The Bard's Tale III

10/1988 bis 10/1989

Das Spiel

Diese Kopfnuss beschränkt sich auf die Veröffentlichung der Karten und der dazugehörigen Listen von im Programm enthaltenen Anmerkungen mit für die Lösung der einzelnen Rätsel bzw. Aufgaben wichtigen eigenen Anmerkungen.

Ganz kurz etwas zu den Eigenarten der Dungeons von BT III, die einem das Kartenzeichnen erheblich erschweren: Die Dungeons von BT III sind im Gegensatz zu den Dungeons der ersten beiden Teile der Trilogie, die allesamt das Format 22 x 22 aufweisen, unterschiedlich groß, was das Kartenzeichnen etwas erschwert, da man nicht von vornherein weiß, wieviel Platz man für ein Dungeon auf dem Papier bereithalten muß. Dies macht die Sache aber andererseits wesentlich realistischer. Die Dungeongrößen sind nämlich in der Regel immer an die jeweiligen Gegebenheiten, die diese Dungeons beherbergen, angepaßt. So sind zum Beispiel die einzelnen Levels eines Turmes ziemlich klein, während Höhlendungeons dagegen teilweise sehr groß sein können usw.

Die zweite und weitaus miesere Eigenart der Dungeons von BT III ist die Tatsache, daß sich der Eingang zum ersten Level so manches Dungeons nicht wie bei BT I und II stets unten links befindet, sondern daß so ein Eingang manchmal in der Mitte des linken oder rechten Randes eines Dungeons oder auch an unterster Position des rechten Randes usw. zu finden ist. Das erschwert nicht nur das Zeichnen eines Dungeons ungemein, sondern kompliziert auch die Orientierung mit dem Zauberspruch SCSI nicht unerheblich, da man jetzt oftmals von der Position des Eingangs zum ersten Level aus die einzelnen Abweichungen von dieser Position, die einem nach Aktivierung eben dieses Zauberspruchs gegeben werden, mühsam abzählen muß, um zum aktuellen Standort der Party zu kommen und diesen nicht einfach anhand der sonst üblichen Numerierung der Dungeonfelder am Rand ablesen kann.

Denn die übersichtliche schachbrettartige Numerierung der Felder eines Dungeons

(oder auch einer Wilderness), die bei BT I und II möglich ist und die eine sehr leichte Orientierung innerhalb eines Dungeons ermöglicht, ist ja nur dann realisierbar, wenn sich der Eingang zum ersten Level jeweils an einem der vier Eckpunkte eines Dungeons befindet, nicht aber, wenn er irgendwo zwischen diesen Eckpunkten liegt, wie es bei den Dungeons von BT III leider manchmal der Fall ist. Das ist aber alles halb so schlimm, denn mit den vorliegenden Karten wird euch die Orientierung auch mit diesen kleinen Schwierigkeiten gelingen.

Jetzt wird den Barden auf den Leib gerückt!

In dieser Ausgabe findet ihr erst mal die Karte der Wilderness der Starterdimension, die von Skara Brae (oder besser von dem, was noch von Skara Brae übrig geblieben ist) und die Karten der Starterdungeons „The Catacombs“, „The Tunnels“ und der vier Dungeons von „Unterbrae“, die man allesamt im „Temple of the Mad God“ findet. Hierzu wäre noch zu sagen, daß das Paßwort für die ersteren Dungeons „TARJAN“ ist, während man „CHAOS“ in der Eingangshalle zum Tempel eingeben muß, wenn man in die Gemächer von „Brilhasti ap Tarj“ (Unterbrae) eindringen will, dem man nun mal den Hals umdrehen muß, wenn man alle Mitglieder seiner frisch angefangenen Party in den 35. Level befördert haben will. Und los geht's mit den zu den Karten gehörenden Listen der Textcomments:

Legende für Bard's Tale III-Karten(Dungeons,Städte, Wildnisse')

1.) Die bei den Bard s Tale III- Dungeonkarten verwendete Symbolik entspricht in etwa der schon bei den Bard's Tale II-Dungeons verwendeten Symbolik, es gibt lediglich kleine Abweichungen und einige zusätzliche Symbole, die hier im einzelnen aufgeführt werden:

⋮ : Unsichtbare Wand(nicht passierbar)

⇐/⇒ : Unsichtbare Wand, die nur von einer Seite passierbar ist

⇐/⇒ : Wand, die nur von einer Seite passierbar ist, und die nur von der nicht passierbaren Seite zu sehen ist(Dies'ist eine kleine Änderung in der Symbolik)

: Sichtbare Wand, die von beiden Seiten durchschritten werden kann

1-n : Textcomments in Dungeons und Nummerierung für die wichtigsten Gebäude in Städten und Wildnissen(bzw. für besondere Orte)

E : EXPLOSION(Einmaliger Hitpoint-Verlust bei Betreten des Feldes)

2.) Ausserdem wären noch neue Symbole für Stadt- und Wilderness-karten anzuführen:

: Tor(in Städten)

: Leerstehendes Haus(in Städten)

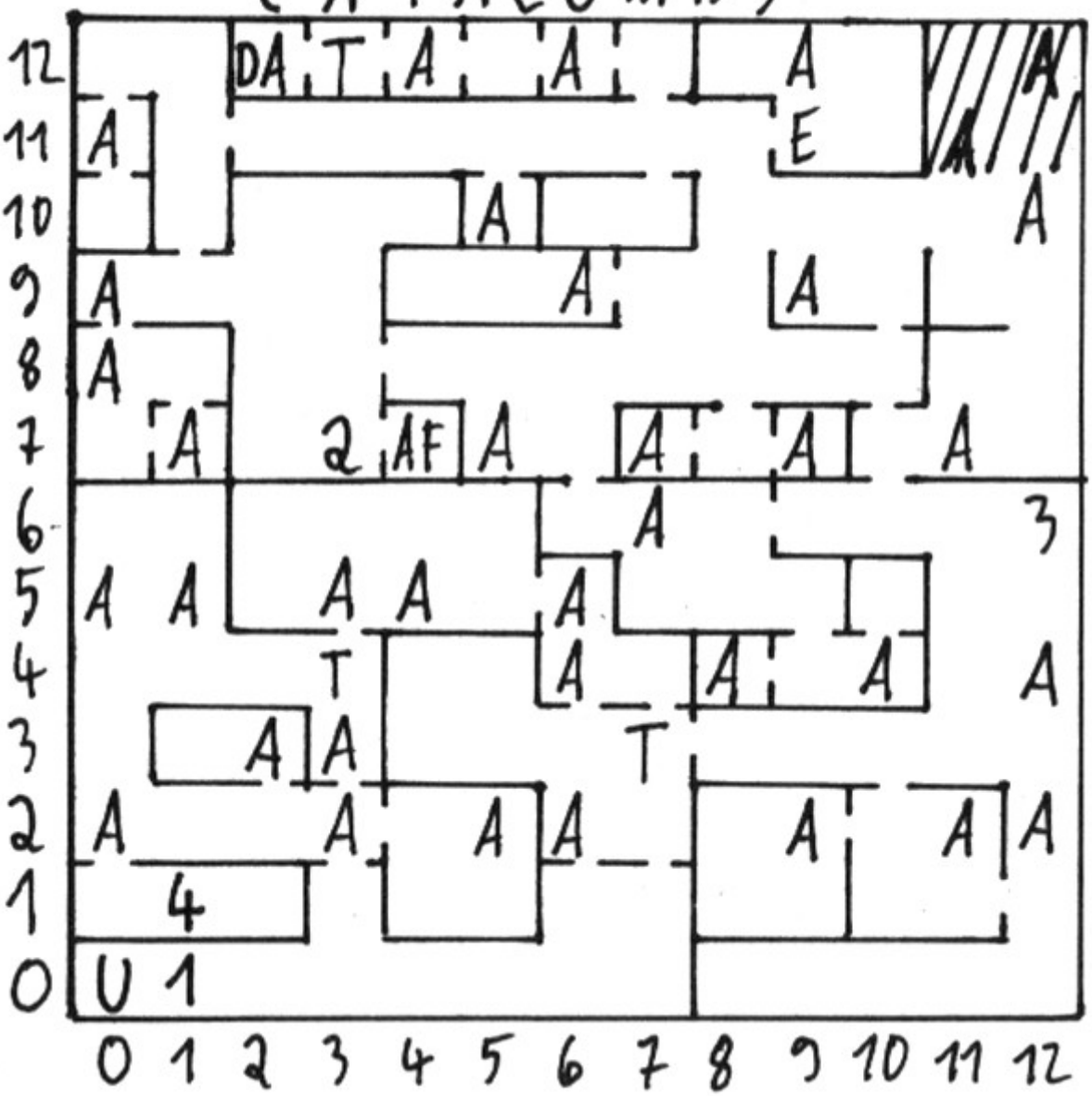
: Hausruine(in Städten)

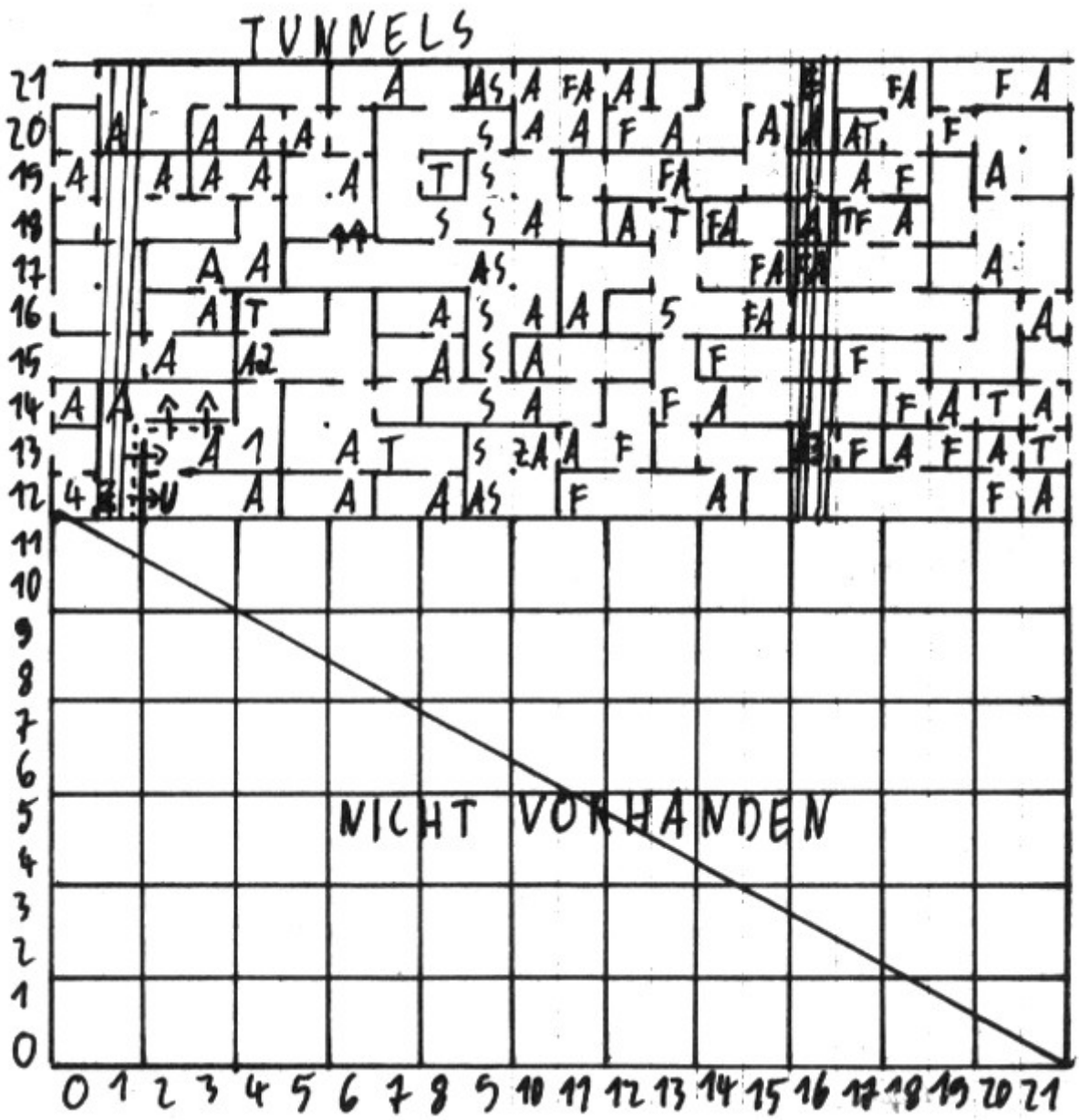
: Mauer(in Städten)

: Baum(in Städten und Wildnissen)

T1-n: Textcomments in Städten und Wildnissen

CATACOMBS


DA T A A A
A
E
A
A
A



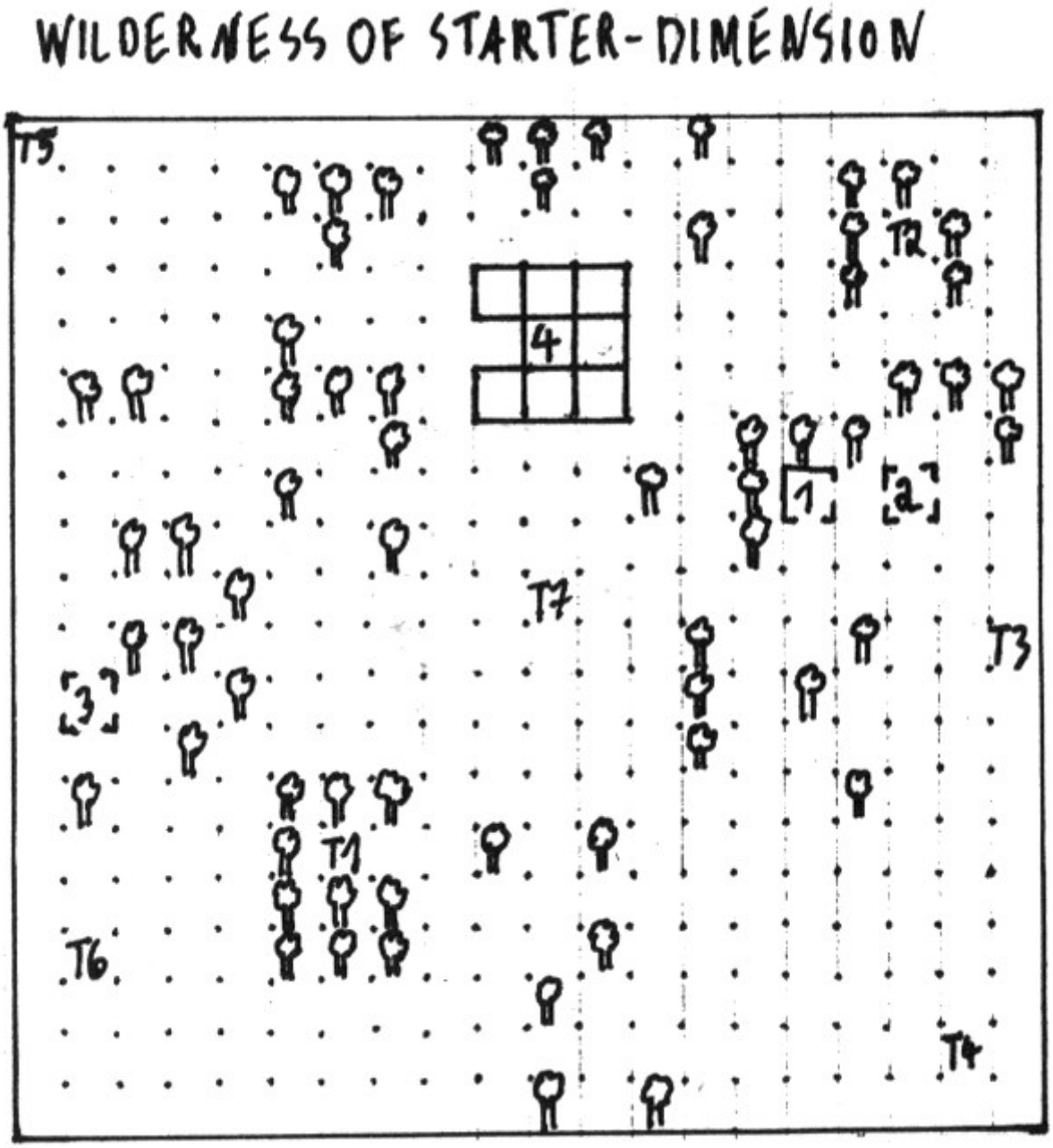
Wilderness of Starter Dimension

Einrichtungen:

1. Refugee Camp
2. Scrapwood Tavern
3. Small Shrine
4. The ruins of Skara Brae

Kommentare:

T1.) Deeply hidden in verdant shadows this grove is quiet and feels peaceful. (Twilight Copse)
T2.) Amid the bountiful trees you find a bubbling spring that almost glows with purity. (Crystal Spring)
T3.) Stabbing up the sky like an obsidian dagger, Shadow Rock is utterly allen to the surrounding landscape. (Shadow Rock)
T4.) Foul , noxious gases reaking of rotten eggs , bubble up through the turgid , yellow , mud-laden waters. (Sulphur Springs)
T5.) Here , halfway up Earthdagger Mountain , winds swirl around and make this place earn its narre: Gold Peak. (Gold Peak)
T6.) Lovingly tunneled into the mountainside the opening to the Old Dwarf Mine looks natural. (Old Dwarf Mine)
T7.) The flat grassy plain stretches peacefully out in all directions. his is the Vale of the Lost Warriors. (Vale of Lost Warriors)



Skara Brae

Gebäude:

1. Storage Building (hier kann man einige nützliche Sachen mitnehmen.)
2. Temple of the Mad God
3. Review Board (hiergeht man nach jeder erfüllten Mission hin, um sich eine ExperiencePoints Belohnung abzuholen und um die Time-Warp Spells für die

nächste Dimension zu erlernen. Außerdem kann man sich hier natürlich auch „advancen“ lassen usw.)

Kommentare:

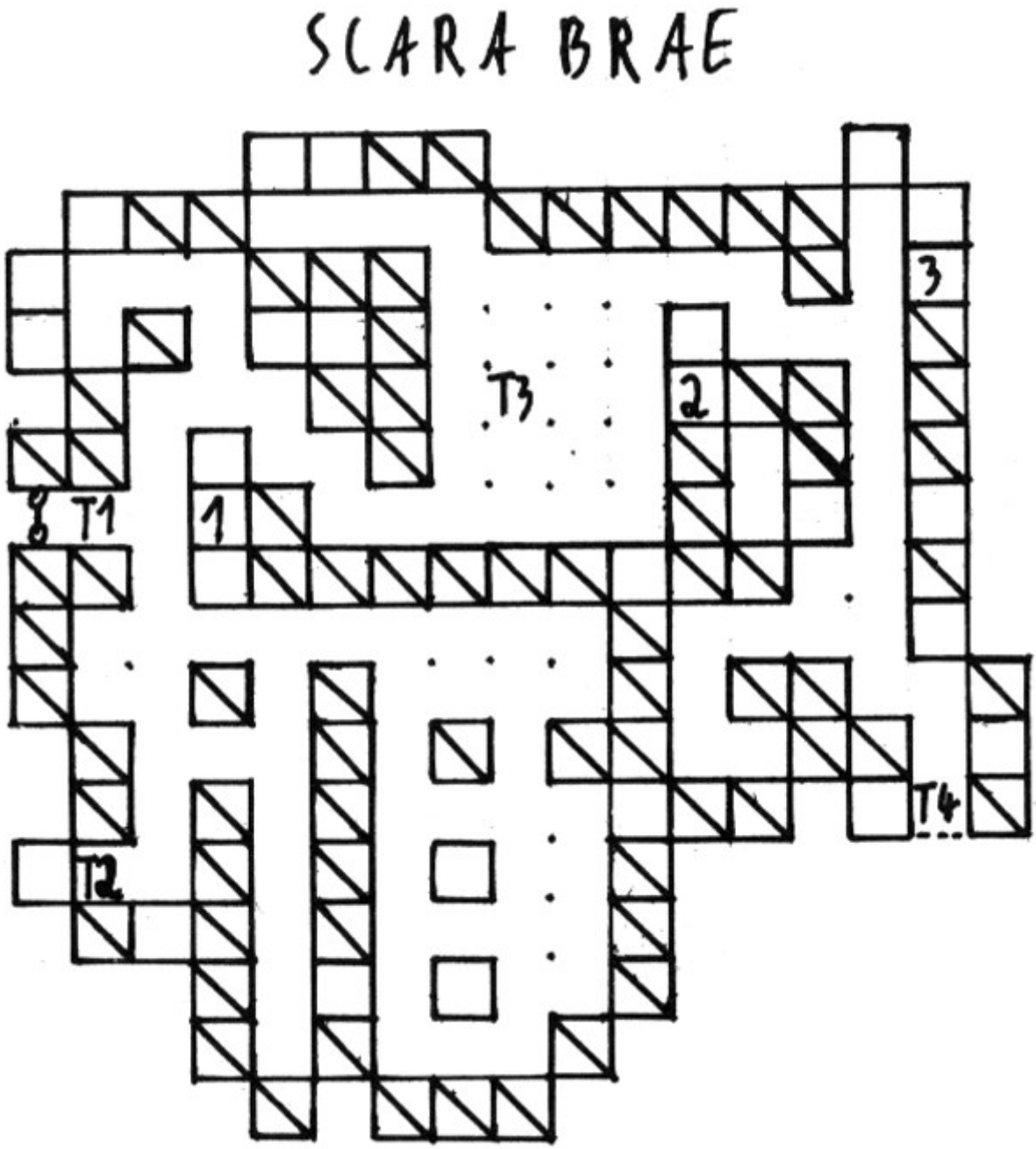
T1.) Among the ruins of Skara Brae is an unnatural silence.As if death itself has come to stay.
T2.) The feeling of evil is forboding.
T3.) There's a Statue of the Mad God Tarjan here. It's Strange that it is clean and shiny as if someone has been caring for it.
T4.) Magic Barrier (hier kommt man keinen Schritt vorwärts, obwohl es so aussieht, als ob man einen unendlich langen Gang vor sich hat.) (Sinister Street)

Catacombs:

1. The smoldering ruins smell old and seem somehow unfocused. It seems very much as if they do not belong here at all. Something very allen is present.
2. Foul reeking air is coming from under the door. (keine Angst, es ist keine Klotür)
3. The priests seek another word.

Tunnels:

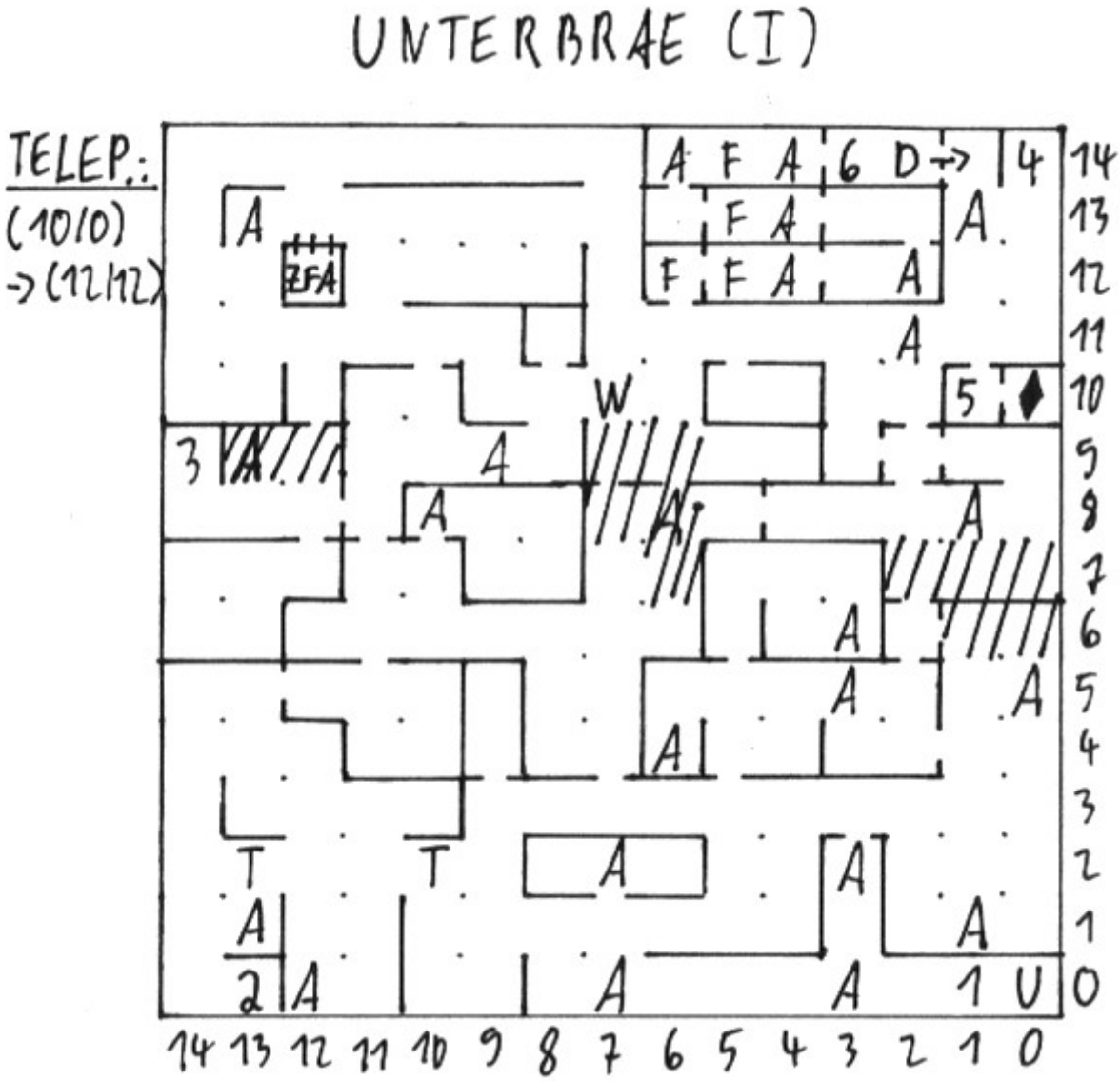
1. This word will allow access to the unholy domain of Brilhasti ap Tarj.
2. The floor sure feels sticky here.
3. There seems to be an odd magnetic disturbance near!
4. Written in Blood are large letters which spell out „CHAOS“.
5. This dark gloomy tunnel reeks of death and moldy rot. You shiver to think something lives down here, and you shiver to think you might die down here (ich hoffe, keiner von euch fängt nach diesen Zeilen zu zittern an. Wenn ja,dann ist sicher was mit der Heizung in eurem Computerzimmer nicht in Ordnung, oder aber ihr habt Durchzug im Zimmer, ansonsten gäbe es nämlich wirklich keinen Anlaß.).



Unterbrae (I)

1. Although Skara Brae lay in ruins, it felt far more alive than this place. Something here just feels wrong: it is not of this world. Even breathing this air feels dirty.
2. The shade of the wind's home will make you free.
3. A splash of a nobles blond colors the exit,

4. The tint of melancholy paves this way.
5. Tacked on the door in the east wall you see the following message: „Those who enter this door will never leave through it!“ (dies ist eine durchaus wahre Aussage!).
6. A magic mouth appears and says: „Speak the rhyming word to pass through!“ (hier muß man natürlich „BLUE“ eingeben, worauf dann der Durchgang zur Treppe freigegeben wird.)

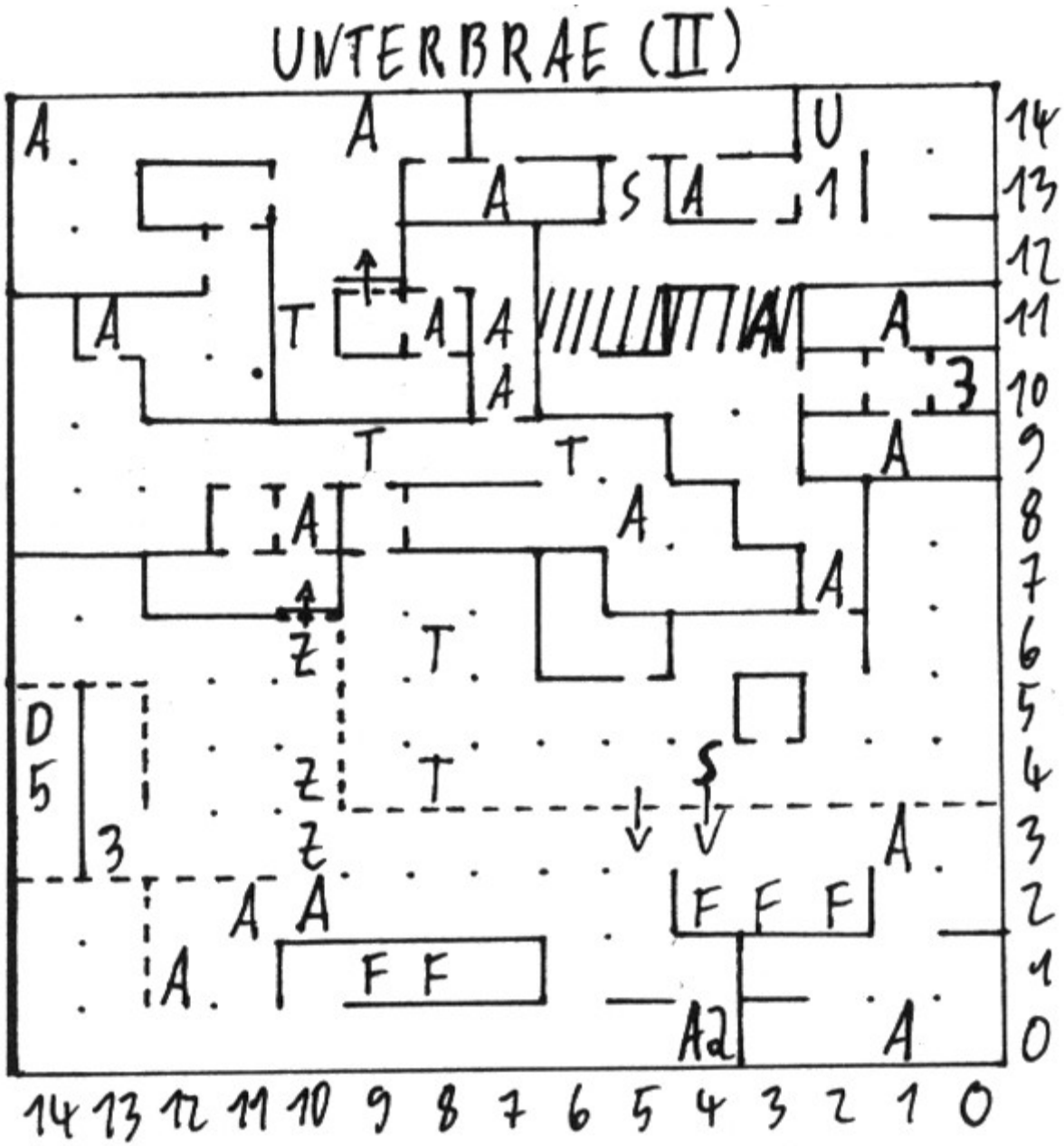


Unterbrae (II)

1. The air down here smells of dry rot and other putrefaction. The dry air feels

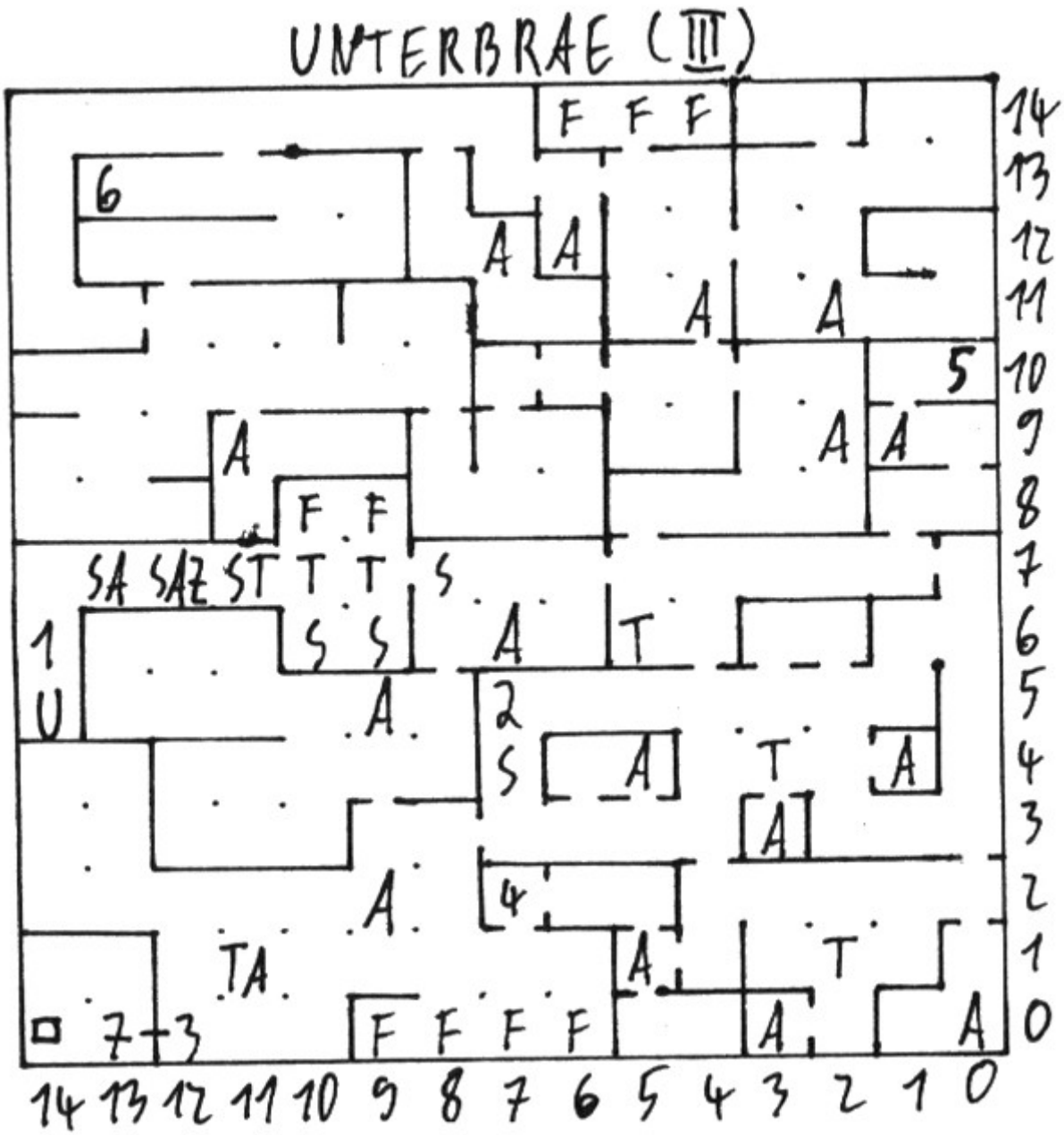
uncomfortable and leeches moisture from you as it saps your strength and Courage.

2. Down below, eschew the first right thing to do.
3. Light hurts me and bleeds me, but leaves me behind it always.
4. A faded figure appears and asks, „I am nothing, I make nothing, but my opposite creates me even as it destroys me. What am I?“ (Nach der Eingabe von „SHADOW“ erscheint westlicherseits eine Tür, die den Durchgang zur nächsten Treppe freigibt.)
5. Return from beyond this place is not possible by this means.



Unterbrae (III)

1. The spectral hand of fear runs long Fingers down your spine. The air is hot and close. This place feels like the inside of a grave.
2. The First Ward's Key: Never Now ever is seen Elite and NarroW North by NorthWest Way, Doves MourN
3. Afigure appears and asks: „I have no lips, yet my kiss is deadly. I am not a razor, but those I caress need never shave again. Your best friend, I will kill you. Speak my name and ready me! (offensichlich ist „SWORD“ das Lösungswort, nach dessen Eingabe sich westlicherseits ein Durchgang zur nächsten Treppe offenbart.)
4. Only a fool would frontally assault the second Ward.
5. Things that lurk, in shadows below make it an unsafe place to go. First Ward: Spin lest ye be spun.
6. The third Ward's path of darkness is not without danger, but there is more to fear in the light of Brilhasti's insanity! (Lachhaft!)
7. The three Wards below will try your soul, but that's the only way out of this hole. Brilhasti is cold and he is mean. Make sure his death is quick and clean.

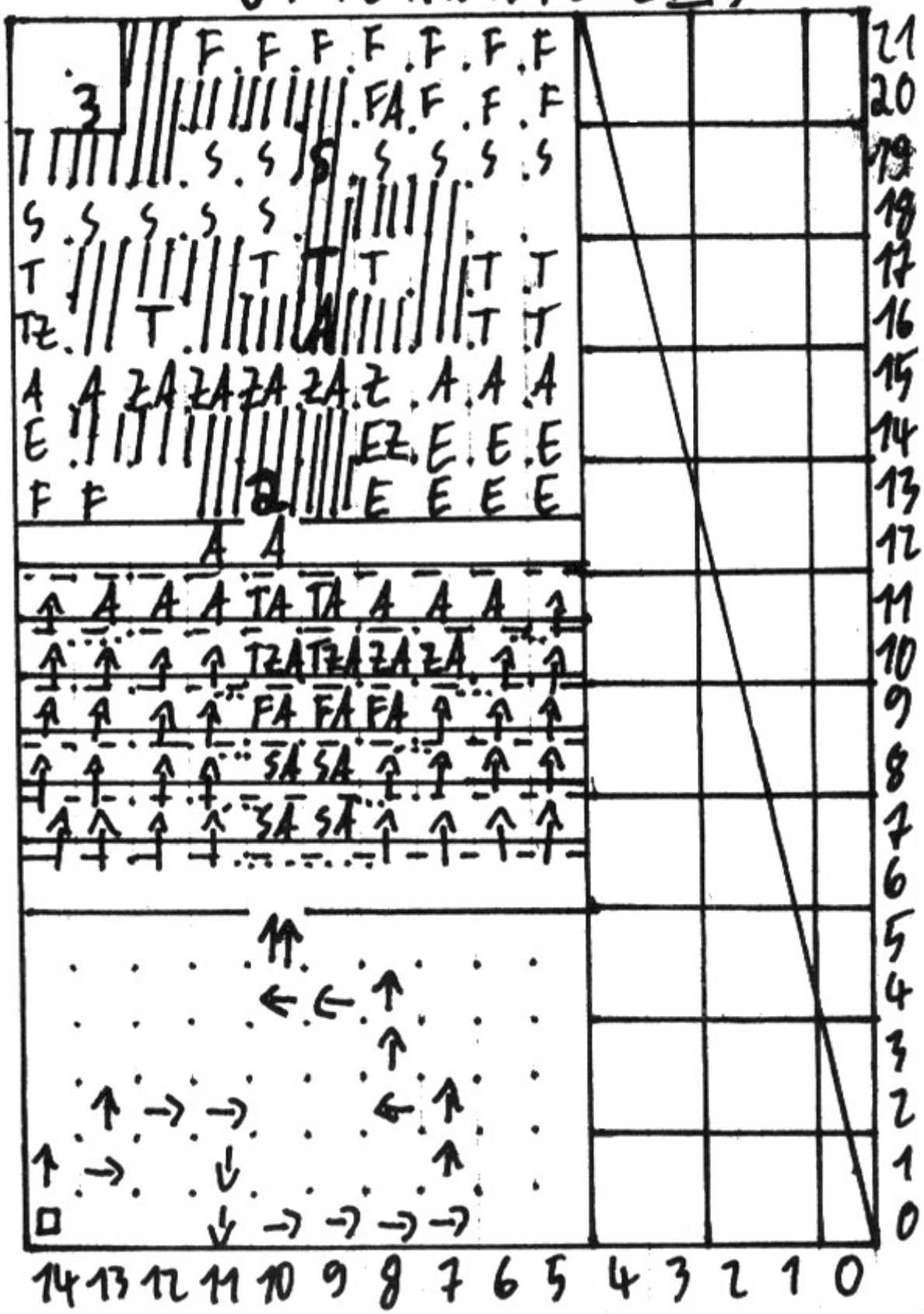


Unterbrae (IV)

Anmerkung zur „First Ward“: Auf der Karte ist für die Bewältigung der ersten Kammer ein Weg mit Pfeilen vorgezeichnet. Diesen solltet ihr einhalten, da der Rest des Raumes mit Wirbelfeldern oder sonstigen Unannehmlichkeiten bespickt sein könnte. Ich selbst habe mit meiner Party, die im Besitz eines Nospin-Ringes ist, nichts von Wirbelfeldern oder sonstigem gemerkt, aber ich rate euch trotzdem, sicherheitshalber den Weg einzuhalten.

1. Diddledy high, diddledy low, come brave blond sheep, you're a goodly way to go.
2. So far so good, this you all think, come even further, your blond I will drink. Brilhasti am I, and great is my God. Come to me, come, down the path few have trod.
3. The party has entered the chamber of Brilhasti ap Tarj. He doesn't seem pleased to meet you. (Nach erfolgreichem Versuch, dem guten alten Brilli die Nase einzudrücken, wird eure Party zum Review Board teleportiert).

UNTERBRAE (IV)



Gleich nach dem Dimensionssprung vom „Twilight Copse“ der Starterdimension nach Arboria mit Hilfe des gigantischen Zaubers unseres Chronomancers (ARBO“ heißt

Gleich nach dem Dimensionssprung vom „Twilight Copse“ der Starterdimension nach Arboria mit Hilfe des gigantischen Zaubers unseres Chronomancers („ARBO“ heißt der Zauberspruch, mit dem der Chronomancer dieses Wunderwerk vollbracht hat, wie ihr bereits alle wißt) treffen wir auf einen alten Kampfgefährten namens „Hawkslayer“, der uns seine Dienste anbietet.

Wir müssen ihn nicht unbedingt in unsere Party mit aufnehmen, es wäre aber auch nicht die schlechteste Alternative. Der Hawkslayer ist kein schlechter Kämpfer, und außerdem verrät er uns die Lösung eines Rätsels, welches er uns in einer anderen Dimension einmal stellen wird, falls wir uns dazu entschließen sollten. Nach der Begegnung mit dem Hawkslayer gehen wir erst mal nach Ciera Brannia – das Städtchen dieser Dimension – und besuchen dort den Elfenkönig in seinem kleinen Schloß. Dieser erzählt uns dann, daß Valarian in einer Gruft aufzufinden ist, woraus wir schließen können, daß dieser nicht mehr so ganz vital und gesprächig sein kann, schlimmstenfalls aber vielleicht sogar tot ist.

