

Ultima VII

Das schwarze Tor

Ein Reisebericht, aufgezeichnet von
Frank Wolter

Frank Wolter

Ultima VII Das schwarze Tor -

Vorwort	5
Einführung	8
Karte von Britannia	9
Trinsic	10
Der Ritualmord	11
Erste Kontakte mit der Gemeinschaft	15
Spurensuche	17
Im Wachturm.....	17
Der 'Honorable Hound'.....	17
In der Schmiede.....	18
Beim Heiler.....	19
Neue Mitglieder gesucht.....	20
Spark	20
Die nächtliche Mitgliederversammlung der Gemeinschaft ..	23
Abreisevorbereitungen	23
Der Trainer.....	23
Gargan.....	24
Der Waffenhändler.....	25
Die Losung.....	26
Die Abreise	27
Trinsic - Anmerkungen und weitere Vorgehensweise	28
Die Reise von Trinsic nach Britain	29
Vor den Toren von Trinsic	29
Das Freilufttheater	29
Auf den Weg nach Britain	31
Britain	32
Das Schloss von Lord British	33
Ein langes Gespräch mit Lord British.....	33
Mirandas Auftrag.....	38
Inwisloklem.....	39
Nystul.....	40
Charles.....	40
Das Schloss wird erforscht.....	41
Ein Wiedersehen mit Sherry.....	45
Nanna.....	45
In der königlichen Küche.....	46
Geoffrey.....	49

Ultima VII Das schwarze Tor -

Das Spiel des Hofnarren.....	50
Der Königliche Kindergarten.....	51
Wislem.....	54
British Castle - Anmerkungen und weitere Vorgehensweise.....	55
In der Hauptstadt.....	57
Die Music Hall.....	57
Snaz erzählt einen Witz.....	59
Der Avatar bemüht sich um seine Rolle.....	60
Die Stimme.....	66
Batlin.....	66
Treffpunkt 'Blue Boar'.....	71
Ein alter Freund überreicht eine Taschenuhr.....	72
Verliebte Dienstmädchen, UFOs und andere Geschichten.....	73
Das Königliche Museum.....	80
Patterson.....	82
Die Königliche Münzerei.....	84
Der verliebte Bäcker.....	85
Gayes Bekleidungsgeschäft - Umtausch ausgeschlossen.....	87
Iolo's Bows.....	88
Grayson.....	88
Beim Juwelier.....	89
Diane erzählt von ihren Freunden.....	90
Auf dem Bauernmarkt.....	91
Der glückliche Gemischtwarenhändler.....	93
Die Geschichte der Silberschlange.....	95
Der wahre Entdecker des Antibiotikums.....	97
Die Trainer in Britain.....	98
Der verhinderte Pirat.....	101
Der reimende Liebhaber.....	103
Im Königlichen Obstgarten.....	105
Der Avatar als Glücksbote.....	107
Wenn es Nacht wird in Britain - Batlin hält eine Predigt.....	108
Der Avatar als Meisterdieb.....	110
Pattersons Fehltritt.....	110
Abreisevorbereitungen.....	111
Britain - Anmerkungen und weitere Vorgehensweise.....	112
Der Weg nach Cove.....	115
Ein Avatar kann manches bewegen.....	115
Die magische Hacke - Teil 1.....	115
Stonegate.....	117
Die magische Hacke - Teil 2.....	120

Ultima VII Das schwarze Tor -

Cove	121
Die Stadt der Liebe	122
Das Tagebuch des Magiers	123
Ich weiß, wo der Schatz ist	126
Die Leute von Cove - Teil 1	126
Jaana	128
Die Leute von Cove - Teil 2	129
Der Schrein der Barmherzigkeit	130
Anhang	133
Historie	133
Ultima I - Das erste Zeitalter der Dunkelheit -	133
Ultima II - Die Rache der Zauberin -	133
Ultima III - Exodus -	134
Ultima IV - Die Suche nach dem Avatar -	134
Ultima V - Krieger des Schicksals -	134
Ultima VI - Der falsche Prophet -	135
Ultima Underworld - Der Stygische Abgrund -	135
Die acht Tugenden	136
Hinweise	137
Nahrungsaufnahme - Der Avatar als Vogelmutter.....	137
Daten aus Trinsic	138
Die Lage der Stadt.....	138
Die Einwohner.....	138
Besonderheiten.....	138
Daten aus Britain	140
British Castle.....	140
Die Lage des Schlosses.....	140
Die Bewohner.....	140
Wichtige Gegenstände.....	140
Lord British's letzter Wille.....	141
Britain.....	141
Die Lage der Stadt.....	141
Die Einwohner.....	141
Besonderheiten.....	143
Trainer	143
Heiler	143
Apotheker	143
Kessler (Britain).....	143
Zaubersprüche	144
Nystul (Britain).....	144

