

Pool of Radiance

64er 6/1992 und 7/1992



Das Spiel

Durch die Aussicht, reich mit Schätzen belohnt zu werden, haben sich sechs wackere Helden gefunden, die Stadt Phlan von schrecklichen Monstern zu befreien. Diese halten die Umgebung besetzt und verwüsten die Natur.

Am Nordufer des Moonseas liegt die Stadt Phlan. Sie ist vor einiger Zeit von Monsterhorden überfallen worden; nur ein kleiner Stadtteil konnte weiterhin von Menschen bewohnt werden. Auch der Fluß ist seither nur noch eine stinkende Brühe. Die Felder um die einst blühende Handelsstadt verödeten. Doch jetzt sieht der Stadtrat von Phlan eine Chance, seine ehemals reichen Gebiete von Monstern zu reinigen. Deshalb hat er Barden herumgeschickt, die Abenteuern große Reichtümer versprechen und mit Legenden um den sagenhaften Pool of Radiance locken. Davon angelockt, haben sich sechs wackere, aber noch unerfahrene Abenteurer zusammengefunden, Phlan zu befreien: Sibirius, Fighter; Volcanus, Fighter/Magic-User; Condor, Fighter/Thief, und Moon, Fighter/Cleric. Dazu haben sich noch zwei weibliche Wesen gesellt, nämlich Fata, Klerikerin, und Morgana, Zauberin. Diese Zusammenstellung hat sich im Laufe des Abenteuers vielfach bewährt.

Phlan

Das Unternehmen beginnt in den bewohnten Gebieten von Phlan. Am Rathaus erfahre ich, daß der Rat für das Säubern eines Blocks (von je 16 x 16 Feldern) von Monstern Belohnungen anbietet. Bei der Beamtin besorge ich mir die Aufträge, die Slums westlich der Stadt und Sokal Keep auf der Insel Thorn Island zu befreien. Bevor ich damit beginne, besuche ich noch einen Waffen-Shop, wo ich die Kämpfer mit Banded Mails und Two-handed-swords ausstatte; die Klerikerin bekommt ebenfalls eine Banded Mail und dazu noch Schild und Flail, und die Magierin erhält einen Quarterstaff und einige Darts. Dann wage ich mich in die Slums. Meinen ersten Kampf habe ich gegen ein knappes Dutzend Kobolde zu bestehen und gewinne. Ich erhalte etwas Kleingeld und einige unbedeutende Waffen, stecke jedoch erst einmal alles ein. Nachdem ich noch weitere Kobolde geschlagen habe, kehre ich in die Stadt zurück, um die Charaktere zu heilen und mir neue Zaubersprüche zu merken. (Bei Pool of Radiance stehen einem Charakter, der zaubern kann, pro Level verschiedene Sprüche zur Verfügung, von denen er sich eine bestimmte Anzahl merken kann. Hat er einen Spruch einmal benutzt, vergißt er ihn und muß ihn sich erst wieder neu merken.)

Bevor ich wieder in die Slums zurückkehre, heuere ich in der Training Hall zwei Non-Player-Charaktere an, einen Warrior und einen Swordsman. In den Slums begegne ich dann einem alten Mann (Koordinaten: 13/10), dem ich von seinem Lieferanten Ohlo einen Trank bringen soll. Diesen Ohlo finde ich bei 15/12. Ich nenne ihm seinen Namen, und er händigt mir den Trank aus. Für meine Botendienste erhalte ich einen Ring of Protection und einiges an Geld. Dafür besorge ich mir in der Stadt für jeden Kämpfer und für Fata eine Plate Mail, die beste nichtmagische Rüstung. Bei meinem