Der König verweigert uns auch den Zutritt in das „Sacred Grove“, in dem sich Valarians Gruft befindet, und will uns erst hineinlassen, wenn wir Arboria von dem Unhold „Tslotha Garnath“ befreit haben, der sich im „Festering Pit“ befindet und nur getötet werden kann, wenn man den „Nightspear“ dabei hat, der in „Valarian's Tower“ versteckt gehalten wird. Damit wissen wir erst mal so ungefähr, was zu tun ist. Wir verlassen also das Schloß, gehen aber, bevor wir auch die Stadt wieder verlassen, noch mal in eine der zwei Kneipen der Stadt – nicht um uns dort den absoluten Gong zu geben und dann anschließend die Inneneinrichtung des Inns auseinanderzunehmen bzw. vollzuk ..., NEIN, wir lassen uns nur einen Drink zum Mitnehmen geben, da wir die den Drink umhüllende „Wineskin“ für später benötigen. Danach verlassen wir nun die Stadt und gehen nicht etwa gleich zu „Valarian's Tower“, sondern erst zu der alten Fischerhütte am Teich.

Dort lassen wir einem Zauberer unserer Party von dem alten Fischer den Spruch „GILL“ beibringen, mit dessen Hilfe wir dann anschließend gefahrlos in dem Lake neben der Hütte untertauchen können. Man kann den Spruch, mit dem die Party unter Wasser atmen kann, zwar auch in der „Wizard's Guild“ erlernen, dort muß man aber einige Goldstücke mehr ausgeben. Außerdem wollen wir mit unserem Geld ja schließlich stets die sozial Schwächeren unterstützen und nicht die Großkapitalisten, die in diesem Spiel in der Form von Zauberern auftreten, gell? Nun aber zurück zur Natur, oder besser gesagt zum Teich, denn in dem müssen wir ja schließlich untertauchen, um dort auf den „Crystal Palace“ zu stoßen, in dem wir uns bis zum „Life Spring“ durchschlagen müssen. Man sollte, sobald man im „Crystal Palace“ angekommen ist, einige Male den Spruch „GILL“ anwenden, denn da sich durch die häufige Anwendung des Spruchs das Zeitintervall verlängert, währenddessen man unter Wasser atmen kann, braucht man sich dann eine ganze Weile nicht mehr um die Beatmung zu kümmern. Dieser Vorgang sollte natürlich wiederholt werden, sobald die Party anfängt, Wasser zu schlucken. Wenn wir dann endlich den „Life Spring“ erreicht haben, brauchen wir nur noch die mitgeführte „Wineskin“ mit dem „Water of Life“ zu füllen, um wieder rauszufinden aus dem Palast. Das „Water of Life“ benötigen wir dann noch zweimal auf dem Weg zum Ziel, wobei wir es das erste Mal im vierleveligen „Valarian's Tower“ „usen“, zu dem wir gleich nach dem morgendlichen Bad im Lake hinstiefeln.

Vorher holen wir uns jedoch eine „Acorn“ von der Eiche in der Wilderness (der „Arefolia Tree“, der sich ebenfalls in der Wilderness befindet, ist eigentlich unwichtig. Man kann zwar mit den Blättern dieses Baumes auch unter Wasser atmen, beherrscht man aber den Zauberspruch „GILL“, sind diese Blätter völlig überflüssig). Wenn wir dann im dritten Level des „Valarian's Tower“ angekommen sind und schließlich das runde Portal mit der Eichenzeichnung und der Bodenöffnung in Eichelgröße vor uns haben, legen wir das „Acorn“ in die Bodenöffnung und begießen es mit dem „Water of Life“, worauf dieses keimt und der aufschießende Sproß die Metallplatte, die den Weg zur Treppe ins vierte Level versperrt, aus dem Weg räumt (USE ACORN + USE WINESKIN (mit „Water of Life“)).

Im vierten Level müssen wir dann nur noch den „Nightspear“ finden, dann können wir uns mit dem erbeuteten Speer in die „Festering Pit“ wagen, um dort Tslotha Garnath ins Jenseits zu befördern. Der erste Level der „Festering Pit“ dürfte mühelos zu bewältigen sein. Man kann hier den zweiten Level einmal über die Treppe erreichen, man kann ihn aber auch über zwei Portale erreichen, die in einem Raum versteckt sind, der weder durch Türen noch durch die Benutzung von Teleportfeldern erreicht werden kann. Um diesen Raum betreten zu können, muß man schon mit dem Zauberspruch „PHDO“ arbeiten, was bei diesem Raum noch keine Schwierigkeit ist. Ich haue hier trotzdem alle Wände, durch die man den Raum mit Hilfe von „PHDO“ betreten kann, mit roten Doppelpfeilen versehen. Etwas komplizierter wird die ganze Chose dann im zweiten Level. Hier kann man nämlich nur ungefähr ein Drittel aller Räume betreten, ohne sich des besagten Zauberspruchs bedienen zu müssen. Auch hier habe ich alle nicht „PHASE DOOR“-geschützten Wände, durch die man in die ansonsten unzugänglichen Räume gelangt, mit roten Doppelpfeilen gekennzeichnet. Wenn wir dann endlich den Thronsaal von Tslotha Arnath erreicht haben, stellen wir uns dem Fiesling zum Kampf.

Haben wir ihm dann nach einem mehr oder weniger heftigen Gefecht letztendlich die Rübe abgeschlagen und hat der „Nightspear“ anschließend verhindert, daß diese ihm wieder anwächst, nehmen wir sie mitsamt seinem Herzen mit und gehen zurück zum Elfenkönig. Diesem zeigen wir mittels der gespaltenen Rübe Tslothas, daß unser Feldzug erfolgreich war. Daraufhin gewährt der König endlich Zutritt zum „Sacred Grove“, dem wir auch sogleich einen Besuch abstatten. Hier schlagen wir uns bis zur Eingangstür von Valarians Gruft durch, die die Form einer Valarianskulptur hat, Diese Skulptur hat ein kleines Loch in der Brust, in welches wir das Herz Tslothas einsetzen (USE TSLOTHA'S HEART). Jetzt kommt auch das „Water of Life“ zum zweiten Mal zum Zuge, denn das Herz Tslothas wird mit diesem benetzt, worauf es prompt anfängt, eine Flüssigkeit durch das Röhrchensystem der Tür zu pumpen und damit offenbar irgendeinen Mechanismus in Gang zu setzen. Jetzt drehen wir uns ein paar Mal um die eigene Achse, woraufhin uns eine plötzlich auflodernde „Eternal Flame“ ein paar Funzeln anbrennt. Jetzt ist auch eine Tür zu entdecken, durch die wir ins Innere der „Tomb“ gelangen. Hier finden wir auch „Valarian's Bow“ und die „Arrows of Life“, die wir natürlich mitnehmen zum alten Mann im Review Board von Skara Brae. Nach unserem Wiedereintauchen in die Heimatdimension mit Hilfe des Zauberspruchs „ENIK“ begrüßt dieser uns traurig und herzlich zugleich. Aber nichtsdestotrotz gibt er uns unsere wohlverdienten 600.000 Experience Points und einen neuen Auftrag.

Diesmal soll es nach Gelidia gehen, wo wir Lanatir und zwei weitere Gegenstände finden sollen. „Eisige Zeiten“ werden damit heraufbeschworen ...

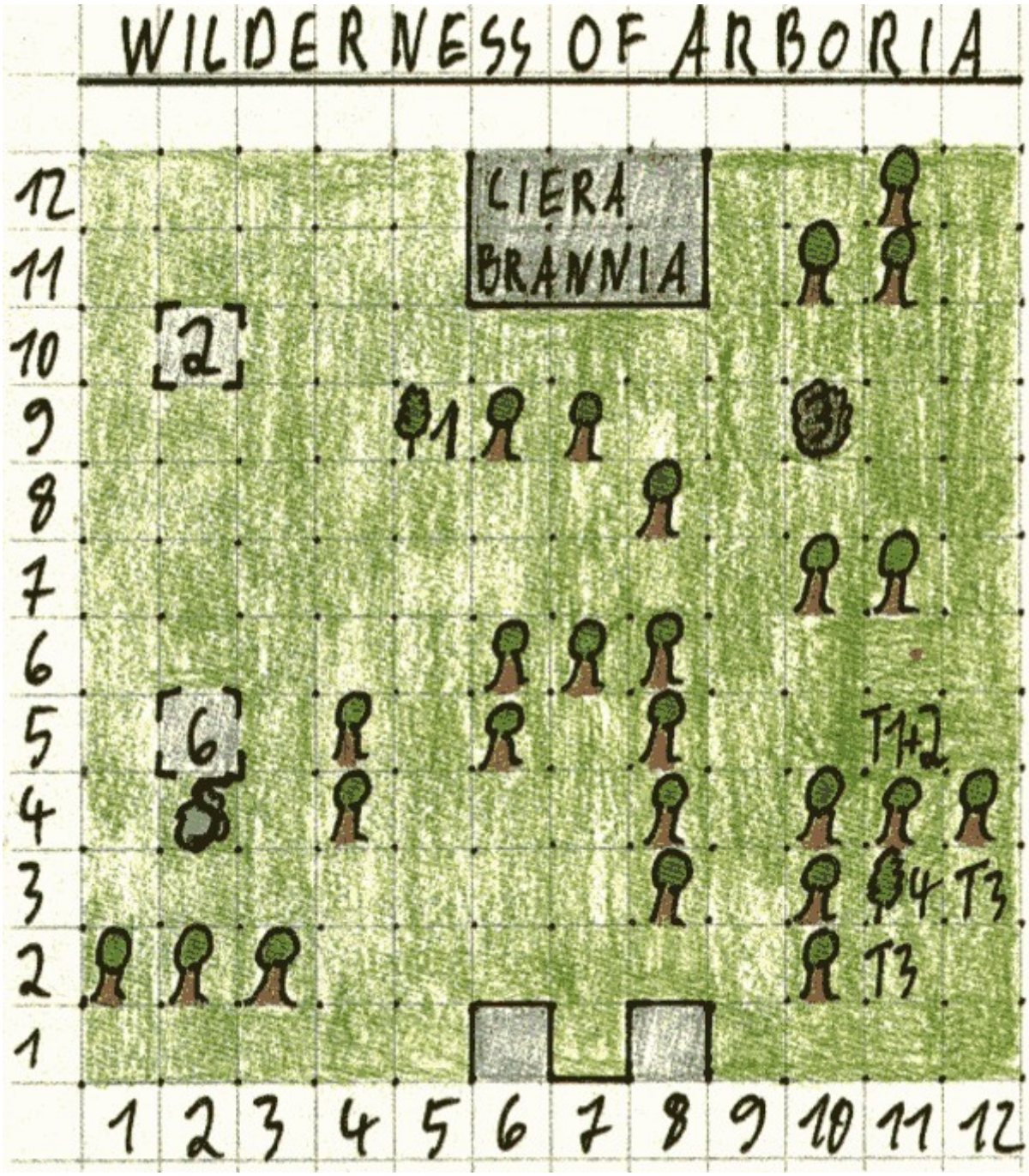
Übrigens: Der Hawkslayer hat sich in der Zwischenzeit wieder klammheimlich davongemacht, ohne sich für seine wertvolle Begleitung zu bedanken. Das ist wirklich 'ne ziemliche Sauerei, also noch mal nehme ich den nicht mit!

Wilderness of Arboria

T1.) Standing before you, is a hearty warrior wearing battle scarred armour and a big grin. You notice the gray shot through his black hair as he warmly welcomes you: „Well, as I live and breath! I'd thought I'd never see you again since the time we parted ways. How about us getting together again? (y/n)
T2.) The ground seems well worn here.
T3.) This field is full of beautyful flowers that float and dance on the light breezes.

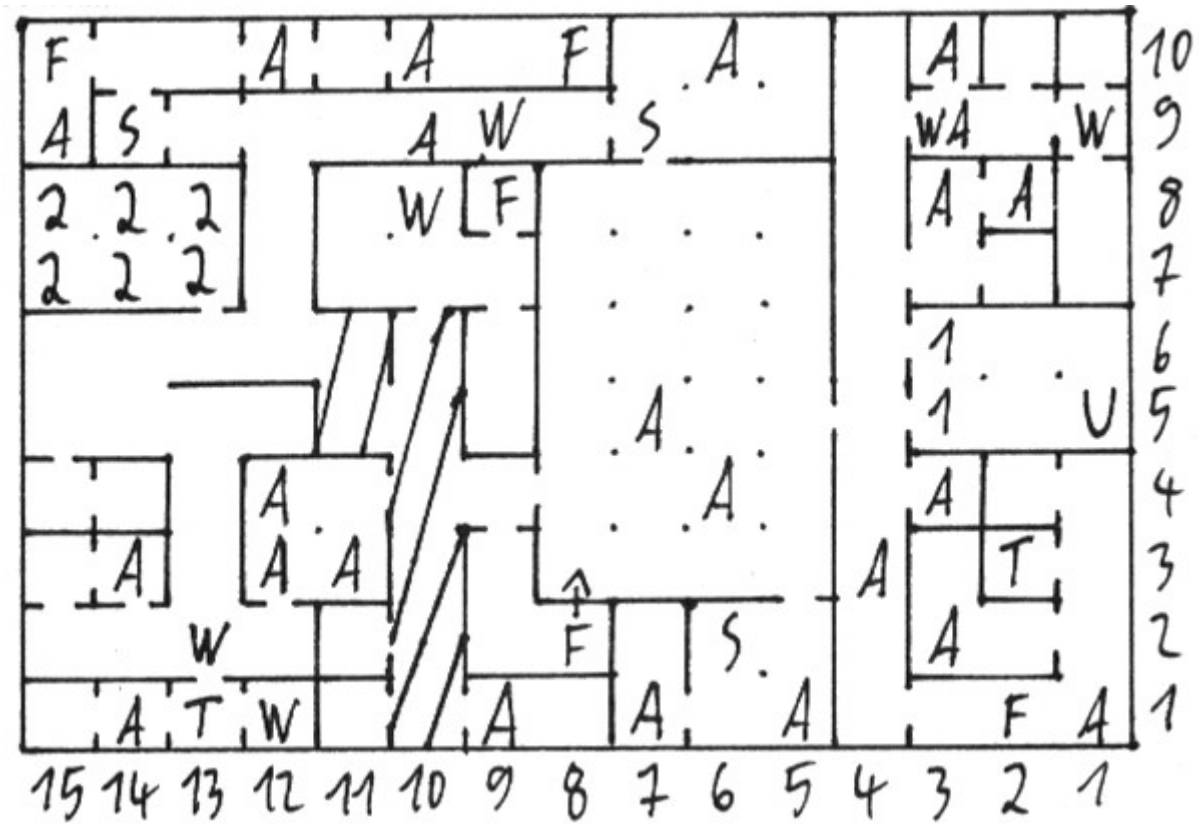
Wichtige Gebäude und Orte:

1. You see a large oak tree here, and the ground is littered with acorns. Do you want to pick a fresh acorn off the tree? (y/n)
2. „Valarian's Tower“
3. Foul noxious fumes rise from a gaping pit („Festering Pit“).
4. There is a large pile of Arefolia leaves here. Do you want to gather some leaves? (y/n)
5. The Finger of the lake shimmers in a natural glow all it's own (Zugang zu „Crystal Palace“).
6. An old hut sits by the shore of a beautyful lake (Old Fisherhut, hier kann man den Zauberspruch „GILL“ lernen).



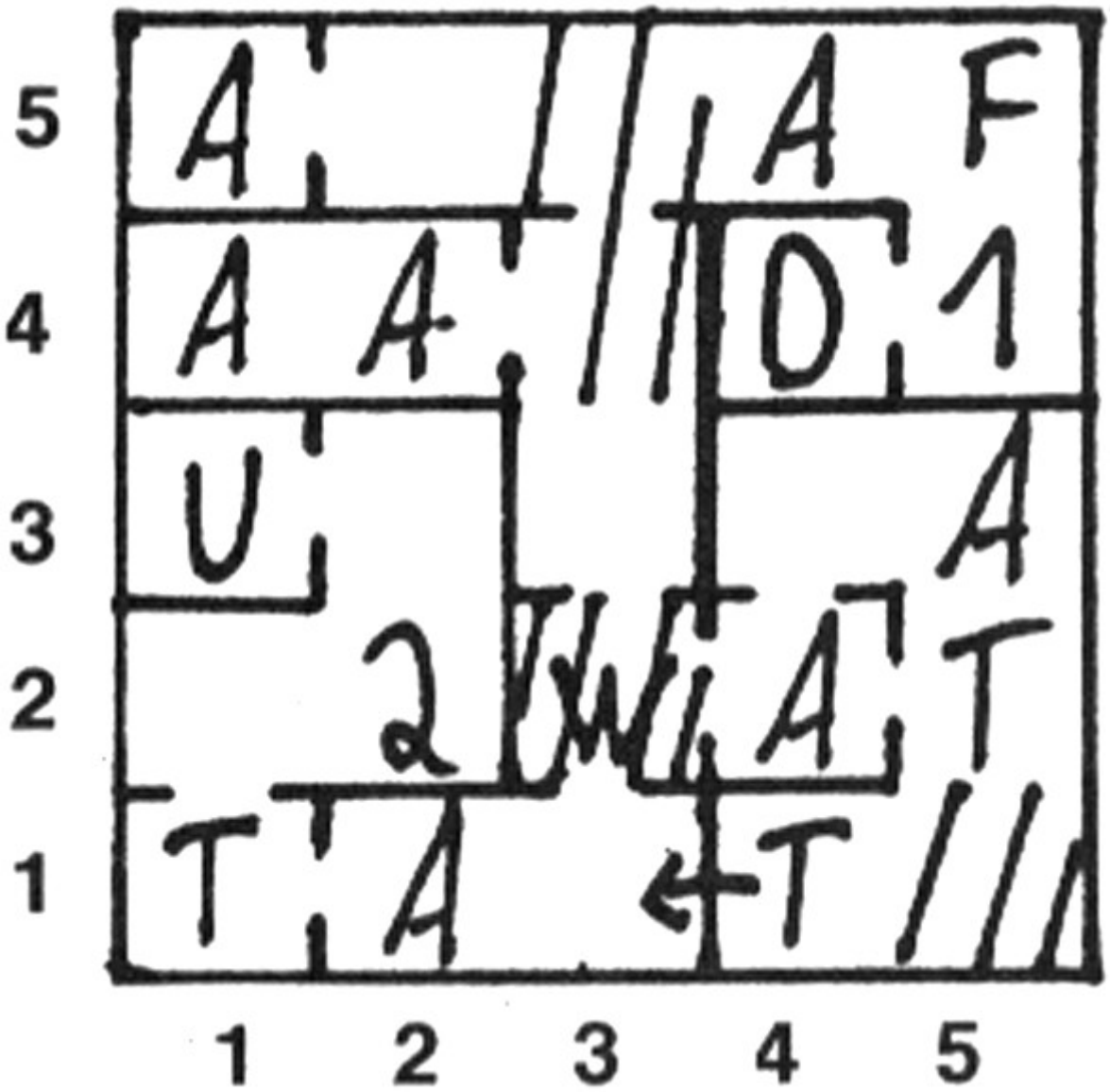
Crystal Palace (Level 1)

1. The Palace's beauty has been washed out by the centuries beneath the water, but it's majesty is undiminished. The water is dark, yet warm,and you, an air breather, feel curiously welcome.
2. Bubbling up through a hole in the floor is a glowing stream of water that fills the room. Your spirits feel joyful and the pains of recent combat are forgotten. Such is the nature of the Life Spring.



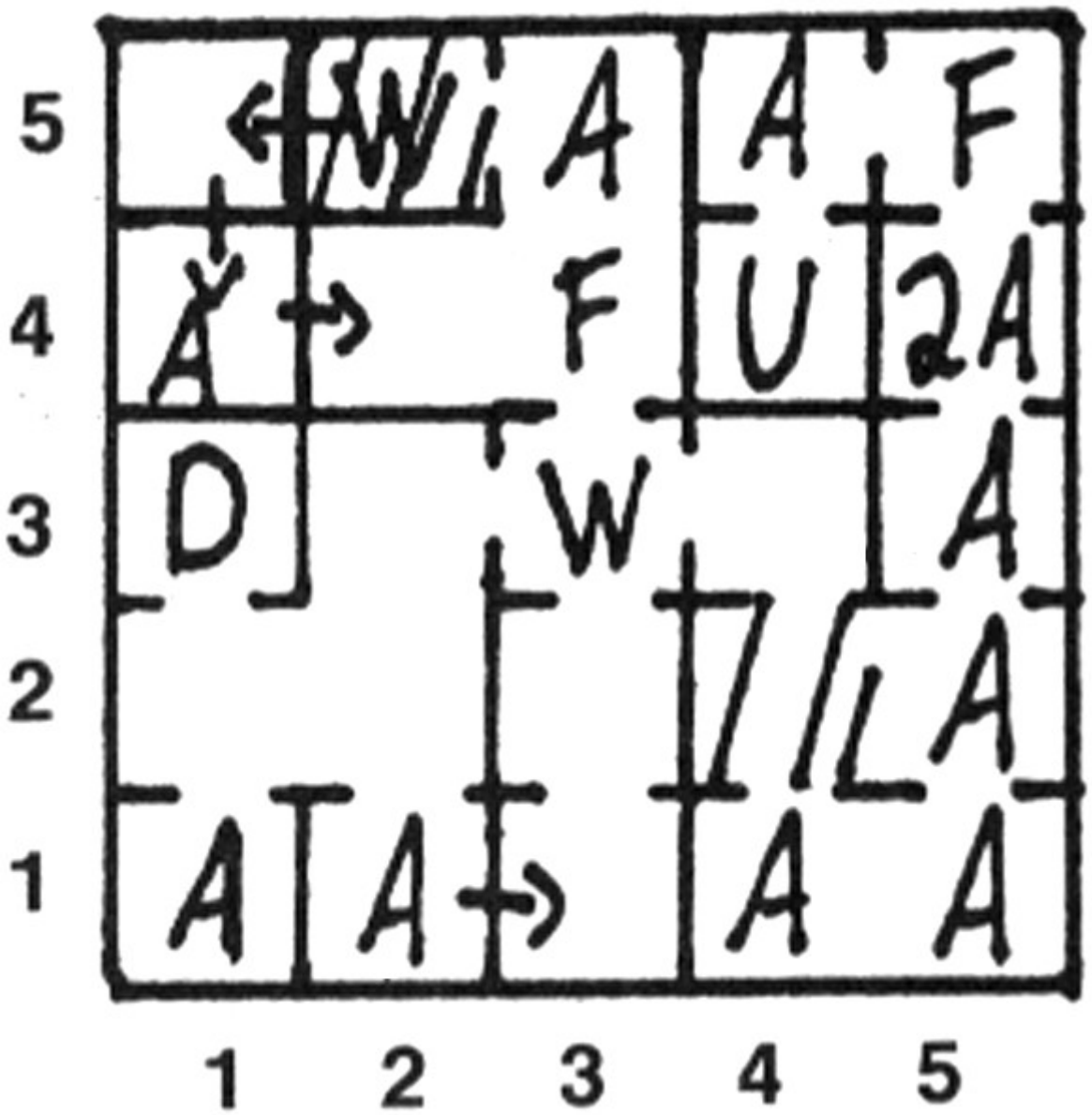
Valarian'sTower (Level 1)

1. Beyond the shottered door you see a floor littered with dust and dry leaves. You see some signs of Small animals, but beyond that, you see no signs of normal life.
2. An old tapestry adorms the wall here, it depicts a beautyful castle underneath the lake.



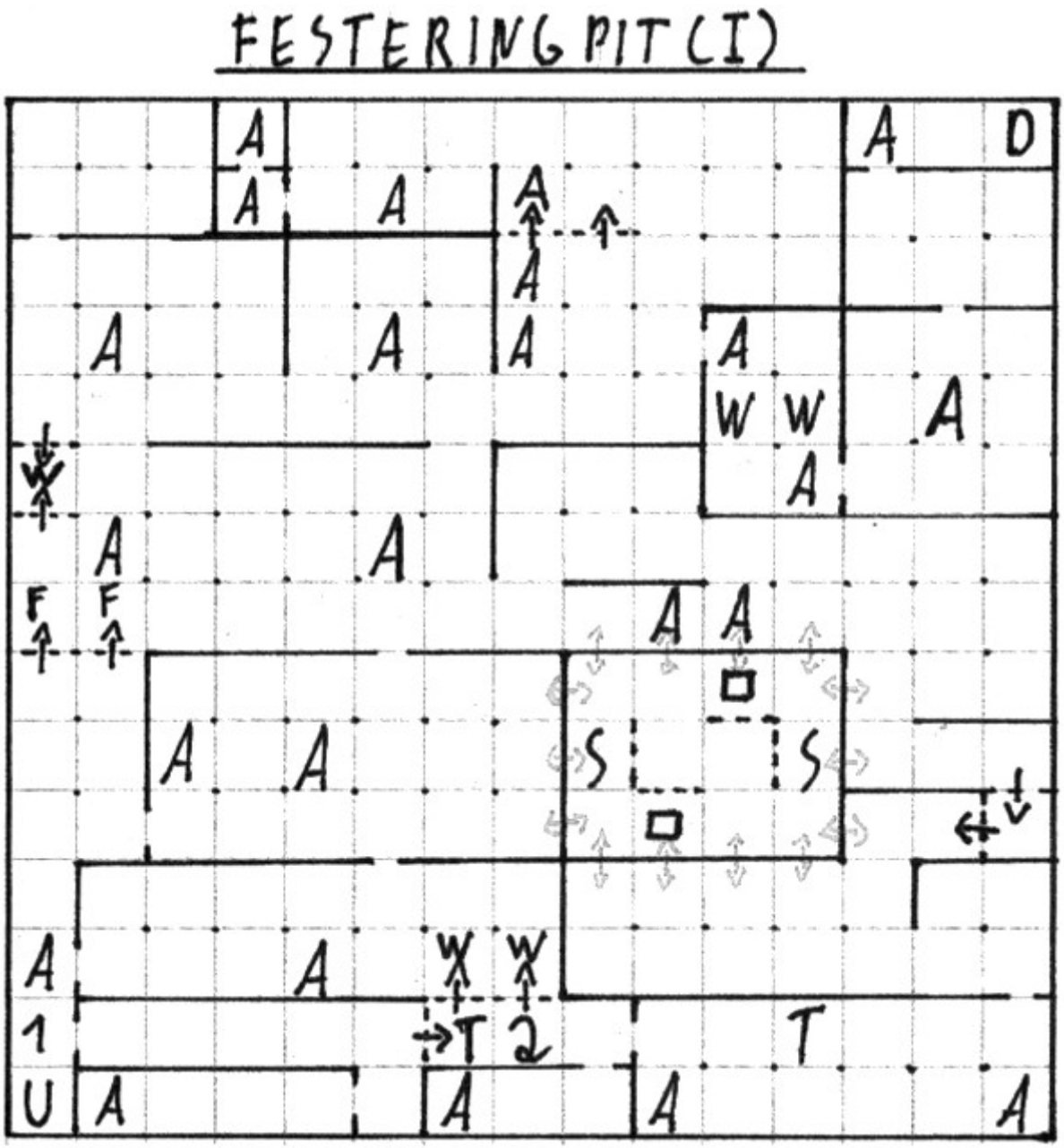
Valarian's Tower (Level 2)

1. Something here feels wrong. You sense the tower has been violated and while you are not the offending Party, you will share in the tower's Wrath.
2. The water of life has many regenerative powers.



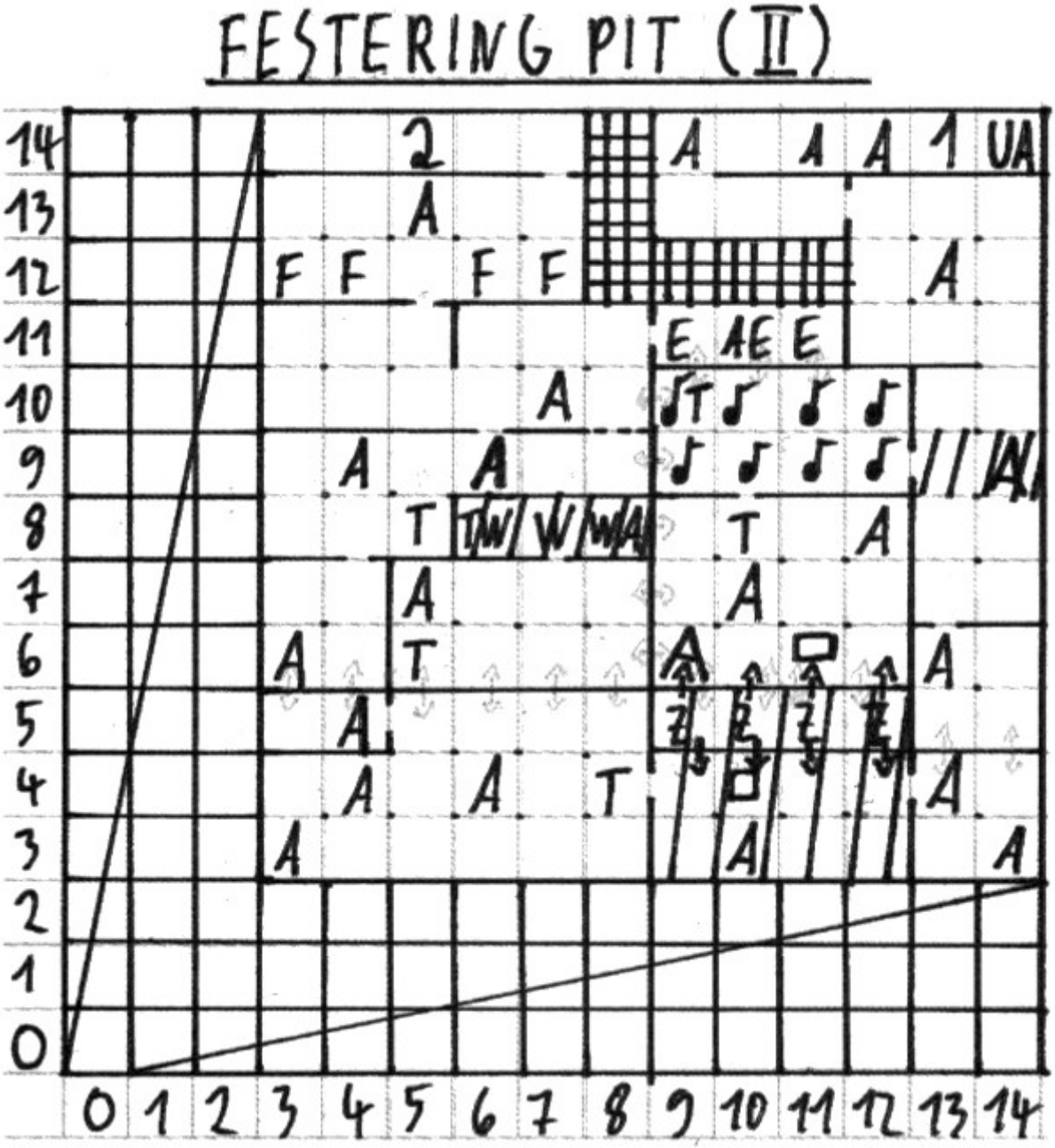
Festering Pit (Level 1)

1. A Magie Mouth appears and says: „White bones and bright blond, life very frail ... Be wary, Mortal's, indeed you shall fail Tslotha Garnath knows but one fear. His life is absorbed with the Nightspear!“
2. This place feels very strange. The darkness is palpable, as if almost alive, and it hungers for your flesh.



Festering Pit (Level 4)

1. A chill raises the hair of your Back of your neck, but you realize it is not a physical cold! The evil in this place seeps through your flesh and worms its icy way into your bones.
2. The Party has entered the throne room of Tslotha Garnath. „Mortal fools, you haue blundered into your deaths!“

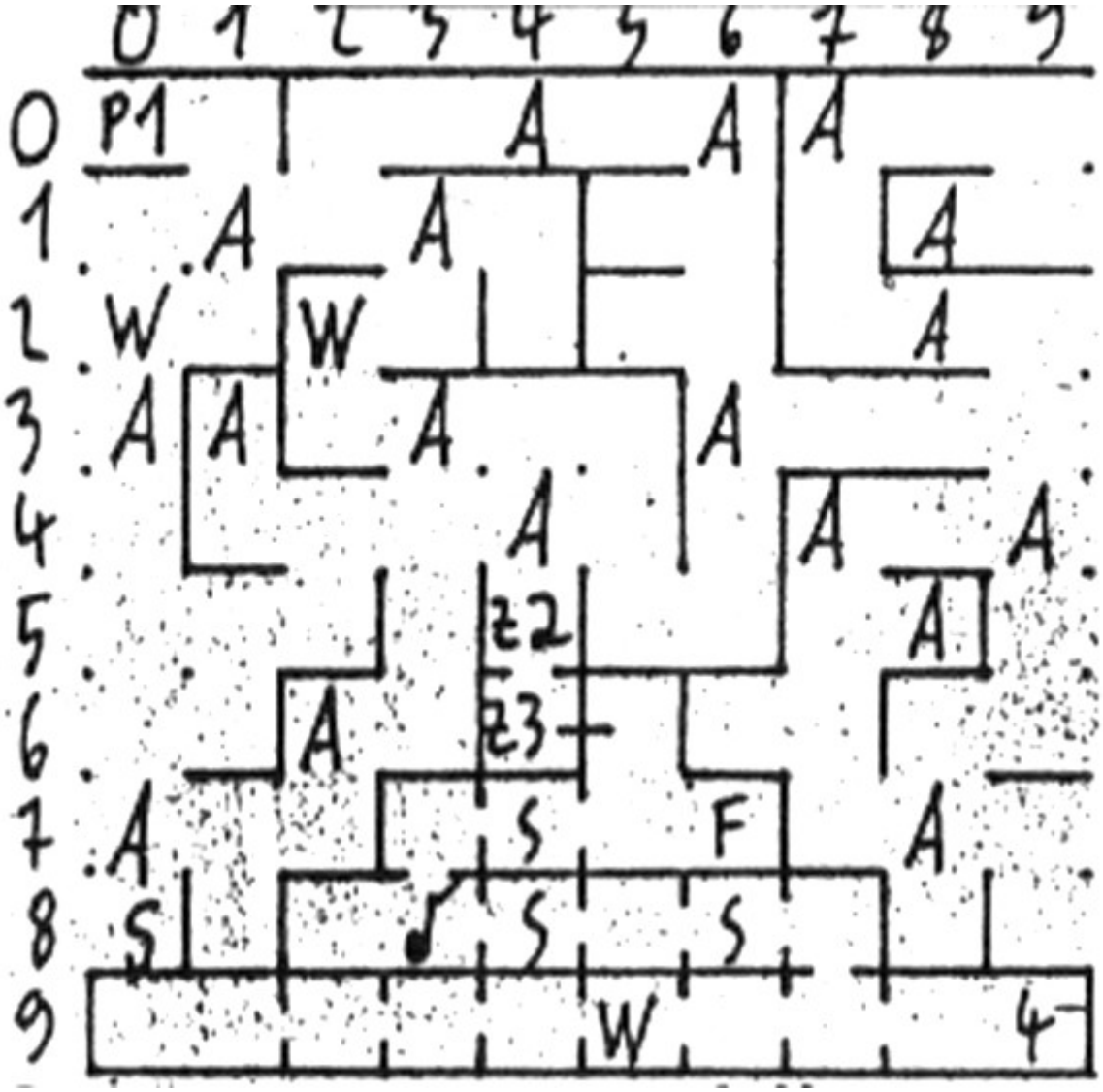


Sacred Grove (Level 1)

1. Two emotions thread the Sacred Grove. Despite the autumnal coloring, you feel life and peace here. Beneath that, though a bitter taste of evil fills the air. The grove has been invaded.
2. Through the gilded bars of the door between you and the tomb entrance, you see a flickering eternal flame. In its bluewhite light you see writing an the walls within.
3. The door to the tomb looks like Valarian himself standing tall. The words beside the tomb read: „In life my heart knew but one ache, one task undone. Heal that pain so I may rest, and what is mine is yours.“ There is a bowl in a cavity in Valarian's chest. Small tubes jut out of the rim of the bowl (nach USE TSLOTHA'S HEART + USE WINESKIN mit Water of Life). The heart,

invigorated by the Water of Life, begins pumping fluid through the little tubes attached to the bowl (nach einigen Drehungen). The eternal flame bursts forth in a beautyful blue display which dazzles the eye. Unfortunately it also singed your hair. You seem to be well done (dann erscheint die Tür).

4. Vaiarian's burial chamber appears to be intact. Murals depicting his valiant deeds cover the walls of his resting place. The bow that once belonged to the great Valarian is here. The quiver of arrows that Valarian once fought his battles with are here.

