

Ultima III – Das Erbe der Tyranen

von Bernd Wiebelt

Das Ende der Hexe Minax schien auch der Beginn einer neuen, besseren Zeit zu sein. Unter der Herrschaft von Lord British vereinigten sich die zerstrittenen Königreiche Sosarias und es begann eine ruhigere, eine friedlichere Zeit. 20 Jahre lang.

Doch nun ist es wieder so weit: Schiffe, die plötzlich spurlos verschwinden, Horden gefierender Monster, die harmlose Wanderer angreifen und die neuerlich ausgebrochene Piratenplage; das alles sind untrügliche Anzeichen, das wieder einmal das Böse nach der Herrschaft greift.

Die Gerüchteküche fängt erst richtig an zu brodeln, als ein altes Schriftstück gefunden wird, das eine Erklärung für die unheimlichen Vorkommnisse bieten könnte: Die Verbindung des Zaubermeisters Mondain mit seiner Gehilfin Minax hatte wohl nicht nur rein berufliche Aspekte. Wer oder was kann aus dieser unheiligen Allianz nur entstanden sein? Keiner weiß es, keiner wagt es, auch nur darüber nachzudenken.

Im Gegensatz zu *Ultima I und II* ist diesmal der Typ Einzelgänger nicht gefragt; statt dessen wird Teamwork verlangt. Insgesamt vier verschiedene Charaktere darf ich mir für meine Abenteuerreise aussuchen. Dabei entscheide ich mich für zwei Kämpfer, einen Zauberer und einen Kleriker. Die letzteren beiden sind absolut notwendig, denn ohne Zauberkräfte ist man in Sosaria ziemlich bald eine Leiche – oder noch tot...

Am zentral gelegenen Schloß von Lord British beginnt die Reise. Ganz nackt und wehrlos würden meine Recken dastehen, hätte nicht irgendein »netter« Programmierer sie mit leichten Kleidern und kurzen Dolchen ausgerüstet: Schwächlicher geht es kaum noch, wie gleich das erste Zusammentreffen mit zwei Dieben beweist. Nur mit Mühe und Not gelingt es mir, die beiden zu besiegen. Mein Weg ist also vorgezeichnet: erst mal in der nächstgelegenen Stadt Waffen kaufen.

Der Schmied ist hoch erfreut uns zu sehen und bietet sofort seine todbringenden Waren feil. Was ist dem hohen Herr genehm? Schleuder, Axt, Schwert oder Pfeil und Bogen? Nun ja; irgendwie besitze ich noch nicht genug Gold für bessere Waffen, also nehme ich mit zwei Schleudern für meine Kämpfer Vorlieb. Die beiden Mystiker sind sich sowieso zu fein, um

mit etwas anderem als ihren Köpfchen zu kämpfen. Daß aber auch das gelegentlich eine fürchterliche Waffe sein kann, muß ich erfahren, als wir beim Verlassen der Stadt von einer wilden Horde Orcs angegriffen werden. Die Übermacht ist groß, keine Chance für meine Abenteurer, da heil herauszukommen. Mein Finger strebt bereits zum Reset-Knopf, da kommt mir die rettende Idee: Magie!

Der Zauberer senkt sein Haupt, versinkt in totale Konzentration. Alles ist still, selbst die Orcs lauschen gespannt dem Unglück, das gleich über sie hereinbrechen wird. »Repond!«. Dieses eine Wort, das dem Mund des Magiers wie ein Donnerrollen entfährt, läßt selbst seine Gefährten vor Schreck erstarren. Doch noch schlimmer trifft es die Orcs: Einer nach dem anderen beginnen sie sich langsam aufzulösen, jetzt, da der böse Zauber aufgelöst ist, mit dem Mondain sie einst erschuf. Ihre markerschütternden Schreie hört mit kalter Miene der Zauberer an, alle anderen haben sich von diesem Schauspiel des Schreckens abgewendet. Es sollte nicht das letzte Mal bleiben.