nächsten Besuch in den Slums finde ich bei 6/2 und hinter einer Geheimtür in der nordwestlichsten Ecke Schätze, unter anderem Bracers AC 6 (für Morgana) und mehrere magische Waffen. Wieder in der Stadt angekommen, wird Fata in der Training Hall befördert. Das gibt eine Aufstockung der Hitpoints, leider aber noch keine neuen Sprüche. Für den Warrior und den Swordsman heuere ich dort auch zwei Heroes an, die stärksten NPCs, die dort angeworben werden können. In den Slums finde ich bei 4/10 noch einen Schatz. Nachdem ich den nördlichen Teil gereinigt habe, kehre ich in die Stadt zurück. Der Clerk gibt mir jedoch noch keine Belohnung, also muß ich noch etwas vergessen haben. Richtig, die Hellseherin (3/5). Nachdem ich sie getötet habe und auch die „Rache der Götter“ (jede Menge Goblins) überstanden habe, erhalte ich endlich die erste Prämie.

Moon & Fata

Nun kann ich auch Condor und Morgana befördern. Mein nächster Auftrag führt mich in die Festung Sokal Keep auf Thorn Island. Nachdem ich mein Boot verlassen habe, finde ich bei einem toten Elf (16/13) ein Pergament mit Paßwörtern für die untoten Wächter der Stadt. Diese Codes erweisen sich als überaus nützlich: Spreche ich die Untoten mit „SHESTNI“ an, lassen sie mich in Frieden. Im Nordosten der Insel entdecke ich mehr zufällig eine Illusionstür (2/15), hinter der ich einige magische Waffen finde. Bei 6/3 zeigen mir einige Geister einen Schatz, nachdem ich sie mit „LUX“ angesprochen habe, dem zweiten Codewort des toten Elfen. Danach besteige ich wieder das Schiff, das mich in die Stadt zurückbringt. Dort kann ich nämlich Moon und Fata befördern lassen. Doch anstatt nach Sokal Keep zurückzukehren, durchquere ich schnell die Slums und betrete den anschließenden Block. In dessen Mitte befindet sich ein Brunnen, in den ich hinabsteige. Unten bezwinde ich Norris the Grey, einen Räuberhauptmann, und seine Kumpane und finde im Nordosten deren Beute. Für den Tod Norris' erhalte ich vom Council Clerk eine Extrabelohnung.

Außerdem kann ich wieder drei Charaktere befördern. Anschließend lasse ich mich wieder nach Sokal Keep einschiffen. Vor dem Dom der Festung (8/5) werde ich von einer riesigen Armee Orcs und Hobgoblins angegriffen. Nach einem sehr langen und harten Kampf steht nur noch meine Party auf dem Schlachtfeld. Jetzt kann ich den Dom betreten. Ein Schatten spricht mit mir (Codewort: LUX). Es ist Ferran Martinez, der Anführer der ehemaligen Verteidiger der Festung. Er gibt mir ein Paßwort für seine Wachen, das ich jedoch dank des toten Elfen schon kenne: „SAMOSUD“. Ich kehre wieder nach Phlan zurück und erhalte meine Belohnung und die Order, eine Auktion der Monster auf Podol Plaza – westlich des Platzes mit dem Brunnen – zu beobachten. Außerdem wünscht der junge Cadorna, ein Mitglied des Stadtrates, daß ich aus dem Textile House südlich von Podol Plaza einen alten Familienschatz berge.

Nach dem Besuch des Rathauses befördere ich noch einige Charaktere, bevor ich Kuto's Well erforsche. In einem Gebäude finde ich eine alte Frau, die mir einen Tip gibt, und einige Waffen. Sonst ist in diesem Block nichts Besonderes. Also verlasse ich ihn durch die westliche Tür und gelange nach Podol Plaza. Der Platz ist voll von Monstern, die alle auf die Versteigerung warten. Ich entschließe mich, die Party als Monster zu verkleiden, und gebe mich in die Menge. Bevor ich zum Auktionsgebäude komme, belausche ich noch die Gespräche der Monster und erhalte so manchen Hinweis. Bei der Auktion verhalte ich mich ruhig. Schließlich ersteigert ein Ogre eine Wand of Illumination. Damit ist die Auktion beendet, und die Versammlung löst sich auf. Im Tempel an der Ostseite töte ich einen Priester-Orc. An der Westseite betrete ich eine Taverne, in der ein alter Seebär Sibirius zum Duell herausfordert. Das hätte er bleiben lassen sollen ...