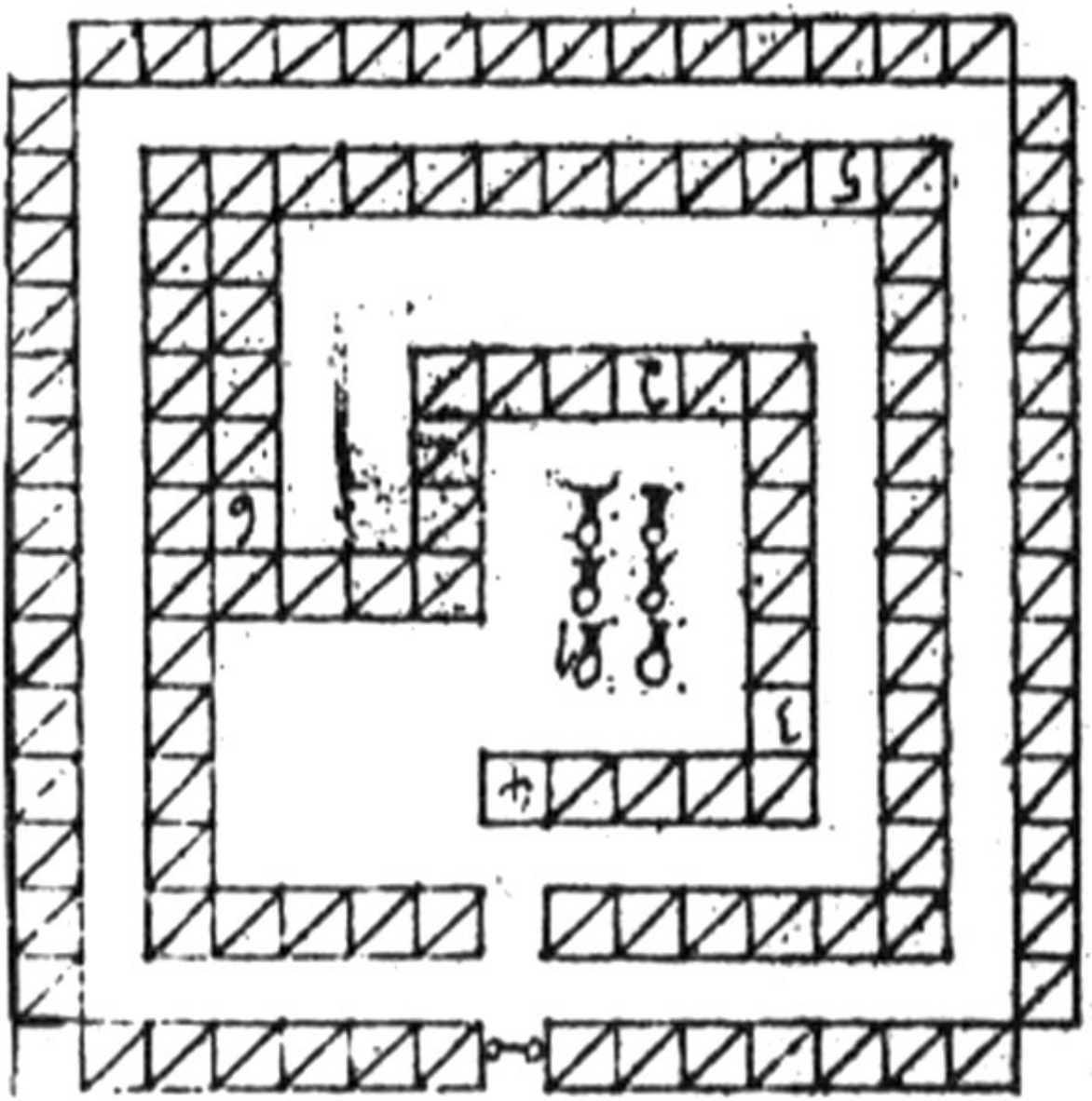


Ciera Brannia

Wichtige Gebäude und Orte:

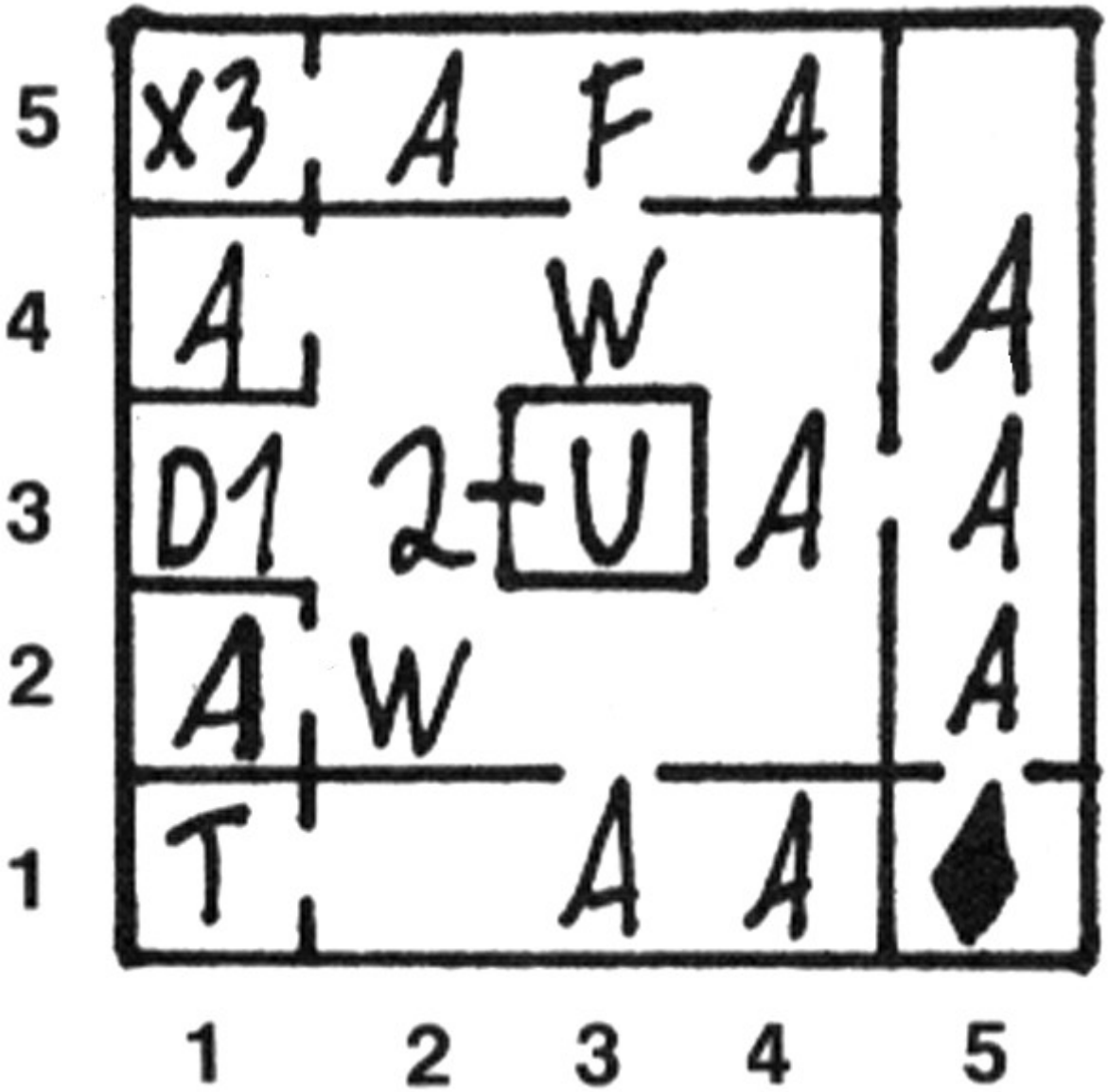
1. „Sacred Grove“ (Eingang)
2. „Wizard's Guild“ (Hier kann man die Party advancen lassen usw. Außerdem kann man den Zauberspruch „Gill“ lernen).
3. Temple (Forest Lawn)
4. King's Castle

5. Tavern (Hic Heaven)
6. Tavern (Stagger Inn)



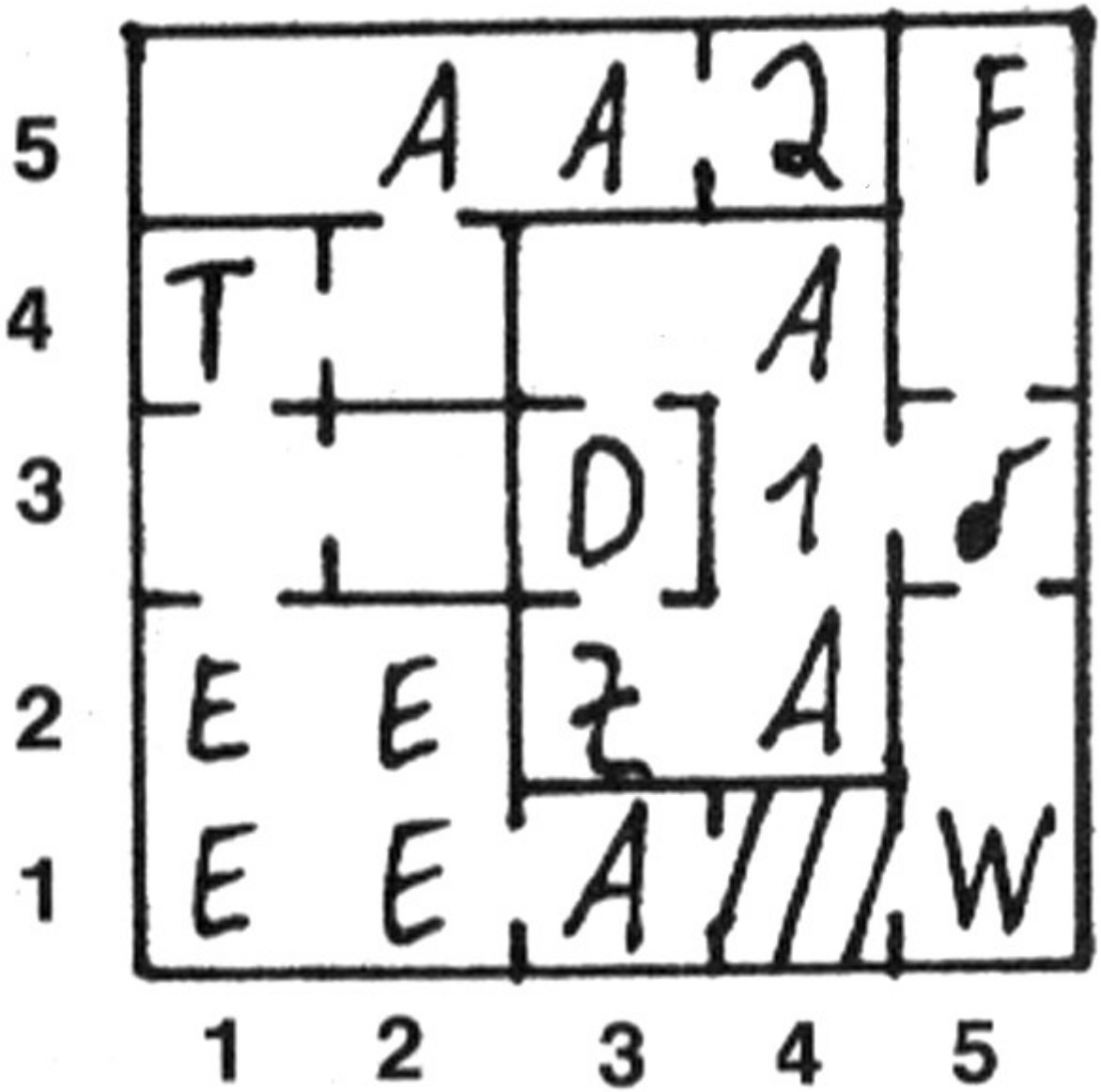
Valarian's Tower (Level 3)

1. This level shows fewer signs of neglect, yet talon-slashes through bright murals suggest something has contemptuously desecrated Valarian's private dimense.
2. A round Portal blocks your way into the central core. On the massive stone disk you see a carving of an oak tree holding a similar disk up. You see an acorn sized hole in the ground. (nach USE ACORN + USE WINESKIN) The acorn, saturated with the Water of Life, bursts into verdant actions and a seedling rises up like Atlas, lifting the disk up and letting you pass freely. Achtung! Teleport! (01/05) nach (05/01)



Valarian's Tower (Level 4)

1. This level appears inviolate, which you should take as a little consolation. Instead of fearing the beasts lurking below, you now face whatever has kept them from this level in the first place.
2. Hidden away in this secret closet you see the gleaming Nightspear. No lights reflect from it, and the black metal looks like a slice from the starry night sky.



Nachdem unsere vielgerühmte Truppe von Abenteurern das sonnige Arboria unsicher gemacht hat, geht es nun darum, sich im kalten Gelidia etwaige Körperteile abzufrieren und nebenbei auch noch einige magische Gegenstände anzueignen, die ursprünglich einem Zauberer namens „Lanatir“ gehört haben, um diese dann anschließend zum „Old Man“ im Review Board der Starter-Dimension zu bringen („Wand of Power“ und „Sphere of Lanatir“). Damit sich auch eure Party nach getaner Arbeit wieder an einem warmen, prasselnden Lagerfeuer im Refugee's Camp wärmen kann, gebe ich euch nun die für die Erfüllung der Mission notwendigen Tips: Gleich nachdem ihr mit eurer Party in Gelidia angekommen seid, könnt ihr eure wackeren Krieger zur „Ice Keep“ steuern und mit der blutigen Arbeit beginnen. Ihr braucht nicht unbedingt vorher den Outpost zu besuchen, denn dort könnt ihr lediglich ein altes Tagebuch lesen. Dieses wurde von einem Zauberer und Freund von Lanatir namens Alendar verfaßt und gibt eine Erklärung für das leicht niedertemperaturige Klima in der hiesigen Dimension. Keine Angst, es ist keine meteorologische Abhandlung, aber sie ist mindestens ebenso an den Haaren herbeigezogen, also ab dafür.

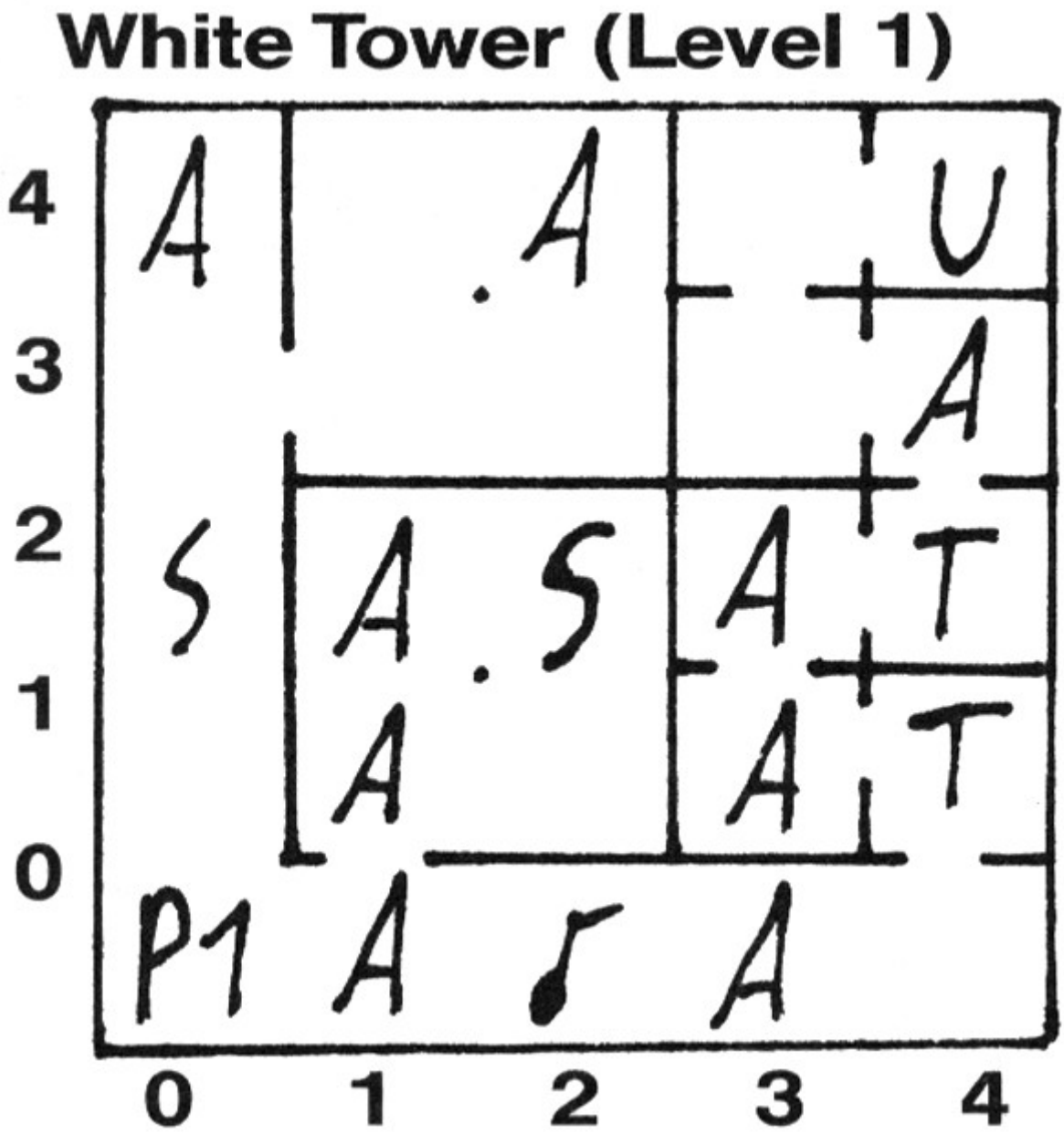
In der „Ice Keep“ angelangt gilt es nun, drei vierlevelige, mit einer magischen Sperre versehene Türme zu erklimmen. Im vierten Level eines jeden Turmes befindet sich nämlich eine von einer Horde Zauberer behütete magische Linse, mit deren Hilfe man sich schließlich einen Zugang zum „Ice Dungeon“ verschaffen kann, in dem man dann letztendlich die besagten Items findet. Die magisch geschützten Zugänge zu diesen Türmen befinden sich im ersten Level der Ice Keep und sind wie folgt zu knacken: Alle magischen Sperren können nur mit einer Reihe von ganz bestimmten Zaubersprüchen beseitigt werden, auf die an jeder Sperre mit einem flotten Prosavers hingewiesen wird. Man muß also lediglich die dort aufgezeigten Verse entschlüsseln und die entsprechenden Sprüche loslassen, und schon löst sich die Sperre in ein einziges Wohlgefallen auf. So kommt man dann nach einigem Grübeln bei der ersten Sperre (09/12) zu der Spell-Kombination LEVI, ANMA, PHDO, bei der zweiten Sperre (09/01) zu der Kombination INWO, WIHE, FOFO, INVI und bei der dritten Sperre (00/12) zu der Kombination MAFL, SHSP, FEAR, SUEL, SPBI. Nach der Beseitigung der Sperren kann man dann über einen „Passageway“ in den White Tower mit der White Lens, den Grey Tower mit der Smokey Lens oder aber in den 'Black Tower mit der Black Lens im vierten Level gelangen.

Dabei muß die von mir vorgeschlagene Reihenfolge nicht unbedingt eingehalten werden, sie bietet sich aber an, da die Türme einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad haben, den ich bei der von mir gewählten Reihenfolge berücksichtigt habe. Nachdem man dann alle Linsen aufgesammelt hat, kann man sich gleich zu dem Marmorpodest mit den drei Kreisen in der Decke darüber begeben und die Linsen in beliebiger Reihenfolge in diese Vorrichtungen einsetzen, um damit den Zugang zum Ice Dungeon freizumachen. Man braucht also den zweiten Level der Ice Keep nicht unbedingt zu besuchen, das ist für die Erfüllung des Auftrags nämlich nicht unbedingt notwendig. Wenn ihr euch diesen Level trotzdem mal anschauen wollt, dann will ich euch zumindest sagen, wie ihr euch den Zugang verschafft. Im ersten Level der Ice Keep befinden sich nämlich an drei verschiedenen Positionen sogenannte „Stone Guardians“, die eure Party nach dem Namen eines Freundes fragen. Wenn man nun „ALENDAR“ oder „HAWKSLAYER“ eingibt, geben die Wächter den Zugang zum zweiten Level der Ice Keep frei. Hier sollte ich vielleicht noch erwähnen, daß es in diesem Level wieder einige Räume ohne sichtbare Zugänge gibt. Hier muß man mit „APAR“ arbeiten, wenn man diese Räume betreten will, was aber wiederum keineswegs vonnöten wäre. Trotzdem soll an dieser Stelle gesagt sein, daß man sich mit „PHDO“ hier keinen Zugang verschaffen kann. Übrigens habe ich auch bei diesen Räumen wieder Doppelpfeile für die besondere Kennzeichnung der möglichen Zugänge verwendet, wie ich es schon vorher bei entsprechenden Räumen getan habe. Aber nun zu rück zum Ice Dungeon: Das Ice Dungeon ist eine zweilevelige, nicht sonderlich große Höhle ohne irgendwelche Besonderheiten. Lediglich vor Lanatirs Grabkammer findet man noch einmal etwas Erwähnenswertes. Hier wird man nämlich nach einem Passwort gefragt, welches „CALA“ heißt. Nach der Eingabe dieses Passwortes wird dann eine Geheimtür sichtbar, durch die man in die Kammer eintreten kann. Jetzt braucht man nur noch die beiden magischen Items aufzunehmen, und dann geht's flugs zurück in wärmere Gefilde und zu einer saftigen Experience-Points-Prämie von „Old Henry“ im Review Board. (Noch schnell etwas zu den zu findenden Items: Beide können von Zauberern benutzt werden, wobei der „Wand of Power“ den AC des Trägers um drei Einheiten senkt und zusätzlich noch mit einem „SUMMON GREATER DEMON“ belegt ist, während die „Sphere of Lanatir“ den AC des Trägers sogar um fünf Einheiten senkt, aber keine weitere Funktion besitzt.) Daß das Spiel damit noch längst nicht gelöst ist,

dürfte wohl klar sein. Der „Old Man“ schickt die Party nämlich kurz nach Ihrer Ankunft im Review Board schon wieder los, und zwar nach Lucenia ...

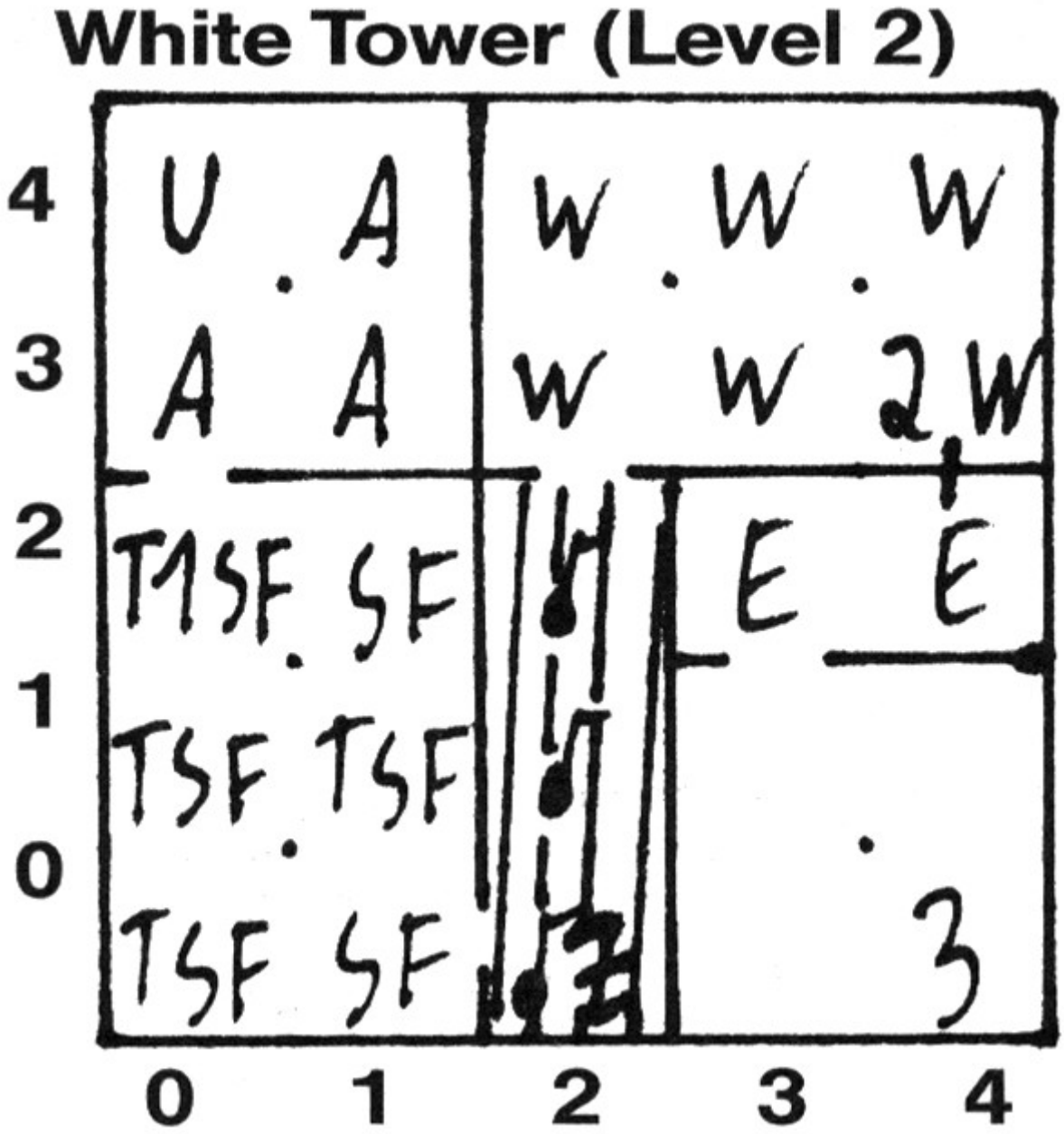
White Tower (Level 1)

1. Inch thick sheets of ice coat the tower walls. Stone carrings, barely visible beneath the icy sheath remind you of the splendor that once was Castle Lanatir.



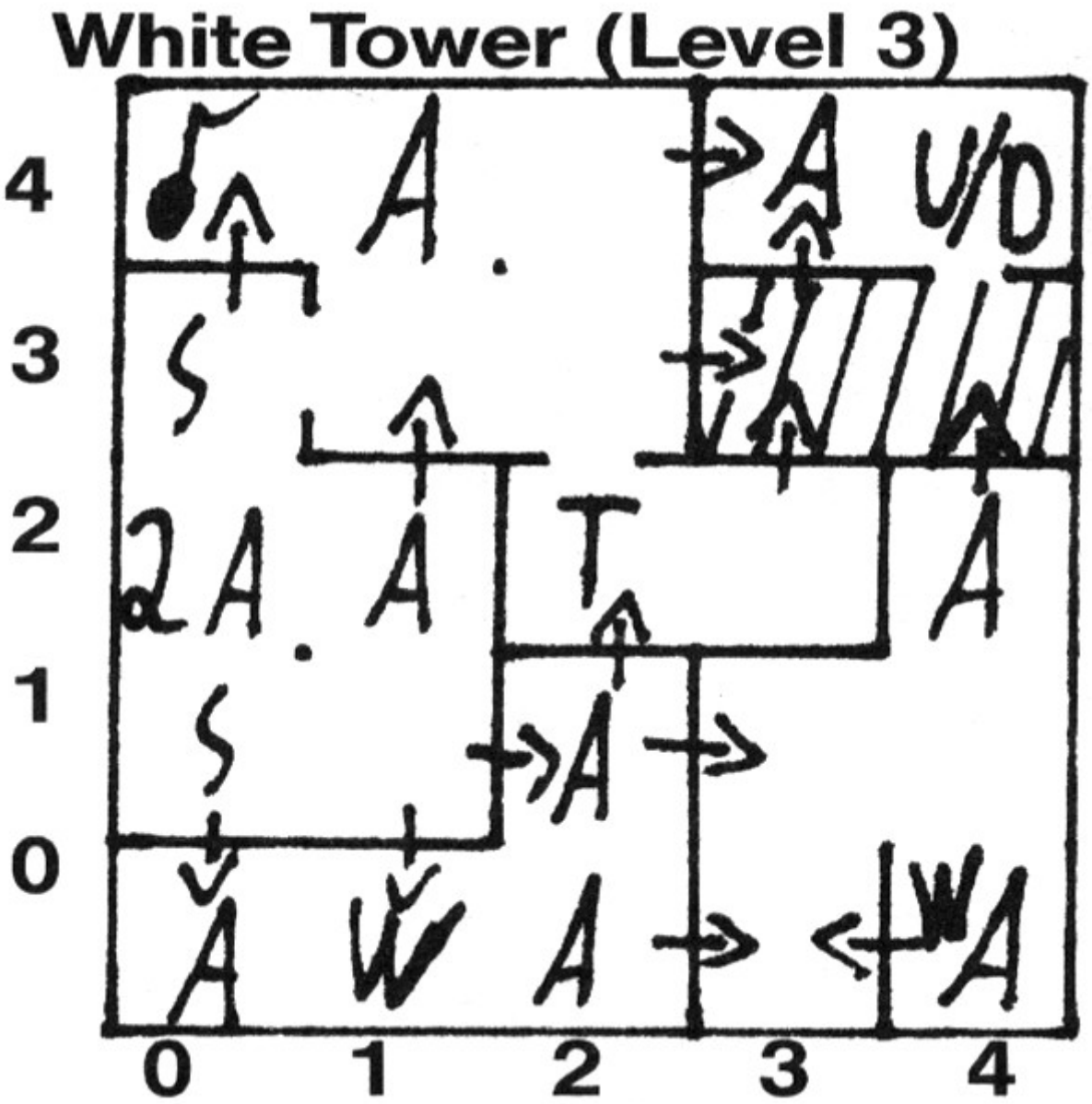
WhiteTower (Level 2)

1. Light shimmers over the ice on the north wall and reveals a brightly painted mural. It features a young Hawkslayer and a dozen baleful creatures locked in mortal combat. The painting is old in style, yet no less beautyful for it.



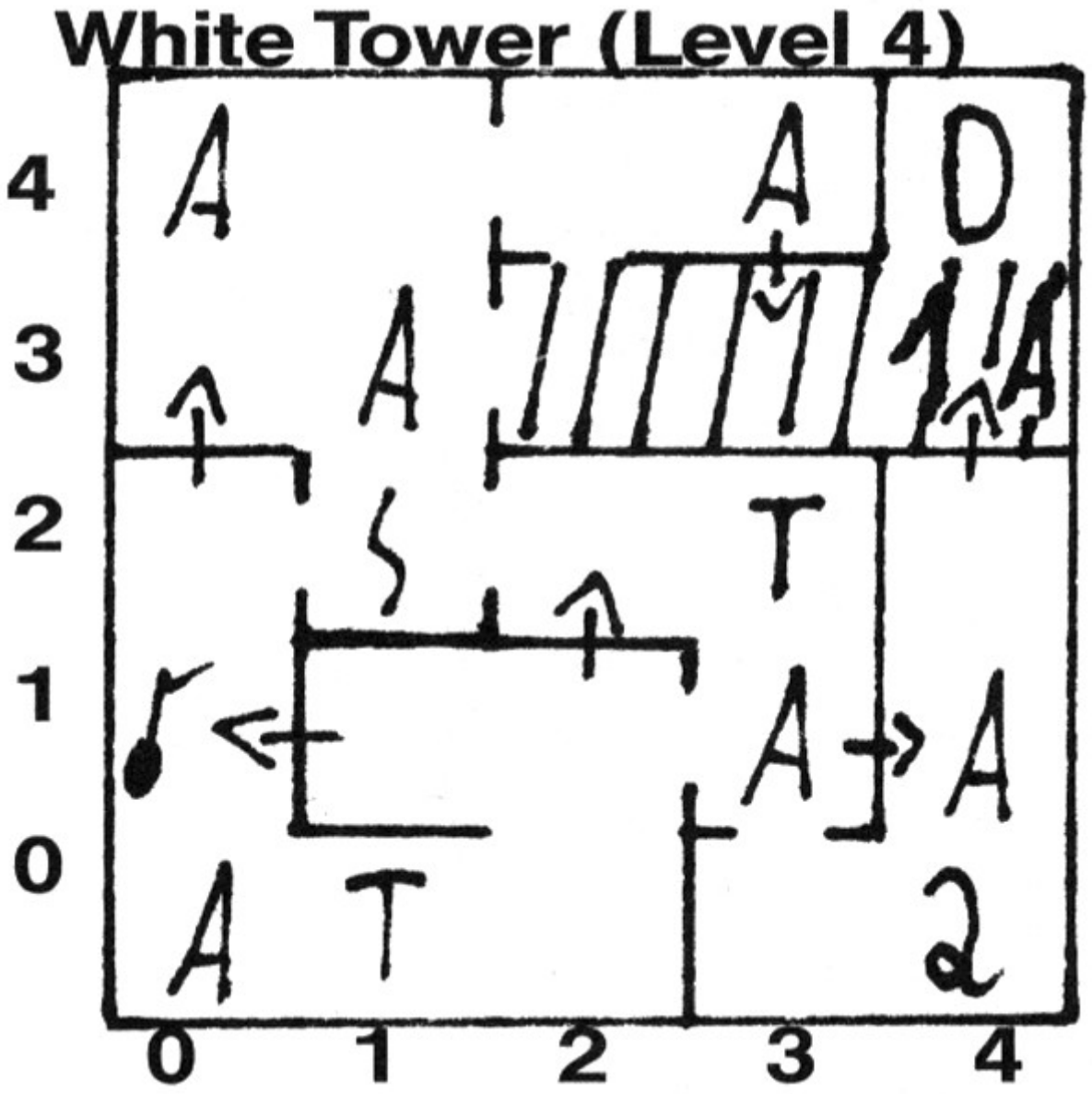
White Tower (Level 3)

1. Shattered ice an the wall reveals a small carving that reads: Gala and Hawkslayer, New Age, Anno Uno And eternity.
2. A small crib is here. Engraved in a heart shaped border is "Hawkslayer and Cala" and underneath this emblem is the name "Utor".



WhiteTower (Level 4)

1. The rime crusted walls are a perfect example of antique architecture long since lost to the world you call home. The frozen beauty of this tower is a prizeless treasure you will carry with yoy always.
2. In a flash of brilliant white light, the party comes to face with the keepers of the White Tower. (Nach Kampf:) On a small pedestal that was once guarded by the White Wizards is a Crystal Lens. Who wants to take the Crystal Lens?



Wilderness of Gelidia

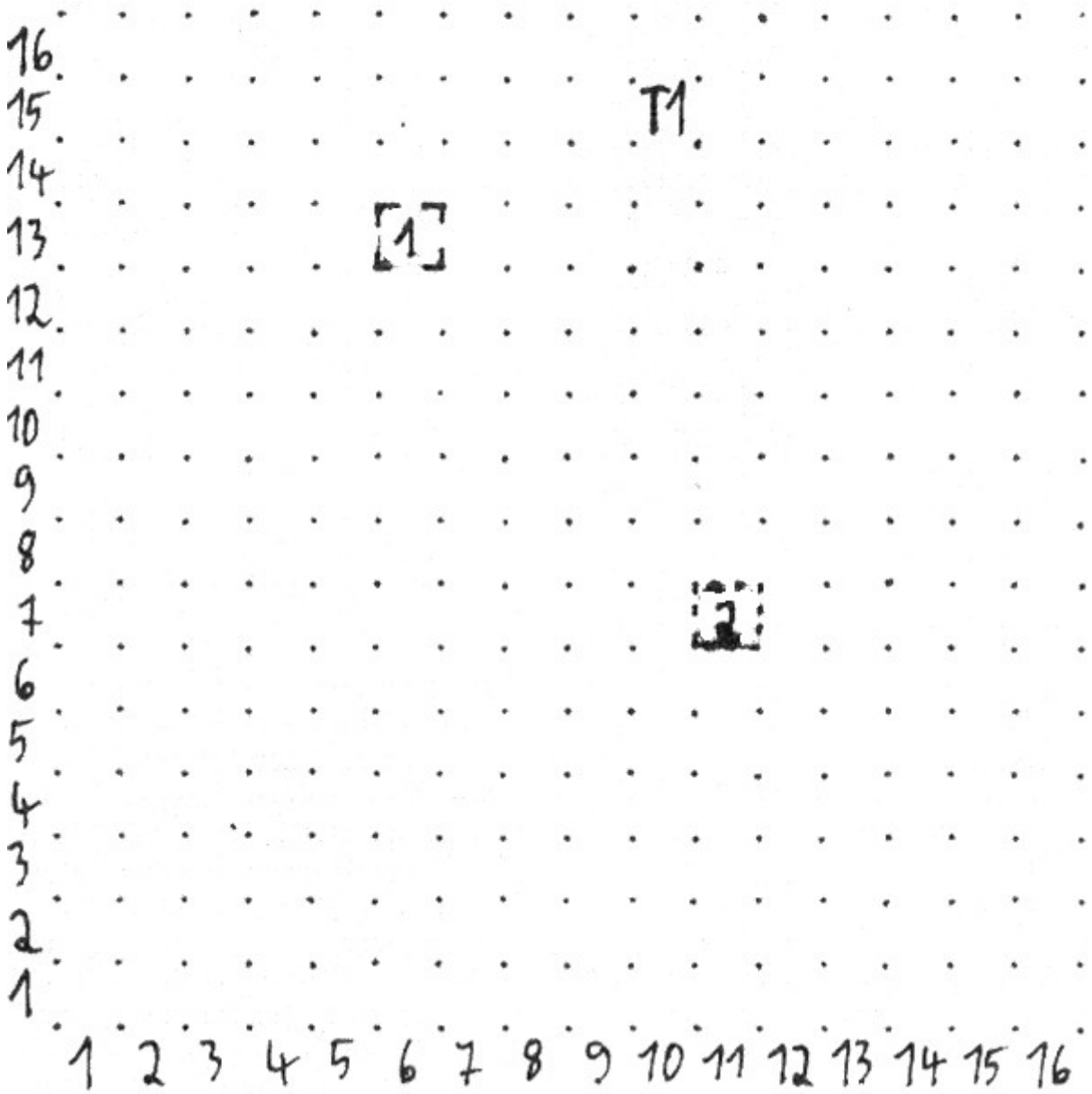
Einrichtungen / besondere Orte:

1. Small Outpost
2. Ice Keep

Kommentare:

1. The ground seems well worn here.

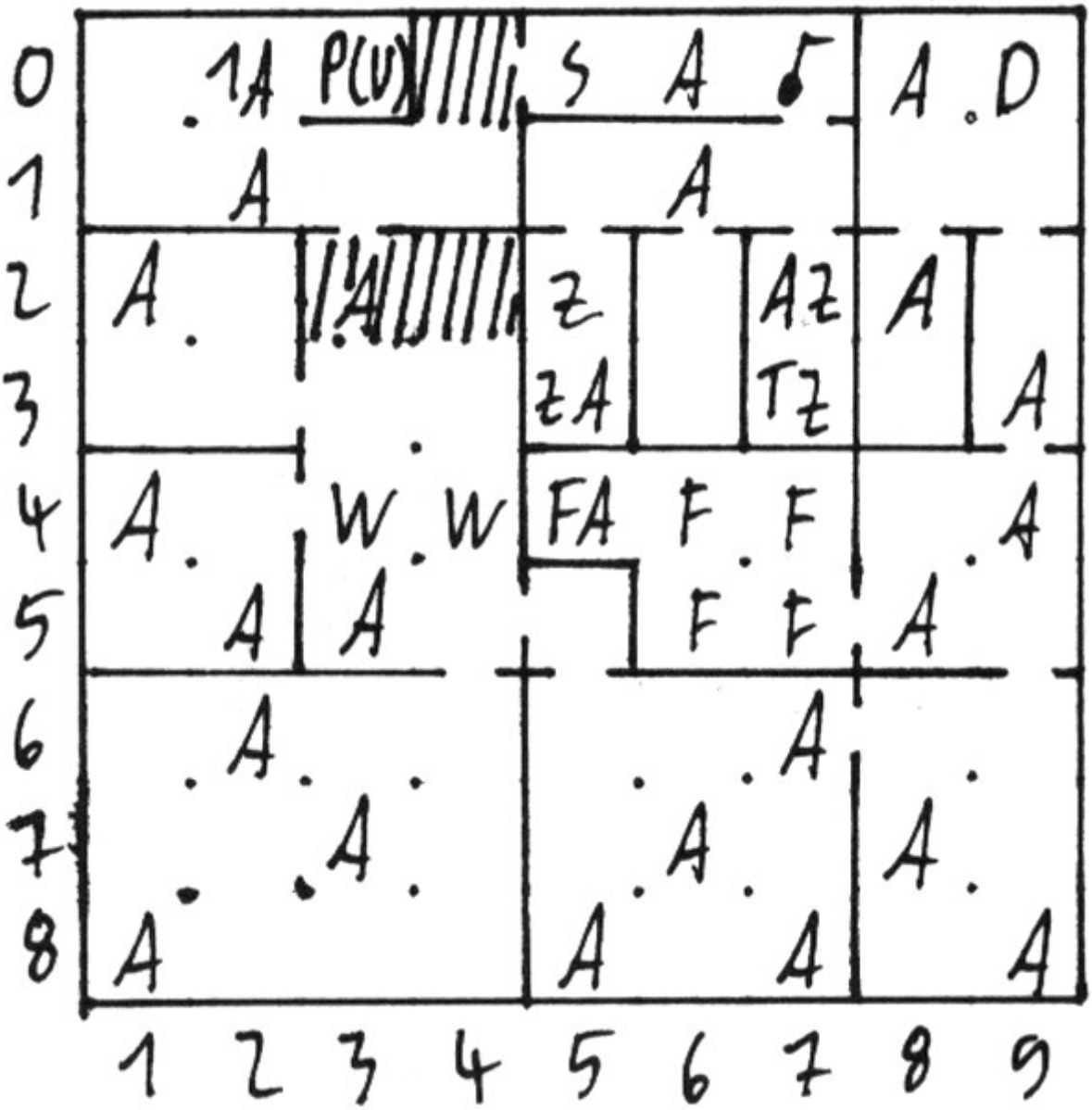
WILDERNESS OF GELIDIA



Ice Dungeon (Level 1)

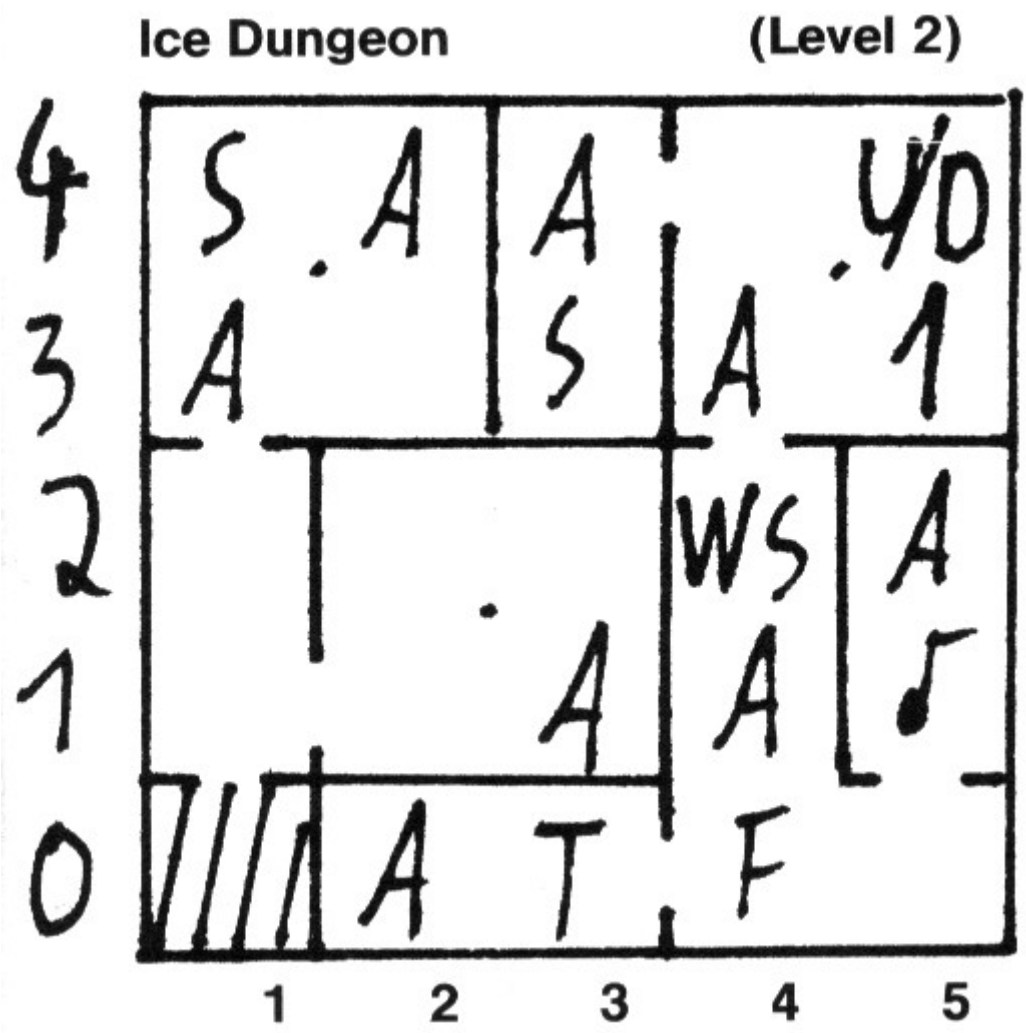
1. Unlike the rast of the castle, the dungeon gives mute evidence of the invasion's Fierce fighting. Debris is scattered about and bodies lie encased in icy coffins.

Ice Dungeon (Level 1)



Ice Dungeon (Level 2)

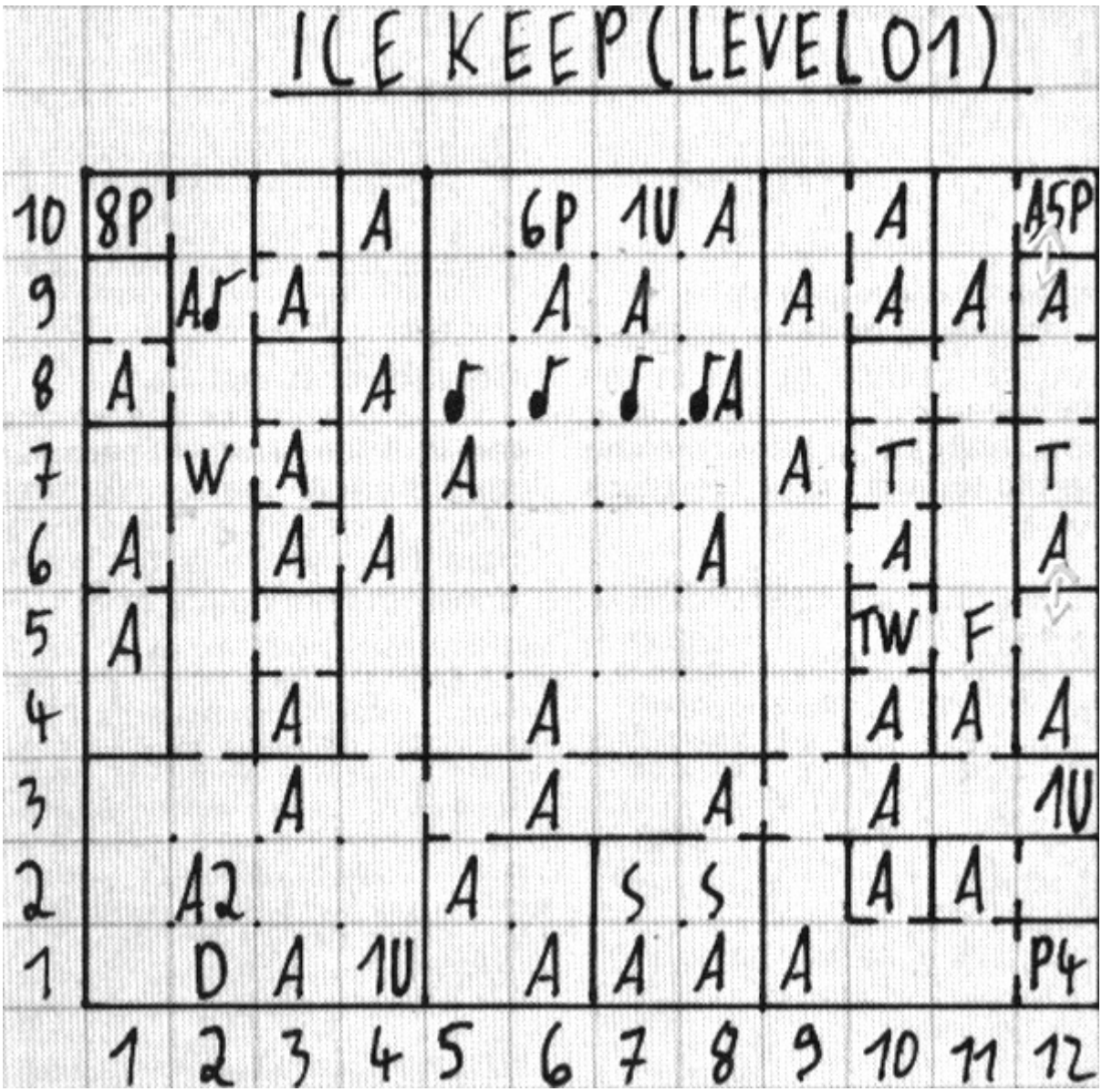
1. Dead creatures litter the floor here, and your skin crawls with the overwhelming sense of latent magic.
2. A sign reads: Here lies Lanatir, last guardian of all magics. Only in the name of his blond may you enter. What will you say? (GALA)
3. Radiating with an inner glow all its own, Lanatir's Wand of Power gives an aura of incredible Power. Who wants to get the Wand of Power?
4. Warm to the touch, the Sphere of Lanatir seems to want to be used in the name of Good. Who wants to get the Sphere of Lanatir?



