. In einem Anflug geistiger Umnachtung schreit er: „Mörder, elende Mörder! Ihr habt Alliria umgebracht!“. Der Tölpel greift mich an, kurz darauf gibt er den Geist auf (es war Notwehr!). Dafür bekomme ich eine Triangel. Komische Typen, solche Gärtner!

Inzwischen ist mir eine Idee gekommen: In der Wildnis wächst ein vergammelter Busch. Vielleicht entfaltet er mit etwas Drachenblut seine volle Blütenpracht. Tatsächlich, eine Regenbogenrose erscheint und wird gepflückt.

Jetzt sollte ich Allirias Grab besuchen. Im Norden versperrt mir ein riesiger Kristall den Weg. Einmal auf den Triangel geschlagen – und der musikalische Gesteinsbrocken trollt sich und gibt den Zugang zu den Leveltreppen frei! Während ich mich im zweiten Level herumtreibe, versperrt mir Allirias Geist ständig den Weg und will jedesmal eine Rose. Hier eine Aufstellung, welche Rosenfarbe dem blumenreichen Namen entspricht:

- weiße Rose: Flower of Truth
- rote Rose: Flower of Kindship
- blaue Rose: Flower of Valor
- gelbe Rose: Flower of Nature

Die Regenbogenrose ist „Allirias Rose“. Als sich das Gespenst zufriedengibt, finde ich Gürtel und Krone. Ich rase zurück zum Alten und kassiere meine Erfahrungspunkte.

Kinestia – nur für High-Tech-Freaks?

Mein nächster Auftrag führt mich in die Dimension der Maschinen, nach Kinestia. Hier trifft man weder Orks noch Drachen, dafür aber alle Arten von Robotern und Maschinenmenschen. Treten diese Schrotthaufen gesammelt auf, sind sie ziemlich gefährlich. Statt der üblichen Wildnis gibt's in Kinestia den Dungeon von Ferofist, dem Zwergenkönig. Das Labyrinth bietet Zugänge zu diversen anderen Dungeons. Der zuletzt so freundlich gesonnene Hawkslayer versperrt mir nach einigen Schritten den Weg und will die Lösung eines Rätsels von mir wissen. Mir wird sofort klar, warum: Bei der Reise in die High-Tech-Dimension habe ich die Zeit überwunden und bin vor meinem Arboria-Abenteuer in Kinestia gelandet. In Arboria gab es einen Ausspruch von Hawkslayer: „Ich checke noch immer nicht, wie ihr damals aufs Lösungswort meines Rätsels, nämlich ICEBERG, gekommen seid!“. Das sind die Vorteile von Zeitreisenden, die aus der Zukunft kommen: Rätsel sind ein Kinderspiel, vor allem, wenn euch der Fragesteller in einer anderen Zeitepoche selbst die Lösung verrät: ICEBERG. Natürlich nehme ich Hawkslayer wieder in meine Party auf – der Junge ist Gold wert! Im Süden entdecke ich einen Passage Way zu den Baracken.

Ein wichtiger Schlüssel wartet darauf, mitgenommen zu werden. Im Osten liegt der Passage Way zu Ferofist's Private Quarters. Der Herrscher der Zwerge liegt im Sterben. Unter großer Anstrengung erzählt er mir folgende Story: Er hatte ein Bündnis mit Tarjan. Beide bauten fleißig Roboter, aber der hinterhältige Geschäftspartner programmierte seine Exemplare, um alle Zwerge zu vernichten.

Ferofist flüstert mir einen Reim zu, mit dem ich absolut nichts anfangen kann. Warum müssen sich Rollenspiel-Charaktere nur immer so unverständlich ausdrücken? In den Quarters finde ich noch den linken Schlüssel.

Jetzt benutze ich den Passage Way zum Workshop. Hier gibt's zwei Schlösser inmitten von verhaßten Wirbelfeldern. Ich halte mich an Ferofists Spruch und benutze den Right Key 13mal, den Left Key 15mal. Wie ich darauf gekommen bin? Nennt es Genialität, Erfassen mathematischer Zusammenhänge oder ganz einfach: raten ...