Nach einem weiteren Kampf in der Taverne kehre ich in die Stadt zurück, um meine Belohnung einzuheimsen. Dort erhalte ich neben mehreren Befehlen ein „Two-handed-sword +1 +3 versus undead“, um Vallhingen Graveyard zu befreien. Auch der Bischof hat eine Aufgabe für mich. Ich soll einen Tempel auf der anderen Seite des Flusses befreien. Er gibt mir dafür einen Priester, Dirlen, mit. Da ich meine NPCs weggeschickt habe, nehme ich ihn in die Party auf. Doch zunächst verlasse ich die bewohnte Gegend nach Westen. Mein Ziel ist die Bibliothek, in der sich viele alte Dokumente befinden sollen. Und tatsächlich, ich finde mehrere interessante Bücher, darunter auch einen Atlas, in dem neben den besetzten Gebieten auch eine Karte der Wildnis um Phlan abgedruckt ist. Bei 5/4

attackiert mich ein Basilisk. Nachdem ich den Angriff erfolgreich zurückgeschlagen habe, erbeute ich u. a. eine Cloak of Displacement, die den AC eines Charakters um 2 herunersetzt. In mehreren Räumen im Süden finde ich insgesamt neun Goldfolien. Von einigen eingeschüchterten Kobolden (12/10) lasse ich mir im Storeroom eine Karte mit Gefahrenpunkten des Textile Houses zeichnen.

Bei 11/12 finde ich einen heruntergekommenen, verängstigten Fighter. Da er nur wirres Zeug redet, töte ich ihn. Im südöstlichsten Raum entdecke ich schließlich noch ein wertvolles Buch, das „Manual of Bodily Health“. Nach einem Kampf gegen einen Spectre kehre ich in die Stadt zurück, wo ich für die mitgebrachten Bücher Belohnungen erhalte. Nach weiteren Charakterbeförderungen setze ich mit dem Boot über den Barren River, um Kovel Mansion von Dieben zu säubern. Ich finde dort mehrere Zettel mit Gerüchten über hochgestellte Personen von Phlan, zwei Karten, einige MU (Magic-User)-Scrolls mit Sprüchen, Tapestries, säckeweise Geld und mehr. Nachdem ich einen alten Dieb vor folternden jüngeren Dieben errettet habe, händigt er mir Notizen über den „Boss“ aus, bevor er stirbt (10/12).

Als ich glaube, meine Arbeit erledigt zu haben, kehre ich in die Stadt zurück. Nach dem obligatorischen Abholen der Prämien begeben sich die Party in das Textile House. Dort wagt sich Condor in einen Brunnen (0/3). Unten bietet mir der Guild Leader der Diebe Hilfe an. Die gesamte Party wird durch unterirdische Gänge geführt und gelangt bei 5/12 wieder ans Tageslicht. In einem der angrenzenden Häuser kommt es zum Kampf gegen die Anhänger der Priesterin Grishnak. Danach wende ich mich nach Süden. Bei 2/15 finde ich einen angeketteten, muskulösen Mann. Mit dem nach dem Kampf mit Grishnak erbeuteten Dietrich ist dessen Befreiung leicht. Er stellt sich als Cadornas Diener Scullcrusher vor, der ebenfalls den Familienschatz suchen sollte. Er schließt sich der Party an und berichtet von einer Geheimgangtür, hinter der er gefangenommen worden sei. Hinter besagter Tür befindet sich tatsächlich eine von einem Ogre angeführte Truppe (12/14).