Ice Keep (Level 1)

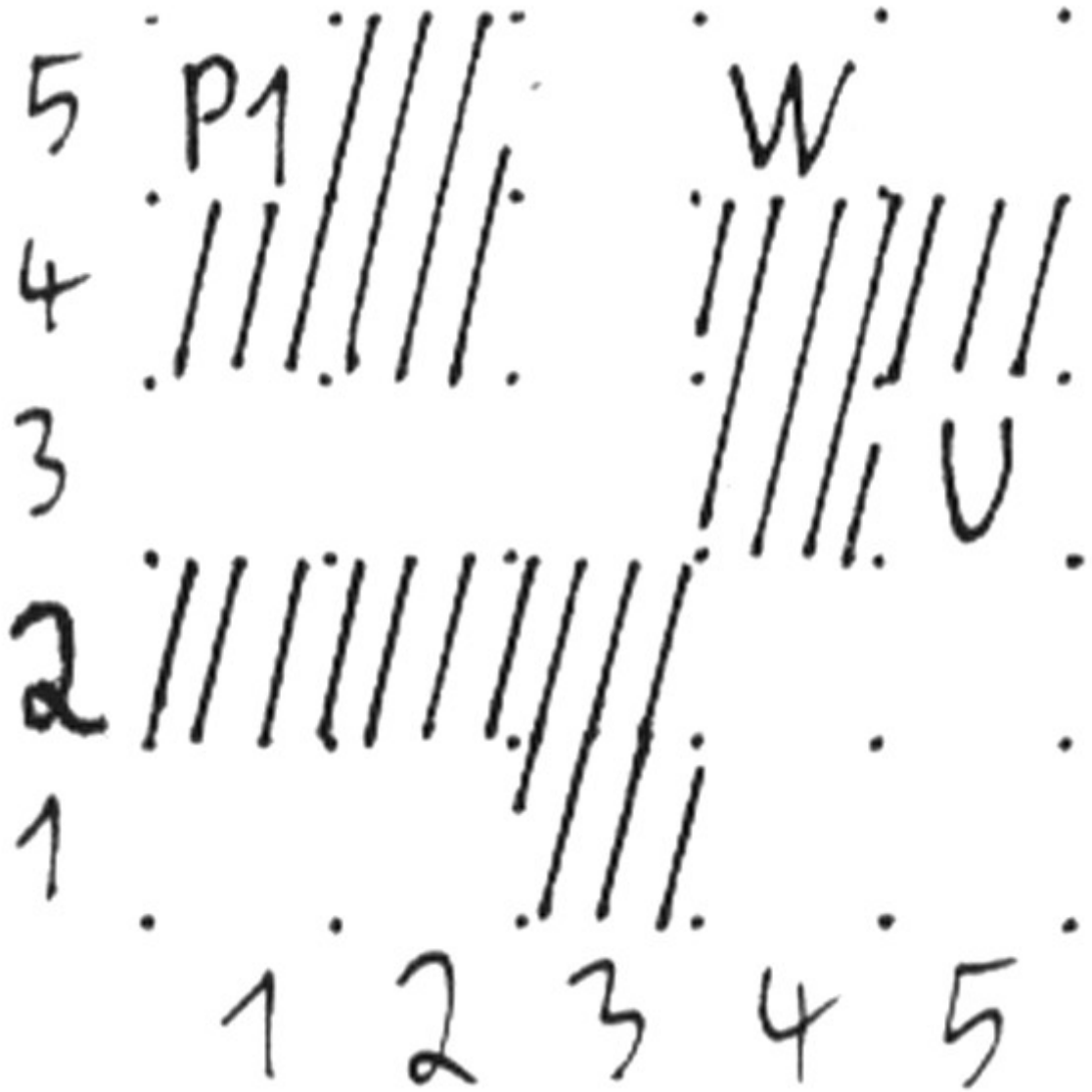
1. A Stone Guardian asks the Party: "Speak your name, defender, and pass a friend." (Alendar, Hawkslayer)
2. The solid, ice laden walls of this massive castle help hold the savage storm outside. Even, so, the keep is not warm and the danger of frosty death stays with you even here.
3. A glistening black wall Blocks the east wall and Cuts off ingress to what you believe, from what you have seen outside, must be the Black Tower.
4. A shimmering magical curtain that looks very much like an Aurora Borealis, shifts and sways between you and the doorway. Scrawled an the wall you see: Lift the veil, then Counter it, False door frees, True door.
5. A slab of white marble fits flush into the floor. A gold plug sits in the Center of it, and reeks of magic. Light from above falls directly onto the disk from a silver disk in the ceiling. Carved into the stone, above the gold disk, you see three overlapping circles. One arrow points from each circle towards the castle's towers.
6. Between you and the doorway beyond you see an opalescent, hulking creature with four arms and three eyes. Scrawled on the wall you see: Wolf to

sate hunger, a hero true, but not one at all, focus its attention, but better not be seen at all.



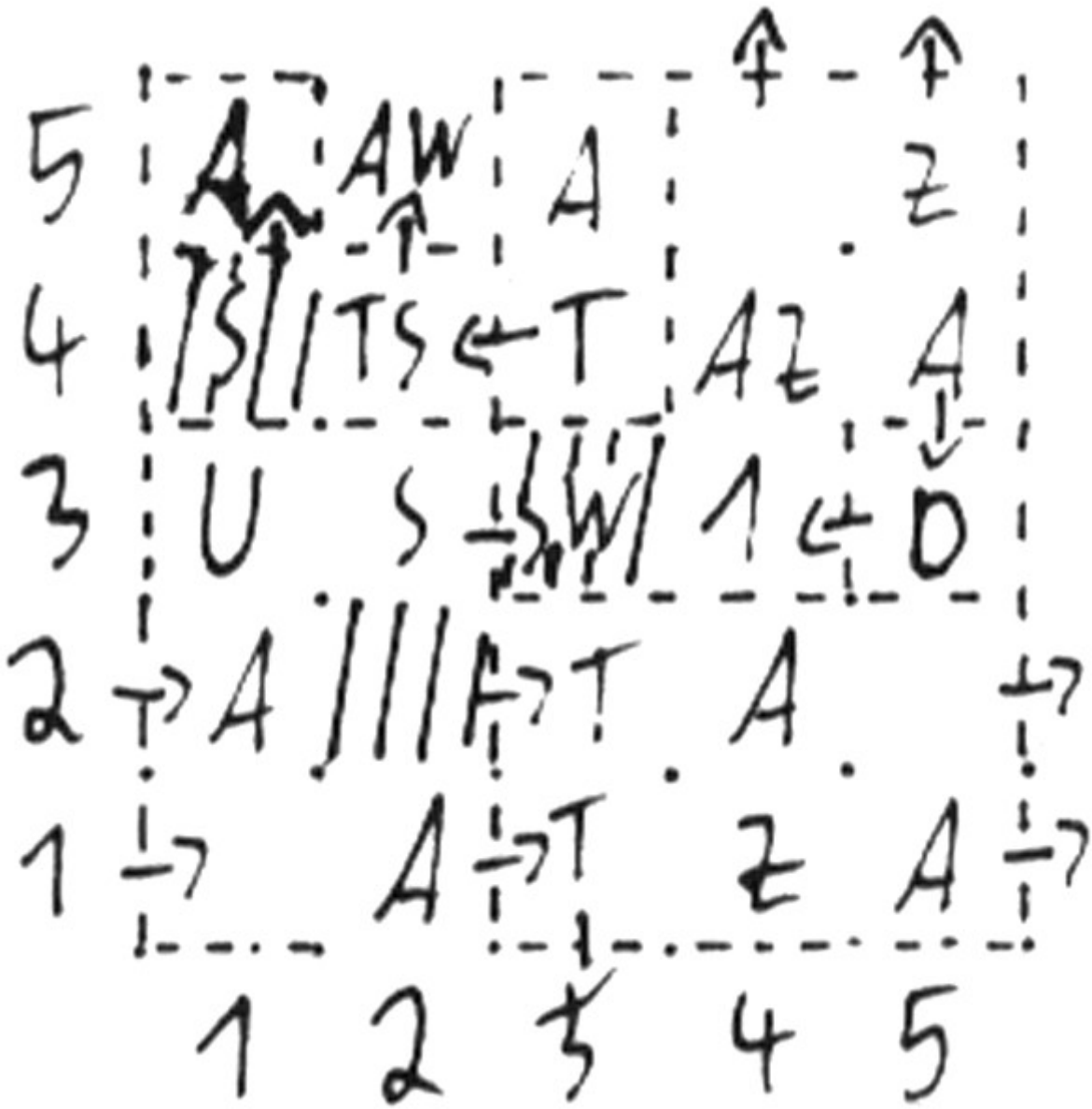
Black Tower (Level 1)

1. You know it seems mad, and you can sense things in the darkness, but you see nothing, absolutely not a thing, making up the foundation of the Black Tower.



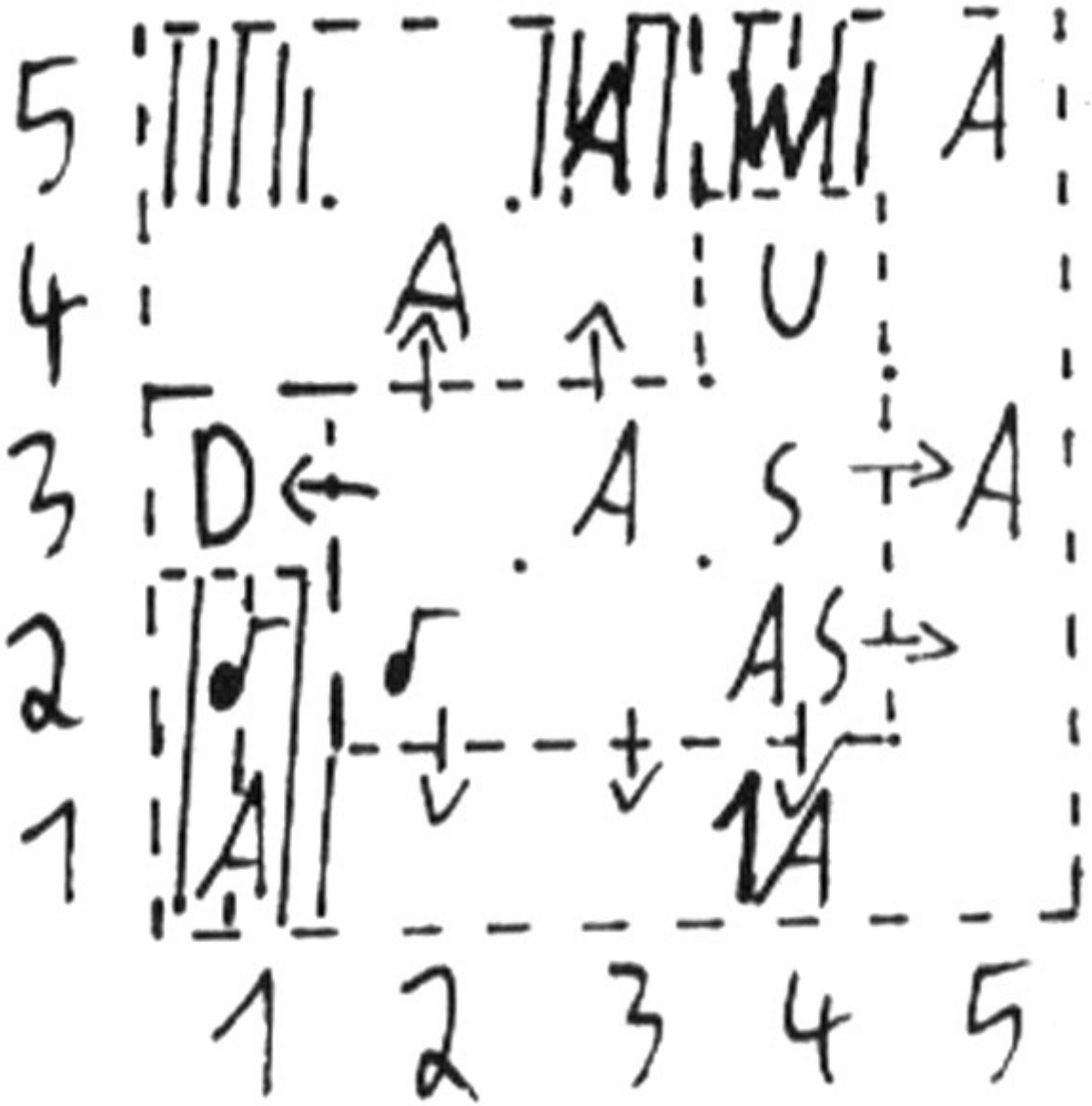
BlackTower (Level 2)

1. Again you see a level without visible barriers, but you feel this place is not as formless as the level below. You do know evil dwells in its Black heart.



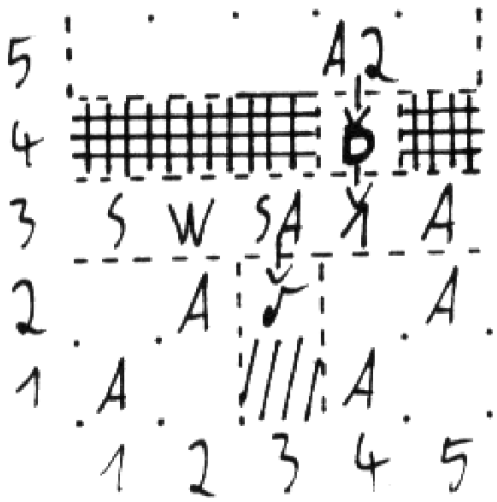
Black Tower (Level 3)

1. As you climb higher in the BlackTower, the fabrie of reality, though twisted and weird, becomes stronger. Chittering howls and glibbering laughter echoes throughout the void you now face.



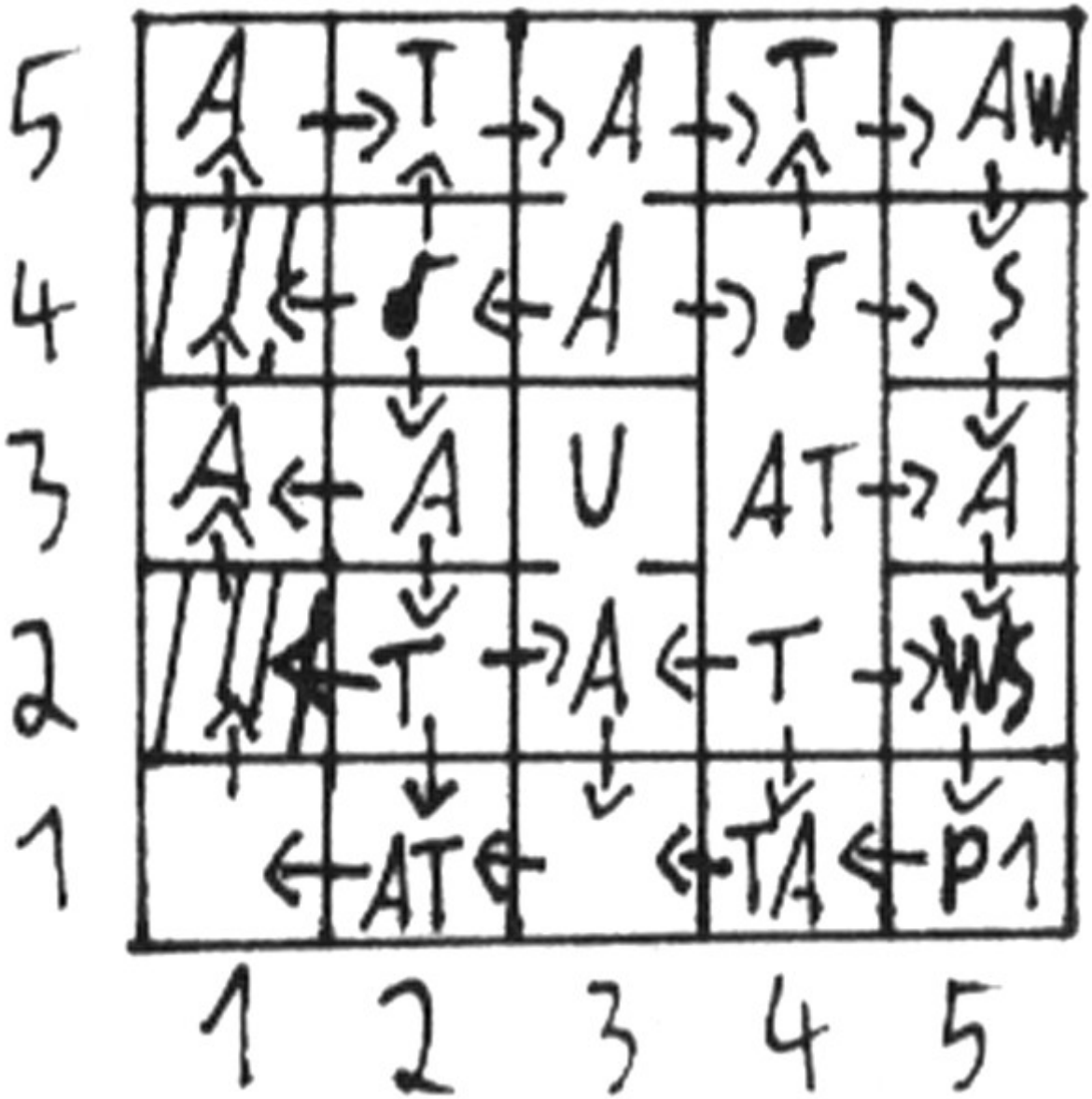
Black Tower (Level 4)

1. As you step into this area, you see a vision of a dark circle eclipsing a scarlet moon. The moon vanishes, and the dark disk Pulses with vibrant and ebon Power.
2. In the darkest Part of the room, the Party comes face to face with the keepers of the Black Tower. (Nach Kampf:) On a small pedestal that was once guarded by the Black Wizards is a Black Lens. Who wants to take the Black Lens?



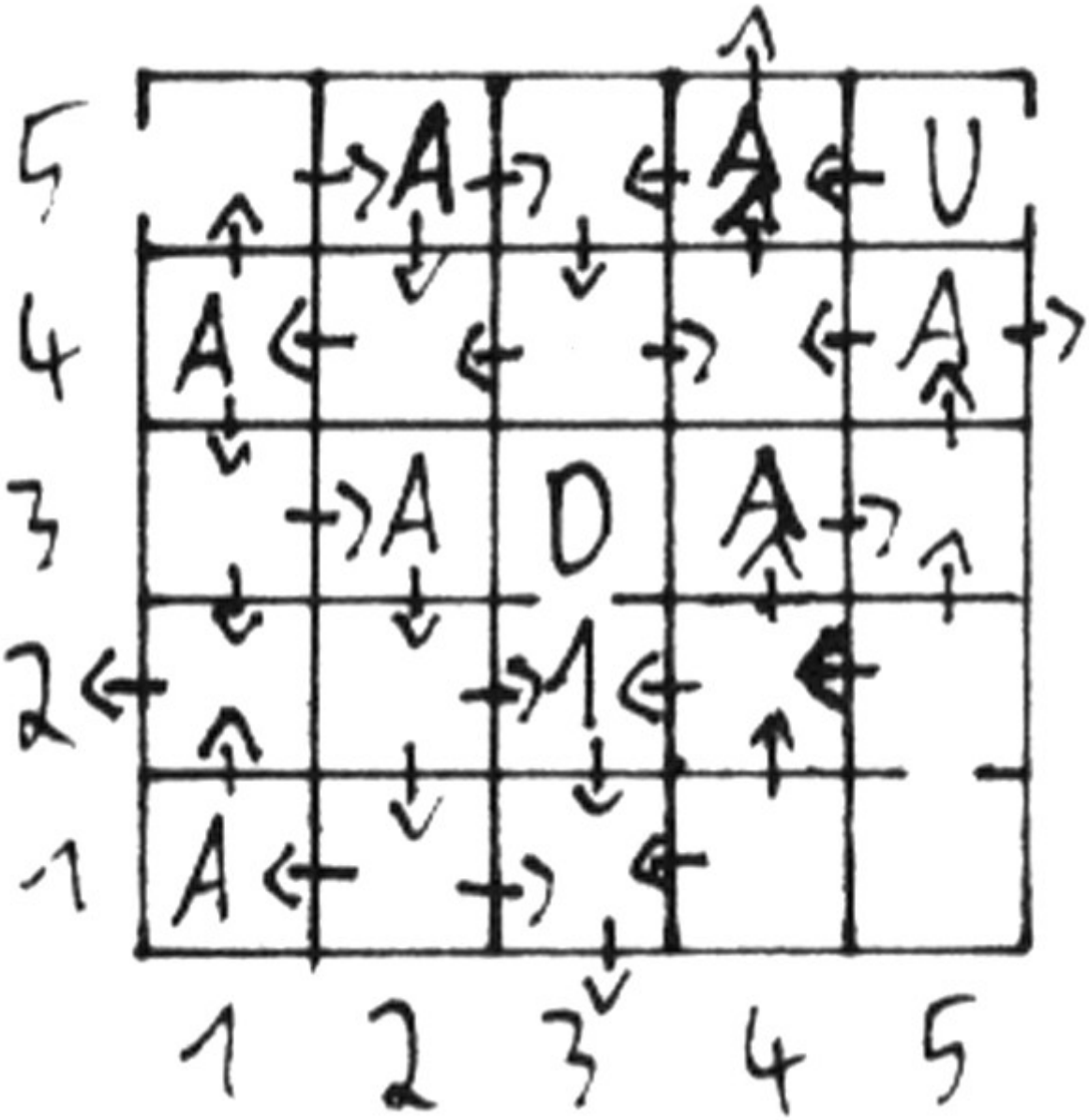
Grey Tower (Level 1)

1. This grey tower has an odd feel to it. Ice fills it, yet here has an etherical aspect. It does seem, curiously, as if the ice is here only because the tower does not take notice of it.



Grey Tower (Level 2)

1. This level feels odd because the walls warp and change. The light wavers and dims, making you unsure of everything you see.

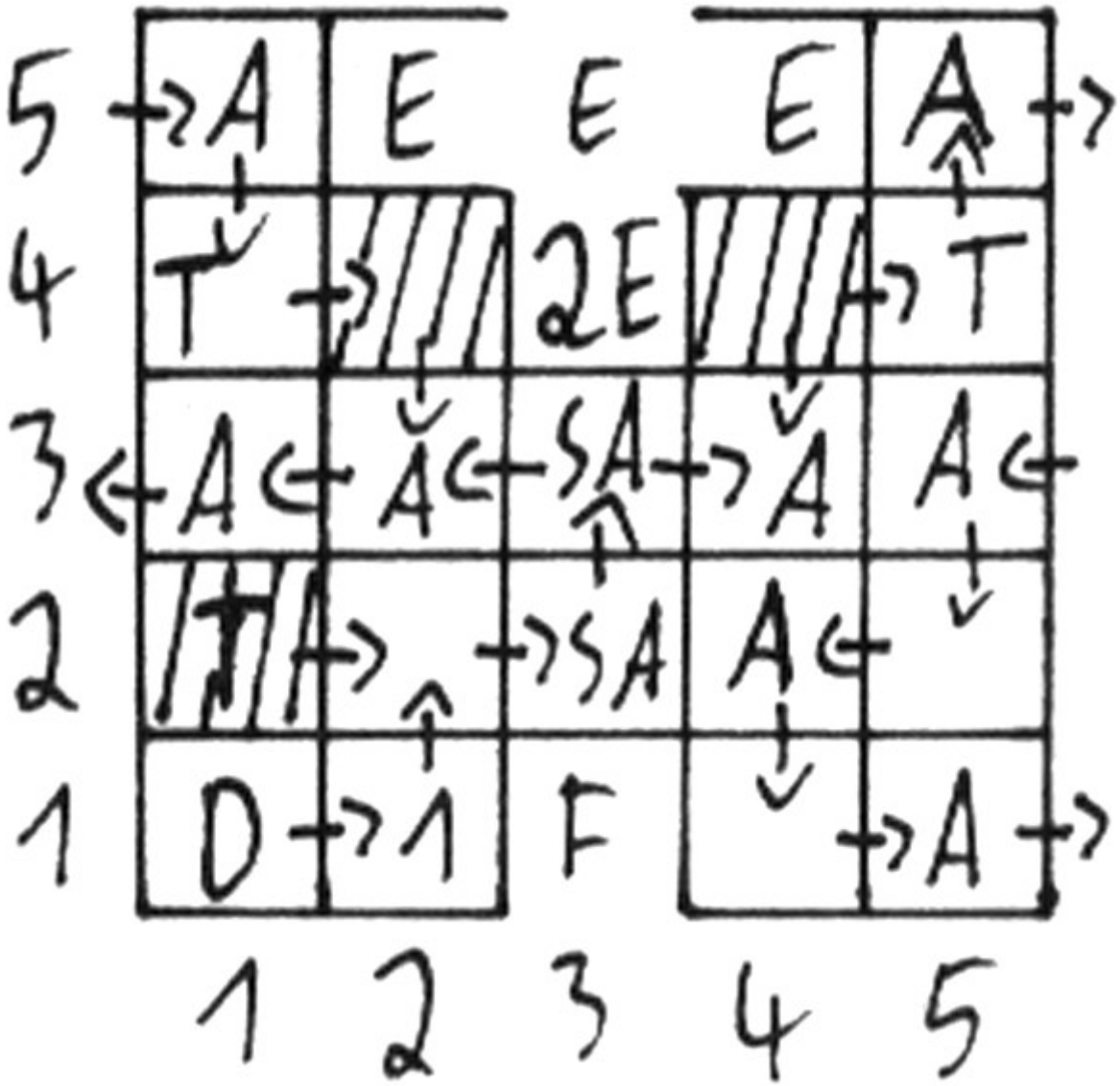


Grey Tower (Level 3)

1. This level's icy chill seeps deep through your flesh and sucks the warmth from your bones. It feels almost alive, and malevolent. The dark miasma leeches your Courage away and leaves you very uneasy.

Grey Tower (Level 4)

1. Broken cross is the goal, yet hidden it doth be. Though the flaw egress is won, but peril is not lost. Win the lense, one third your prize, but at what cost?
2. In a flash of dim grey light, the party comes face to face with the keepers of the Grey Tower. (Nach Kampf:) On a small pedestal that was once guarded by the Grey Wizards is a Smokey Lens. Who wants to get the Smokey Lens?



Was man nach der Ankunft in der Dimension Lucencia unbedingt tun sollte, ist ein kleiner Abstecher nach Celaria Bree. Celaria Bree ist eine kleine, recht waldige Siedlung, in der man für die Lösung der hiesigen Mission, die darin besteht, die Crown of Truth sowie Alliria's Belt zu finden, wichtige Informationen bekommt.

Außerdem können die Barden eurer Party hier endlich die „Kiel's Ouverture“ erlernen, während eure Zauberer ihr Sprücherepertoire mit dem machtvollen Zauber „Divine Intervention“ ergänzen können. Aber gehen wir nun etwas mehr ins Detail: Nach kurzer Suche werdet ihr in Celaria Bree vier Gebäude finden: Zum ersten wäre da eine Taverne (Cheers) zu erwähnen, in der ihr euch natürlich mit Getränken eindecken könnt und außerdem den Tip bekommt, doch mal in der Bard's Hall vorbeizuschauen, da dort einige Informationen auf euch warten. Man sollte sich in der Taverne auf jeden Fall wieder einen Wineskin besorgen, falls sich keiner mehr unter den Ausrüstungsgegenständen der Partymitglieder befindet, da es im Verlauf des Spieles wieder gilt, eine wichtige Flüssigkeit darin aufzubewahren. Als nächstes wäre jetzt die bereits erwähnte Bard's Hall an der Reihe: Hier könnt ihr euch ganze

drei Balladen zu Gemüte führen, wovon die ersten beiden mit einigen nützlichen Informationen gespickt sind, während das dritte Musikstück die bereits erwähnte Kiel's Ouverture ist. Diese Ouvertüre können eure Barden gegen eine geringe Unkostenrückerstattung von nur 30.000 Goldstücken erlernen. Während eines Kampfes angewendet wirkt sie dann wie der Geomancer-Zauberspruch „Trebuchet“, wogegen sie im normalen Spielmodus einen Kompass herbeizaubert. In der Wizard's Guild könnt ihr eure Partymitglieder dann auch bei Bedarf befördern lassen. Außerdem können eure Zauberkünstler hier zusätzlich ihr Gedächtnis belasten, und zwar mit dem schon genannten Spell „DIVA“, und das für nur lächerliche 50.000 Goldmünzchen. (Kommerz ist überall angesagt ...) Zu guter Letzt gibt es auch noch einen Tempel in Celaria Bree, dessen Funktion hier nicht weiter erläutert werden muß. Nachdem ihr Celaria Bree gesund und munter wieder verlassen habt, solltet ihr euch gleich zum nordwestlich gelegenen „Violet Mountain“ aufmachen, um dort nach dem „Rainbow Dragon“ zu suchen, der die Begegnung mit euch nicht überleben sollte. Der Violet Mountain ist ein zweileveliges Dungeon, wobei der erste Level sehr groß und mit einigen Teleportfeldern versehen ist, während der zweite, weitaus kleinere Level frei von Teleportfeldern ist. Den Rainbow Dragon findet ihr dann natürlich im zweiten Level in seinem stinkenden, drachenmäßigen Versteck, welches ihr sogleich von jeglichem Unrat säubern solltet. (Also ran an den Speck!) Anschließend solltet ihr zum einen den „Crystal Key“ aufnehmen, der sich unter dem Drachenkadaver befindet, und zum anderen etwas von dem Drachenblut in den mitgebrachten Wineskin füllen (USE WINESKIN). Den Crystal Key braucht ihr nämlich jetzt gleich im Anschluß an den Violet Mountain, um euch einen Eintritt in das nächste Dungeon – Cyanis' Tower – zu verschaffen. Das Drachenblut dagegen braucht ihr erst später. Die Aufgabe, die euch im dreileveligen Cyanis' Tower erwartet, ist natürlich klar: Ihr müßt den Hausherrn Cyanis suchen und ihn für den Übergang in die Totenwelt bearbeiten. Um dann auch wirklich im dritten Level des Turmes eine Konfrontation mit Cyanis zu provozieren, müßt ihr den Raum bei (03/04) nach dem erstmaligen Betreten erst einmal wieder verlassen, und zwar nicht durch die Eingangstür, sondern durch eine der drei Türen, die zu der zentralen inneren Kammer führen. Wenn ihr dann wieder in besagten Raum eintretet, wird Euch Cyanis schon entgegenstürmen, und dann wißt ihr ja,was Ihr noch zu tun habt (murks...).

So gelangt ihr dann letztendlich in den Besitz der „MagicTriangle“, denn die läßt der Jüngling nach seinem Dahinscheiden nun mal fallen. Laßt euch durch den Vorwurf, den euch das Programm nach dem Kampf mit Cyanis macht, nicht unbedingt aus der Bahn werfen. Bei Bard's-Tale-Rollenspielen kommt man nun leider nur durch das erbarmungslose Töten von vermeintlichen Gegnern zu einem Erfolg, da kann man als Spieler nichts gegen tun. Auf die Magic Triangle kann man bedauerlicherweise auch nicht verzichten, da man sie im nächsten Dungeon dringendst benötigt, um ein Hindernis aus dem Weg zu räumen. Es liegt also bei euch, ob ihr an dieser Stelle eure Mission beendet oder ob ihr lieber dem Leben des liebeskranken, aber eigentlich doch recht harmlosen Cyanis ein Ende machen wollt. Wenn ihr euch also trotz allem zum Weiterspielen entschieden habt, dann gilt es jetzt, in der Wilderness von Lucencia den Gärtner zu spielen und von jedem der dort auffindbaren Rosenbüsche eine Rose zu pflücken. Der verdorrte Rosenbusch, der sich gleich nordwestlich vom Eingangstor von Celaria Bree befindet, kann jetzt mit Hilfe des Drachenblutes in einen „Rainbow Rose Bush“ verwandelt werden. (USE WINESKIN, und zwar den, der mit dem Drachenblut gefüllt ist.) Auch von diesem Rosenbusch sollte man selbstverständlich eine Rose mitnehmen, so daß man am Ende genau fünf Rosenblüten unterschiedlicher Färbung besitzt. Jetzt kann man sich endlich in

die zweilevelige „Alliria's Tomb“ begeben, in der man sich bis zum Grab Allirias vorarbeiten muß. Der erste Level hat keine Besonderheiten, wenn man mal von dem schwarzen Kristallblock absieht, der den Durchgang zur Treppe zum nächsten Level versperrt. Dieser wird ganz einfach durch die Anwendung des Magic Triangle beiseite geräumt, und schon kann man sich ins nächste und letzte Stockwerk begeben. Dort kommen dann die Rosenblüten zur Anwendung, die ihr so fleißig in der Wilderness eingesammelt habt. Hier werdet ihr nämlich insgesamt fünfmal auf geisterhafte Frauen stoßen, die jeweils eine Rosenblüte von euch verlangen.

Diese stehen nämlich jeweils für eine ganz bestimmte Tugend, und eure Aufgabe ist es nun, die Farben der Rosen den Tugenden bzw. Werten zuzuordnen und den Frauen jeweils die Blüten zu geben, die sie von euch verlangen. Eine Hilfe für dieses recht schwierige Unterfangen (schwierig, da die Farbensymbolik teilweise recht ungeschickt gewählt worden ist und somit die Zusammenhänge zwischen Farbe und Tugend/Wert nicht immer so klar sind) bietet euch die „Flower Ballad“aus der Bard's Hall von Celaria Bree, oder aber ihr bedient euch meiner Lösung: Der ersten Frau solltet ihr die weiße Rose (Rose der Wahrheit) geben, der zweiten die blaue Rose (Rose der Tapferkeit?), der dritten die rote Rose (Rose der Verwandtschaft (Kinship)?), der vierten die gelbe Rose (Rose der Natur?) und der letzten Frau solltet ihr die „Rainbow“-Rose geben (Rose von Alliria). Daraufhin wird dann jede Frau verschwinden und euch passieren lassen, so daß ihr dann schließlich die Grabkammer von Alliria erreicht. Dort könnt ihr dann die „Crown of Truth“ und den „Belt of Alliria“ an euch nehmen und euch auf den Rückweg begeben. Eine besondere Funktion hat diesmal nur die Crown of Truth, die vom Paladin getragen werden kann und dessen AC um zehn Einheiten senkt. Der Belt of Alliris hat leider keine Funktion (wie übrigens alle Gürtel), kann dafür aber von jedem Partymitglied „equipped“ werden.

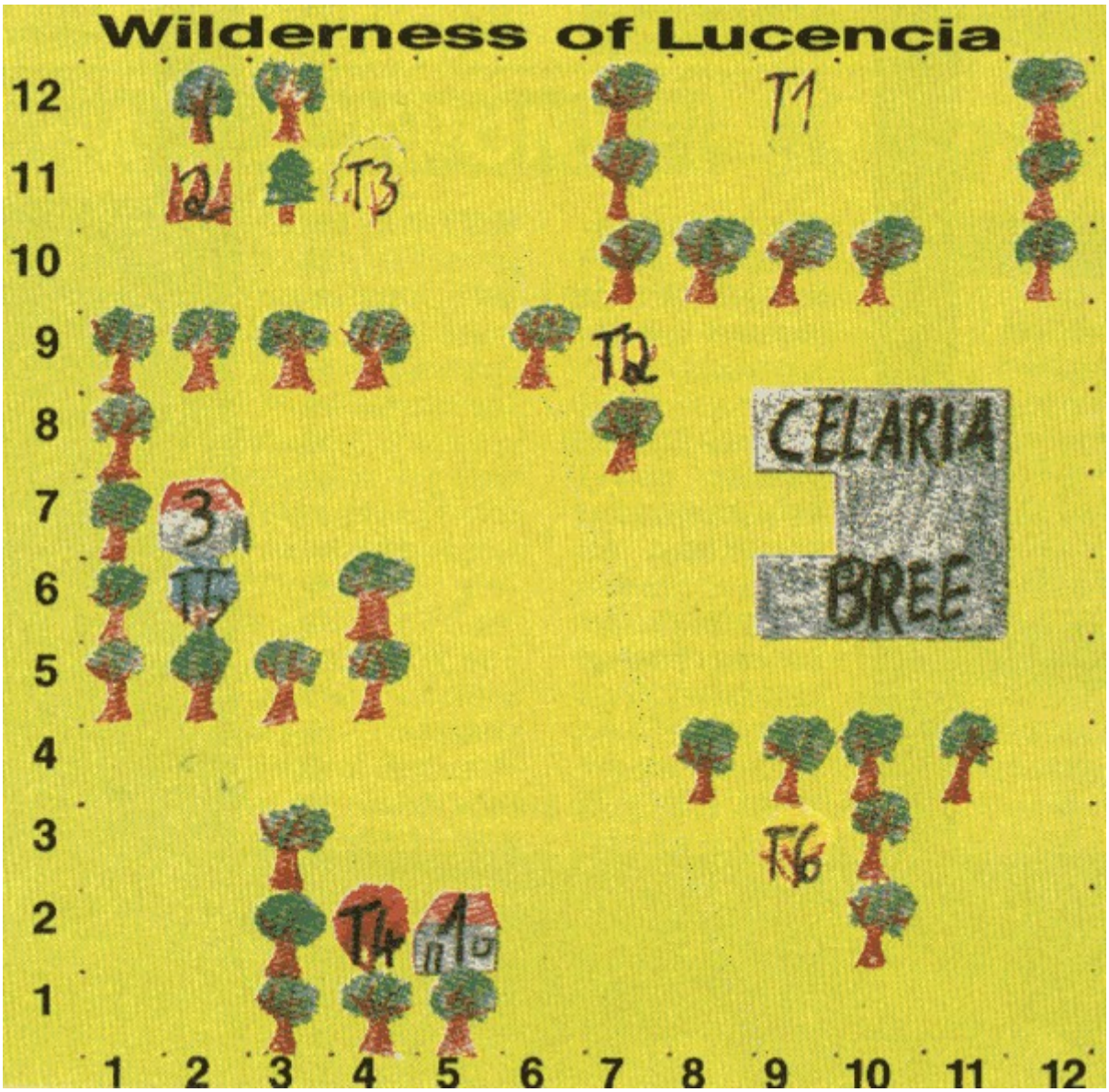
Wilderness of Lucencia

Textcomments:

T1.) The ground seems well worn here.
T2.) This rose bush doesn't seem to have any roses.
T3.) There is a rose bush here. Do you want to pick a rose? Y/N (White Bush)
T4.) There is a rose bush (Red Bush)
T5.) There is a rose bush (Blue Bush)
T6.) There's a rose bush (Yellow Bush)

Wichtige Gebäude und Orte:

1. Cyanis' Tower
2. Violet Mountain
3. Alliria's Tomb



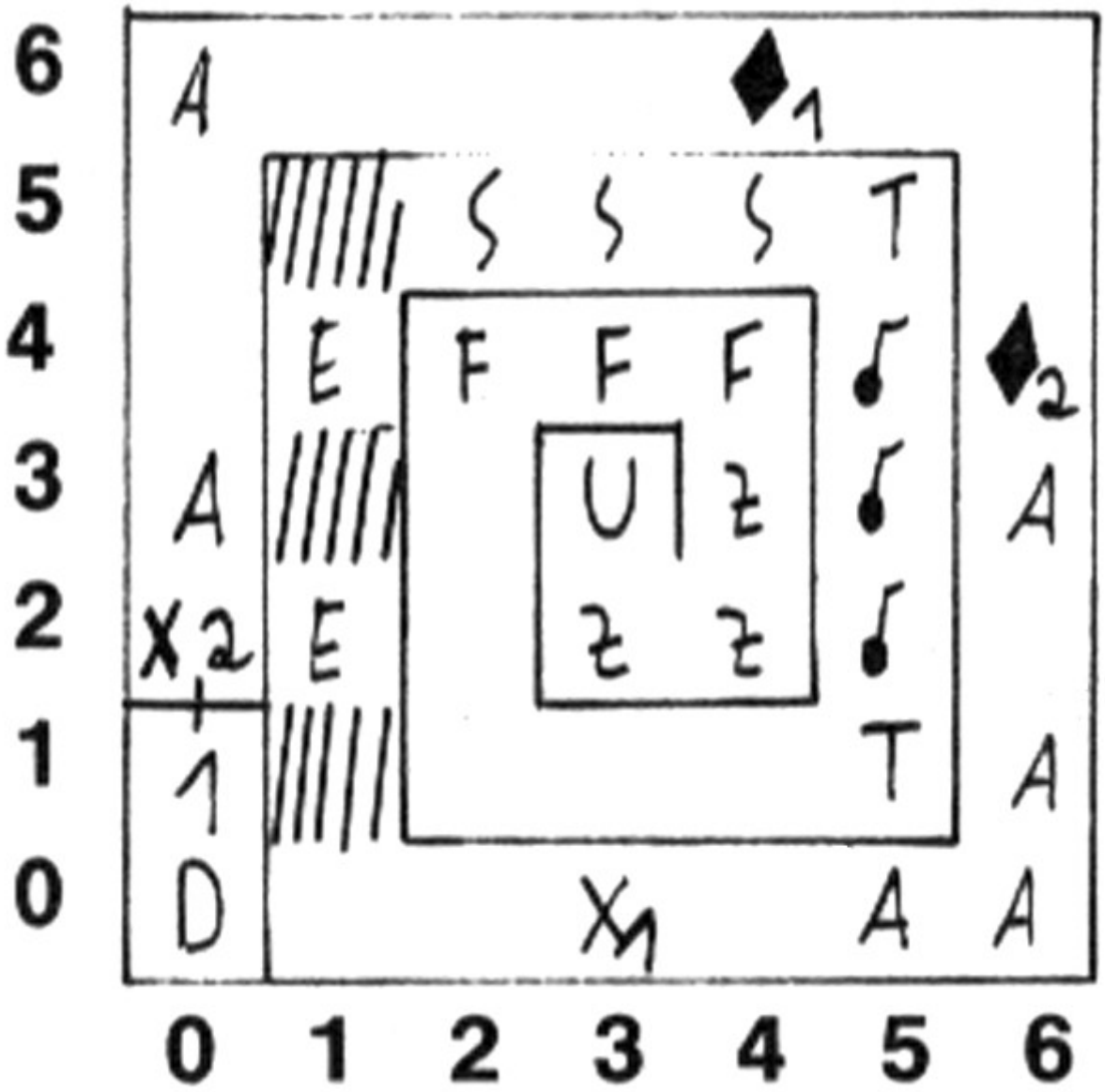
Celaria-Bree

Wichtige Gebäude:

1. Tavern (Cheers)
2. Bard's Hall
3. Wizard's Guild
4. Temple of Alliris

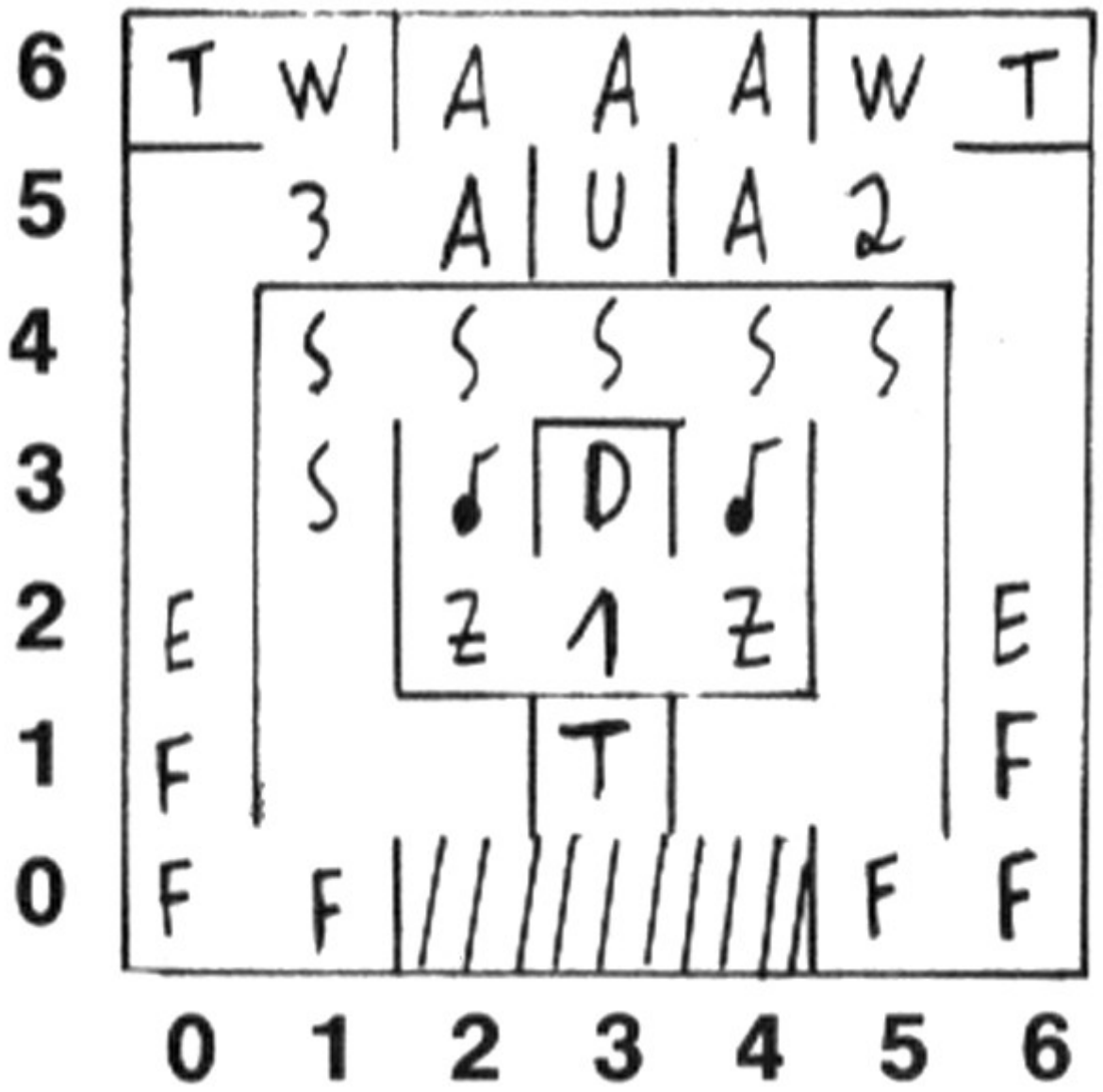
Cyani's Tower (Level 1)

1. Cyani's Tower is made entirely of turquoise. A narrow corridor leads in to a wall that has a Small keyhole in the Center of it. (USE CRYSTAL KEY)



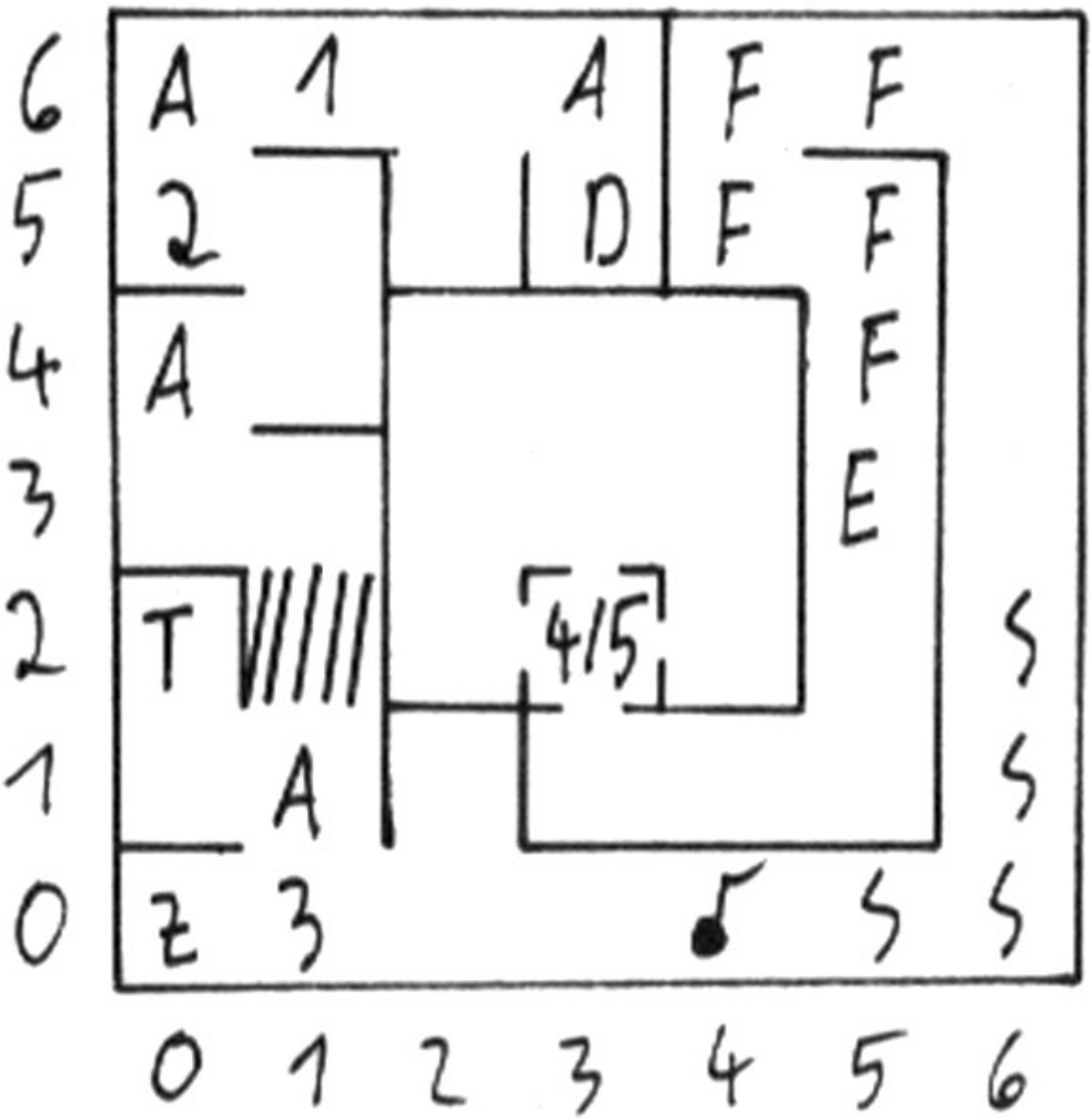
Cyani'sTower (Level 2)

1. Strange grasping gargoyles frozen in the walls reach out toward you. Beyond them and their bodies you see the carvings of Cyanis and Alliris as they once were.
2. On the south wall you find an icon of Cyanis himself. It shows a handsome, intelligent man, but has only one disturbing aspect to it: it's eyes have been clawed out.
3. Somehow a sculpture on the south wall escaped Cyani's Madness. It is a carved icon of Alliris, and you can see in it's beauty the reason her death would unbalance Cyanis. Below it is the word "Beloved".



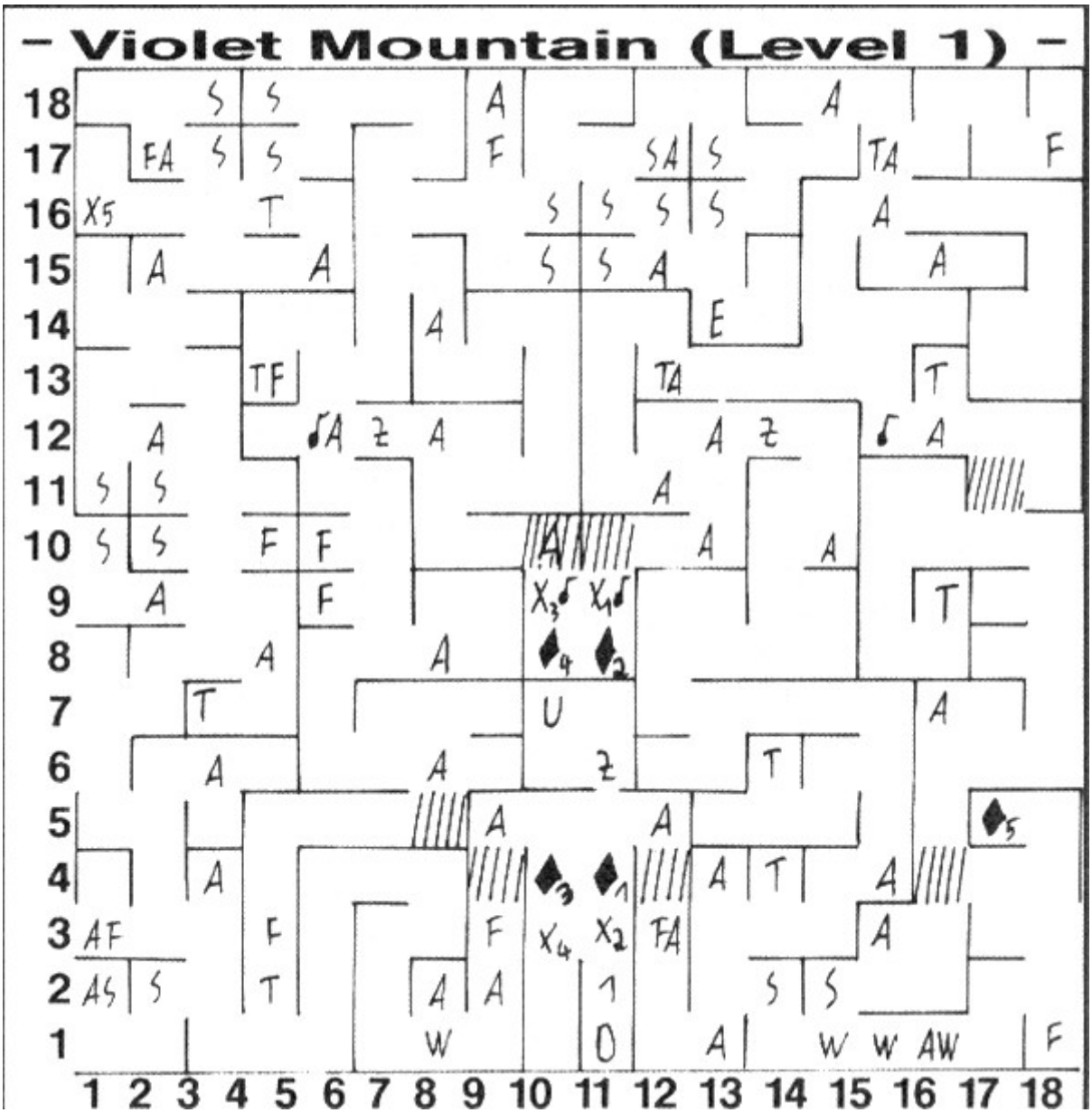
Cyani's Tower (Level 3)

1. Trapped within azure stone that moves in a sluggish slow motion, demons repeatedly play through battles long and forgotten.
2. The once smooth wall now writhes with figures obscene and blasphemous. Cyanis and his foul insanity pulse through this tower level and chill you.
3. Set in the south wall you see the Image ofthe Hawkslayer. He looks younger than when you first met him and has no scars. You also hear Cyanis' shrill voice crying, "Friend, why can you not save my beloved?"
4. You see Cyanis huddled in a Corner weeping underneath a painting of his lost love. "Why!" he sobs in anguish.
5. (Nach dem Wiedereintreten: Cyanis looks at you with insanity written over his eyes. "Murderers!", he yells and Junges toward the Party with anger and hatred. (Nach Kampf:) You stand over the now dead body of Cyanis and wonder if what you have done was the right thing. Next to the body of Cyanis is a triangle. Who wants to get the Magic Triangle?



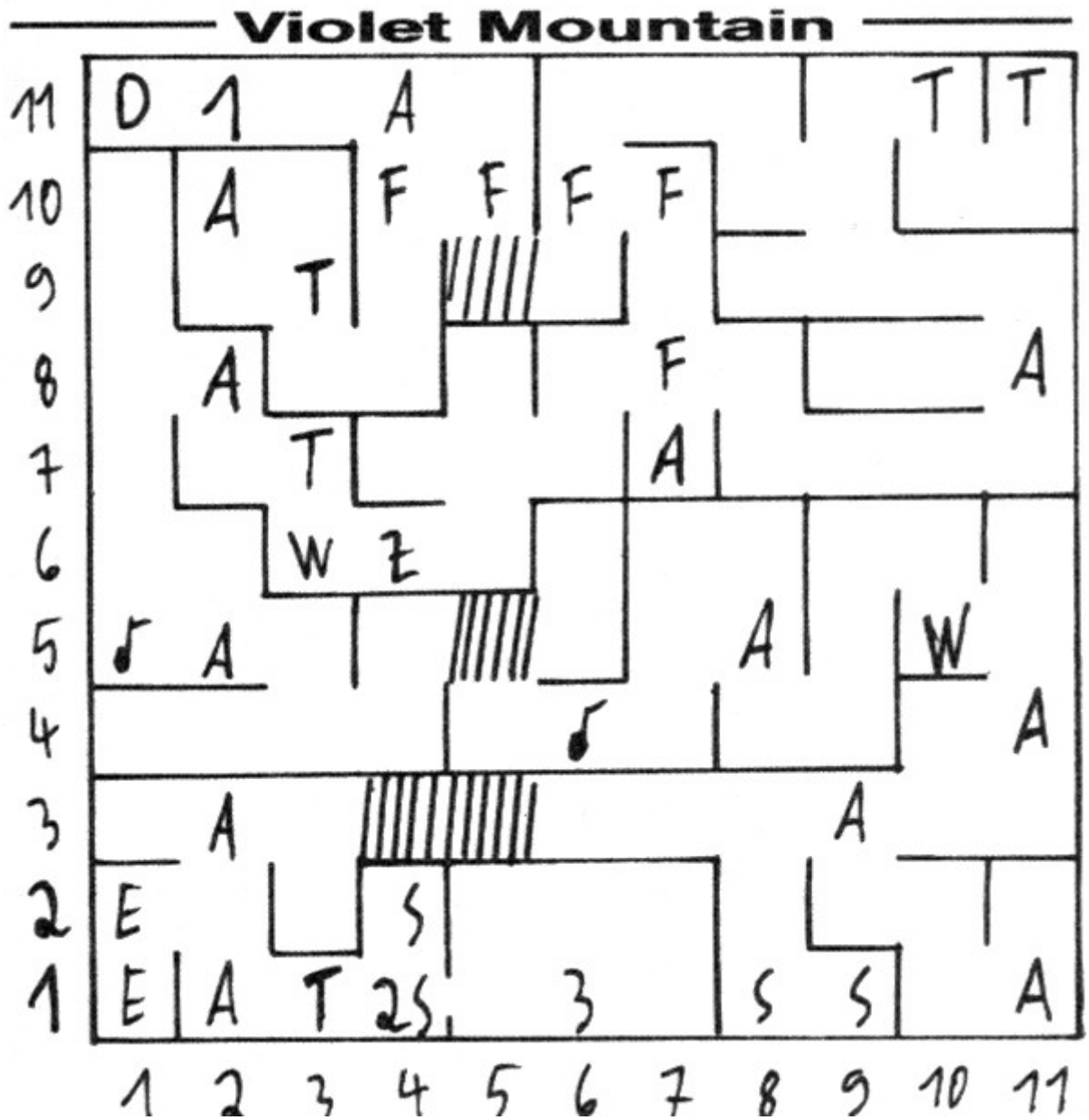
Violet Mountain (Level 1)

1. The purple rock that forms the mountain is warm to the touch. A rough-hewn tunnel extends forward a short way, and ends in a solid, but magically pulsing wall.



Violet Mountain (Level 2)

1. The darkness seems thicker here below the mountain. The hot air is fetid and stirs with the breath of a mighty, yet unseen beast.
2. The thick, wet air whistles sharply and the fang of brimstone tastes sour to you. A musty reptilian scent almost overpowers you. You know the dragon is far too near for peace of mind.
3. You have entered the lair of Rainbow Dragon. "Lunchtime!" it says. (Nach Kampf:) Under the body of the dragon is a Crystal key. The body of the dragon is surrounded by a pool of shimmering blood.



Alliria'sTomb (Level 1)

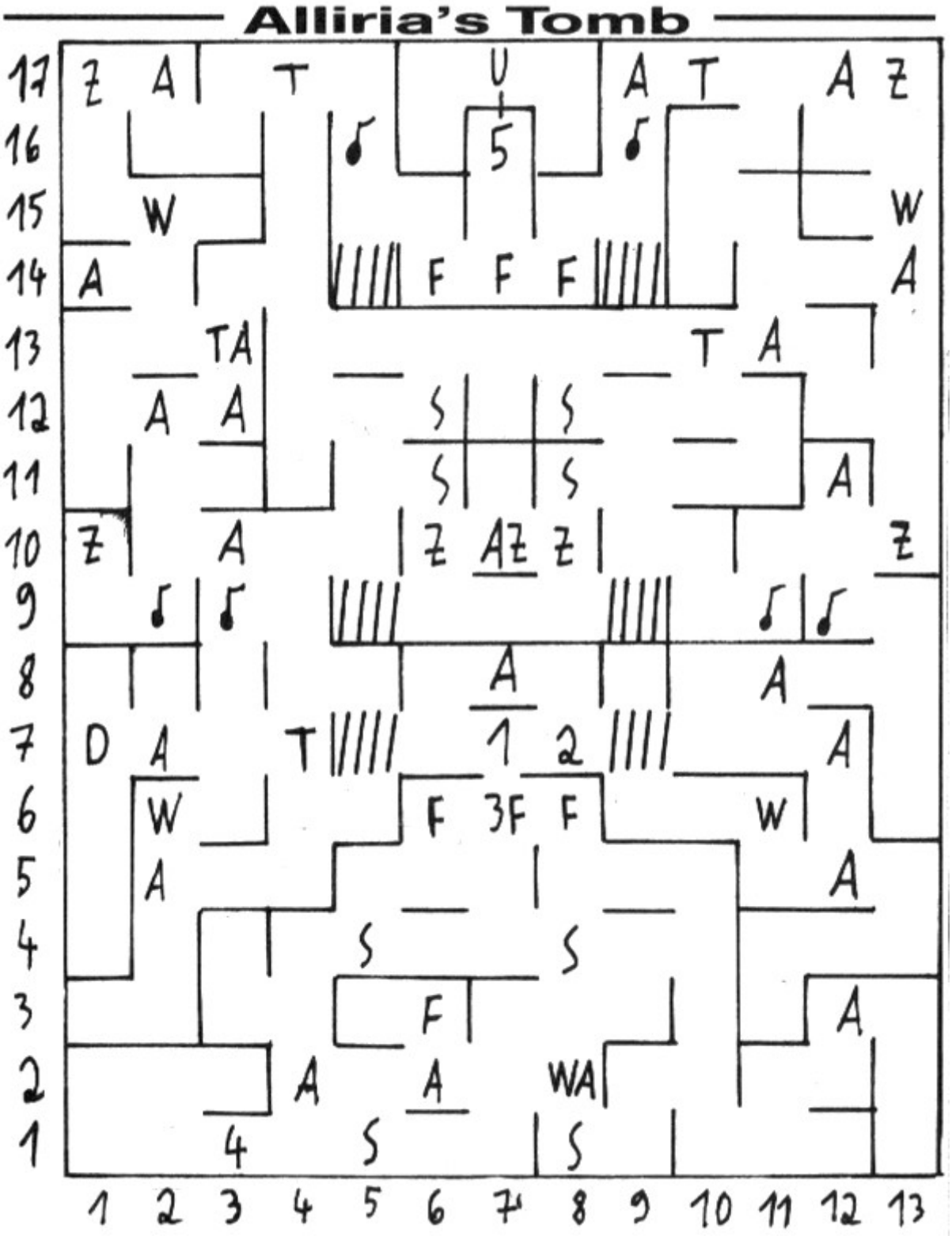
Throughout the tomb you see signs of violation. What was once beautyful has been defaced and what was sincere has been mocked.

Foul beasts stink through the shadows and derisive laughter echoes hauntingly through the halls.

The silver door is tinged with dark tarnish. Vile and obscene things have been scratched into its surface by sharp claws.

The necropolis near Alliria's tomb once must have been a glorious sight, but now the white marble tombs are stained grey. You sense great evil from all directions.

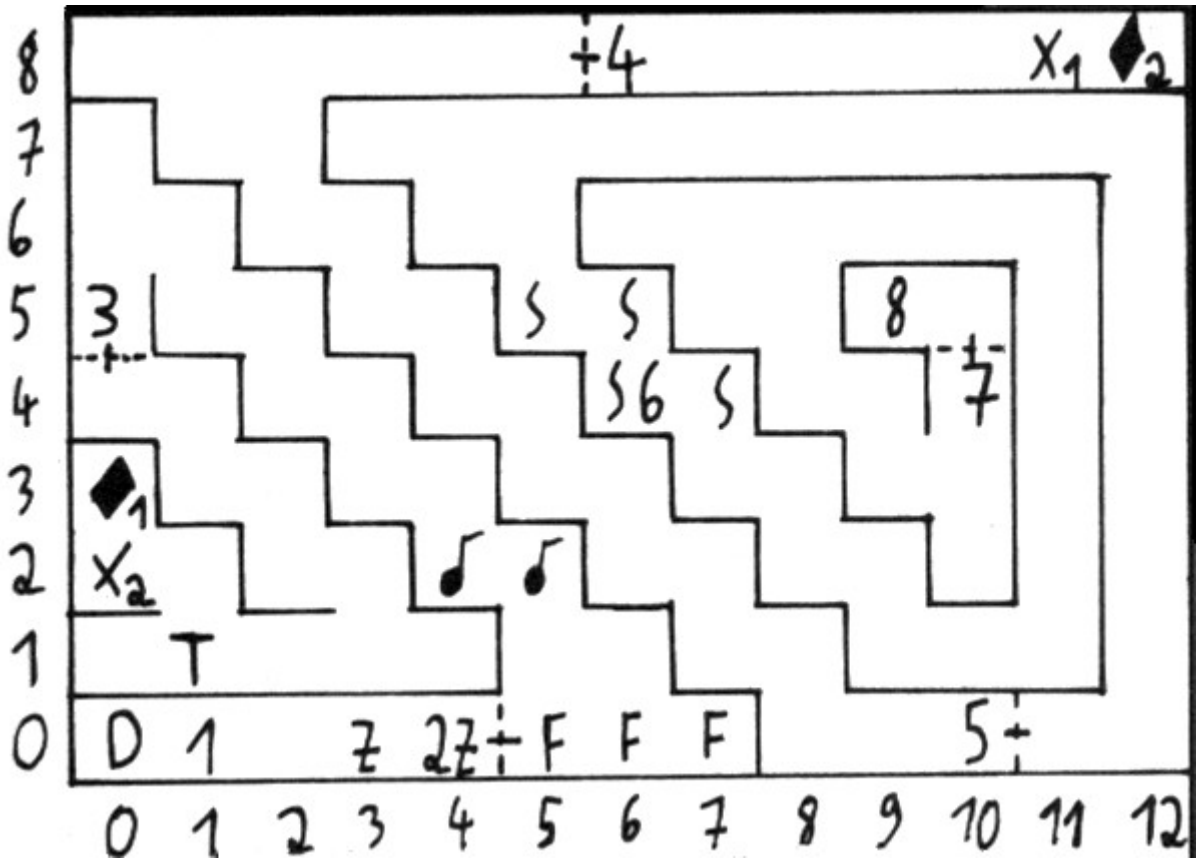
There is a large black crystal blocking the way north. (Use Magic Triangle)



Alliria's Tomb (Level 2)

1. You see no signs of the desecration that took place in the outer chamber. Here the walls glow with intricate memorials lovinglycreated bythe gnomes of Celaria Bree.

2. You see a shadowy figure that resembles a beautyful woman. She says: "I want the Flower of Truth."
3. You see ... She says: "I want the Flower of Valor."
4. You see ... She says: "I want the Flower of Kinship."
5. You see ... She says: "I want the Flower of Nature."
6. Inset into the creamy white walls you see roses of different shades carved from gemstones. They sparkle with a deep light and calm you even here in the heart of Banger.
7. You see ... She says: "I want he Flower of Alliris."
8. You are in the resting place of Alliris. Objects of great beauty are lovingly placed in all the four corners. In this intricately decorated room sits the Crown of Truth. Who wants to get ...
9. Lying over the coffin of Alliris is a belt. Who wants to get ...



Nun begibt sich unsere Party allseits geliebter und geschätzter Helden in die Welt der Zwerge: Durch einen „Chronomancer“-Spell an der alten Zwergenmine gelangt diese nämlich in das Zwergenkönigreich „Kinestia“, in dem sie sich auf die Suche nach dem „Hammer of Wrath“ und „Ferofist's Helm“ machen soll.

Eine erfolgreiche Mission läuft in etwa folgendermaßen ab: Gleich nach dem Dimensionssprung stellt man überraschenderweise fest, daß man sich in Kinestia nicht wie in sämtlichen bereits besuchten Dimensionen zuerst in einer Wildnis wiederfindet, sondern daß man gleich mitten in Ferofists Höhlenpalast aus dem Ozean der Zeit wiederauftaucht. Auch nach längeren Expeditionen wird man wohl kaum einen Ausgang finden, der einen in eine „Wilderness“ führt, da es in Kinestia

nun leider weder eine solche noch eine Stadt gibt. Dafür wird der Spieler aber mit zahlreichen Dungeons entschädigt, die auch erst mal durchforstet sein wollen. Aber nun zurück zu „Ferofist's“: Nicht unweit von der Startposition entfernt wartet Hawkslayer auf die Party und versperrt dieser den Weg. Er gibt ihr außerdem auch noch ein Rätsel auf, dessen Lösung er aber seltsamerweise schon bei der letzten Begegnung in Gelidia verraten hatte. (Vorausgesetzt, die Party hatte ihn in Gelidia in die eigenen Reihen aufgenommen!) Des Rätsels Lösung ist also „ICEBERG“. Diese verschafft der Party neben einer freien Passage nun zum zweiten Mal die sagenhafte Ehre, Hawkslayer in die Party aufnehmen zu dürfen, was, wenn man sich dazu entschließen sollte, nicht gerade das Verkehrteste, aber auch nicht unbedingt notwendig wäre. Damit gibt es zu diesem ersten Dungeon schon nichts mehr zu sagen; man kann sich also unverzüglich durch einen Durchgang in der Südwand des Dungeons in die „Barracks“ begeben und dort nach einem der beiden Schlüssel suchen, die man später im „Workshop“ benötigt, um einen Durchgang zum nächsten, darunter liegenden Dungeon freizugeben.

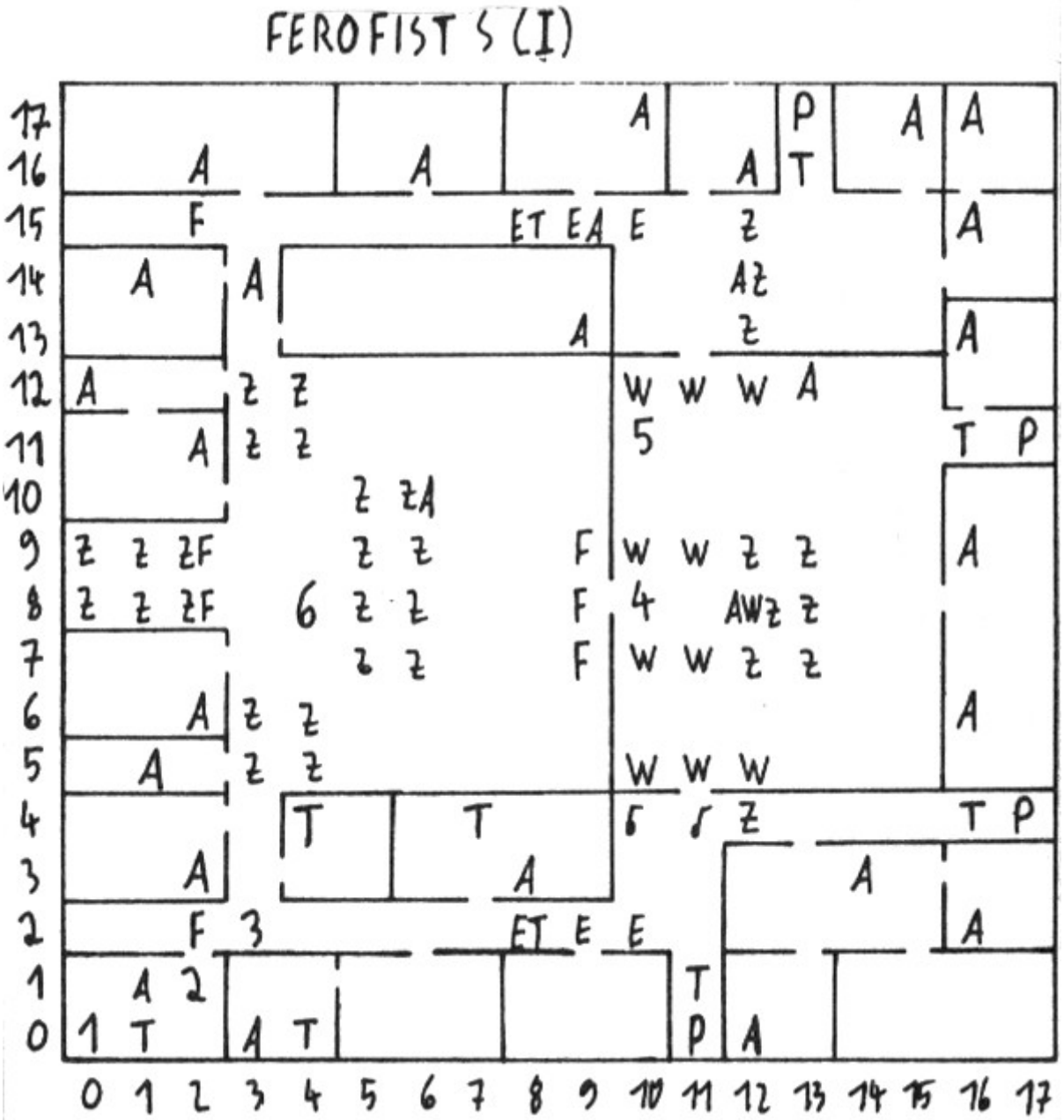
Nachdem man diese Aufgabe erledigt hat, sollte man die „Barracks“ wieder verlassen und Ferofists „Private Quarters“ einen Besuch abstatten. Dort findet man neben dem zweiten, später benötigten Schlüssel letztendlich den Herrn des Hauses, nämlich Ferofist persönlich, der allerdings nicht mehr in bester Verfassung ist. Er steht nämlich kurz vor seinem Exitus und kann der Party gerade noch verraten, wie häufig die beiden gefundenen Schlüssel (LEFT KEY + RIGHT KEY) am Schloß des Portals im „Workshop“ angewendet werden müssen, bevor er sich endgültig verabschiedet. Nach dieser sehr traurigen Begebenheit ist es endlich angebracht, den Workshop aufzusuchen, der durch einen Durchgang in der Nordwand von „Ferofist's“ zu erreichen ist, und dort bei dem verschlossenen Portal (auf Position (02/02)) 18 mal den „RIGHT KEY“ und 15 mal den „LEFT KEY“ anzuwenden. Daraufhin müßte sich das Portal öffnen und einen Durchgang zu „Urmech's Para“ freigeben, welches man sich nicht näher anzuschauen braucht, da es weder wichtige Informationen noch Gegenstände verbirgt. Man kann sich also gleich in die „Viscous Plane“ begeben, die neben einer kleinen Besonderheit und den obligatorischen Monstern allerdings auch nicht viel zu bieten hat. Diese kleine Besonderheit des Dungeons besteht leider auch bloß darin, daß dieser mal wieder mit einer Flüssigkeit gefüllt ist, die die Anwendung des „GILL“-Spruches notwendig macht, aber das ist ja auch nichts umwerfend aufregendes mehr und gehört schon fast zum Alltag unserer Helden, also so schnell wie möglich rein in das nächste und letzte Dungeon! Im Sanctum stößt man schließlich beim Betreten der ersten Hauptkammer auf den depressiven Androiden Urmech, den man nicht bekämpfen sollte. Das lohnt einem der Roboter nämlich erstens mit einer ausführlichen Schilderung der Ereignisse, die letztendlich zu Ferofists Tod geführt haben, zweitens mit der Offenbarung des Verbleibs der beiden gesuchten Gegenstände und drittens mit einer Dienstleistung ganz besonderer Art. Urmech hat nämlich eine Maschine entwickelt, mit der theoretisch alle Mitglieder der Party, die noch keiner Zaubererklasse angehören, zu sogenannten „Geomancers“ gemacht werden können.

Ich möchte jetzt nicht weiter auf die besonderen Fähigkeiten dieser Zaubererklasse eingehen, da man alle wichtigen Informationen zu diesem Thema im Begleithandbuch des Spiels nachlesen kann. So, nachdem man zu guter Letzt in der zweiten Hauptkammer des „Sanctum“ den „Hammer Of Wrath“ und „Ferofist's Helm“ gefunden und eventuell in der südlich gelegenen Nische ein oder mehrere Partymitglieder in einen Geomancer transformiert hat, kann man die Mission getrost

als erledigt betrachten und sich beim Rückmarsch zum Review Board in der Starterdimension schon mal auf den nächsten Auftrag vorbereiten, der die Party in die Dimension „Tenebrosia“ führt. Dort geht es dann nach altbewährtem Muster weiter ...

Ferofist's (Level 1)

1. The ground seems well worn here.
2. Carved from solid rock, the dwarven castle you find yourself standing in radiates strength and Power. Sadly, however, its walls also bear the scars of war – and many of them are very recent.
3. Standing before you, blocking the halfway, you see Hawkslayer. He's younger than the last time you met, and shows none of the signs of his long adventuring career. He Stares at you and says "The old one said I'd find allies, but I don't work with just anyone. I only want smart allies. Answer this riddle: Colder than myself, I cover myself with myself, and shrink, so I can grow large again. What's the answer? (Die richtige Antwort ist „ICEBERG“) Glad to be in smart company. Listen, you magickers should know, magic is screwy here. Be careful. How about us getting together? (Y/N)
4. Ferofist's Throne room, stripped of the fine furnishing it once had, seems violated and dead. Broken and long dead combatants fill the room. It is a very grim sight.
5. Scratched deep into the wall, with coppery shards of metal embedded in a red stone, you read: Why must those who rise to rival their creators always be considered damned?
6. The Castle's Grand Reception Room looms high over your head, its vaulted ceiling lost in the dim light above you. Strewn throughout you see the torn and shattered bodies of dwarves and strange machines.



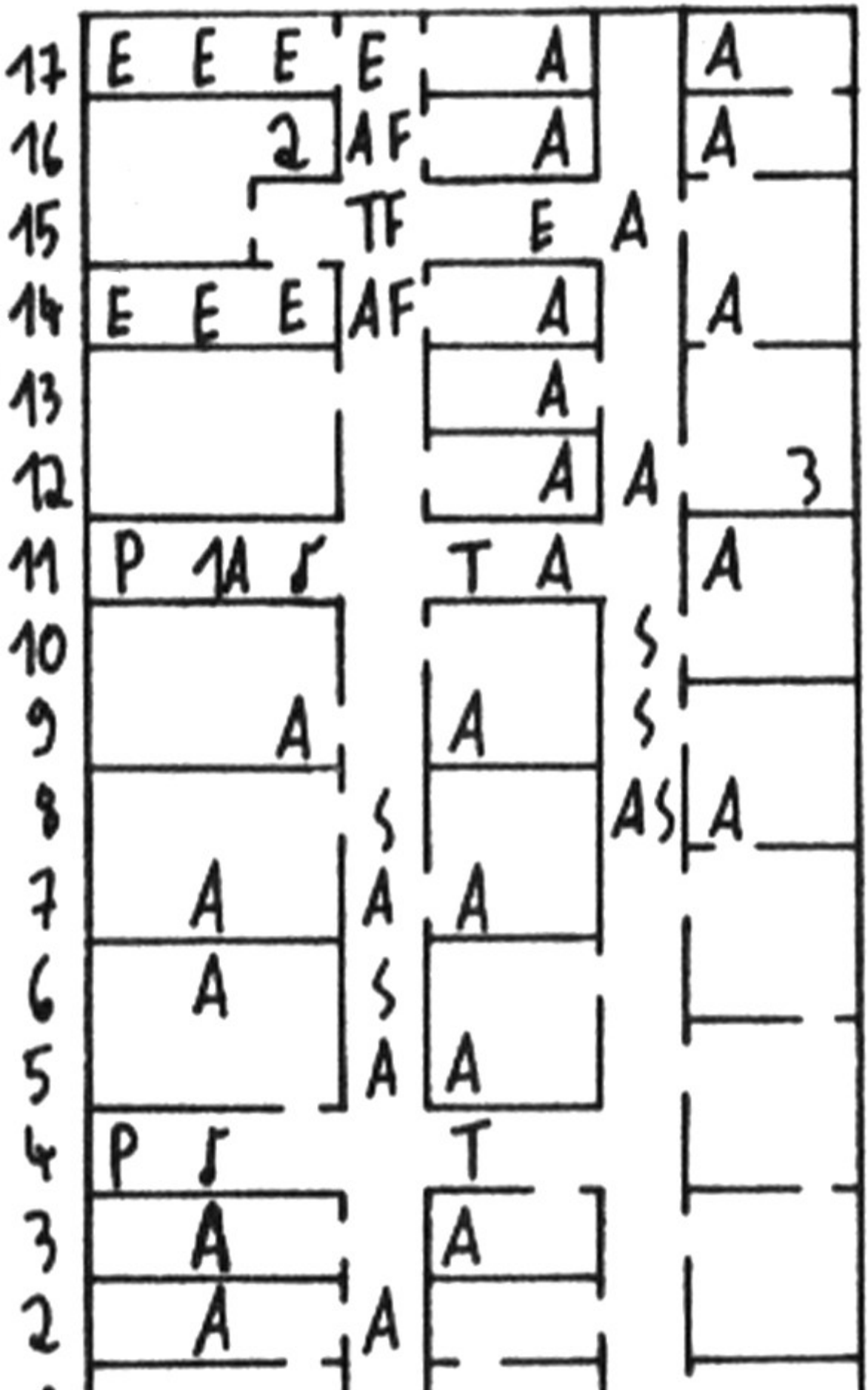
Private Quarters

1. Wisps of smoke and sounds of battle echo throughout the halls of Ferofist's private lodging wing. You see grim reminders of war all over – most notably dying dwarves and their mechanistic foes.
2. His armour, once a masterwork by a dwarves armorer, is now holed through and through. The old dwarf is dying, but his eyes light up as he Sees you. He coughs weakly, "You haue come as prophesised.You must destroy the fruits of my foolish alliance with the dark one, find the keys, and travel through my workshop into Urmech's Lair." Ferofist collapses into a liveless shell of a man, finally at peace. The dwarves take his body away to be buried in secret. A dwarf says, "He scrawled this message on the wall. It may mean something or it may not. "The final dwarf leaves ... Bright hand, true hand, thine are the

months of six summers. Sinister hand, Dark hand, Three plagues upon each finger. In Opposition, you ward the lair of my foolish death.