Die Reise geht weiter durch das Land Sosaria, das einige Veränderungen durchgemacht hat, seit ich es das letzte Mal besucht habe. Durch die mächtigen Erschütterungen, die der Tod Minax' ausgelöst hat, ist zweierlei passiert:

Ultima... ein Abenteuer epischer Dimension

Keine 20 Jahre nach dem Tod des bösen Zauberers Mondain und seiner nicht weniger bösen Nachfolgerin Minax bricht erneut der Terror über das Land Sosaria herein: *Ultima III*, »das dritte Zeitalter der Dunkelheit«.



- Sosaria ist nun fast zu einer einzigen großen Landmasse vereinigt.
- Die Zeittore, die man in *Ultima II* noch benutzen konnte, sind ein für allemal verloren. An ihrer Statt gibt es nun die Mondtore: Durch sie sind ganz unterschiedliche Gebiete Sosarias miteinander verbunden. Es wird erzählt, daß die Funktion der Tore mit den Phasen der Doppelmonde Trammel und Felucca zusammenhängt; aber wie, das weiß niemand.

Ich setze meine Reise fort und besinne mich der Tugenden aus *Ultima I und II*: kämpfen, kämpfen und nochmals kämpfen. So steigen langsam meine Erfahrung und mein Reichtum. Für letzteren kaufe ich mir in den Städten mehr und bessere Ausrüstung: Mit Pfeil und Bogen habe ich schon als Kind gern gespielt; eine Ledergarnitur zu besitzen, war von jeher mein Traum.

Doch in den Städten ist nicht nur Handeltreiben angesagt: Ich kann mich sogar mit den Leuten unterhalten - Smalltalk.

Wie das so ist im Leben: Die Leute, die einem nichts Vernünftiges zu sagen haben, laufen einem andauernd über den Weg. Für die wichtigen Information muß man dagegen auch die kleinste Ecke jeder Stadt durchsuchen. Oder in der Bar dem Wirt kräftig Trinkgeld geben. Immerhin gelingt es mir so, des Rätsels Lösung wenigstens ein Stück näher zu kommen:

- Die Quelle allen Übels nennt sich »Exodus« und lebt auf einer Insel, bewacht von einer silbernen Schlange.

- Um Exodus zu besiegen, benötige ich exotische Waffen und Rüstungen; traditionelle Waffen sind in seinem Schloß nutzlos. Man findet sie auf den kleinen Inseln, wenn man danach gräbt.

- Das Geheimnis der Mondtore: Die Phase des ersten Mondes entscheidet, wann das Tor erscheint, die Phase des zweiten, wohin man teleportiert wird.

- Um Exodus zu töten, brauche ich vier Karten, die auf dem versunkenen Kontinent Ambrosia zu finden sind.

- Wächter, die einem den Weg versperren, kann man mit »Bribe« bestechen.

- Dawn - die verzauberte Stadt - findet man von Lord British aus mit 8 Schritten nach Westen und 35 nach Süden. Sie erscheint jedoch nur bei Doppelneumond.

Mit diesem Wissen ausgerüstet, mache ich mich zunächst auf den Weg nach Dawn. Die Gerüchte über die dort verkauften Waffen und Rüstungen verheißen einiges. Und tatsächlich, kaum haben sich beide Monde verdunkelt, erscheint sie: die Stadt der Mythen und der Zauberei.

In Dawn bekomme ich tatsächlich bessere Waffen, aber bei den Preisen haut es selbst den größten Recken aus der Rüstung. »Wucherer!« entfährt es mir und ich verlas-

se diese Stätte des Lugs und Betrugs. Wie kann man einem ehrlichen Menschen wie mir nur so viel Gold für die paar Waffen abknöpfen? Aber was hilft es: Hat man erst einmal den +2-Bogen probiert, reizt einen schon der +4-Bogen; gerade reicht das Gold für ein Kettenhemd, schielt man auch schon nach einer richtigen Ritterrüstung. Und noch viel bessere Sachen gibt es in Dawn: Schlüssel, die auch verschlossene Türen öffnen; Powders, die die Zeit für einige wenige Momente anhalten (und so dem ertappten Dieb womöglich die Flucht vor den Wachen ermöglichen) und magische Juwelen, in denen sich der Grundriß einer Stadt oder eine Landkarte von Sosaria widerspiegelt. Das spart die Arbeit des Kartographierens.

Soviel Gold, um sich all diese Kostbarkeiten einzuverleiben, gibt es auf der Oberfläche von Sosaria gar nicht, und so bleibt mir nur eines: die Erforschung der Höhlensysteme.