Ultima VII Das schwarze Tor -

Reagenzien.....	145
Nystul (Britain).....	145
Waffenschmiede.....	145
Dell (Trinsic).....	145
Coop/Iolo (Britain).....	146
Grayson (Britain).....	146
Ausstatter.....	147
Dell (Trinsic).....	147
Gaye (Britain).....	147
Greg (Britain).....	148
Lebensmittel.....	148
Figg (Britain).....	148
Kelly (Britain).....	148
Fred (Britain).....	149
Willy (Britain).....	149
Tavernen.....	149
The Honorable Hound (Trinsic).....	149
The Blue Boar (Britain).....	150
Herbergen.....	150
Reisemittel.....	150
Schiffe.....	150
Sextanten.....	151
Gespanne.....	151
Die Verwendung der Mondtore.....	152
Schmuckaufkauf.....	153
Sean (Britain).....	153
Goldaufkauf.....	153
Königliche Münzerei (Britain).....	153
Verschiedene Hinweise in Tabellenform.....	153
Wirkungsweise eines Trunks.....	153
Wirkungsweise von Waffen und Rüstungen.....	154

Ultima VII Das schwarze Tor - Vorwort

Vorwort

In diesem Buch wird das 1992 erschienene Computerspiel 'Ultima VII - The Black Gate' in Form eines Reiseberichtes nacherzählt. Ultima ist die erfolgreichste Rollenspielserie der Welt und wurde mit vielen Preisen ausgezeichnet. Richard 'Lord British' Garriott, der Schöpfer dieser Serie, veröffentlichte das erste Ultima Spiel 1980. Es erschien damals zunächst nur für den Apple, wurde aber später aufgrund des unerwarteten Erfolges auch für andere Computer, wie z.B. Atari 800 und Commodore 64, umgesetzt. Erst Mitte der achtziger Jahre stand die Serie, die zu diesem Zeitpunkt auf vier Teile angewachsen war, auch auf dem PC zur Verfügung.

In den mittlerweile acht Ultima Spielen sucht ein edler Recke unserer Gegenwart über sogenannte Mondtore eine mittelalterliche Parallelwelt namens Britannia auf. Diese Welt wird von dem gütigen Monarchen Lord British geführt, welcher sich über die Jahre angewöhnt hat, in Krisensituationen den besagten Recken aus unserer Welt um Hilfe zu bitten. Da unser Held nicht nur ein einfacher Haudegen ist, sondern auch die von Lord British geschaffenen ethischen Prinzipien der acht Tugenden auf vorbildliche Art und Weise vorlebt, ja geradezu verkörpert, wurde ihm einst von dem Monarchen der Titel Avatar verliehen.

Die besten Freunde des Avatars sind Iolo, ein Barde und Bogenschütze, Shamino ein Waldläufer und Dupre, ein Paladin, der ein ebenso guter Kämpfer wie Trinkkumpan ist. Lord British, Iolo und Dupre stammen wie der Avatar ebenfalls von der Erde, haben aber beschlossen ihr Leben ausschließlich in Britannia zu verbringen.

Es ist nicht nötig, Ultima VII oder eines der anderen Ultima Spiele gespielt zu haben, um dieses Buch zu verstehen. Ich hoffe, dass auch jemand ohne jegliche Ultima-Erfahrung ein wenig Vergnügen beim Lesen dieses Buches haben wird. Wer sich für den Inhalt der vorhergehenden Spiele interessiert, kann sich im Anhang in die Historie einlesen.

Grundlage des Reiseberichtes ist die von mir gespielte amerikanische Version 3.4 von 'Ultima VII - The Black Gate' und das Add On Forge of Virtue. Alle Dialoge wurden von mir aus dem amerikanischen ins Deutsche übersetzt und sind nicht mit den Dialogen der deutschsprachigen Ausgabe des Spiels 'Ultima VII - Die schwarze Pforte' identisch. Meiner Meinung nach haben die Übersetzer der 'Schwarzen Pforte' hervorragende Arbeit geleistet und es wäre für mich sehr viel einfacher gewesen, dieses Spiel zu spielen. In den ersten Versionen von Ultima VII waren allerdings noch einige Bugs enthalten, die leider nur in der amerikanischen Originalausgabe bereinigt wurden. Außerdem ließ sich Forge of Virtue nur zusammen mit dem amerikanischen Release spielen. Das alles bewog mich dazu, auf den steinigere Weg nach Britannia zu gehen, meine Englischkenntnisse ein wenig aufzufrischen und führte letztendlich zur Entstehung dieses Buches.