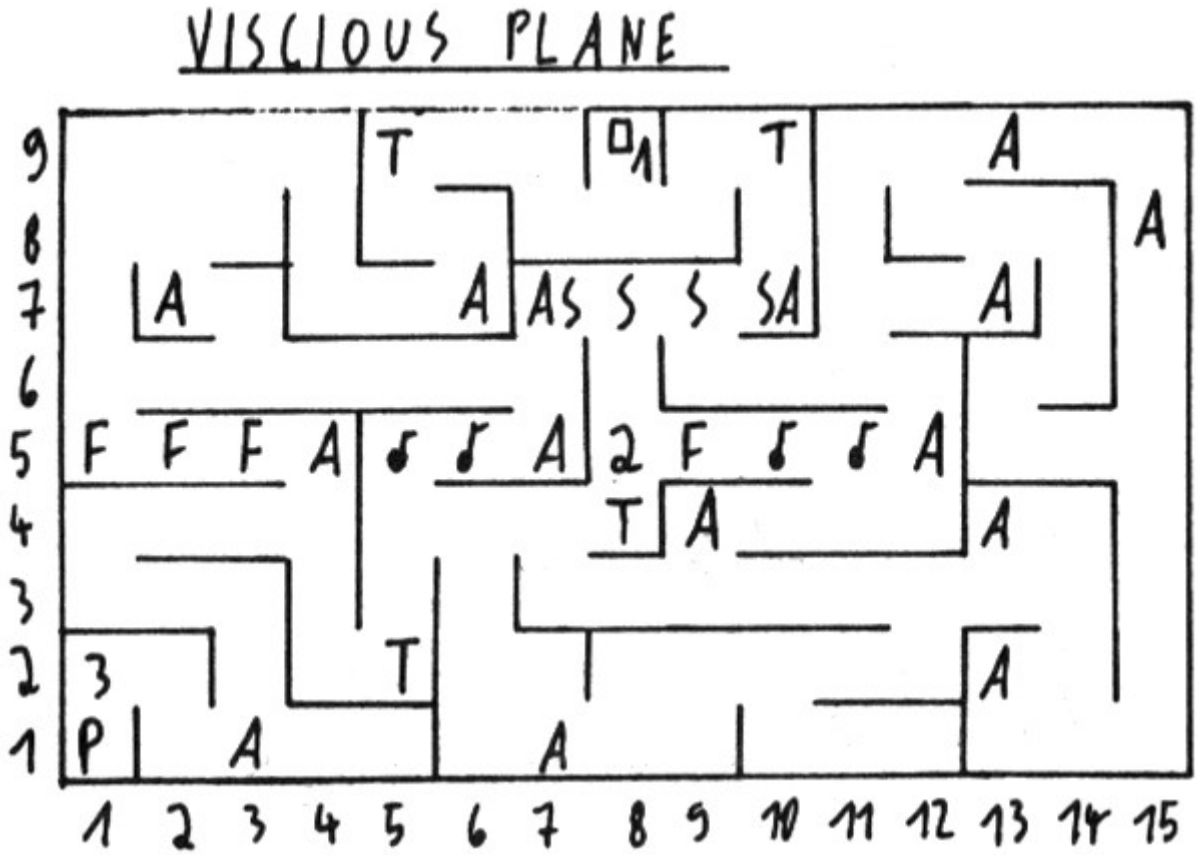
3. Hidden away in a Corner of this room is a strange key. Judging by the oddly shaped handle, it looks like you use your left hand to turn it. Who wants to get the Left Key?

PRIVATE QUARTERS



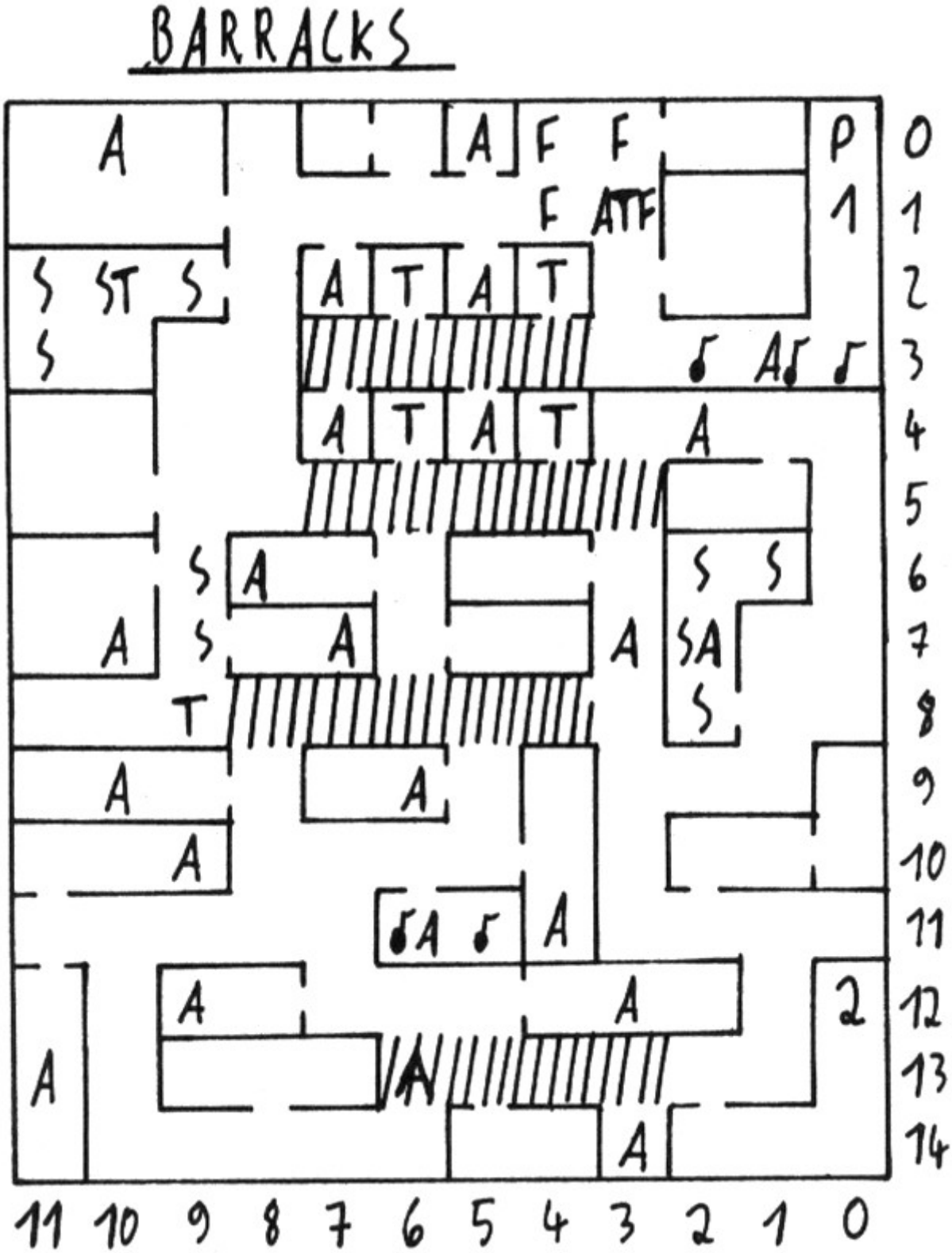
Viscous Plane

1. The thick, amber liquid soaks through your clothing and chills your flesh. You Fight against the smothering sensation as it seals your nostrils off and Blink as the fluid stings your eyes.
2. You feel a slight current moving through the oily fluid. Something swishes through the murky lake and you feel a chainlink body writhe between your legs.
3. A light from the south Cuts through the murk and reveals stone walls worn smooth by the thick liquid flowing through this Underground lake.



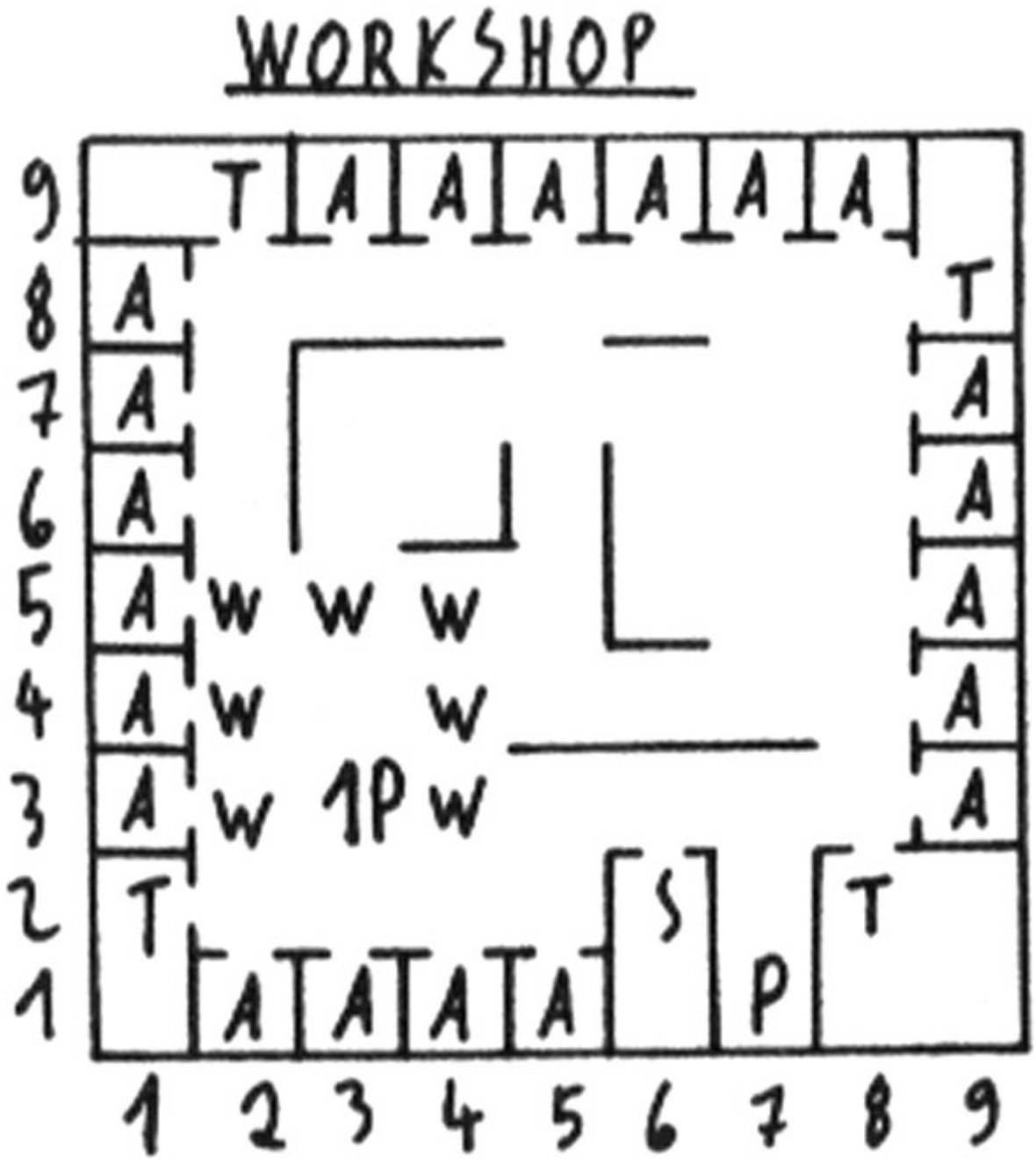
Barracks

1. Despite the smoke choking the passageway, you see, nailed to the walls, battle standards of Dwarven battalions. Many have been torn and defaced, but they still hang in the barrack's entrance.
2. Hidden away in a Corner of this room is a strange key. Judging by the oddly shaped handle, it looks like you use your right hand to turn it. Who wants to get the Right Key?



Workshop

1. There is a sealed Portal on the floor. It is ecured by two locks. (Hier müssen der „Right Key“ 18 mal und der „Left Key“ 15 mal benutzt werden.)



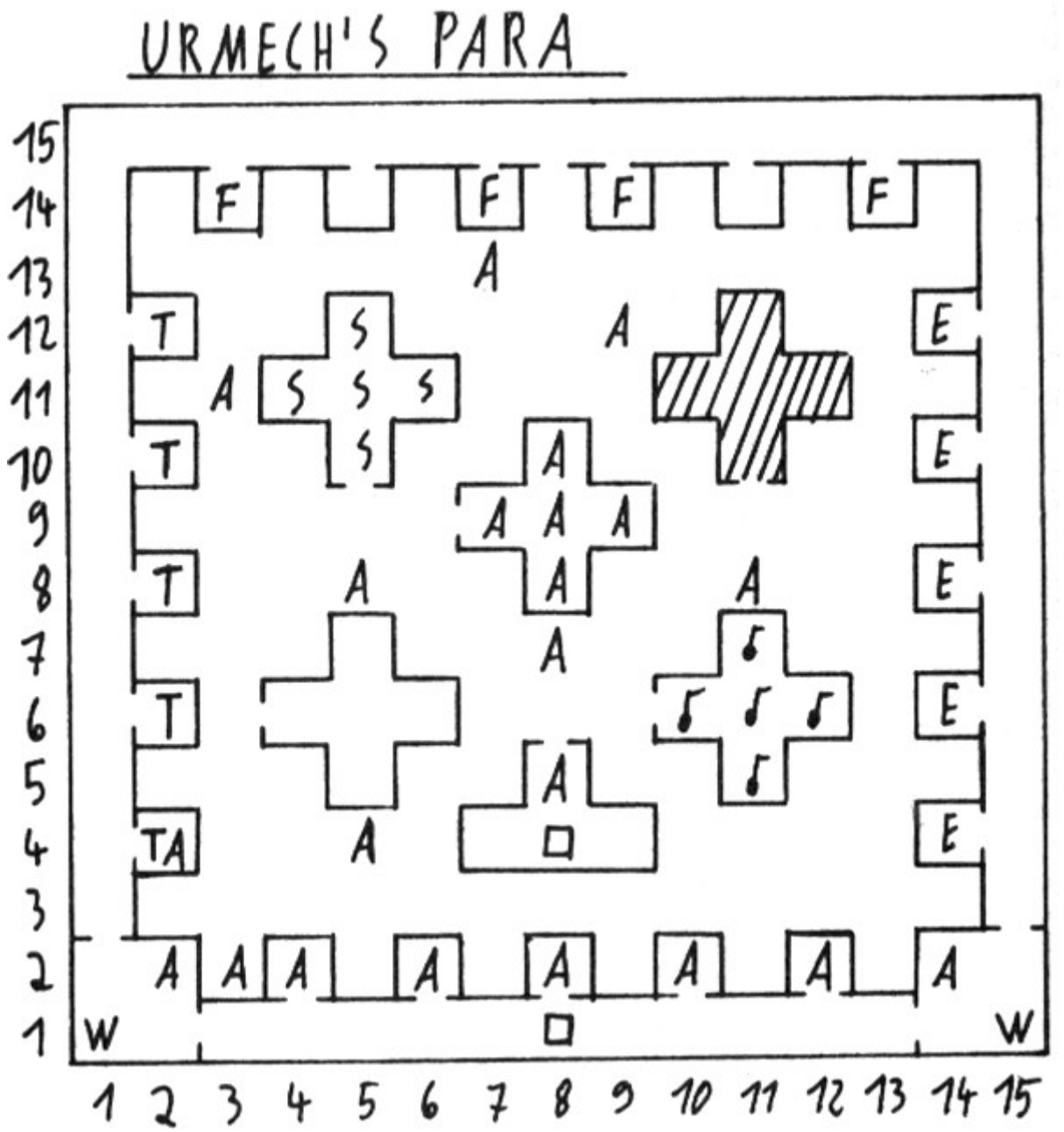
Sanctum

Seated in a scrap-metal throne you see Urmech. His fron features seem to move like flesh, and his expression is one of sorrow. "Is this how it must end, in violence, or can we work an accomodation? (Y/N) – Nach Eingabe von „Y“: Ferofist created me, despite the God's Pact Barring further creation, and through this henious act, helped free the dark one. But what of me? I have done no evil except to live. I have, in turn, created others of my kind to protect me – and so I will not be all alone. The items you seek are in my inner sanctum. I have no need of them and they are yours to take. I have discovered a type of magic I will share with you, if you are willing. Those who wish to learn my magic should meet me at the rear of my sanctum. There I will instill

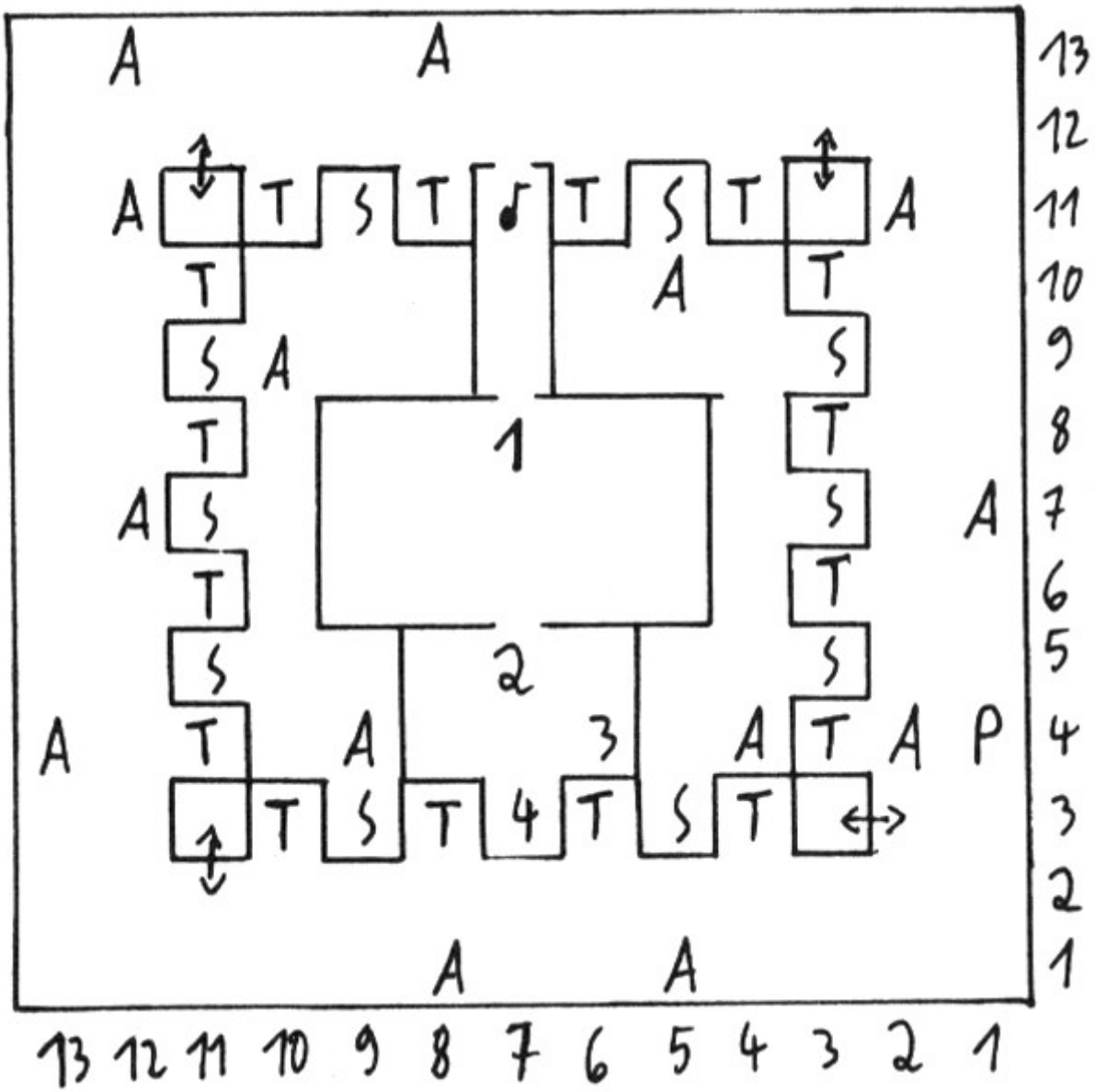
this new Power into your blood. With that, Urmech leaves and enters a chamber to the south.

Urmech's private Sanctum is a beautyful world of symmetrical metal tubes, jewelled globes and silvery tools. Here you sense great Power and feel a facet of magic you've neuer sensed before.

Among the cold steel furniture that adorns Urmech's chamber is a small treasure chest. Ferofist's helm is in the chest. Who wants it? The Hammer of Wrath is in the chest. Who wants it? (Beide Items können nur vom Paladin benutzt werden, wobei der Hammer nur eine einfache Waffe ohne zusätzliche Senkungsfunktion der Armour Class darstellt, während der Helm nur eine Panzerungsfunktion hat; er senkt die den AC-Wert um sieben Einheiten.)



SANCTUM



Die erste Station nach der Ankunft in der Dimension Tenebrosia dürfte wohl die Stadt Black Scar sein, da man in den hiesigen Pubs (wie auch in den anderen Städten schon bereister Dimensionen) einige nützliche Informationen für die Lösung des Auftrags erhält, der, wie Ihr ja sicherlich bereits wißt, darin besteht, eine Person namens Sceadu zu finden, die der Party dann mehr oder weniger freiwillig ihren Mantel und Helm aushändigen soll. So erfährt man nach der Gabe eines kleinen Trinkgeldes in einem der zahlreichen Pubs, daß ein Schloß ein wichtiges Item für die erfolgreiche Suche nach Sceadu ist und daß man Sceadu selbst in der Mitte von „Nowhere“ findet. Außerdem gibt es in Black Scar noch eine Bard's Hall, in der sich die Party einige sehr unverständliche Balladen anhören kann. Die Barden der Party können sich hier außerdem für 60.000 Goldstücke den letzten erlernbaren Song, nämlich „Minstrel Shield“, aneignen. Auch die Magiekundigen kommen in dieser Stadt nicht zu kurz, da sie in der Wizard's Guild für 50.000 Goldstücke ebenfalls den

letzten erlernbaren Zauberspruch („Götterdämmerung“ = NUKE) erlernen können. Zu guter Letzt kann natürlich die gesamte Party in der Wizard's Guild „advancen“, so daß sich kein Partymitglied in irgendeiner Weise benachteiligt fühlen muß. Nachdem sich die Party dann mal wieder mit einem Wineskin eingedeckt hat, kann diese die Stadt verlassen und das Abenteuer beginnen.

Zuallererst sollte der Wineskin im „Tar Quarry“ mit „Molten Tar“ gefüllt werden, da man diesen anschließend benötigt, um im „Dark Copse“ einen Baum wegzubrennen, der den Zugang zur „Shadow Door“ versperrt, die man mitnehmen sollte. Der Tar Quarry ist ein einleveliges Dungeon mit einer kleinen Besonderheit: Es gibt hier, abgesehen von den äußeren Begrenzungswänden und den paar Mauerstücken, die die Teerquelle in der Mitte des Dungeons umzäunen, keine Wände, die irgendwelche Gänge oder Nischen abgrenzen. Dafür gibt es eine ganze Reihe von Feldern, auf denen sich vielfaches Unheil in Form von „Anti-Magic“, „Trap“, „Sound of Silence“, „Attack“ usw. anbahnt und die diese Funktion übernehmen. Man muß also nicht unbedingt auf diese kräftezehrenden Felder treten, wenn man zur Teerquelle gelangen will; man braucht nur die aufgezeigten Gänge zu benutzen und kommt so unbeschadet ans Ziel.

Nachdem der Wineskin mit „USE WINESKIN“ an der Teerquelle gefüllt worden ist, kann man sich zum Dark Copse bewegen, um dort die Shadow Door einzukassieren. Diese befindet sich in der Mitte des Wäldchens hinter einer Reihe von Bäumen, die man, wenn man will, allesamt mit dem Molten Tar (USE WINESKIN) wegbrennen kann.

Um an die Tür heranzukommen, reicht es allerdings aus, wenn man nur einen Baum wegbrennt, und zwar einen, der sich entweder in einer senkrechten oder aber in einer waagerechten Linie zur Shadow Door befindet. Man kann mit dem Molten Tar übrigens nicht nur im Dark Copse Bäume wegbrennen, sondern überall in Tenebrosia. Wenn man dann schon mal die Tür hat, sollte man sich auch auf die Socken nach dem dazugehörigen Schloß machen, oder etwa nicht? Dieses findet man im düsteren Shadow Canyon in einem Teil des Gebirges, in den man nur an zwei Stellen mit Hilfe des Zauberspruchs Phase Door gelangen kann, da er ansonsten völlig vom Rest des Dungeons abgeschnitten ist (Diese Stellen habe ich wieder mit Doppelpfeilen markiert). Nach der Kraxeltour im Shadow Canyon kann sich die Party endlich in die Mitte von Nowhere begeben und dort Tür und Schloß in den Boden einsetzen (USE SHADOW DOOR + USE SHADOW LOCK), worauf ein Einstieg in „Sceadu's Deme“ entsteht.

Sceadu's Deme ist ein zweileveliges Dungeon, das keine extravaganten Features enthält und deshalb schnell abzuhandeln ist. Im ersten Level muß man sich lediglich zum Portal des zweiten Level vorarbeiten, was keine besondere Schwierigkeit ist. Um im zweiten Level auf Sceadu zu stoßen, ist es nicht unbedingt notwendig, den inneren Räumlichkeiten dieses Dungeons einen Besuch abzustatten, es ist aber auch nicht verboten. Die einzelnen Abschnitte dieses Dungeons sind durch passierbare Mauern miteinander verbunden und auf der Karte selbstverständlich eingezeichnet. Hat man die von unsichtbaren Wänden umgebene Kammer von Sceadu schließlich erreicht, steht der Party noch mal ein harter Kampf bevor, denn Sceadu ist ein verdammt harter Brocken, der auf die magischen Kräfte der Zauberer meist nur mit einem müden Lächeln reagiert. Da derselbe auch stets einen gewissen Abstand zur angreifenden Truppe einhält, besteht die einzige gute Chance, ihn zu

erledigen darin, daß man auf die „Hide in Shadows“-Fähigkeit des Diebes zurückgreift. Wenn dieser dann bis zu Sceadu vorgedrungen ist und der diebische Waffenstreich gleich zu einem „Critical Hit“ führt, kann man sich glücklich schätzen, denn bei einem Fehlschlag seitens des Diebes kann dieser den ganzen Marsch noch einmal von vorne beginnen, was nach einigen Wiederholungen dieser Prozedur sehr nervig werden kann. Hat man Sceadu aber endlich erledigt, kann man sich auch gleich freudestrahlend auf seine Kleider stürzen und den langersehnten Rückweg antreten. „Sceadu's Cloak“ und der „Helm of Justice“ können übrigens nur vom Dieb benutzt werden und senken dessen AC um ganze zwölf bzw. neun Einheiten.

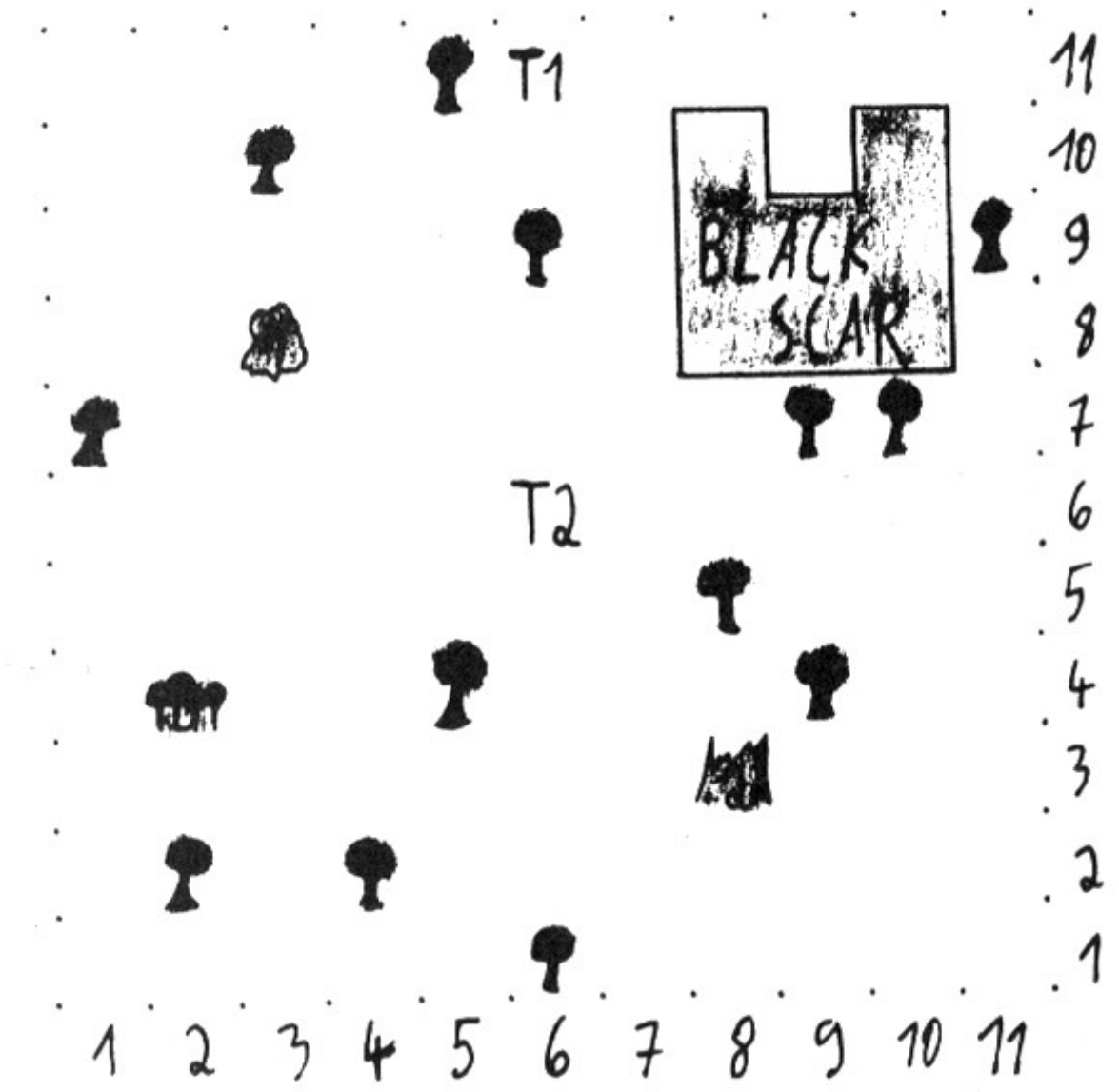
Wilderness of Tenebrosia

T1.) The ground seems well worn here.
T2.) You seem to be in the middle of Nowhere.

Wichtige Gebäude und Orte:

1. Outskirts of a huge tar pit (Tar Quarry)
2. You stand before a great canyon; do you wish to enter it? (Great Canyon)
3. You are at the edge of a dense forest. Do you wish ta enter it? (Dark Copse)

WILDERNESS OF TENEBROSIA

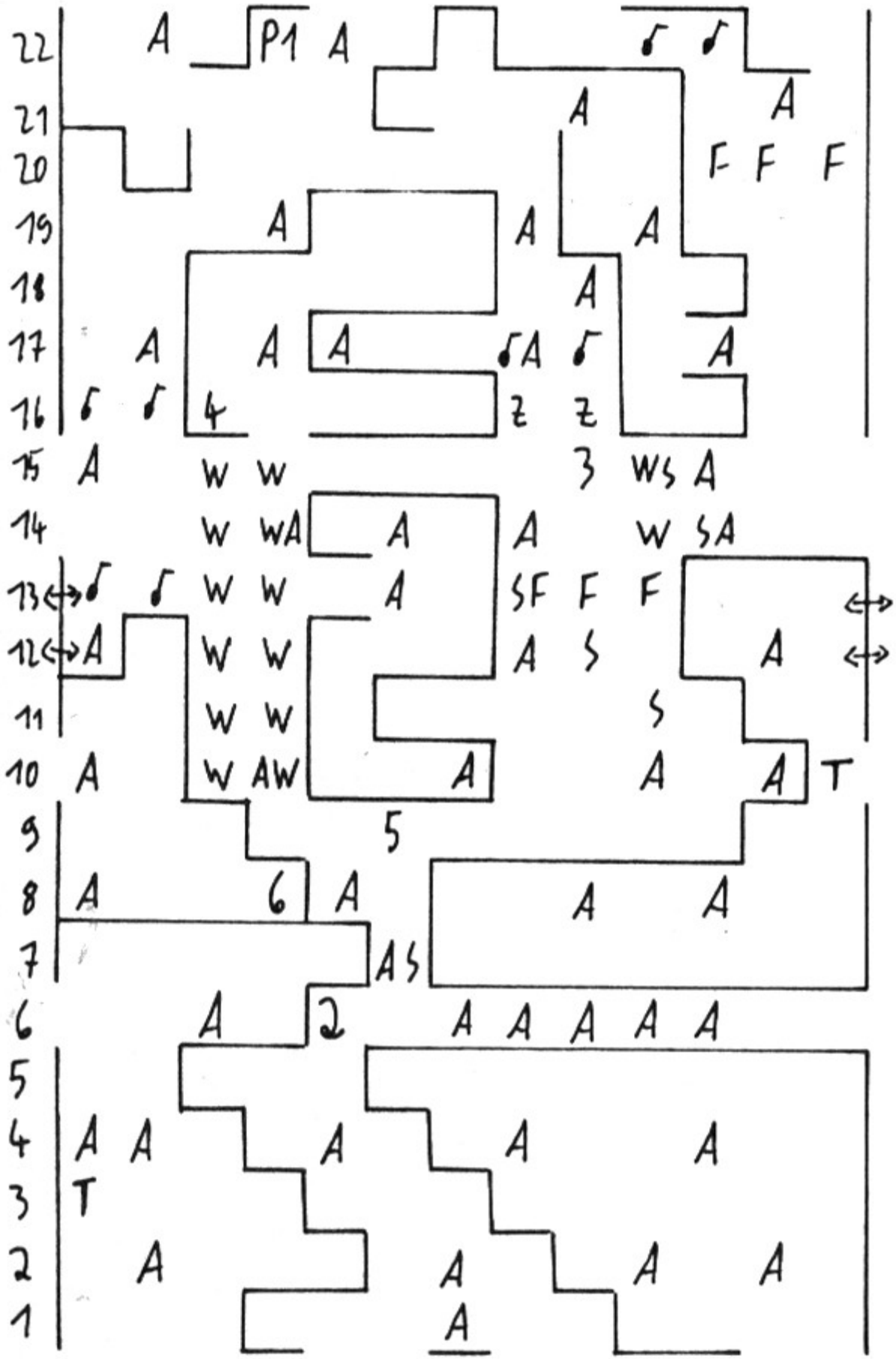


Shadow Canyon

1. The Shadow Canyon stretches off into the distance. It appears to be without end but you expect, this is, like so many other things in Tenebrosia, an illusion of some sort.
2. Gibbering howls echo from black sandstone walls. You cannot tell from whence they originate, but you do know no human throat uttered the cries. You shiver involuntarily.
3. The canyon recedes into the land's twilight murk and you feel atthe end of the canyon, yet still firmly in the middle of it.This place seems to ignore all logic.
4. The walls are rotted around the traps.
5. Scrawled in a crude hand an the canyon wall you see the message: A castle is only as weak as its strongest wall.

6. Hidden away in a crevice an the cliff wall is a lock that looks more like a shadow than anything real. Who wants to take the Shadow Lock?

SHADOW CANYON



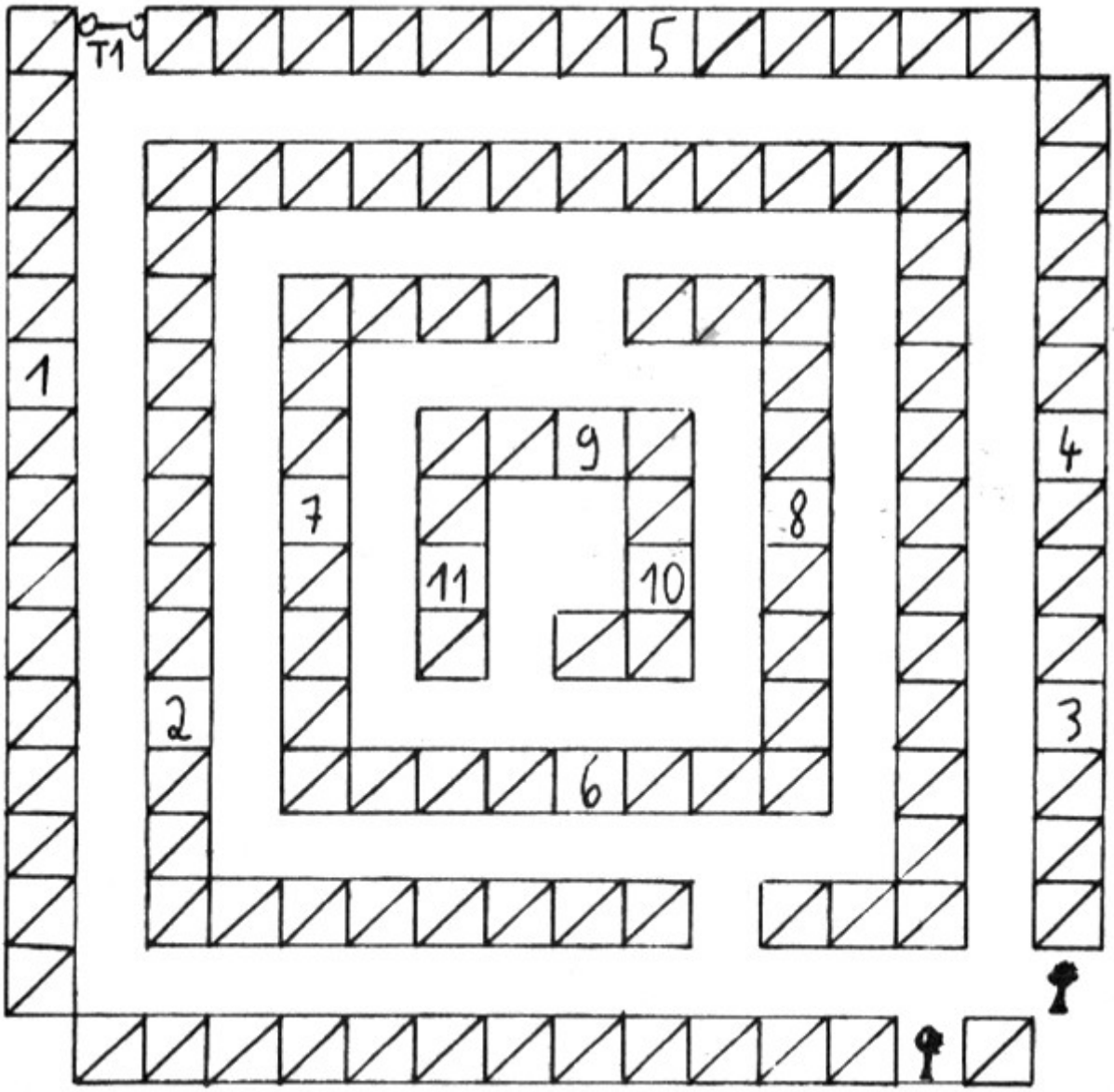
Black Scar

T1.) You are at the gateway of Black Scar town. This town reeks of evil.

Wichtige Gebäude:

1. Temple (Twilight Temple)
2. Tavern
3. Temple
4. Tavern
5. Tavern
6. Tavern
7. Temple
8. Tavern
9. Temple
10. Wizard's Guild
11. Bard's Hall

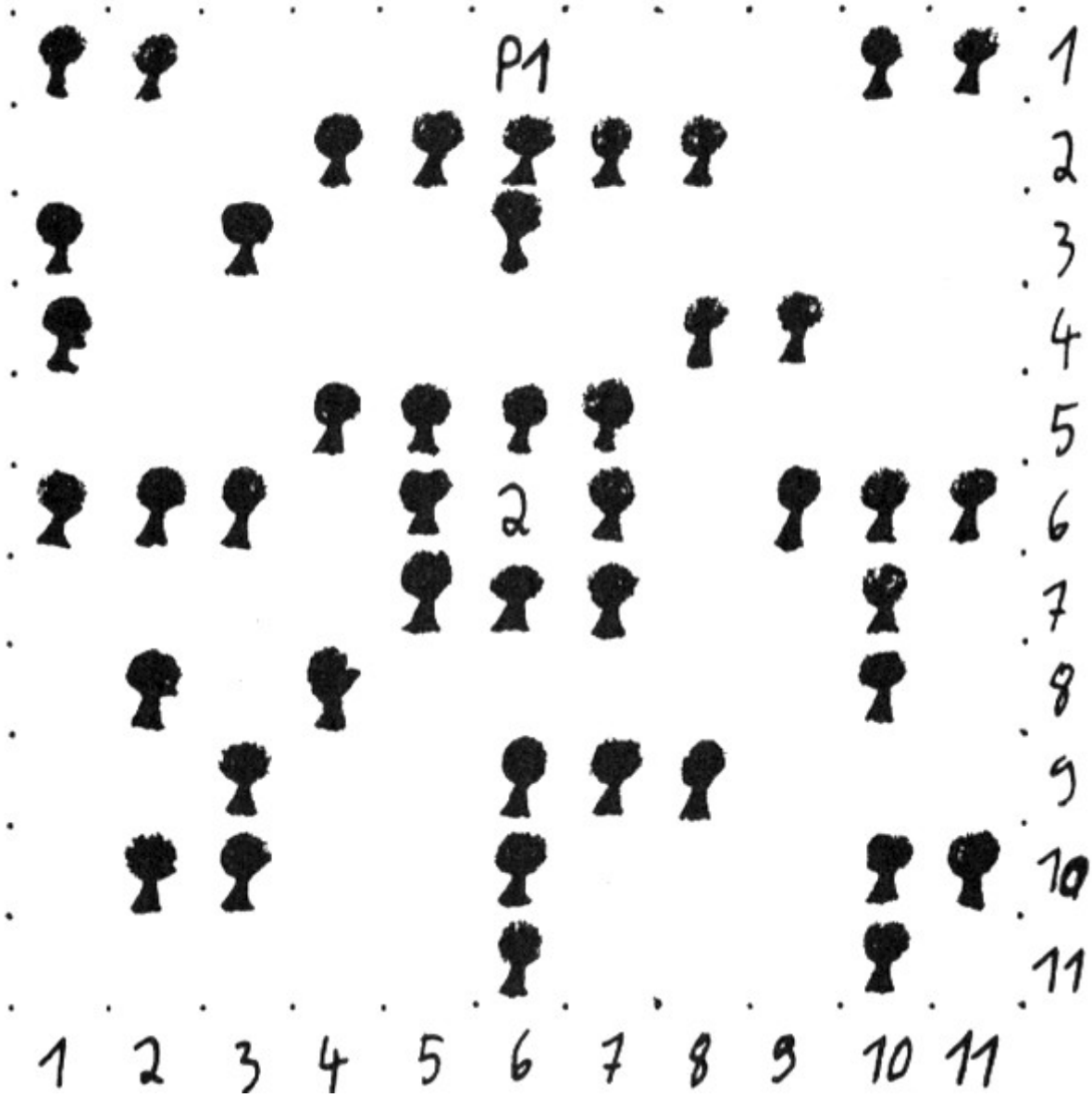
BLACK SCAR



Dark Copse

1. This forest is extremely dry. A drought has taken its toll an these once healthy trees.
2. Amid the ashes of the burned forest, a black door rests an the soot and appears to haue no real Form. Who wants to take the Shadow Door?