Schon in *Ultima I und II* gab es sie, die ominösen »Dungeons«, wo man Haut und Haare, Leib und Leben verlieren konnte - oder aber als gemachter Mann dem dunklen Grab entsteigen.

Man ahnt es schon: Die Höhlen von *Ultima III* sind noch dunkler, noch tiefer und vor allem noch gefährlicher geworden. Doch auch um einiges an Goldschätzen bereichert. Und nicht nur das. In den tiefsten Tiefen dieser Höhlen gibt es heiße Wände, an denen man sich im wahrsten Sinne des Wortes die Finger verbrennen kann. Die dabei entstehenden »Marks« (Male) sind für die Lösung jedoch unerlässlich:

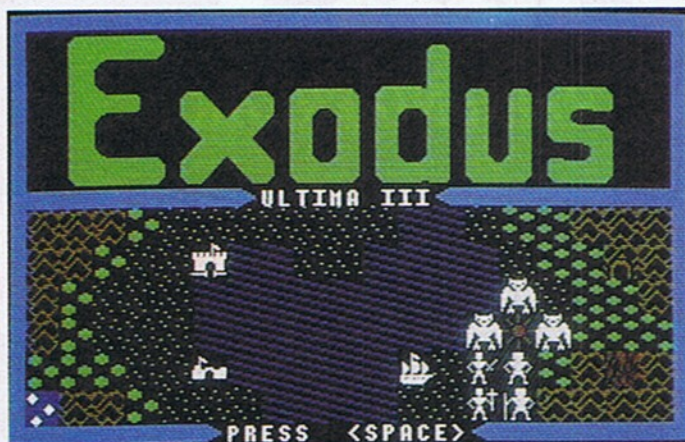
- Im Dungeon nördlich von Lord British's Schloß erhalte ich das Mal der Könige. Wer genug Erfahrung gesammelt hat, kann damit bei Lord British eine höhere Einstufung erreichen (und damit eine längere Lebensdauer).

- Östlich existiert ein Dungeon, in dessen achter Etage ich mir das Mal des Feuers ergattern kann. Damit bin ich gegen Feuer immun.

- Mit dem Mal der Kraft, daß ich in der südlichen Höhle bekomme, kann ich Kraftfelder durchschreiten.

- Das Mal der Schlange gibt es in dem Dungeon auf der Insel, die durch ein Mondtor zu erreichen ist.

Doch die Jagd nach diesen Schätzen hat ihren Preis: Nach einem Kampf um Leben und Tod entscheidet sich einer meiner Kämpfer (durch einen Drachen gezwungen) für den Tod. Alles scheint verloren. Nur im Schloß von Lord British weiß man dazu Rat: Der Körper meines Recken ist hinüber, seine Seele aber noch intakt. Mit ein wenig Überredungskunst kann ich den alten Alchemisten überreden, seinen überaus dubiosen Auferstehungszauberspruch an meinem unglücklichen Kameraden auszuprobieren. Und siehe da: es



Übels in Sosaria. Dort, ganz unten, liegt der Codex der ultimativen Weisheit, das Buch der Bücher. Dorthin soll die Reise führen.

Doch halt, nicht so schnell. Auch nach dem Tod von Exodus hat es gewaltige Erdbeben in ganz Sosaria gegeben, neue Inseln sind entstanden, ja ganz neue Landschaften, alte Städte wurden verlassen und dafür neue gegründet. So schien es auch opportun, Sosaria zu Ehren Lord British in Britannia umzutauften. Nichts ist mehr so, wie es war, und das heißt für mich, daß es erst einmal auf Erkundungsreise geht. Dabei sind mir die acht neuen Mondtore von Nutzen, die mich jeweils in die Nähe einer Stadt bringen, und damit in Sicherheit.

Trotzdem endet meine Reise zunächst, wie nicht anders zu erwarten, beim nächstgelegenen Waffenschmied in Britain, nur einen Steinwurf vom königlichen Schloß entfernt. Britain ist die Stadt der Barden, so wie jede der acht großen Städte eine bestimmte Berufsgruppe bevorzugt. Jede dieser Berufsgruppen (z.B. Magiere, Kämpfer, Druiden, Schafhirten) ist wiederum die Verkörperung einer Tugend. So sind zum Beispiel die Barden von Britain vorbildlich, was ihr Mitleidsempfinden anderen gegenüber angeht. Andererseits sind die Schmiede von Minoc für Aufopferungsbereitschaft bekannt.