Nachdem sie plattgemacht ist, entdecke ich den vermißten Schatz Cadornas. Entgegen dessen Anweisungen öffne ich die Box. Ich nehme „Gauntlets of Ogre Power“ und einigen Schmuck an mich. Dann kehre ich nach Phlan zurück. Dort verläßt mich Scullcrusher, um zu seinem Herrn zurückzukehren. Im Rathaus droht mir Cadorna mit Rache für die Plünderung des Schatzes. Nach Beförderungen reist die Party nach Wealthy. Dort finde ich bei 7/5 und 12/6 Schätze. Als nächstes lasse ich einige Sklaven frei (14/8), die mir mitteilen, daß ich ein Symbol des bösen Gottes Bane brauche, um den Tempel zu betreten, der sich an diesen Block anschließt.

Die Plünderung

An einer Wand im südlichen Komplex finde ich eine Inschrift, mit der ich allerdings nichts anfangen kann: „RI..T FRONT GLAS . SE“. Daraufhin kehre ich nach Phlan zurück, um mir meine Belohnung abzuholen und einige Charaktere befördern zu lassen. Ich beschließe nun, den Tempel zu befreien. Mit den einer Orc-Gruppe abgenommenen Symbolen gelange ich ohne Schwierigkeiten in den Tempel. Dort finde ich drei Schätze (5/5, 9/11, 11/9), bevor ich von einer Riesenhorde Orcs, von einem Priester angeführt, attackiert werde. Mit Hilfe von „Fireball“, dem meiner Meinung nach effektivsten Spruch, bezwinde ich letztendlich die Unholde. Dann zerstöre ich den Altar. Als dies vollbracht ist, verläßt mich Dirten mit der Begründung, seine Mission sei nun erledigt.

Für ihn heuere ich in der Stadt noch einen Acolyte an, dann betrete ich Valhingen Graveyard, den Friedhof. Ich kämpfe mich zu einem Haus vor (7/6). Nachdem ein Riesenskelett und sein Anhang weichen mußten, finde ich einen weiteren Schatz. Gegen die Untoten haben meine Kleriker einen Vorteil: Sie können sie zur Flucht bewegen, da sie einen gewissen Einfluß über sie haben. Hier auf dem Friedhof kreieren Spectres immer neuen Nachschub an Skeletten, Zombies und Wights. Also schalte ich zunächst diese Unruhestifter aus (0/15, 4/10, 9/7). Außerdem fällt mir ein Juju-Zombie zum Opfer (9/15), der einen Schatz zurückläßt. Da beide NPCs tot und zwei meiner Recken bewußtlos sind, kehre ich zum Heilen in die Stadt zurück. Nachdem ich die beiden toten NPCs aus meiner Party ausgestoßen habe, heuere ich mir einen neuen Hero an und befördere erneut drei meiner Charaktere. Wieder auf dem Friedhof, greifen mich in einem Gebäude einige Mummies an (9/11).

Danach betrete ich die Kapelle. Dort finde ich eine Information über einen gescheiterten Versuch, den Vampir, der hier das Kommando hat, zu eliminieren. In einem weiteren Haus erscheint mir der Geist eines tapferen Knights und überreicht mir magische Waffen. Auf zum Vampir! In einem Verlies ganz im Nordosten stößere ich ihn auf. Als ich ihn fast Überwunden habe, löst er sich in Luft auf. Trotzdem finde ich seine enormen Reichtümer. In der Kirche muß sich der Vampir dann zum Showdown stellen. Ich bezwinke ihn, ohne einen Kratzer abzubekommen. In der Stadt erhalte ich dafür eine reiche Belohnung und den Auftrag, eine Gruppe Nomaden davon abzuhalten, sich dem Feind anzuschließen. Diese Nomaden finde ich am oberen Rand des Quivering Forests in der Wildnis. Ich werde freundlich aufgenommen und gebeten, den Nomaden gegen eine Horde Kobolde beizustehen. Nach drei Kämpfen ist die Gefahr gebannt, und der Nomadenkönig entlohnt mich reichlich. Dann begeben sich mich wieder in die Stadt, hole mir meinen Lohn und befördere fast alle meiner Charaktere.