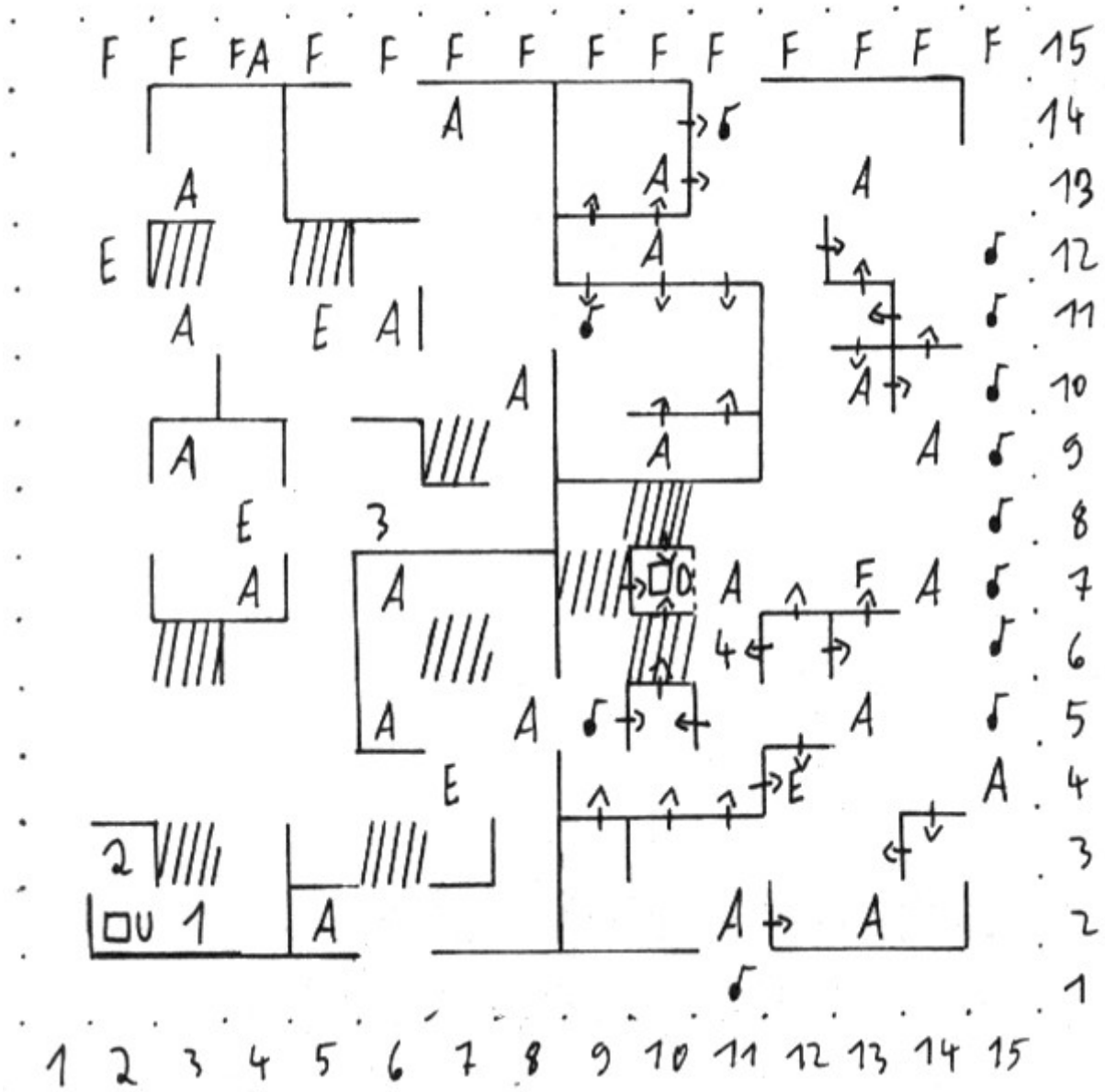
DARK COPSE



Sceadu's Deme (Level 1)

1. Through the murk you see walls defining rooms with an utter abscence of anything you would consider reason. You don't feel mortal dread, but a healthy fear of the unknown mixed with fear of surprises.
2. The darkness feels warm and living, yet is not menacing. It conceals things, but the sharply defined shadows also reveal a stability that lets you know this is the heart of Tenebrosia.
3. Hushed whispers remind you of town gossips, and your ears burn as you are certain you've heard yourself mentioned several times, but you can recail no specific item and remember no definite words.
4. Scratched an the Wall you see: Just because you're paranoid, it doesn't mean you don't haue enemies. You feel unfriendly eyes watching you closely.

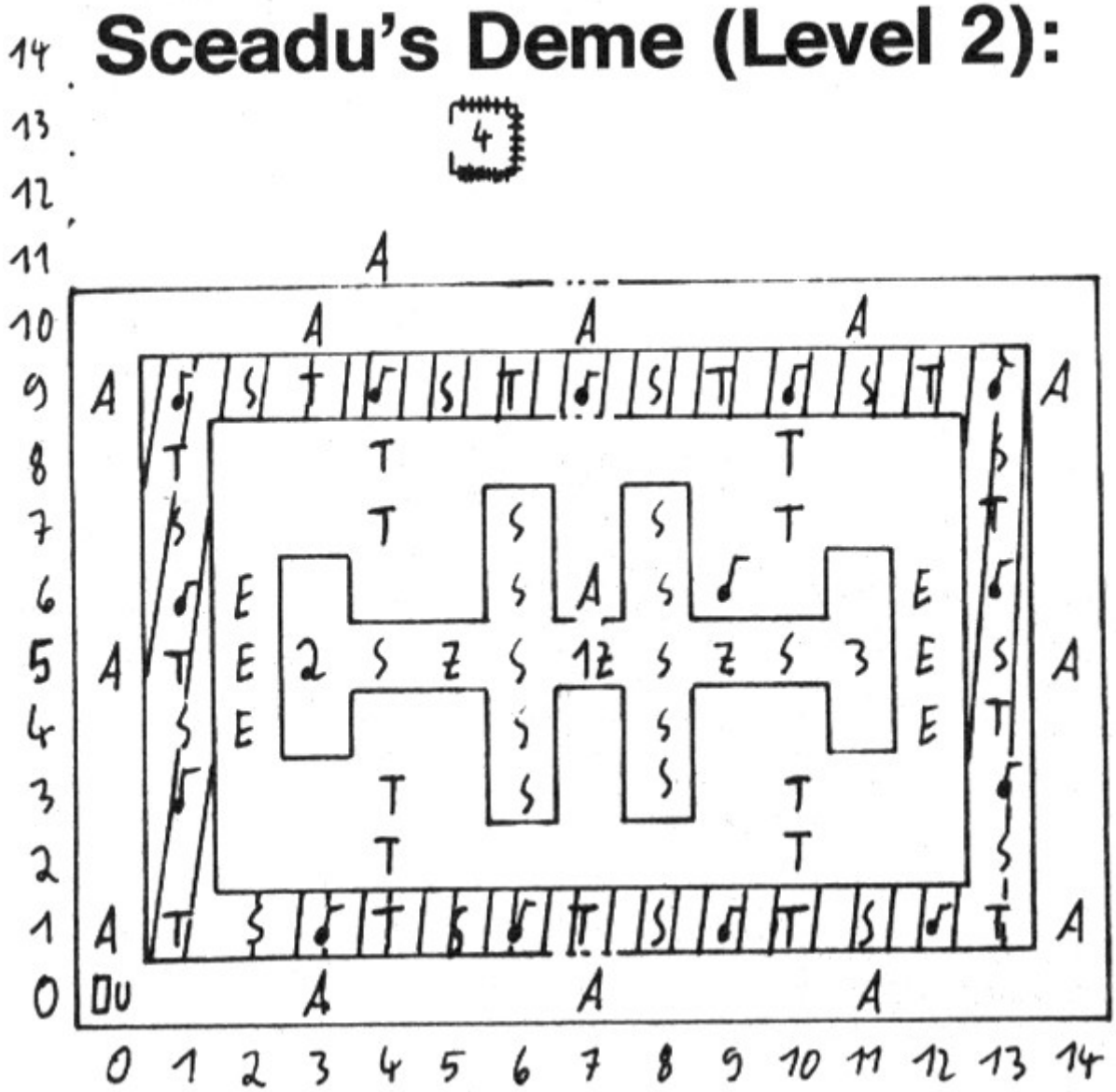
SCEADU'S DEME (Level 1):



Sceadu's Deme (Level 2)

1. Carved into the black basalt floor you see the gilded question: "If Nowhere is a circle, then the middle is at the end, isn't it?
2. A laugh floats hauntingly through the air. "Alas,this end is not the end you seek!"
3. You hear laughter echoing in your ears. "Close, but the other end is where your prize lurks."
4. Seated in a tall throne you see a powerful figure, but you notice almost immediately that it's easier to see him by not looking at him. He smiles somewhat uneasily. "I know what you have come for, but I cannot surrender it to you. (Nach Kampf:) Sceadu, stripped of his life, cries out and collapses.

"Damn you, Tarjan, he swears, then falls unconscious. His labored chest heaves twice, then Sceadu lies utterly still. Sceadu's Cloak covers its now deceased owner. Who wants to take Sceadu's Cloak? Next to Sceadu's throne is a beautifully crafted helmet. Too bad Sceadu wasn't wearing it when you ruined his day. Who wants to take the Helm of Justice?

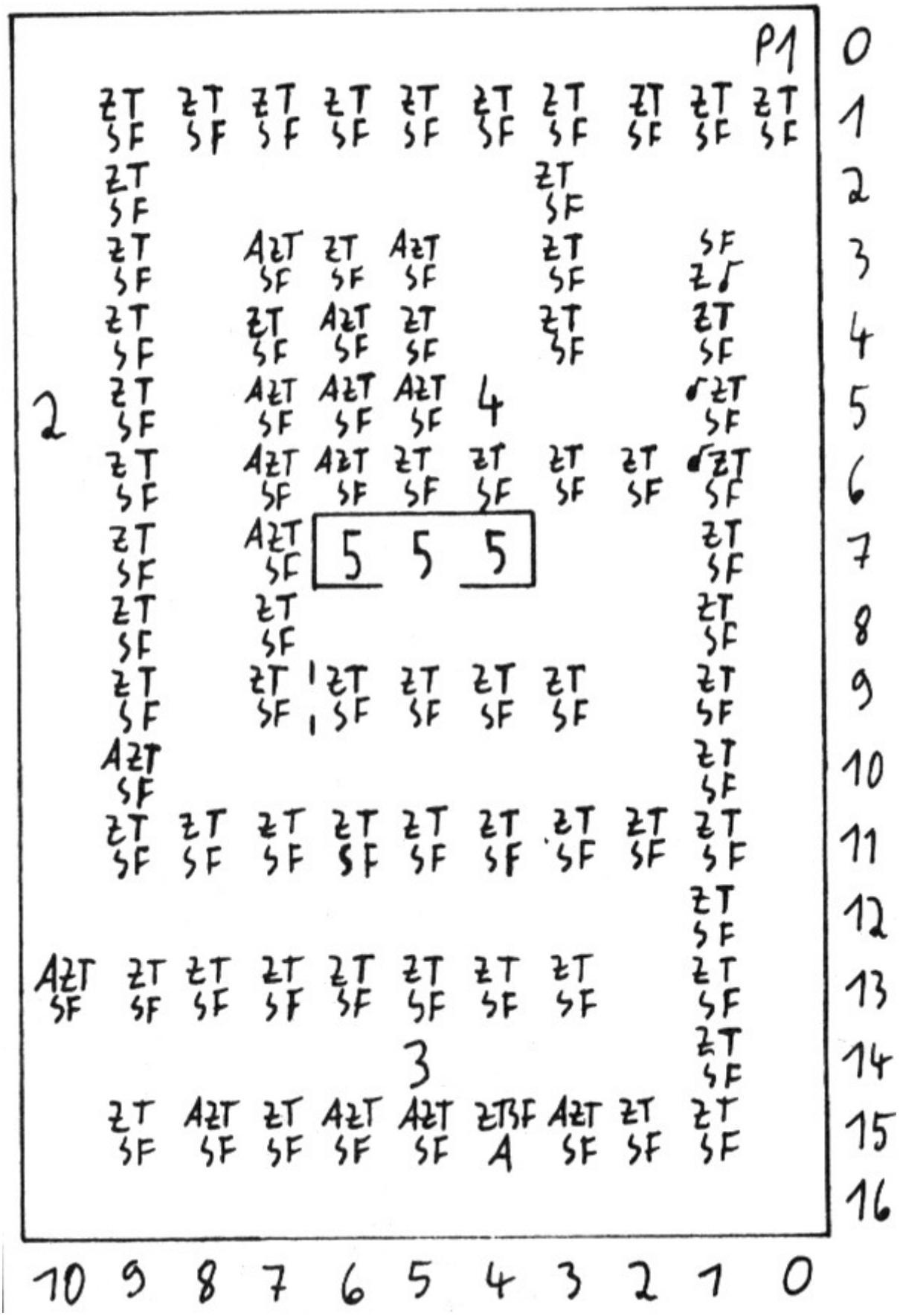


Tar Quarry

1. The god-awful stench of sulphurous tar swirls through this pit like a cyclone. Through the wisps of choking mist you see a Small building amid bubbling tar flats.
2. To the east you see a wide area of oozing tar that produces noxious bursts of steam as bubbles burst and flick tar droplets around. To your horror you see things moving in the seething pool.
3. North and south of you skeletons and gnawed corpses of creatures trapped in the tar serve as grisly evidence of the deceptive dangers of the tar pit.

4. The roiling slime-pit to the west reeks of putrification and decay. You see something move within the tar, but you are wise enough to keep your distance.
5. In the middle of the little building you see a small fountain jetting viscous black tar.

TAR QUARRY:



Ein kleines bißchen Abwechslung hat die Dimension Tarmitia zu bieten, wenn auch nur für die Bard's-Tale-Spieler. In Tarmitia hat die Party nämlich die Aufgabe, zwischen einigen historischen und fiktiven Schauplätzen traurigster Art hin und her zu reisen, um einige Rätsel lösen zu können, die sie dann letztendlich in die eigentliche Dimension Tarmitia führen. Hier soll dann ein Gott namens Werra auf die Party warten, der ihr dann nach Gutdünken „Werra's Shield“ und den „Strifespear“ überreicht. (Das geht zumindest aus den Ausführungen des alten Mannes aus dem Review Board hervor.) Das abwechslungsreiche an dieser Dimension besteht wohl im wesentlichen darin, daß man hier seit langem mal wieder ein etwas komplexeres, aber auch nicht besonders schwer zu lösendes Rätsel zu knacken hat, auf das ich gleich noch zurückkommen werde. Die zweite Abwechslung, mit der diese Dimension aufwartet, ist sozusagen grafischer und lokaler bzw. temporaler Art. Es sind die mehr oder weniger historischen Schauplätze und ihre Bewohner bzw. Besatzer, die teilweise nicht nur aus dem zeitlichen Rahmen eines in mittelalterlicher Zeit gehaltenen Rollenspieles fallen, sondern leider auch manchmal aus dem geschmacklichen Rahmen. Gegen die altertümlichen Szenerien von Troya, Rom und dergleichen ist ja nichts einzuwenden, auch Wasteland ist durch die recht gut gelungenen Grafiken der Bewohner zwar immer noch etwas makaber, aber keineswegs plump geraten. Hingegen trifft man hier in den Städten Berlin und Stalingrad im II. Weltkrieg immer wieder auf Anhänger der roten Armee und der deutschen Wehrmacht, die jeweils durch eine spezifische Grafik dargestellt werden und mit den unterschiedlichsten militärischen Diensträngen betitelt sind. Unter den sowjetischen Soldaten findet man zum Beispiel „Red Officers“, „Guards“, „Captains“ oder „Generals“, was ja noch erträglich ist im Gegensatz zu den Bezeichnungen „Red Army Hero“ oder „Ruskie Soldier“, was ich einfach nur mit „amerikanisch plump“ bezeichnen kann. Die Bezeichnungen der nationalsozialistischen Soldaten sind aber keineswegs geschmackvoller, was ich auch durch einige Beispiele untermalen möchte: „SS General“, „SS Colonel“, „Storm Trooper“, „Nazi Soldier“. Die Grafik der NS-Soldaten bietet allerdings Geschmacklosigkeit in seiner reinsten Form: Dem Auge des Spielers treten nämlich Grafiken von Männern in schwarzen SS-Uniformen mit Hakenkreuzbinde entgegen, die Frisuren und Bärte à la Adolf Hitler haben, die Hand zum sogenannten „Deutschen Gruß“ erheben und (bei genauer Betrachtung) dabei ihre Lippen in exakt der Form bewegen, in der man sie bewegen müßte, wollte man ein „Heil Hitler“ herausbrüllen. Dazu bedarf es wohl keines weiteren Kommentars.

Kommen wir nun zu etwas völlig anderem. Das Rätsel, das man im Verlauf des Aufenthaltes in dieser Dimension zu lösen hat, ist nämlich folgender Natur: Jede der neun Lokalitäten der Dimension Tarmitia ist einer besonderen Gottheit bzw. hochrangigen Persönlichkeit zugeteilt, deren Namen man erraten muß. Dazu muß man, nachdem man den Namen einer dieser Kreaturen in einer spezifischen Örtlichkeit der Dimension erhalten hat, den Ort aufsuchen, der mit der ermittelten Person vielleicht in Zusammenhang steht und den Namen an einer bestimmten Stelle innerhalb des Dungeons eingeben. Daraufhin wird man jedes Mal in eine vorher unzugängliche Kammer eines jeweils anderen Schauplatzes gebeamt, in der man nun den Namen des nächsten Kandidaten erfährt. Konkret sieht das ungefähr so aus: In Berlin, dem Startpunkt der Odyssee durch die Zeiten, erfährt man den Namen „ARES“, welcher sich irgendwie nach griechischer Mythologie anhört, oder nicht? Also schlägt man sich jetzt mit Hilfe von Zeitlöchern, die die einzelnen Schauplätze

miteinander verbinden, bis nach Troy(a) durch. Hierbei wäre es noch wichtig zu wissen, daß man nicht von jedem Ort der Dimension zu jedem anderen x-beliebigen gelangen kann, da es in jedem Ort jeweils nur drei Zeitlöcher gibt, die wiederum nur zu jeweils einem anderen führen. Man muß also oftmals erst eine bis zwei andere Städte durchlaufen, bis man zum eigentlichen Zielort gelangt. Da ich sämtliche Zeitlöcher auf den Karten vermerkt und auch deren Bestimmungsorte in den Textanmerkungen erwähnt habe, dürfte die Ermittlung dieser und anderer Reiserouten wohl für keinen Spieler mehr zu einem ernsthaften Problem werden. Ist man dann endlich in Troya angelangt, begibt man sich zu der Stelle, an der ein geisterhafter Totenkopf seinen Namen wissen will und teilt ihm diesen mit. („ARES“) Daraufhin wird man nach Nottingham teleportiert, wo man den Namen des Gottes/ Machthabers von K'un Wang erfährt. Da sich der Handlungsablauf jetzt immer wiederholt, gebe ich jetzt nur noch die Namen der nächsten Kandidaten und den dazugehörigen Ort an:

MARS gehört zu Rom, SUSA-NO-O zu Hiroshima, SVARAZIC zu Stalingrad, ST. GEORGE zu Nottingham, SDIABM zu Wasteland und TYR zu Berlin. In Berlin wird man nach der Eingabe von TYR nach dem wahren Namen der geisterhaften Erscheinung gefragt und gelangt nach der Beantwortung dieser Frage mit WERRA ins eigentliche Tarmitia. Dort gilt es dann nur noch, den Kriegsgott Werra zu finden und schon ist der Auftrag in dieser Dimension wieder fast erfüllt. Werra rückt nach einem kleinen Schaukampf mit der Party Werra's Shield raus. Mit dem Strifespear kann er allerdings nicht mehr dienen, denn den hat er bereits Hawkslayer gegeben, der euch ja sicherlich bekannt ist (Werra's Shield ist übrigens eine reine Panzerung, kann vom Geomancer, vom Barden, vom Palladin und vielleicht auch vom Warrior getragen werden und senkt die „Armor Class“ um acht Einheiten). Zu guter Letzt kreuzt plötzlich eine Horde von „Black Slayers“ auf, attackiert die Party und tötet Werra.

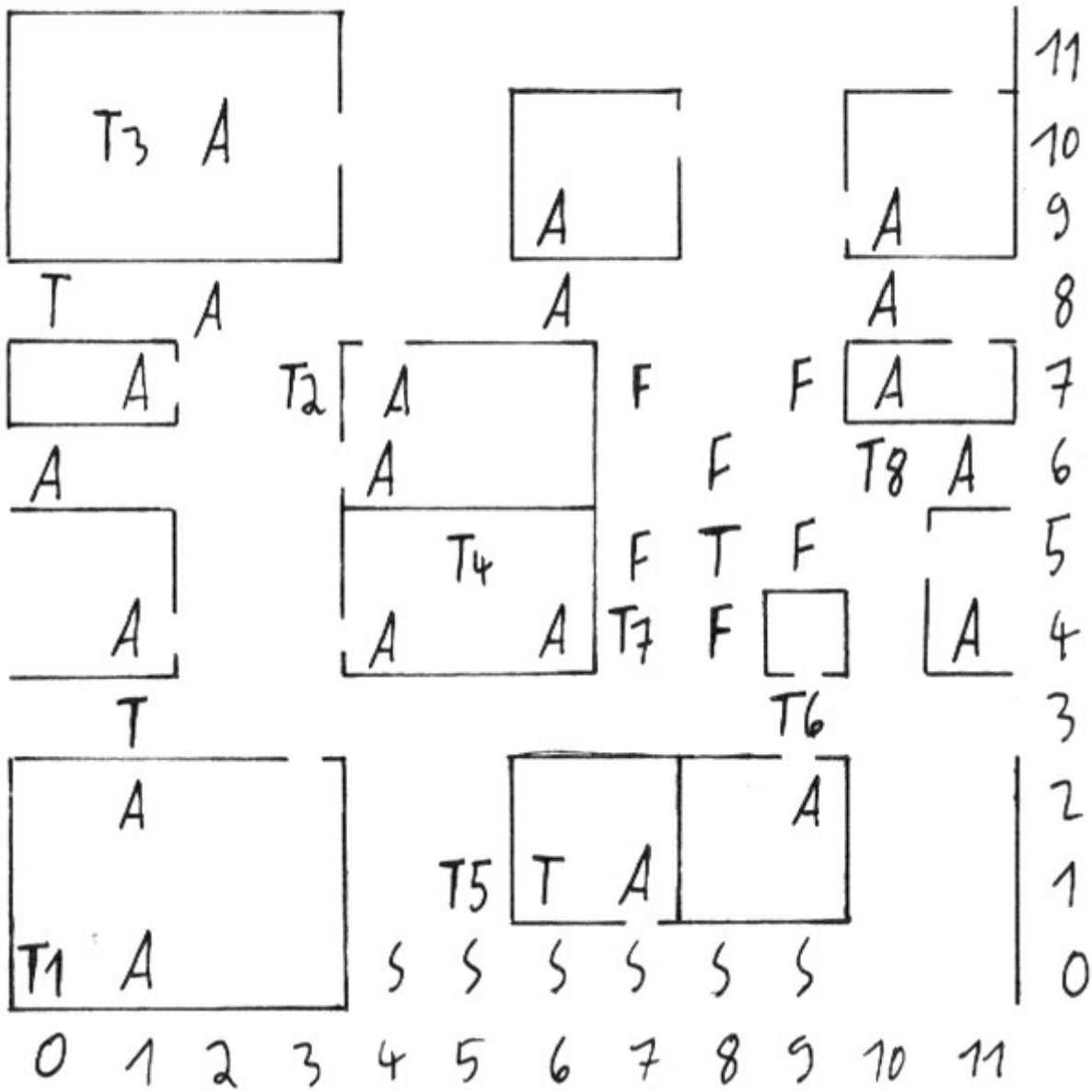
Danach kann sich die Party schweren Mutes zu dem Bild von Skara Brae begeben, welches sich im Nordosten des Dungeons befindet und wird von dort aus in die Heimatdimension zurückgebeamt. Im Review Board von Skara Brae angelangt, stellt die Party leider fest, daß es den alten Mann auch gerissen hat und daß sie die Belohnung für den Auftrag diesmal leider in den Wind schreiben kann. Mit den letzten Instruktionen des sterbenden alten Mannes versehen, können sich die müden Krieger nun zum letzten Gefecht rüsten ...

Berlin

T1.) The ground seems well worn here.
T2.) Men in ragged green uniforms, with red stars on their caps, stalk the streets.
T3.) You feel an electric tingling and know this place is a hole in time. Do you wish to use it? (Y/ N) (Teleport nach Rome)
T4.) You feel ... (Teleport nach Nottingham).
T5.) A cruel harsh wind sweeps over you and you hear, "I am known as ARES", whispered in your ear.
T6.) Through the smoke you see children in uniforms carrying weapons and scurrying for cover. Men in green, with red stars on their caps, oppose them.
T7.) You see a ghostly death's head floating above this spot and hear a voice ask,

"Who am I?"
T8.) You feel ... (Teleport nach Wasteland).

BERLIN

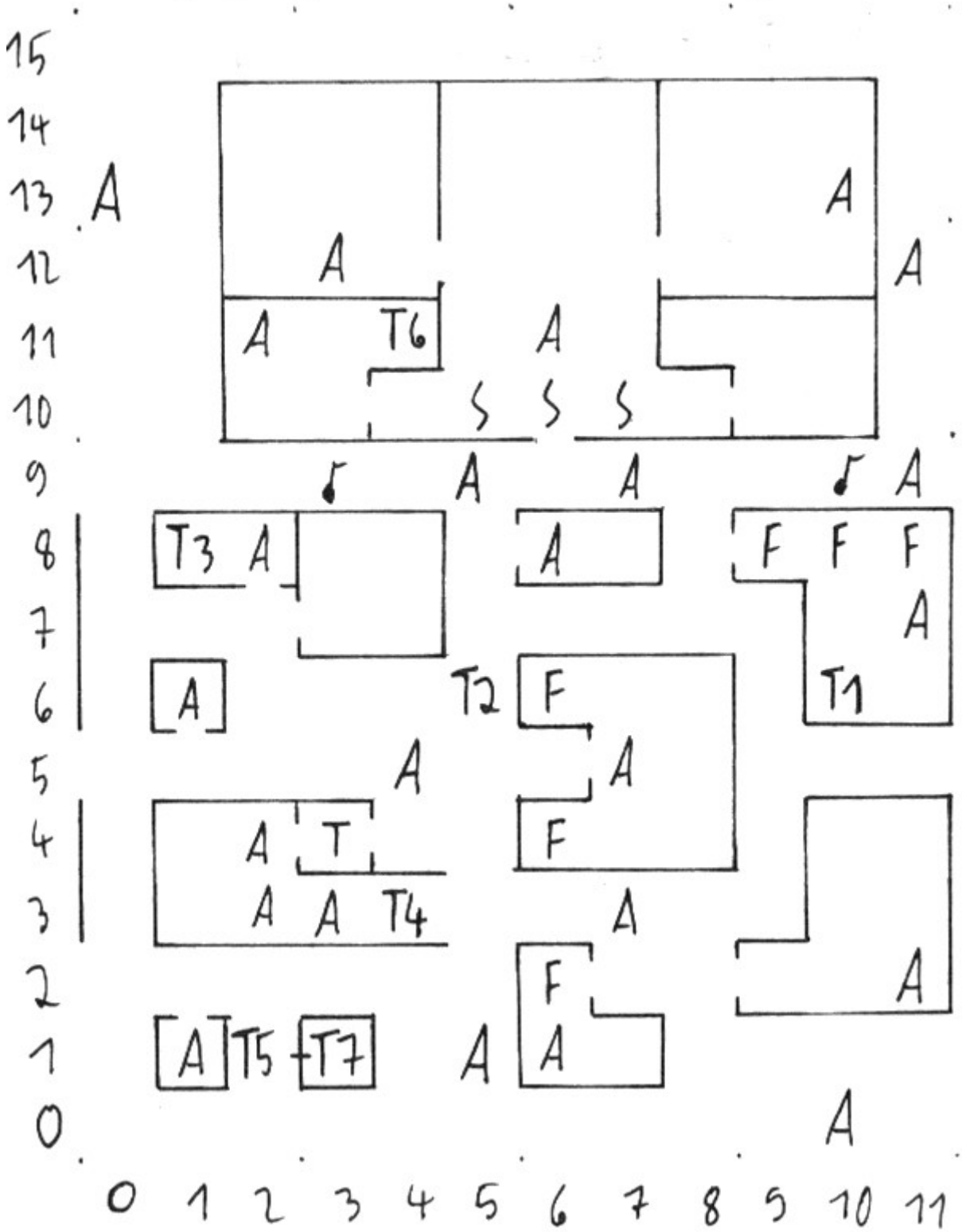


K'un Wang

T1.) You feel ... (Teleport nach Wasteland).
T2.) Mongol invaders and Chinese warriors battle openly in the streets around you. In the confusion you pass almost unnoticed despite your odd garb and looks.
T3.) You feel ... (Teleport nach Stalingrad).
T4.) You see a ghostly death's head floating above this spot and hear a voice ask, "Who am I?" (Nach korr. Antwort Teleport nach Wasteland).
T5.) The acrid scent of burning wood floats an the air. Mongol warriors and Imperial

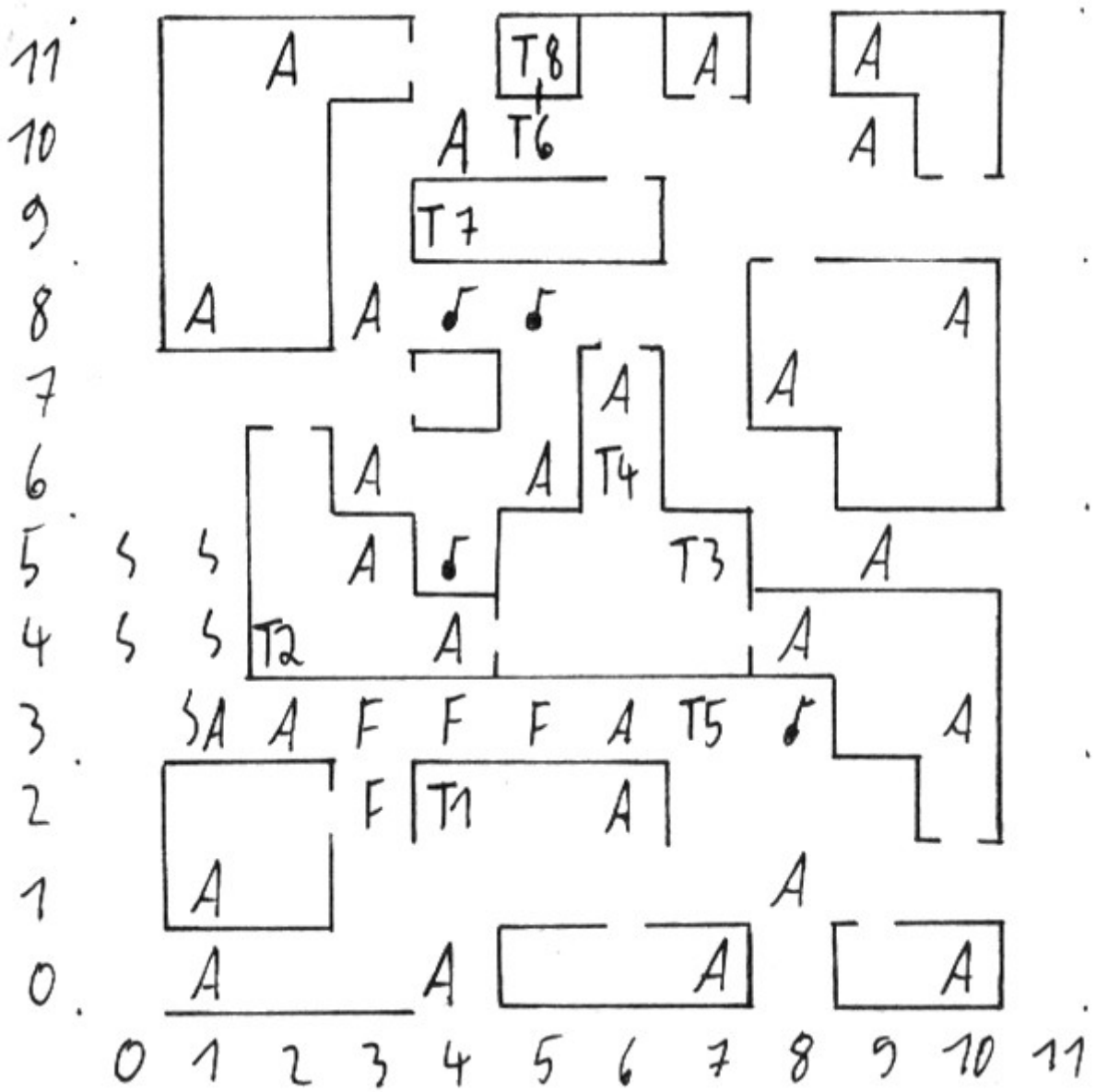
soldiers Fight in the streets around you while Chinese peasants flee for their lives.
T6.) You feel ... (Teleport nach Troy(a)).
T7.) A cruel, harsh wind sweeps over you and you hear, "I am known as SUSA-NO-O", whispered in your ear.

K'UN WANG



Troy(a)

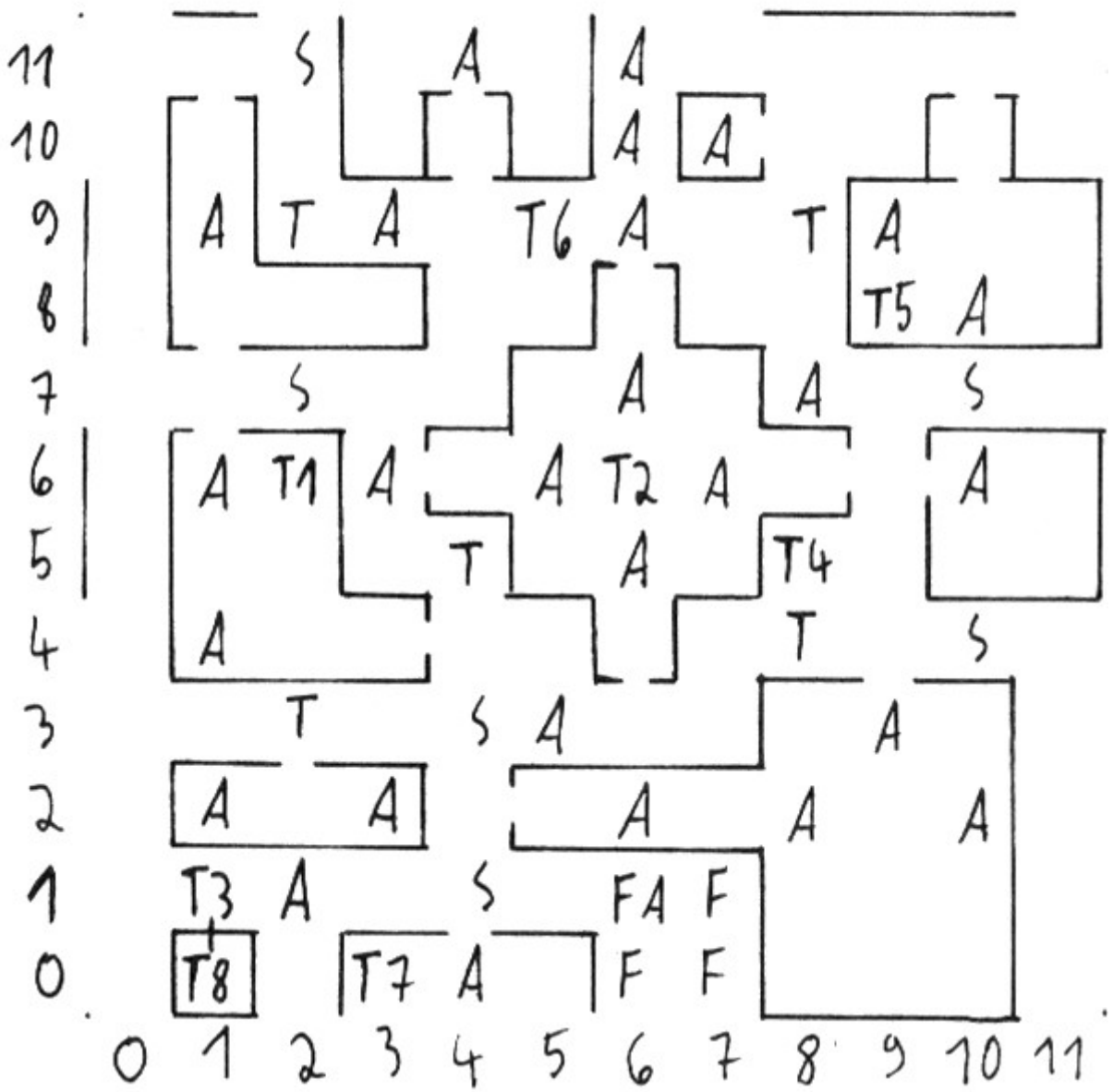
T1.) You feel (Teleport nach Hiroshima).
T2.) You see a ghostly death's head floating above this spot and hear a voice ask, "Who am I?" (Nach korr. Eingabe Teleport nach Nottingham).
T3.) You feel ... (Teleport nach Rome).
T4.) The Troyan Palace is a gorgeous building filled with massive marble statues and gilded furnishings. Here warriors oppose your Passage, but more, you sense, to stop your stealing their loot than out of loyalty.
T5.) Struggling warriors Fight through the streets and attack anyone or anything belligerent within sight. You see bodies and blond everywhere, and you know this City is already lost.
T6.) Greek warriors in ornate breastplates battle with hold Troyan warriors in the city streets. In the Chaos you are able to pass through the area without organized Opposition.
T7.) You feel ... (Teleport nach K'un Wang).
T8.) A cruel, harsh wind sweeps over you and you hear, "I am known as SVARAZIC," whispered in your ear.



Rome

T1.) You feel ... (Teleport nach Hiroshima).
T2.) You see a ghostly death's head floating above this spot and hear a voice ask, "Who am I?" (Nach korr. Eingabe Teleport nach K'un Wang).
T3.) Huns roam this city of marble and brick, killing citizens and battling soldiers. Despite your strange garb, you are ignored by many of those fighting around you.
T4.) Roman legionnaires wander the streets in small squads, rooting out Huns and other looters, then killing them an the spot. Citizens flee lest they fall prey to these angry soldiers.
T5.) You feel ... (Teleport nach Berlin).
T6.) Huns stalk the city streets looking for anyone to kill and anything to steal. Their cruel expressions send a chill up your spine. This City is doomed.
T7.) You feel ... (Teleport nach Troy(a)).
T8.) A cruel, harsh wind sweeps over you and you hear, "I am St. George", whispered in your ear.

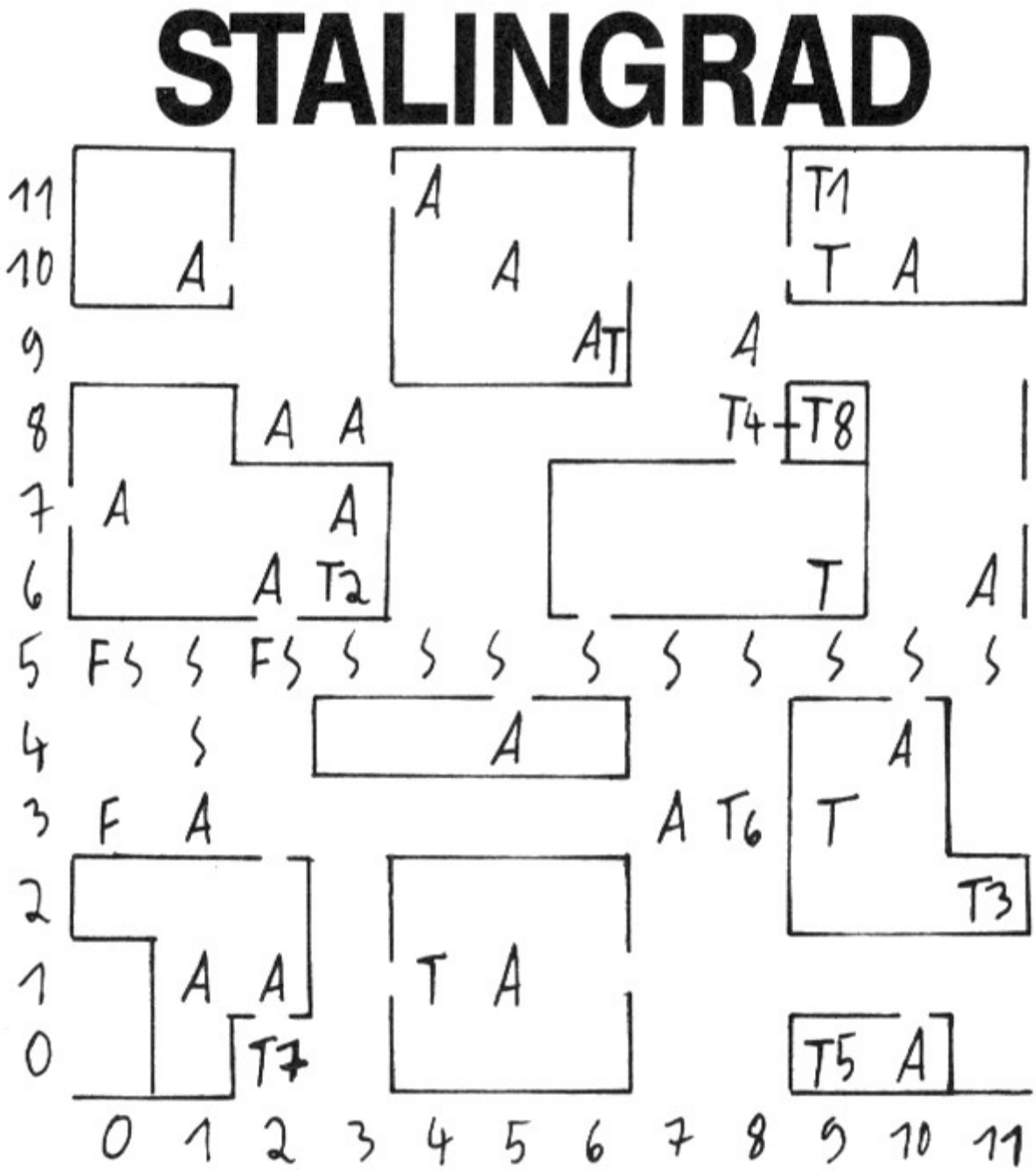
ROME



Stalingrad

T1.) You feel ... (Teleport nach Nottingham).
T2.) You feel ... (Teleport nach Hiroshima).
T3.) You feel ... (Teleport nach K'un Wang).
T4.) Cold winds whip through the desolate streets. Men in black uniforms stink through the streets and battle with weary warriors in ragged green uniforms.
T5.) You see a ghostly death's head floating above this spot and hear a voice ask, "Who am I?" (Nach korr. Eingabe Teleport nach Rome).
T6.) Men in ragged, green uniforms, with red stars on their caps, rage through the

streets and assault warriors in black uniforms. Despite the biting cold, the battle is very nasty.
T7.) Here, out of the wind, you watch as men from opposing armies battle each other with Clubsand shovels. All look weary, but they do not surrender to their fatigue.
T8.) A cruel, harsh wind sweeps over you and you hear, "I am known as TYR", whispered in your ear.