Aber zurück zu den Barden: Von ihnen lerne ich, wie ich die höchste Stufe des Mitleids erreiche:

- Bettlern ab zu ein Stückchen Gold geben,
- Feinde, die vom Schlachtfeld fliehen, nicht hinterrücks erschlagen,
- Am Altar bzw. Schrein des Mitleids meditieren.

Das alles erfahre ich, indem ich mich mit den Leuten dort unterhalte, was bei *Ultima IV* schon in regelrechte Konversation ausarten kann. Mal bekomme ich wichtige Informationen, mal redet mein Gegenüber bloß irgendein Wischiwaschi; wie im richtigen Leben eben.

So erfahre ich unter anderem, daß für den Einlaß in den Schrein des Mitleids zwei Dinge unbedingt vonnöten sind: die Rune und das Mantra des Mitleids. Die Rune ist ein Stein mit eingeritzten Schriftzeichen, die irgendwo in Britain verborgen ist; das Mantra ist ein einsilbiger, mystischer Gesang, mit dem ich am Schrein meine gesamte Gedankenkraft auf die eine Tugend konzentrieren kann.

Wie finde ich nun aber die Rune, das Mantra und den Schrein des Mitleids? Ganz einfach: wieder durch Kommunikation mit den Einheimischen. Der Einfachheit halber frage ich danach jeden, der mir über den Weg läuft. Zwar ernte ich dabei dutzendweise Kopfschütteln und Schulterzucken, aber bei drei Leuten habe ich Erfolg: Sie verraten mir die Geheimnisse.

Übrigens muß man nicht unbedingt nach dieser Holzhammer-

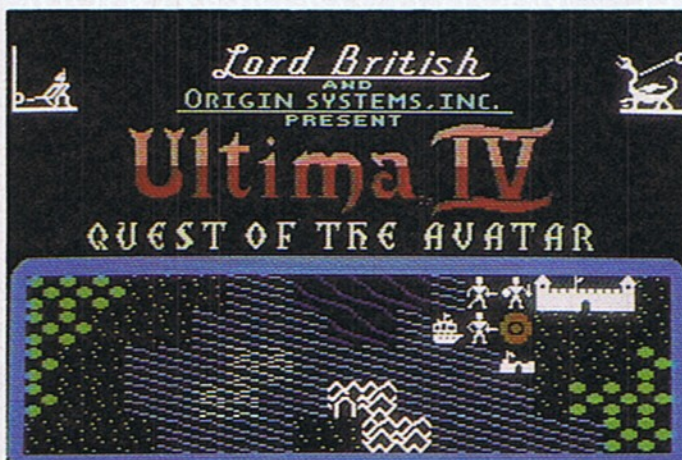
methode vorgehen. Fragt man die Menschen nicht gezielt nach Dingen, sondern hört sich erst einmal ihre Geschichten an, findet man auch sehr schnell raus, wer welche Information parat hat und wo man diesen jemand suchen muß.

Ein kleiner Tip, der einem das Spielen sehr erleichtert: Im Dorf Vesper, das sich am nordöstlichen Ende Britannias befindet, erhält man Dinge, die einem sehr viel Arbeit abnehmen. Es ist nämlich der einzige zu Fuß zu erreichende Ort, an dem die Gilde der Diebe ihre

strecken mußte. Doch nicht ich, ein angehender Avatar. Auf meiner Reise habe ich genug gelernt, um für die Reise ins Innere der Erde gerüstet zu sein:

- Insgesamt gibt es sieben Höhlen (acht zusammen mit der Abyss), von denen jede einer bestimmten Tugend entgegensteht. So ist zum Beispiel der Dungeon »Despise« (Verachtung) die Antithese zur Tugend des Mitleids, »Shame« (Schande) steht der Tugend der Ehre gegenüber.
- In jedem Dungeon findet man ei-

züge überleben soll, bitte ich meinen mächtigen Auftraggeber um Hilfe. Schließlich hat ein Boß ja auch Verpflichtungen seinen Untertanen gegenüber. Ein netter Zug an ihm ist zum Beispiel, daß er sich um mein Wohlergehen kümmert. Frage ich ihn nach seinem Wohlbefinden, so ist er auch gleich um das meinige besorgt und heilt selbst meine kleinste Wunde, falls nötig. Der andere nette Zug an ihm ist, daß er mir tatsächlich Hilfe gewährt. Ich solle mir doch das Leben nicht so schwer machen, und



Das Titelbild von *Ultima IV - The Quest of Avatar*

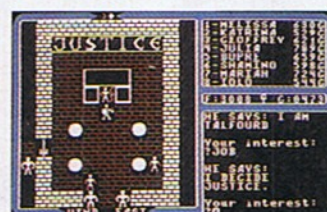
Waren feilbietet: Kerzen, magische Schlüssel und magische Juwelen. Die magischen Schlüssel, wie könnte es anders sein, öffnen auch verriegelte Türen und mit den magischen Juwelen kann man einen Überblick über die nähere Umgebung bekommen. Besonders in den unterirdischen Höhlensystemen, von denen noch die Rede sein wird, ist das von großem Nutzen.

Doch das beste Stück, was die Diebe zu bieten haben, finde ich nicht in der Auslage. Ich muß schon konkret nach dem Item »D« fragen, und bekomme - gegen entsprechendes Entgelt natürlich - einen Sextanten. Dieser kleine Helfer ist ein absolutes Muß in Britannia, weil er in Breiten- und Längengraden genau den jeweiligen

Die Erkenntnisse eines Wanderers

Standort des Benutzers angibt. So liegt Vesper zum Beispiel bei den Koordinaten »D'L' MJ'«, kurz »DLMJ«. Damit ist es nun auch kein Problem, die rauen Ozeane Britannias zu durchkämmen, um ihnen ihre letzten Geheimnisse zu entreißen.

Doch mein nächstes Ziel hat weniger mit Wasser zu tun, eher mit einem anderen Element: Erde. Ganz tief unter der Erde hat es seit Mondain, dem Zauberer, nie richtig aufgehört zu rumoren. Und auch heute sind die Höhlen noch immer von den grauenvollsten Geschöpfen bevölkert, vor denen jeder normale Mensch die Waffen



Der Oberste Gerichtshof der Stadt Jew

nen farbigen Stein, außer in Hylothe, hier fehlt er.

- Die Dungeons sind tief im Boden der Mutter Erde miteinander verbunden durch die Altarräume von Wahrheit, Liebe und Mut.

Doch zunächst interessieren mich vor allem die sagenhaften Goldschätze, die in den Bäuchen der Höhlen vor sich hinschlummern sollen. Also wage ich mein Glück im Dungeon Destard, dem Gegenpart zur Tugend der Kühnheit.

Ihr habt ja recht; ich hätte es wissen müssen. Schon die Schwierigkeits-Steigerung in *Ultima III* hätte mich davon abhalten sollen, so etwas Gefährliches zu tun. Doch leider höre ich nur selten auf die innere Stimme, die mich zur Vernunft anhält. Lieber lasse ich mich von meiner grenzenlosen Neugier leiten. Das habe ich nun davon; schon die erste Truppe angriffsflustiger Skelette macht wieder einmal die heilbringenden Kräfte meines Freundes Lord British nötig: Zum zweiten Mal läßt er mich aufstehen. Da ich nicht weiß, wie ich angesichts der tödlichen Gefahren in einer Höhle länger als fünf Atem-



Gut bewacht ist der Altarraum der Liebe

mir in den Städten Kumpane suchen, die mit mir auf große Reise gehen wollen. Man muß sie nur danach fragen.

So gable ich dann auf meiner weiteren Reise einige Weggefährten auf: in Trinsic den Paladin namens Dupree, in Moonglow die Magierin Mariah. In jeder Stadt gibt es genau einen, der mit mir gehen will. Mit dieser schlagkräftigen Truppe gelingt es mir das erste Mal, einen Dungeon zwar stark ramponiert aber doch lebendig zu bestehen. Daß mir dabei auch gleich der rote Stein des Mutes in die Hand fällt, ist ein Erfolg, der meinen Triumph nur noch vergrößert.