Der nächste Auftrag führt mich zu den Kobold's Caves an der Quelle des Twilight Rivers. Ich betrete den größeren Höhleneingang. Bald werde ich von einem Wyvern angegriffen (14/8). Nachdem ich ihn geschafft habe, nehme ich seinen Schatz an mich (14/6). Der Kobold bei 11/9 führt mich zum König, nachdem ich ihn geweckt habe. Dieser hetzt mehrere Abteilungen seiner Wachen auf mich. Ich mache sie nieder, er ist jedoch verschwunden. Also beginne ich damit, seine Gemächer zu durchforschen. Zunächst muß ich aber noch die Leibgarde des Königs vernichten (7/2). Bei 10/1 finde ich schließlich den König – tot! Er ist in Panik in seine eigene Falle gelaufen. Weiter östlich finde ich einen mächtigen Flaschengeist namens Efreeti Samir Akwahl. Ich sage ihm, ich sei kein Vampir, und er kehrt in seine Flasche zurück.

Selbstverständlich nehme ich ihn mit – in seiner Behausung. Bei 13/1 entdecke ich noch den Plunder der Kobolde – fast nur wertloses Zeug. In den westlicheren Räumen finde ich noch zwei Karten an einer Wand (3/3 und 6/11). Außerdem erhält meine Party Verstärkung durch die von den Kobolden gefangengehaltene Prinzessin Fatima. Nach einem Kampf bei 8/12 und einer Falle bei 6/13, die Condor jedoch (mit „Search“ ein) erkennt und entschärft, verlasse ich die Höhlen. Leider verabschiedet sich dann auch Fatima, um zu ihrem Stamm zurückzukehren. So mache ich mich wieder auf den Weg in die Stadt.

Die nächste Aufgabe besteht darin, den Erben einer reichen Familie aus den Händen von Piraten zu befreien. Deren Basis befindet sich westlich von Phlan am Ufer des Moonseas. Dort angekommen, werde ich zunächst in die Mitte des Lagers geführt. An einer Ecke (2/11) verkauft mir ein Mann einen Paß, mit dem ich zum Kapitän vorgelassen werde (8/12). Er bietet mir an, ihm den Jungen für einen hohen Preis abzukaufen. Das hat er sich so gedacht! Ich greife ihn an. Er ruft vier Wachen zu seinem Schutz, was ihm aber nichts nützt. Ich nehme alle Waffen und Rüstungen mit, die ich nach dem Kampf finde, was sich auszahlt: Sensationelle magische Rüstungen mit Super-ACs! Dann schreite ich zur Befreiung des kleinen Jungen. Dazu lasse ich die Tiere aus ihren Käfigen frei (11/6).

Die Pyramide

In der dadurch entstehenden Verwirrung hole ich den Jungen aus seinem Gefängnis (7/7) und suche schleunigst das Weite. Mehrere Buccaneers wollen meinen Rückzug verhindern, aber ich bezwinke sie ohne nennenswerte Schwierigkeiten. Schnell bringe ich den Jungen in die Stadt zurück und liefere ihn im Rathaus ab. Dort hat Cadorna einen Sonderauftrag für mich: Ich soll eine Botschaft an den Außenposten von Zhentil Keep überbringen. Doch zunächst will ich die Verschmutzung des Stojanow Rivers stoppen. Aus einer Pyramide auf Sorcerer's Island nördlich von Phlan strömt eine dreckige Brühe in das Gewässer. Mit einem im Dickicht versteckten Boot rudere ich zur Pyramide. Durch die vielen Teleporter im Innern der Pyramide gerate ich zunehmend in die Irre. Dank eines alten Priesters finde ich zwar einen Ausgang aus den Labyrinthen, benutze ihn jedoch nicht, da ich die Quelle der Umweltverschmutzung noch nicht ausgemacht habe. Nach mehreren harten Kämpfen finde ich eine Karte von einem Teil der Pyramide und erfahre, daß hier der Zauberer Yarash genetische Veränderungen an Lebewesen durchführt, um diese Mutanten dann für seine Zwecke einzusetzen.