Das nächste Dungeon, Urmech's Para, ist schnell durchquert. Das Portal zum nächsten Level liegt nördlich. Ich streife durch den Viscious Plane und schlucke erstmal kräftig Wasser – das Dungeon liegt landunter! Man sollte oft GILL zaubern und das Portal im Südwesten finden.

Ein Gefühl sagt mir, daß ich der Erledigung meines Auftrag sehr nahe bin. Ich wandere durch Sanctum. Dort treffe ich Urmech, den Roboter. Er fleht um Gnade. In der Hoffnung, davon zu profitieren, lasse ich ihn leben. Jetzt wird der Maschinenmensch mitteilnehmend und fordert mich auf, ihm zu folgen. Urmech fragt mich, welcher Charakter meiner Party ein Geomancer werden soll. Fantastisch! Geomancer haben fast unbegrenzte Zauberkräfte. Wer soll's nun sein? Meine Zauberer, der Barde und der Mönch sind mir zu schade dafür. Bleibt noch der Paladin. Kurz darauf finde ich die Gegenstände, die sich der Alte gewünscht hat und mache mich auf den Rückweg.

Spiel mir das Lied vom Tod in Tenebrosia!

Der Alte ist unersättlich: „Ihr düst jetzt sofort nach Tenebrosia und bringt mir Mantel und Helm von Scaedu, klar?“. Zu Befehl! In Tenebrosia muß ich feststellen, daß sich das Monster-Niveau drastisch erhöht hat. Die Wildnis ist aber gemütlich. Sie besteht unter anderem aus einem Berg und einem Wald. Auch die Hauptstadt, Black Skar, hat einiges zu bieten: In der Wizard's Guild kaufe ich den fantastischen NUKE-Zauber für alle Mystiker. Mein Barde kauft sich das letzte Bardenlied: „Minstrel Shield“. Trotz des hohen Verbrauchs an Spell Points setze ich den „Götterdämmerungs“-Spruch sehr oft ein.

Aus der blubbernden Mitte des Tar Quarry nehme ich etwas Teer mit. Dem mittlerweile erfahrenen Rollenspieler wird auch der Shadow Canyon keine Probleme bereiten. Südwestlich des Canyon-Mittelpunkts lasse ich ein Shadowlock mitgehen.

Wenn das Türschloß hier bloß so rumliegt ...

Jetzt schlage ich mich durchs Unterholz des Waldes Dark Copse. Hier scheint nichts los zu sein. Auf den zweiten Blick entdecke ich jedoch ein Feld, das in der Mitte von Bäumen umschlossen ist. Ich wollte schon immer mal ein Stadtpark-Rowdy sein (allerdings nur im Computerspiel): Die Bäume werden mit Teer angezündet. Außerdem nehme ich eine Schattentür mit.

Nur: Jetzt sitze ich da, mit Tür und Schloß, und weiß nicht weiter. Ich kann mich lediglich über den Kommentar wundern: „You seem to be in the middle of nowhere“. Ist damit die baumumrankte Feldmitte gemeint? Tatsächlich, wenn ich hier Tür und Schloß benutze, öffnet sich der Zugang zu Skaedu's Deme.

Weiter westlich führt ein Portal zum zweiten Level. Dort verbirgt sich im Norden eine Geheimtür. Dahinter stoße ich auf Skaedu, der gar nicht daran denkt, mir Mantel und Helm freiwillig zu überlassen. Außerdem zaubert sich dieser unfaire Typ im Kampf immer wieder davon – ich komme mir vor wie beim Schattenboxen! Nach NUKE ist's aber vorbei mit seinen Zauberkünsten. Ungestört kann ich Mantel und Helm mitnehmen. Noch ein Tip für alle, die gerne schummeln: Wird man in den Katakomben der Start-Dimension gefragt, ob man die Stufen zu den Tunnels nehmen will, muß man die Dungeon-Disk B ins Laufwerk legen und mit „Yes“ antworten. Die nächste Frage müßt ihr ebenfalls bejahen – und schon seid ihr in Scaedu's Deme, Level 1!