Hier will ich einmal die Erkenntnisse vortragen, die ich inzwischen in Britannia gesammelt habe, nicht zuletzt durch häufiges Meditieren an den Schreinen.

Es existieren drei Grundtugenden: Wahrheit, Liebe und Mut. Jede der acht Tugenden ergibt sich aus einer direkten Kombination einer, zweier oder aller drei Grundtugenden. So setzt sich zum Beispiel Gerechtigkeit aus Wahrheit und Liebe zusammen. Nur die Demut liegt jenseits der drei Grundtugenden. Sie steht für sich allein.

Zu jeder Grundtugend gibt es auch eine Grundfarbe: Blau, Gelb und Rot. So wie jede Tugend nun eine Mischung aus den Grundtugenden ist, ist auch die Farbe der in den Dungeons gefundenen Steine eine Mischung. Der purpurne Stein enthält so zum Beispiel Blau und Rot, denn Ehre besteht aus Wahrheit und Mut.

Doch genug davon, wenden wir uns wieder dem Spielgeschehen zu. Gemeinhin findet man alle gesuchten Gegenstände an den Orten, wo sie auch hingehören: die Runen in den Städten, die Steine in den Dungeons. Nur einige wenige findet man eben nicht.

So verbirgt sich die Rune der Religiosität in der Schatzkammer von Lord British's Schloß und nicht – wie erwartet – in der Stadt Skara Brae. Wie ich dahin komme? Nun ja. Der Laie sollte sich einmal das Mauerwerk des königlichen Baus

Die britannische Philosophie

genauer ansehen: Er wird Unregelmäßigkeiten entdecken, die er leicht als Geheimtüren entlarven kann: einfach durchgehen.

Die Rune der Demut wurde aus der zerstörten Stadt Magincia nach dem Dorf Paws gebracht. Magincia, die einst blühende Stadt, wurde vernichtet, weil ihre Einwohner zu stolz und eitel waren. Denn merke: Stolz ist keine Tugend und schon gar nicht die eines Avatars.

Den schwarzen Stein sollte man bei Doppelneumond an der Stelle suchen, wo das Mondtor von Moonglow, der Stadt der Aufrichtigkeit, liegt. Erfolg garantiert.

Schließlich ist der weiße Stein im Gebirge verborgen, dort wo man nur mit etwas Hinkommen, das über den Wolken schwebt: Gerüchte weisen hat man von solch einem Gerät schon gehört; es soll sich beim Dungeon Hylothe befinden. Doch wie ich mich auch anstrengte, eine Höhle dieses Namens ist nirgends zu finden. Des Rätsels Lösung erfahre ich – wie immer – durch ein Gespräch mit einem netten Stadtbewohner: Im Schloß von Lord British gibt es einen verborgenen Eingang zur Unterwelt und der führt, wie ich beim Ausprobieren feststellen muß, genau zu besagtem Dungeon.

Wer bis jetzt noch keine Magie benutzt hat, der wird es wohl niemals mehr lernen. Insgesamt 26 Zaubersprüche kann ein großer Zauberer beherrschen, gesetzt den Fall, er hat auch die richtigen Zutaten dazu. Was man jedoch für einfache Sprüche wie »Down« (eine Dungeonetage tiefer) und »Up« (der Oberfläche wieder etwas näher) braucht, bekommt man in jedem besseren Bioladen. Bin ich erst einmal im Dungeon Hylothe angekommen, benutze ich sofort den Spruch »Exit«, um meinem dunklen Grab zu entfliehen. Tatsächlich komme ich dadurch wieder zur Oberfläche, wo keine vier Schritte entfernt ein Fesselballon meiner harret. Nun weiß ja jedes Kind, daß man Ballons nur begrenzt steuern kann, weil sie vor allem vom Wind weitergetrieben werden, den man im allgemeinen nicht beeinflussen kann. Bei *Ultima IV* aber doch! Ein einziger, relativ primitiver Zauberspruch genügt. Somit gelingt es mir, das Gebirge namens Serpent's Spine zu erreichen, wo ich den anders wirklich nicht zugänglichen weißen Stein finde.