Endlich gelange ich an eine Tür. Ich muß ein Wort übersetzen und komme so in einen Raum mit vielen Pipelines voll mit schwarzem, fauligem Wasser. Ich zerstöre die Einrichtung, da ich in ihr den Auslöser der Flußverschmutzung vermute. Im anschließenden Raum begegne ich endlich Yarash und seinen Guards, einigen „Mutant Lizardmen“, die ich jedoch überraschend schnell kaltstelle. Meine Beute sind u. a. Bracers und eine „Wand of Paralysis“, mit der ich Kreaturen höheren Levels einschläfern kann, was aber leider nicht immer gelingt. Durch einen Teleporter, dessen Einstellung verändert werden kann, gelange ich in verschiedene Schatzkammern, die je nach Schalterstellung mit Geld und Waffen angefüllt sind. Als ich Yarashs Tisch neben dem Teleporter durchsuche, fallen mir noch einige Hinweise in die Hände. In einem Raum in derselben Ebene befreie ich noch drei Lizardmen, die mir zum Dank ein Paßwort geben, mit dem ich von ihrem Stamm im Sumpf Hilfe bekommen kann: „SAVIOR“. Mit dem Teleporter verlasse ich die Pyramide, indem ich den Schalter vorher auf „blau“ gestellt habe. Draußen bietet sich mir ein prächtiges Schauspiel: Auf den vorher öden, grauen und vergifteten Feldern beginnt es wieder zu grünen. Ich werde richtig stolz. In der Stadt erhalte ich dann auch eine angemessene Belohnung.

Als nächstes mache ich mich auf zu den Lizardmen im Sumpf nordöstlich von Phlan. Sie finde ich in einem ruinierten Schloß mitten in einem kleinen Wäldchen. In diesem Schloß kann man wegen einer Anti-Magie-Wand nicht zaubern. Bei 9/8 begegnet mir ein freundlich aussehender alter Lizardman. Ich sage ihm das Paßwort, und er erkennt mich als Retter der Lizards aus der Pyramide. Aber er habe seine Macht an einen Jüngeren verloren, der ein Anhänger von Tyranthraxus sei und auf den der Stamm jetzt höre. Daraufhin fordert dieser Heißsporn den Alten oder einen, der für ihn kämpfen will, zum Duell heraus. Sibirius tötet den Gernegroß mit einem Schlag. Der alte Lizardman dankt mir und versichert, seine Leute würden nach dem Tod des Anstifters keine weiteren Dienste für Tyranthraxus verrichten. Dennoch stünden die Lizards Fremden weiterhin feindlich gegenüber.

Trotzdem steige ich in die Katakomben hinab. Dort befinden sich mehrere Brunnen. Nachdem man die in ihnen versteckten Lizardmen getötet hat, kann ein guter Taucher hinabtauchen und Geld sowie magische Waffen herausholen. Als ich alle Brunnen ausgebeutet habe, kehre ich in die Stadt zurück und sichere mir meine Prämie. Anschließend reite ich zum Außenposten von Zhentil Keep, der eine gute Strecke westlich von Phlan liegt. Ich werde zum Kommandanten geführt. Nach einem Rundgang durch die Festung und einer kurzen Rast werde ich zum Abendessen abgeholt. Er erzählt eine Legende vom Pool of Radiance. Nach dem Dinner werde ich in meine Gemächer geführt, wo ich mich zum Schlafen niederlege.