Tarmitia – von Berlin bis Troja

Inzwischen bin ich bereits in die vorletzte Dimension vorgedrungen. Der Alte will, daß ich ihm Werras Schild und den Strifespear besorge. Allerdings ist Tarmitia eine Dimension, die sehr schwer zu verdauen ist. Gleich im ersten Dungeon, Berlin, erwartet mich als geübten Ork-Vertrimmer eine bodenlose Geschmacklosigkeit: Die Gegner sind ausgerechnet Nazis aller Klassen und Dienstränge – diese Typen haben es nicht einmal verdient, als Kanonenfutter für Computerspiele herzuhalten.

Doch weiter im Spiel: Schnell stellt man fest, daß die Städte Berlin, Ku'n Wang, Troja, Rom, Hiroshima, Wasteland (richtig, aus dem gleichnamigen Spiel), Stalingrad und Nottingham durch diverse Passage Ways und Teleporter miteinander verbunden sind. Es muß nicht eigens erwähnt werden, daß in allen Städten Krieg herrscht. Manche Passage Ways öffnen sich erst nach Eingabe eines Paßworts. Das erfährt man wiederum in anderen Städten. Hier sind die Codewörter:

- Troja: ARES
- Rom: MARS
- Stalingrad: SVARAZIC
- Ku'n Wang: YEN-LO-WANG

- Hiroshima: SUSA-NO-O
- Nottingham: ST.GEORGE
- Wasteland: SDIABM

Wieder in Berlin, weiß ich sofort die Antwort auf die Frage: „Who am I?“. Sie lautet: TYR. Auf die nächste Frage: „Wie heiße ich wirklich?“ schleudere ich dem Fragesteller das Wort WERRA entgegen.

Nicht übel für den Anfang, denn man teteportiert mich sofort zum Dungeon Tarmitia. Im Süden hockt Werra, der Kriegsgott. Er sieht eigentlich gar nicht böse aus. Trotzdem greift er mich ohne Warnung an. Der Kampf mit dem Gott läßt sich in die Kategorie „mittelschwer“ einstufen. Unmittelbar, nachdem Werra tot zusammenbricht; steht er strahlend wieder auf und lobt mich für den Spitzenkampf. Dafür will er mir gerne seinen Schild geben, doch den Strifespear hätte schon Hawkslayer abgeholt. Ich nehme den Schild an mich, als Werra plötzlich von einer Gruppe Black Slayers angegriffen und getötet wird. Da mische ich mich am besten gar nicht ein und verschwinde. Das geht äußerst bequem, denn in diesem Dungeon gibt's einen Teleporter in die Start-Dimension, wo der Alte wahrscheinlich schon ungeduldig auf die neuen Souvenirs wartet.

Malefia – Showdown in der Chaos-Dimension

Im Review Board angekommen, erwartet mich zunächst ein Schock: Der alte Mann liegt im Sterben. „Werra ist tot, und auch mich hat dieser verrückte Gott Tarjan geschlagen. Nehmt alle Gegenstände, die ihr bis jetzt besorgt habt, und reist ins Land des Bösen (Zauberspruch EVIL): Malefia. Hawkslayer ist schon vorausgeeilt. Vernichtet Tarjan, bevor er alles Leben auslöscht!“

Als ich den Alten mit offenen Mund ungläubig anstarre, zischt er: „Haut schon ab, ihr Nieten!“. Also nichts wie weg. Die bisher gesammelten Gegenstände findet man im Storage Building (gegenüber dem Eingang von Skara Brae). Anschließend springe ich nach Malefia.

In einem Dungeon tauche ich wieder auf und treffe dort Hawkslayer wieder – als völlig zerstückelte Leiche! Jetzt bleibe nur noch ich übrig, Tarjan zu besiegen und die Welt zu retten. Vielleicht hilft mir dabei der Strifespear, den Hawkslayer noch immer umklammert hält.

Wenn ich alle drei Malefia-Dungeons genau beschreiben wollte, die durch Treppen, Portale und Teleporter kreuz und quer verbunden sind, würde das ein ganzes Buch füllen. Also nur die nötigsten Hinweise: Es gibt mehrere Statuen, die jeweils eine Figur aus dem Spiel verkörpern. Dann muß man die Gegenstände der entsprechenden Spielfigur benutzen: zum Beispiel den Bogen für Valerian, den Speer bei Lanatir, bei Alliria den Gürtel usw. Die Statuen sind nicht leicht zu