Wer sich einmal in der Magie versucht hat, der ist für immer von ihr gefangen. So muß ich nun auch

unbedingt die beiden mächtigsten Zutaten haben, die es in keinem Laden zu kaufen gibt: Mandrake (Alraune) und Nightshade (Nachtschatten). Wo es diese gibt, habe ich bereits – aber eher zufällig – herausgefunden:

– Nightshade gibt es bei den Koordinaten »JFCO«, nur bei Doppelneumond.

– Zur gleichen Zeit findet man Mandrake an der Stelle in den Blütigen Ebenen, wo immer noch kein Gras über die dunkle Vergangenheit gewachsen ist: Der Boden ist dort noch immer sumpfig von unschuldig vergessenen Blut.

Meine Suche neigt sich nun langsam dem Ende zu, fehlen mir doch nur noch wenige Zutaten:

– Die Glocke des Mutes, das Buch der Wahrheit und die Kerze der Liebe, die zusammen erst den Einlaß in die Abyss ermöglichen.

– Das silberne Horn, mit dem man die Dämonenhorden vertreiben kann, die den Schrein der Demut umlagern. Ich finde es auf einer

Kerze der Liebe. Doch analog zu *Ultima III* liegt die Lösung im Strudel. Fährt man mit einem Schiff dort hinein, wird man zu einem Binnensee transportiert, von dem aus ein verborgenes Dorf erreichbar ist: Cove. Dort findet man endlich die Kerze der Liebe.

Was braucht der Abenteurer noch, um für das letzte, das größte Abenteuer, die Abyss, gewappnet zu sein?

– Ich muß in allen Tugenden vollkommen sein. Der Seher Hawkind in Lord British's Schloß nimmt sich gerne Zeit, mir darzulegen, wie weit meine Fortschritte gediehen sind. Bin ich bereit, in einer Tugend die letzte Auszeichnung zu bekommen, muß ich zu deren Schrein und dort Zyklen lang meditieren. Dann erhalte ich in dieser Tugend das Avatar-Patent. Habe ich alle acht Tugenden erreicht, so erscheint in der Anzeige ein Ankh, das Zeichen des Avatars.

– Sieben Gefährten brauche ich für mein letztes Abenteuer.

– Ein dreiteiliger Schlüssel fehlt noch. Ihn erhält man in den drei Dungeon-Altarräumen, wenn man die richtigfarbenen Steine in den jeweiligen Altar einfügt (man besinne sich auf die britannische Philosophie).

– Ein Paßwort wird gebraucht, von dem die Herrscher der Schlösser Serpent's Castle, Lycaeum und Empath Abbey jeweils eine Silbe wissen.

– Die Empath Abbey und Serpent's Castle muß ich sowieso besuchen, weil es dort mystische Waffen und Rüstungen gibt, das einzige, was in der Tiefe der Abyss noch von Nutzen ist. Mystische Waffen findet ein Avatar im Trainingsraum von Serpent's Castle, mystische Rüstung im Zentrum des »Eichen-grabs« von Empath Abbey.

– Zu guter Letzt muß ein Avatar das reine Axiom kennen: die letzte Antwort auf die allererste Frage. Die Visionen an den Schreinen sind dabei hilfreich.

– Besonders gute Waffen will ich mir vorher auch noch suchen. Dazu mache ich einen Abstecher in den Piratenhafen Buccaneer's Den (Koordinaten »JOLL«).

Doch dann geht es ans Eingemachte: Abyss, der Avatar kommt!

Ende gut, alles andere auch gut

Mit dem Wheel der H.M.S. Cape birgt die Einfahrt zur Insel der Abyss nur noch wenige Schrecken für mich. Der übermächtig erscheinenden Piraten-Seemacht ist in Kürze der Garaus gemacht. Kaum bin ich gelandet, führt mich mein Weg ostwärts, bis die Felsen mich zwingen, eine Route nach Süden einzuschlagen. Da ist sie: die Abyss. Umgeben von todbringenden Lavaströmen. Doch es hilft nichts, da muß ich durch. Mit leicht angesengter Haut erreiche ich den Eingang, doch der ist verschlos-

sen. Also mache ich es zunächst einmal, wie man es mir gesagt hat: Ich werfe den Totenschädel Mondains in den Abgrund. Die Erde beginnt zu beben, als das üble Relikt für immer und ewig verschwindet. Jetzt schlage ich die Glocke des Muts an, die einmal angestimmt, nicht mehr aufhört zu tönen. Als zweites beginne ich aus dem Buch der Wahrheit vorzulesen und ich bemerke, wie sich meine Worte mit dem Bimmeln in Einklang befinden. Zu guter Letzt zünde ich die Kerze der Liebe an: Siehe da, die Abyss gibt ihren Eingang frei.