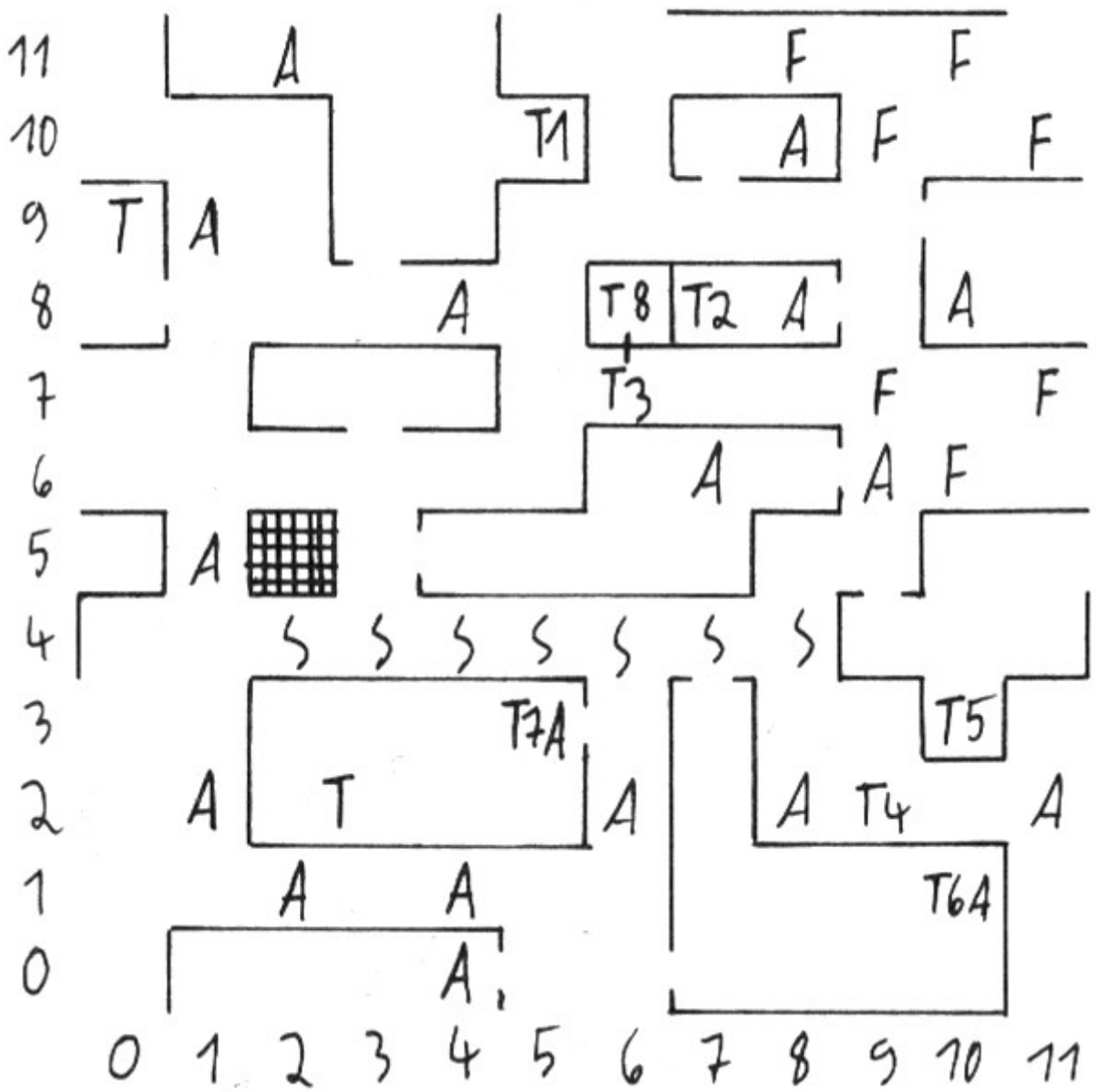


Hiroshima

T1.) You feel ... (Teleport nach Stalingrad)
T2.) You feel ... (Teleport nach Troy(a)).
T3.) Fierce warriors in tan fatigues patrol the streets. A rising sun flag flutters atop a

nearby building, and your odd garb makes you an immediate object of everyone's attention.
T4.) Warriors in tan fatigues contrast wildly with the subtle beauty of wooden and paper building in the City. Everyone stares at you because you are obviously foreigners.
T5.) You feel ... (Teleport nach Rome)
T6.) You see a ghostly death's head floating above this spot and hear a voice ask, "Who am I? (Nach korrekter Eingabe Teleport nach Troy(a)).
T7.) Buildings of wood and paper look out of place compared to the machined weapons the warriors carry through the streets. You are marked immediately as strangers and warriors move to engage you.
T8.) A cruel, harsh wind sweeps over you and you hear, "I am known as TYR", whispered in your ear.

HIROSHIMA

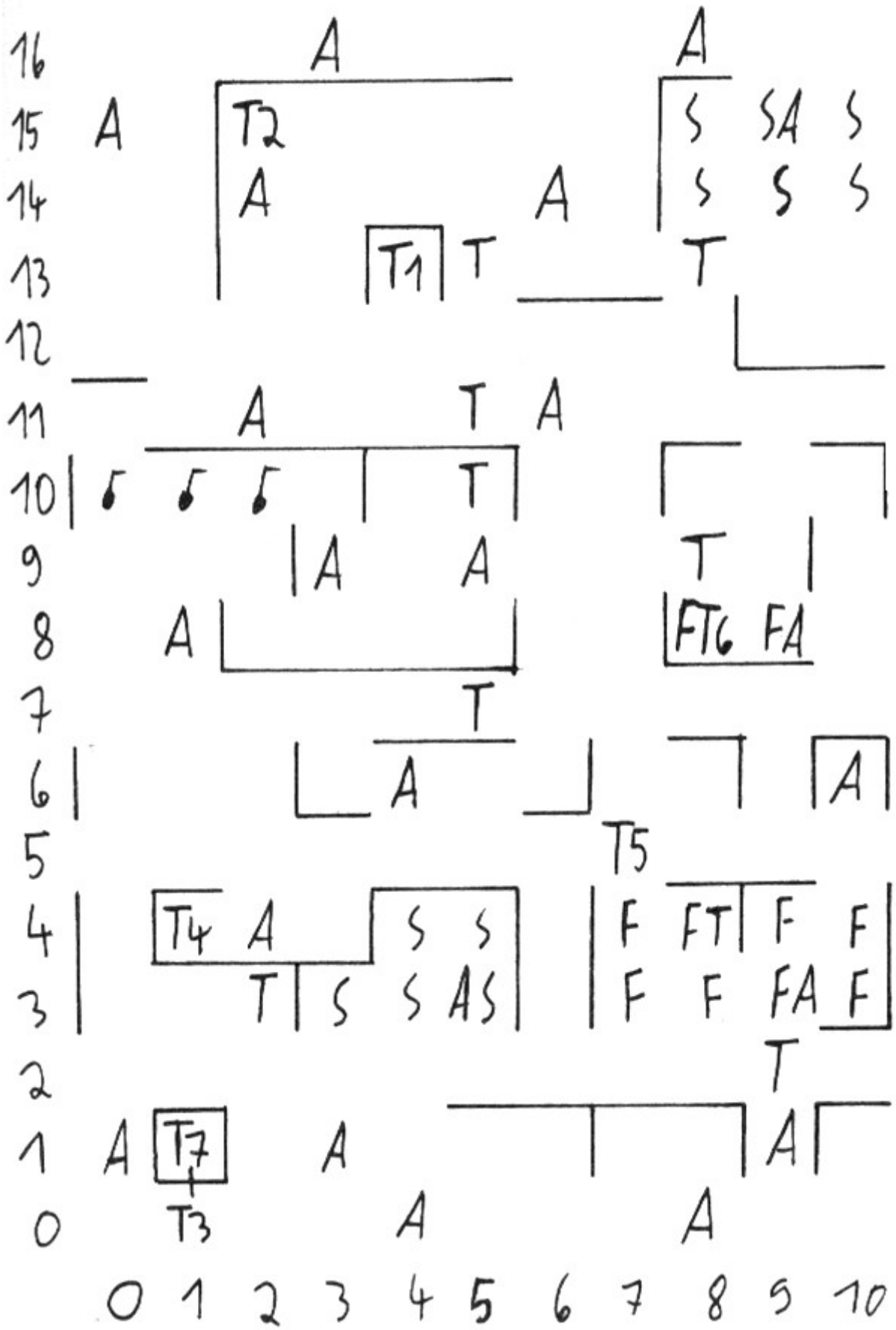


Wasteland

T1.) You feel ... (Teleport nach Berlin).
T2.) You see a ghostly ... (Nach korrekter Antwort Teleport nach Berlin)
T3.) A dry wind drives dust over you and it rattles off armor. The blond-red sky forms a bowl over a broken, glowing landscape that something hideous and powerful has smashed utterly.
T4.) You feel ... (Teleport nach K'un Wang).
T5.) Shattered buildings surround you. Mishappened and misbegotten creatures lurk in the ruins. Whatever destroyed this place warped and destroyed these things as

well.
T6.) You feel ... (Teleport nach Nottingham).
T7.) A cruel, harsh wind sweeps over you and you hear, "I am known as MARS", whispered in your ear.

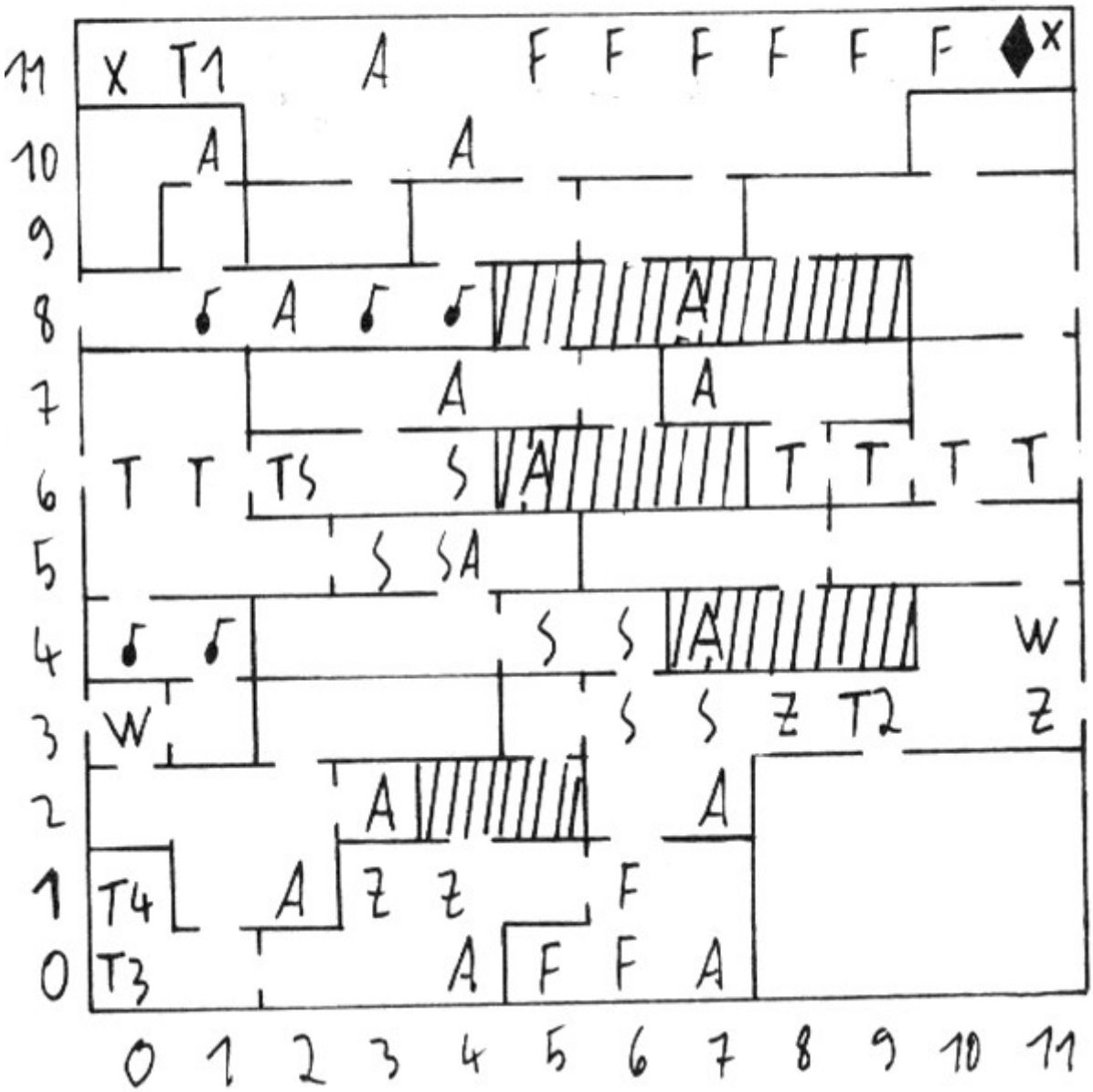
WASTELAND


16 A A
15 A T2 S SA S
14 A A S S S
13 T1 T T
12
11 A T A
10 S S S T
9 A A T
8 A FT6 FA
7 T
6 A A
5 T5
4 T4 A S S F FT F F
3 T S S AS F F FA F
2 T
1 A T7 A A
0 T3 A A
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Tarmitia

T1.) Through the smoke you see only shadows and swirls of light. Things gibber and cavort just out of sight, and the wind sounds like the groans of dying warriors.
T2.) Here is the strongest feeling of Power you have had in this Strange warland. Through the door to the south, fate awaits you.
T3.) A tall, hugely muscled man laughs: "You've come for my shield? Earn it!" Cleefully attacking you is 1 Werra. (Nach Kampf:) Werra sits up in a pool of his own blood and laughs. "That's the best fight I've had since I battled Hawkslayer and gave him Strifespear." He notices ... Werra's Shield is here, it looks as it was forged yesterday. Who wants to get the Werra's Shield?

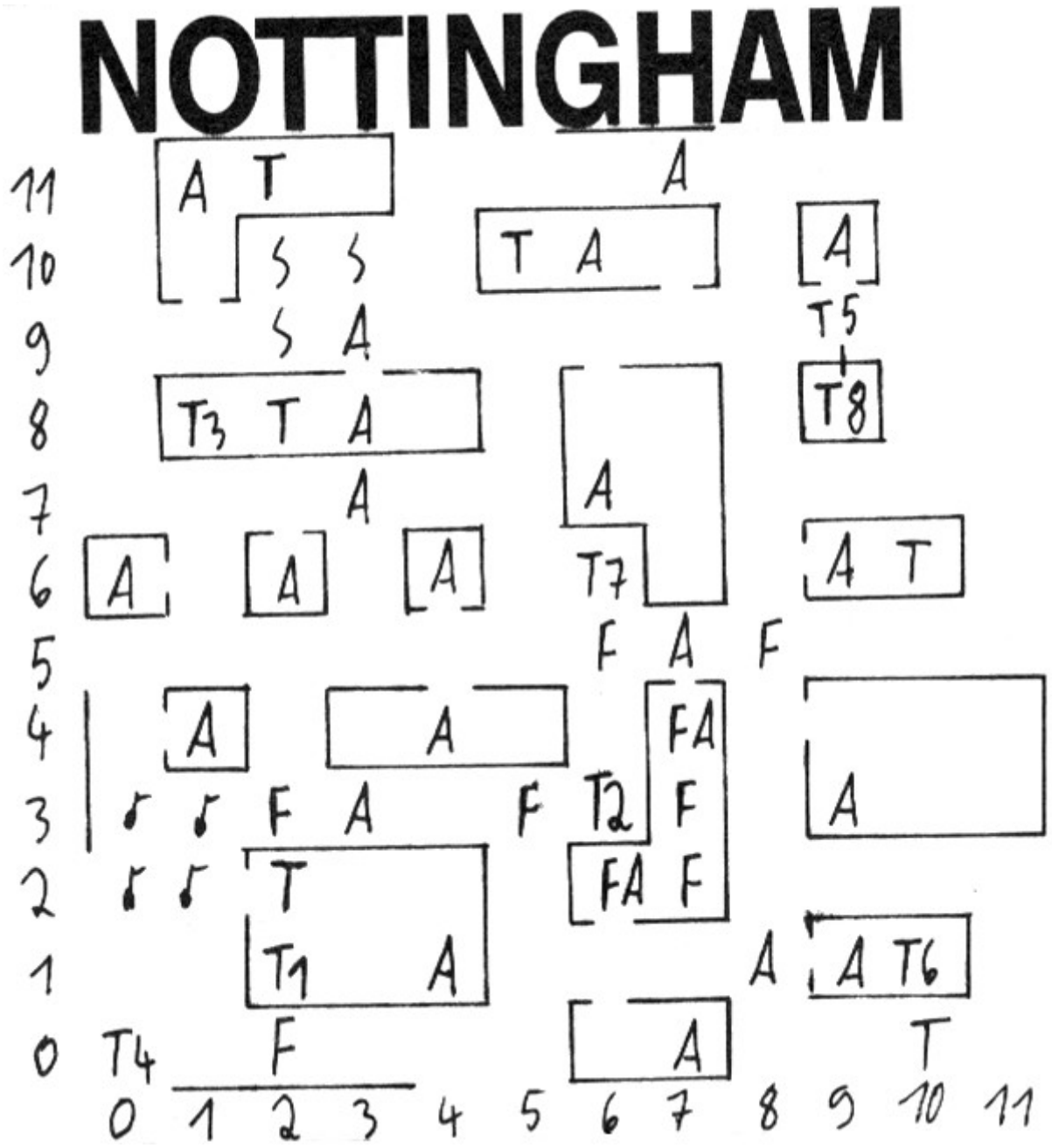
TARMITIA



Nottingham

T1.) You feel ... (Teleport nach Wasteland).
T2.) Norman knights, clad in mail armor, battle a rabble of peasants and men in Lincoln green. Though the battle rages around you, no one side is clearly superior.
T3.) You feel ... (Teleport nach Stalingrad).
T4.) Warriors clad in Lincoln green lead a peasant mob in assaults against Norman knights. The battle appears to be even.
T5.) Ragged Bands of Saxon peasants rush through the muddy streets and engage

Norman knights wherever they meet. The Saxons appear to be winning their fight.
T6.) You feel ... (Teleport nach Berlin).
T7.) You See a ghostly death's head floating above this spot (Nach korrekter Antwort Teleport nach Stalingrad).
T8.) A cruel, harsh wind sweeps over you and you hear, "I am known as YEN-LO-WANG", whispered in your ear.



Nachdem ihr das letzte Mal im Review Board gewesen seid, um dem dort ansässigen alten Mann die Trophäe des Tarmitia-Streifzuges zu überbringen und sich dieser daraufhin anscheinend für immer von euch verabschiedet hat, solltet ihr euch sämtliche bei den vorherigen Missionen ergatterte Beutestücke aus dem Storage Building von Skara Brae holen. (Dieses Gebäude befindet sich direkt gegenüber dem Eingangstor der besagten Stadt, wie ihr alle ja sicherlich noch wißt.)

Die alten Beutestücke sind selbstverständlich für die Erfüllung der letzten Mission von großer Bedeutung, außerdem können sie den AC einiger Partymitglieder noch beträchtlich senken. Anschließend sollte man mit der Party erst noch einmal eine der bereits besuchten Dimensionen ansteuern, um die einzelnen Partymitglieder in einer Wizard's Guild eventuell noch einmal „advancen“ zu lassen, bevor es in die letzte Runde geht, denn im Review Board ist das ja nach dem Tod des alten Mannes nicht mehr möglich. Jetzt kann man aber endlich von den Sulphur Springs aus den Dimensionssprung nach Malefia wagen, und zwar mit dem Chronomancer-Spell „EVIL“. Malefia ist ein Dungeonkomplex, der aus drei großen Dungeons mit dem Format 22 mal 22 und einem kleinen sechs mal sechs Felder großen Minidungeon besteht. Der Spieler hat jetzt die Aufgabe, die sechs über die ersten drei Dungeons verteilten Statuen der aus den vorherigen Dimensionen bekannten Götter zu finden und diese mittels der Anwendung der adäquaten Items von Tarjans Fluch zu befreien.

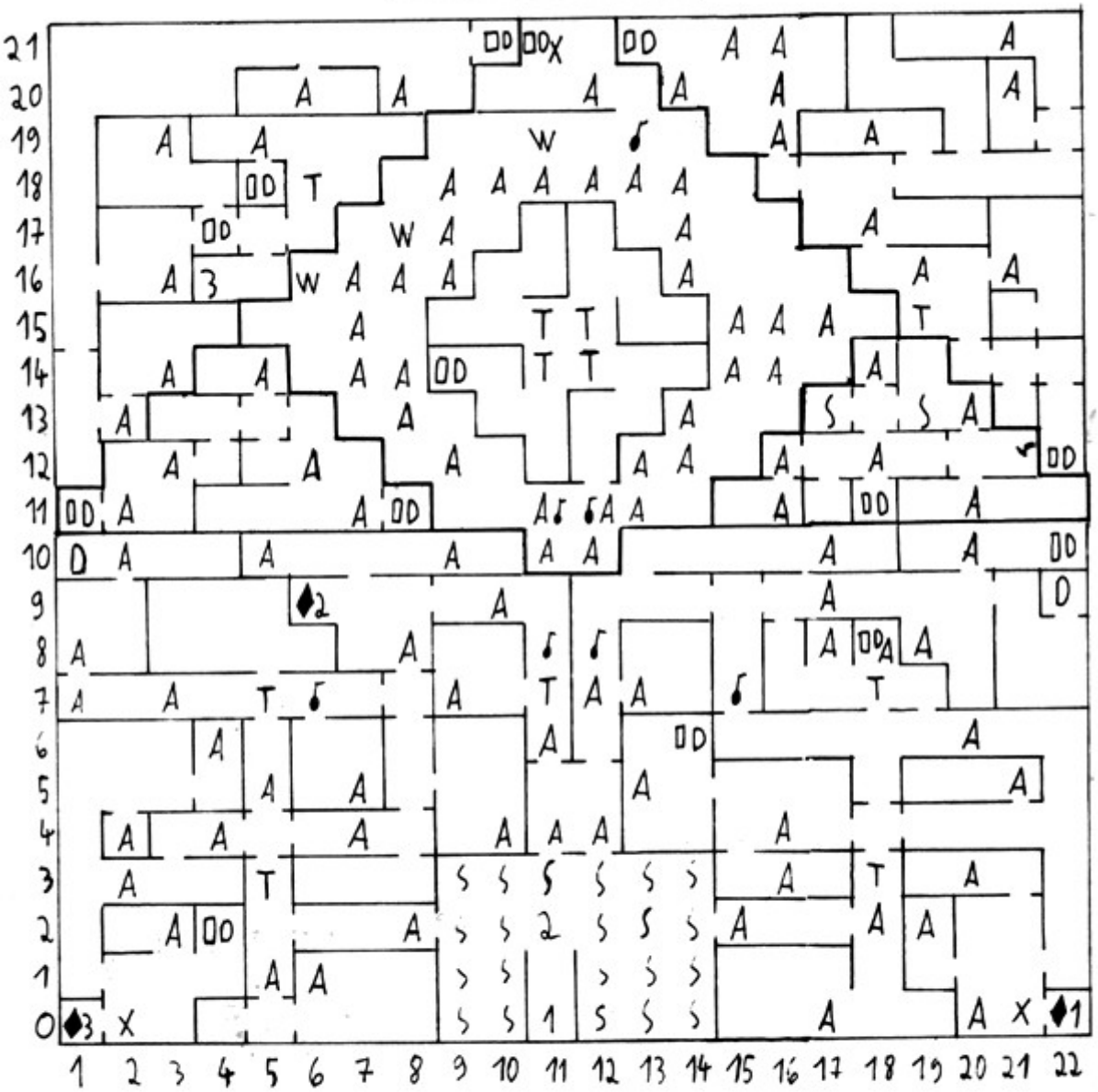
Hat man diese Aufgabe gelöst, erscheint im dritten Level nördlich des Feldes (07/12) eine Tür, durch die man dann in Tarjans äußere Gefilde gelangen kann, aber dazu gleich noch etwas. Das Aufspüren der sechs Statuen ist nämlich gar nicht so einfach, wie es vielleicht klingen mag und bedarf näherer Erläuterung: Die drei großen Dungeons sind unangenehmerweise in einzelne Parzellen aufgeteilt, die es unmöglich machen, daß man ein großes Dungeon auf einmal ganz erforschen kann, ohne zwischendurch mal einen Umweg über andere Dungeons machen zu müssen. Die einzelnen Dungeons sind hierbei durch ein Netzwerk von Treppen und Teleportfeldern so miteinander verbunden, daß man durch geschicktes Ermitteln einer Reiseroute bei ständiger Gegenüberstellung der drei Dungeonkarten (bis auf eine Ausnahme) jede einzelne Parzelle innerhalb der drei Dungeons erreichen kann, aber wie gesagt, nicht ohne etwas nachzudenken. Daß die Spells „APAR“ und „PHDO“ in Malefia keine Wirkung zeigen, ist natürlich klar. Zur Erleichterung der Orientierung habe ich die einzelnen Parzellen der drei Dungeons optisch voneinander abgegrenzt, ein bißchen Anstrengung und Geduld dürfte es aber meiner Meinung nach schon noch kosten, die Verbindungswege zwischen den einzelnen Parzellen zu ermitteln, und das ist auch gut so, denn ich will euch den Spielspaß ja nicht ganz nehmen, gell? Ach ja, mit der Hilfe des Hawkslayers braucht ihr bei dieser Mission übrigens auch nicht zu rechnen, aber das werdet ihr ja schon noch mitbekommen. Der Strifespear, den ihr bei Hawkslayer findet, ist übrigens recht nützlich. Wenn man ihn wirft, erzielt er in der Regel einen „Critical Hit“.

So, wenn ihr die sechs Statuen beseitigt und euch zu der besagten Tür im dritten Level durchgeschlagen habt, könnt ihr hier weiterlesen, was euch sonst noch so erwartet. (Keine Angst, es ist nicht mehr viel.) Gleich hinter der Eingangstür zu Tarjans äußeren Gefilden werdet ihr mit einer Gruppe religiöser Fanatiker konfrontiert, der ihr euch barmherzigerweise annehmen solltet (Murks!). Auf dem Feld (11/11) müßt ihr euch dann schon wieder mit einigen Tarjan-Anhängern herumschlagen, die die Brücke zu „Tarjan's Domain“ bewachen (diese Angreifer kamen mir persönlich erheblich schwerer als Tarjan selbst vor, also paßt auf!). Nach erfolgreichem Kampf geht's dann runter in „Tarjan's Domain“, in der ihr euch nur noch zwei großen Angriffswellen (mit Tarjan in der zweiten) stellen müßt, und damit wäre es dann auch endgültig geschafft. Letztendlich fährt eure Party in den Himmel auf, stößt dort auf den alten Mann aus dem Review Board, der sich als Obergott herausstellt und außerdem auch auf Hawkslayer ... und das war's!

Malefia (1)

1. The ground seems well worn here.
2. Lying sprawled on the cold marble floors you see a skeleton clad in armor. The back and breast plates are crushed as if some giant child grabbed a doll and squeezed it in rage. Suddenly someone gasps. Clutched in one hand you see a magnificient weapon. It is a blackened steel spear with razored edges an the head and silver runes etched onto the Platter faces. It exendes power and you instantly recognize it as Werra's Strifespear. That means, you realize, the skeleton belongs to Hawkslayer. It also means you are the only hope of reality ... Who wants to get the Strifespear?
3. Here, sculpted from a black ice so frozen that it appears to be marble,you see the form of a God. Only the weak light burning in the eyes, and the expression of utter horror an the face teils you something is very wrong. The statue looks like Alliria. (USE ALLIRIA'S BELT', wobei zu beachten ist, daß der Träger des Items dieses auch „equippen“ können muß. (Ebenso verhält es sich natürlich auch mit den bei anderen Statuen anzuwendenden Items.) Daraufhin verschwindet die Statue.) You hear a voice say: "Legions horrid and vast."

MALEFIA 1

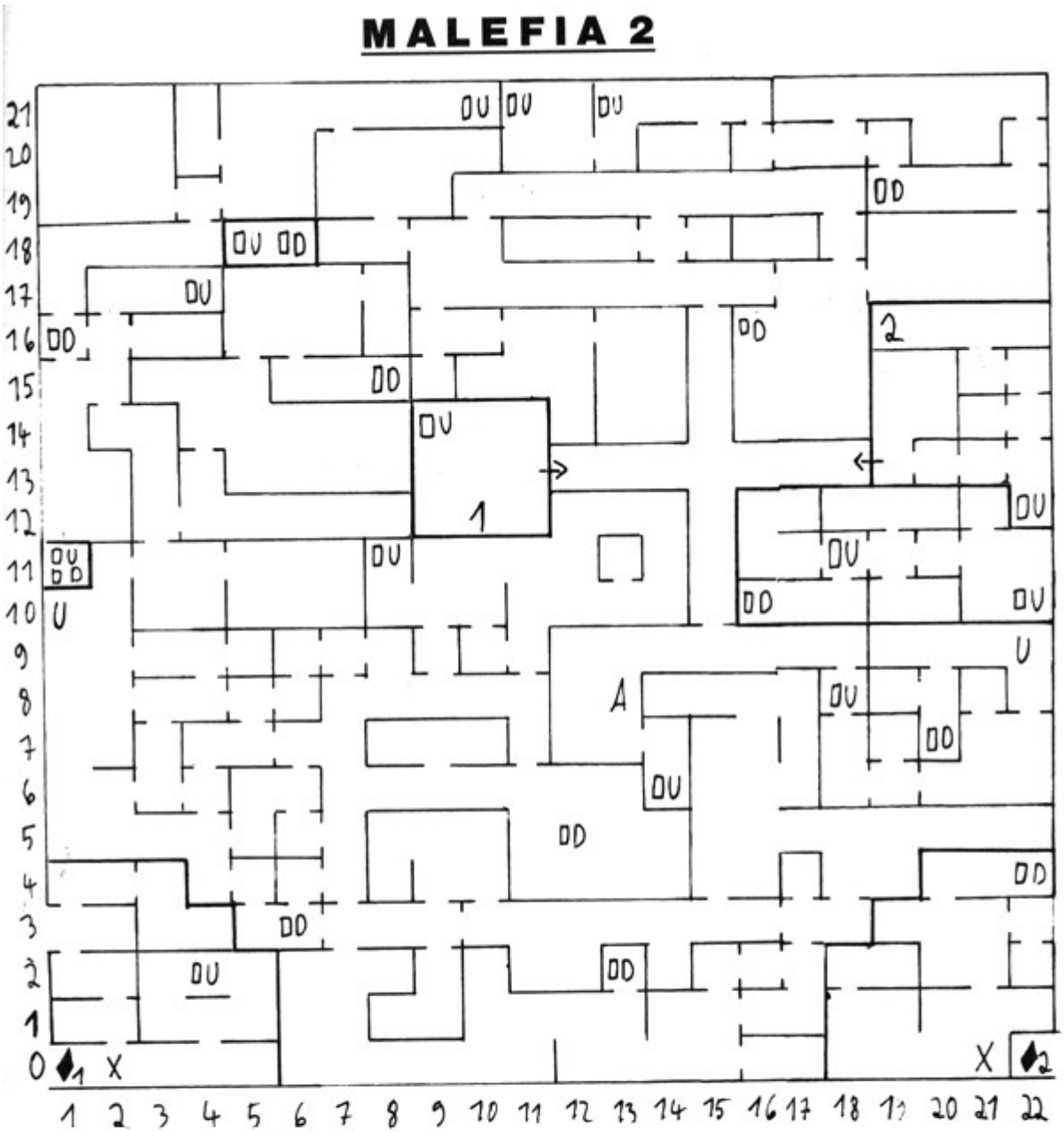


Teleports:

Ø/22 nach Ø/2
auf Level 3,
9/6 nach 21/21
auf Level 3,
Ø/1 nach Ø/21
auf Level 2

Malefia (2)

1. Here, sculpted from a ... The statue looks like Lanatir. (USE SPHERE OF LANATIR) The statue fades into nothingness. You hear a voice say: "To oppose the Usurpers' usurpers."
2. Here, sculpted from a ... The Statue looks like Valarian. (USE VALARIAN'S BOW) The statue fades into nothingness. You hear a voice say: "He cannot be defeated by what he can See."



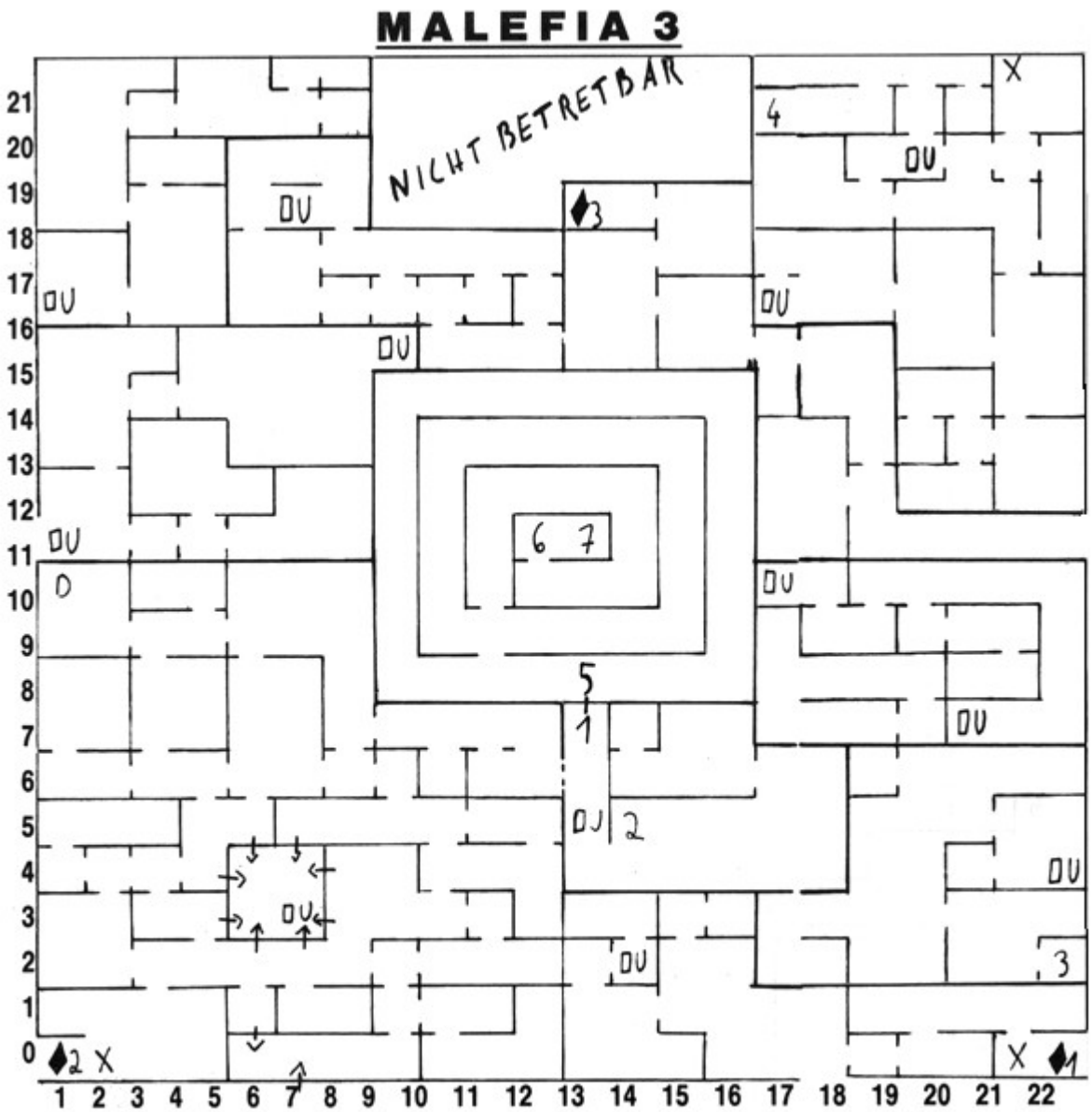
Teleports:

Ø/1 nach Ø/20
auf Level 3
Ø/22 nach Ø/2
auf Level 1

Malefia (3)

1. You see the faint outline of a door an the north wall.

2. Here, sculpted from a black ice ... The Statue looks like Werra. (USE WERRA'S SHIELD) The Statue fades into nothingness. You hear a voice say: "It can be stolen from the jaws of defeat. The way is open for the new generation."
3. Here, sculpted from a ... The Statue looks like Ferofist. (USE FEROFIST'S HELM) The statue fades into nothingness. You hear a voice say: "He opens the Gates of Hell."
4. Here, sculpted from a ... The statue looks like Sceadu. (USE SCEADU'S CLOAK) The statue fades into nothingness. You hear a voice say: "Hold his allies at bay."
5. You enter the room and stumble upon an arcane religious ceremony in Progress. The priestess points in your direction. "They will make a perfect sacrifice for the Mad One!" (Kampf)
6. As you enter the room, waves of heat wash over you trom the lava pit in front of you. Guarding a narrow Bridge that spans the chasm is a skeletal figure and his minions. "Fools, none shall pass", he screams! (Kampf)
7. As the Party walks into the room, the floor dissipates and the Party falls through a field of Stars. (Teleport nach (01/00) in Tarjan's Domain!)



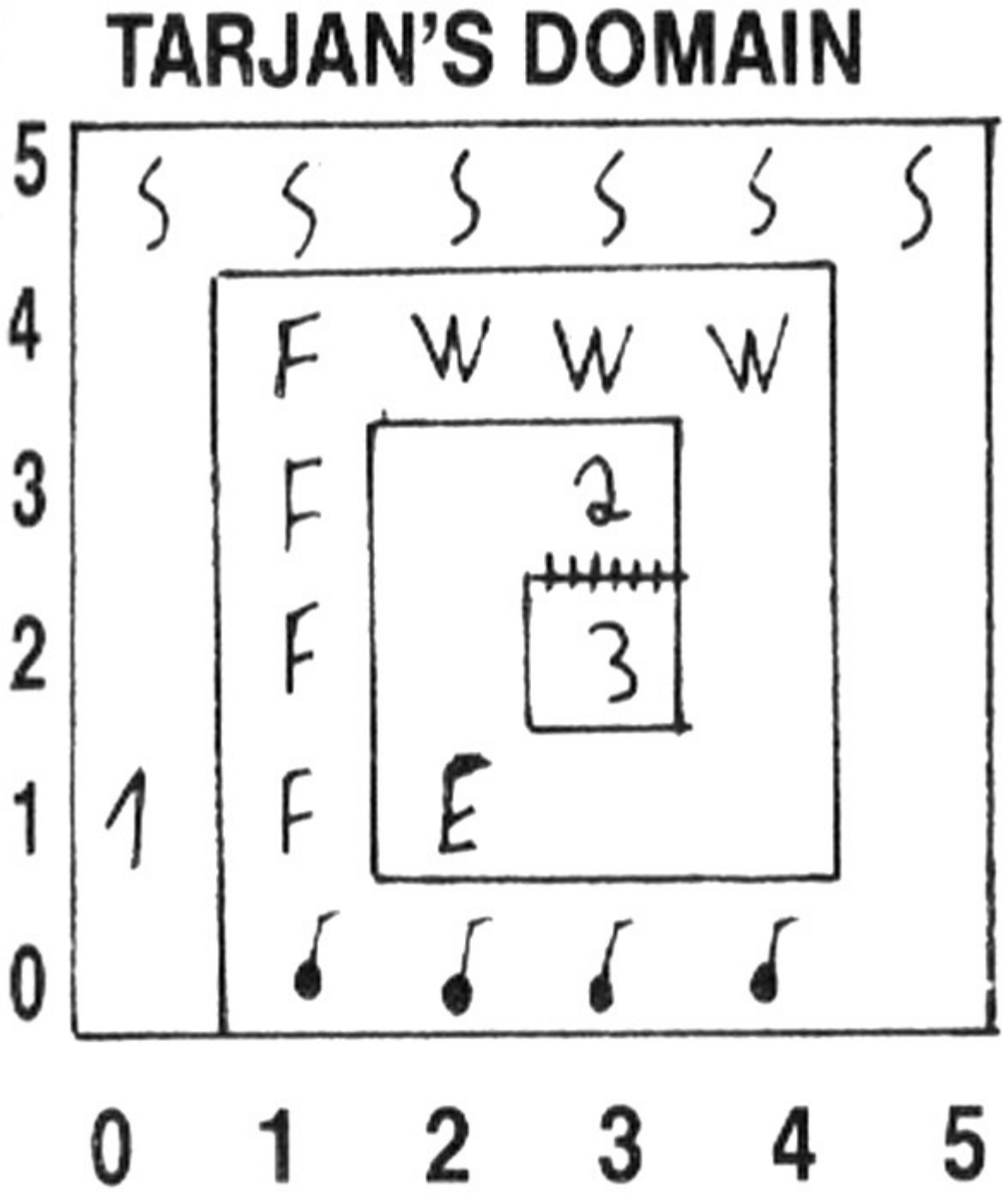
Teleports:

Ø/21 nach Ø/2
auf Level 2
Ø/Ø nach Ø/21
auf Level 1
18/11 nach 21/11
auf Level 1

Tarjan's Domain

1. You feel an overpowering aura of evil here. You are close to finally fulfilling your quest.
2. You feel Power pulsing like a heartbeat. You are very close to the source of all evil.
3. A dark, cloaked figure laughs: "So you think you could defeat me again, like the way you tricked me at Baron Harkyn's castle so many years ago? Now I'll have my revenge on you and I'll take what should rightfully be mine! I will possess control over all space and time!" Tarjan waves his arms and conjurs

up some friends. "Here my pretties, time for target practice." (1. Angriffswelle) Tarjan has a look of complete surprise an his face: "Most impressive, you are a hardy lot. Now I'll gleefully send you to the hell I came from and torment your souls for eternity." Tarjan waves his arms and cries: "You will not live to see dawn!" (2. Angriffswelle mit Tarjan) You gather around ...



(Kopfnuss aus den ASMs 10/1988 bis 10/1989; Autor: Peter Bachmann)