Auf einmal dringen Guards in mein Zimmer ein und greifen an. Verrat! Ich kämpfe mehrere Gruppen nieder. Dabei finde ich „Gauntlets of Ogre Power“. Endlich stellt sich der Kommandant mit Al-Hyam Dazid, seinem Freund, zum Kampf. Nachdem ich den Kampf erfolgreich überstanden habe, finde ich Rings, Bracers, eine Plate Mail, Potions und mehr. Ich nehme mit, soviel ich schleppen kann. Die verbliebenen Soldaten strecken freiwillig die Waffen. Nach diesem offensichtlichen Verrat Cadornas streife ich außerhalb des Keeps noch etwas durch die Gegend und finde in den Dragonspine Mountains einen Drachen namens Diogenes. Er erklärt mir den Gebrauch des Flaschengeistes, der geschaffen wurde, um gegen Vampire zu kämpfen. Davon gibt es nur keine mehr, denn ich habe den Friedhof bereits befreit ...

Dann suche ich wieder die Stadt auf. Dort verkaufe ich fast alle meine Schriftrollen mit Klerikersprüchen, da meine Charaktere hoffnungslos überladen sind. Im Rathaus bin ich eine freudige Überraschung, denn man hatte mich nicht so schnell zurückerwartet. Der Rat hat bereits bemerkt, daß Cadorna ein Verräter ist. Wenn ich ihn finde, soll ich ihn töten. Jetzt hat auch Lord Urslingen einen Auftrag für mich. Ich solle Stojanow Gate erobern, denn dieses Tor sei der einzige Zugang zu Valjewo Castle. Dort kann ich, wie ich bereits herausgefunden habe, den Anführer des Bösen, Tyranthraxus, antreffen.

Vorher befördere ich noch meine Charaktere. Vor Stojanow Gate muß ich zunächst die Wachen, eine Horde Bugbears, erledigen. Dann öffne ich die Stadttore mit Magie. Dabei werden Felsbrocken auf mich geschleudert, die jedoch zum Glück kaum Schaden anrichten. Hinter dem Tor erwartet mich eine Monsterhorde mit je zwei Zauberern und Kämpfern sowie sechs Ettins. Sieg! Ich habe das Tor

eingenommen. Schnell öffne ich es, und 20 „gute“ Menschen ergreifen schnell Besitz von den Wachttürmen. Ich kehre in die Stadt zurück. Schnell befördere ich noch einen Charakter und hole mir meine Belohnung ab. Dann begeben sich die meisten zum hoffentlich letzten Mal vor die Tore des großen Schlosses. Nimm dich in acht, elender Tyranthraxus!

Vor dem Betreten des Schloßplatzes heile ich noch einmal die gesamte Party. Dann wage ich mich hinein. Im Waschhaus bekomme ich von verängstigten Frauen Kleider, in denen ich den Monstern nicht auffalle. Daraufhin bewege ich mich nach Osten, geradewegs in den nächsten Block. Dort finde ich in einer kleinen Zelle Porphyus Cadorna, den Verräter, an die Wand gekettet. Er will mich mit Paßwörtern dazu bringen, ihn zu befreien, doch ich töte ihn ohne zu zögern (14/10). In einem Brunnen gleich daneben entdeckt Condor beim Tauchen ein Long Sword und zwei „Flametongues“ (15/10). Dann streiche ich weiter an der inneren Mauer entlang nach Norden in den nächsten Block. Dort begegnen mir vier verblödete Giants. Moon spricht sie hinterlistig an, und sie fallen darauf herein: „Mal sehen, ob du die Paßwörter lesen kannst?“ Klar, kann ich. Das heutige Paßwort lautet „HARASH“, und um durchs Tor in den Irrgarten innerhalb der Schloßmauern zu kommen, muß ich „RHODIA“ angeben (9/1). Bei 15/7 befreie ich einige Sklaven. Sie verraten mir ebenfalls das Paßwort für das Tor.

Der Irrgarten

Gleich darunter (15/9) komme ich in eine Bibliothek. Dort studiere ich Schriften. Bei 14/11 schließlich greifen mich zwei Officers an. Sie haben zwei Two-handed-swords +2, die nach dem Kampf ihre Besitzer wechseln. Nach diesem Kampf entdecke ich auch noch verschiedene Hinweise. Dann betrete ich das Innere des Schlosses, den angeblich tödlichen Irrgarten, nachdem die Torwachen mich nach dem Paßwort befragt haben.