Eigentlich ist die Abyss ein Dungeon wie jeder andere, nur verteuert viel schwerer. Gab es schon in den anderen Höhlen gelegentlich Räume mit Geheimgängen, so wird aus der Ausnahme in der Abyss die Regel. Ich muß jeden Winkel eines Raumes absuchen und auf die geringste Veränderung achten. Eine Wand, die sich beim Betreten eines bestimmten Feldes plötzlich verschiebt, gibt vielleicht ein verborgenes Stück Fußboden frei. Trete ich nun darauf, öffnet sich wahrscheinlich der versteckte Gang, der mich meinem Ziel ein wenig näher bringt.

Um eine Etage tiefer zu kommen, gibt es in allen anderen Dungeons Leitern. Nicht so in der Abyss. In jedem Level finde ich einen Altar, auf den man einen der Steine legen muß. Erst dann gibt der Altar den Zugang zur nächsten Etage frei.

Nach ca. drei Stunden andauernder harter Arbeit (nicht mal zwischenspeichern ist in der Abyss erlaubt) und nachdem ich sogar noch gegen meine eigenen Spiegelbilder gekämpft habe, ist es soweit. Der letzte Stein ist der schwarze Stein der Demut. Sobald ich ihn auf den achten und letzten Altar gelegt, brav den dreiteiligen Schlüssel benutzt und mein Paßwort aufgesagt habe, darf ich das Zimmer des Codex betreten.

Doch wer glaubt, damit ist alles zu Ende, der täuscht sich gewaltig. Eine Stimme beginnt, mir Fragen zu stellen, auf die ich nur dank meiner Ausbildung als Avatar richtig antworten kann. Der Diskmonitor-Champion ist spätestens hier angeschmiert und darf sich bei einer einzigen falschen Antwort noch einmal drei Stunden durch die Abyss durchkämpfen.

Doch vor der letzten aller Frage zittere auch ich. Mit letzter Kraft und wackelnden Knien tippe ich Buchstabe für Buchstabe des Wortes ein, das ich für die letzte aller Antworten halte: das reine Axiom. Und tatsächlich. Der Boden scheint unter mir nachzugeben, die Erde bebt, aber ich fühle mich leicht, sicher und geborgen. Ich bin der Avatar, die Verkörperung all dessen, was gut ist.

Wozu es gut ist, ein Avatar zu sein, weiß ich zwar nicht. Aber wozu das führt, darüber bin ich mir im klaren: zu *Ultima V*, gleiches Magazin, nächste Ausgabe. (mf)



In der Höhle tiefstem Schlund: Gremlins!



Meditation am Schrein des Mitteils

der Inseln südlich von Spiritwood an der Stelle »KNCN«.

– Das Wheel der an der Stelle »NHGA« gesunkenen H.M.S. Cape, mit dem ich ein stärkeres Schiff bekomme, welches es mit den Piratenhorden auf der Insel der Abyss aufnehmen kann.

– Der Schädel von Mondain, dem Zauberer, den ich nur am Eingang der Abyss benutzen darf, um Mondains Einfluß ein für allemal aus dieser Welt zu verbannen. Er befindet sich im Meer bei den Koordinaten »PFMF«, zu suchen nur bei Doppelneumond.

Wo finde ich denn nun aber Glocke, Buch und Kerze? Auch darauf wußten einige meiner Gesprächspartner Antwort. Das Buch der Wahrheit befindet sich im Schloß der Wahrheit, dem Lycaeum: dort, wo sich eben Bücher befinden, in der Bücherei. Mit der Glocke ist das schon schwieriger. Sie liegt im offenen Meer an der Stelle »NALA«. Ganz kompliziert gestaltet sich die Suche nach der