Ich komme dank der im Verlauf des Spiels gefundenen Karten relativ gut in den Turm in der Mitte des Labyrinths. In seinem südöstlichen Teil werde ich mit einem mächtig aussehenden Mann konfrontiert. Ich schalte ihn aus (der Aufschneider gibt sich als Tyranthraxus aus) und erbeute mehrere gute magische Waffen, so auch Gauntlets of Ogre Power. Da dieser Raum sonst keinen Ausgang hat, suche ich in dem Labyrinth nach einem zweiten Eingang in den Turm. Dabei nehme ich im nordöstlichen Turm des Irrgartens nach einem Kampf acht Ringe an mich. Im nordwestlichen Turm bedrohe ich einen Zauberer mit dem Tod, woraufhin dieser mir seine Notizen über Tyranthraxus überläßt.

Endlich finde ich einen zweiten Eingang in den Turm (NWmaze,11/14). Dieser Raum besitzt im Süden eine Illusionswand, hinter der sich eine Treppe verbirgt, welche ich natürlich sofort hinaufsteige. Oben habe ich die Wahl zwischen einer Geheimtür und einer Treppe, die auf der anderen Seite wieder hinunterführt. Ich entscheide mich zunächst für die Treppe. Unten stürzt sich eine Medusa auf mich. Ihre Blicke, die einen Charakter zu Stein verwandeln können, treffen zum Glück keinen meiner Charaktere. Ernüchtert steige ich die Treppe wieder hinauf und benutze die Geheimtür, hinter der ich erneut eine Treppe heraufklettere. Oben treffe ich in einem Gemach Genheeris, einen zwielichtigen Level-7-Magic User, den ich trotzdem in die Party aufnehme. Komischerweise ist er kurz darauf wieder verschwunden. Mutig steige ich erneut eine Treppe hinab und lande in der Halle von Tyranthraxus.

Ein alter Bronzedrache, der von einem feurigen Feld umgeben ist, erhebt sich. Der Drache hetzt mir zwölf Level-8-Fighters entgegen. Ich zaubere „Charm Person“ und „Hold Person“, was das Zeug hält, und siege letztendlich. Dafür erhalte ich zwölf Ringe und jede Menge magischer Waffen und Rüstungen. Der Drache, diesmal ist es wirklich Tyranthraxus, lobt mich, gibt mir jedoch zu verstehen, daß ich gegen ihn keine Chance habe, da er nicht bezwungen werden könne. Er will mich jedoch für seine Truppen anwerben. Natürlich lehne ich ab und attackiere ihn mit voller Kraft. Tyranthraxus hat 80 Hitpoints und eine Armor Class von genau null, Fata geht leider bewußtlos zu Boden, aber dennoch hat Tyranthraxus keine Chance.

Bald verläßt der Geist den tödlich verwundeten Körper des Drachen. Mit der Gewißheit, daß Tyranthraxus endgültig vernichtet ist, verlasse ich das Schloß. Während ich durch die Straßen laufe, bemerke ich, wie sich die verbliebenen Monster vor mir verstecken. Kein einziger Unhold attackiert. Schließlich erreiche ich die bewohnten Gebiete Phlans. Sofort suche ich das Rathaus auf. Der City Clerk dankt mir überschwänglich: „Herzlichen Glückwunsch! Eure Aufgabe ist erledigt. Tyranthraxus ist vernichtet! Phlan ist frei! Ganz Phlan feiert Euch!“ Als Belohnung erhalte ich sage und schreibe jeweils rund 100 Gems und Juwelen. Damit habe ich mein Abenteuer Gott sei Dank heil überstanden.

(64'er-Longplay 6/1992 und 7/1992; Autoren: Volker Siebert und Lutz Nowack/Peter Klein, Jörn-Erik Burkert)