Die in diesem Reisebericht niedergeschriebene Geschichte von Ultima VII - The Black Gate - beschränkt sich selbstverständlich nicht auf eine Aneinanderreihung der übersetzten Dialoge dieses wunderbaren Spiels. Ich habe versucht, meine während des Spielens empfundenen Eindrücke und Empfindungen in Worte zu fassen, die einzelnen Szenarien zu beschreiben und durch passende Übergänge zu verbinden und das Wissen um die Inhalte der anderen Spiele dieser Serie an den Stellen einzubringen, die mir geeignet dafür erschienen.

Ein paar Worte zum Aufbau dieses Buches. Der Avatar in dieser Geschichte trägt meinen Vornamen. Dies ist der Name, unter dem ich Ultima VII - The Black Gate - gespielt habe und den ich aus meinen handschriftlichen Aufzeichnungen in den Reisebericht mit übertragen habe. Ich habe lange überlegt, ob es nicht besser wäre, einen neutralen Namen, wie etwa 'Bezwinger' oder 'Eisenfaust' zu wählen. Da in diesem Fall aber nur ein weiteres Synonym über das Synonym 'Avatar' gestülpt würde, habe ich mich gegen die Verwendung eines solchen neutralen Namens entschieden und den Namen aus meinen Aufzeichnungen beibehalten.

Die Dialogstellen dieses Buches sind ähnlich wie in einem Drehbuch aufgebaut. Der Name der Person, mit der sich der Avatar gerade unterhält steht ganz links auf der Seite. Der von dieser Person gesprochene Text wird als Block nach rechts eingerückt. In Klammern stehen die Fragen in Form eines Stichwortes,

Ultima VII Das schwarze Tor - Vorwort

die der Avatar an die betreffende Person richtet. Im Spiel erscheinen die Stichworte als Auswahlliste, über die das Gespräch mit einer Person gesteuert wird. Die Antworten der befragten Person können dieser Liste weitere Stichworte hinzufügen, wodurch ein Gespräch manchmal wesentlich umfangreicher wird, als man zunächst angenommen hat. Kleinere Ereignisse, die sich während des Gesprächs abspielen, werden innerhalb des eingerückten Dialogblocks wiedergegeben.

Hier zur Verdeutlichung ein kommentiertes Beispiel:

Lord British: „Willkommen, mein Freund. Berichte mir bitte, was dich nach Britannia brachte! Oder noch wichtiger, wie kamst du hierher?“

(„Rotes Mondtor“)

Der Avatar erzählt, wie ein rotes Mondtor hinter seinem Haus erschien und ihn auf mysteriöse Weise nach Trinsic brachte. Lord British' Stirn zieht sich während Franks Bericht in Falten. Zum Schluss sagt er:

„Ich war es nicht, der dir das rote Mondtor schickte, um dich hierher zu holen. Irgendjemand oder irgendetwas muss dieses Mondtor aktiviert haben. Und das ist in der Tat seltsam, da wir in letzter Zeit ein wenig Ärger mit den Mondtoren gehabt haben. Tatsächlich haben wir mit der Magie grundsätzliche Probleme.“

(„Magie“)

„Irgendetwas geht schief. Seit einiger Zeit funktioniert Magie nicht mehr. Ich habe sogar Probleme, Nahrung durch Zauberei zu erzeugen!“

(„Heilung“)

„Ich kann immer noch heilen, Vergiftungen kurieren und manchmal wiedererwecken. Bedarfst du eines dieser Dinge?“

Lord British, der aktuelle Gesprächspartner des Avatars, heißt seinen Freund willkommen. Im Spiel erscheint eine Auswahlliste mit Stichwörtern, zu denen 'Heilung' und 'Rotes Mondtor' gehören. Der Spieler entscheidet sich, zuerst das Stichwort 'Rotes Mondtor' zu gebrauchen, worauf der Avatar einen Bericht abgibt, der dafür sorgt, dass sich auf der Stirn des Monarchen ein paar Falten bilden. Bericht und Falten sind kleine Ereignisse, welche unmittelbar zum Gespräch gehören und deswegen im eingerückten Dialogblock wiedergegeben werden. Aufgrund des Gesagten erscheint das neue Stichwort 'Magie' in der Liste.

Welche Stichworte im Spiel während eines Gespräches neu in der Auswahlliste erscheinen, ist aus dem Text nicht immer nachvollziehbar und zum Verständnis des Reiseberichtes total unerheblich. Ich habe es an dieser Stelle nur erwähnt, um den interessierten Leser einen kleinen Einblick in den Spielverlauf zu geben.

Durch die direkte Angabe der Stichworte wird es dem Leser ermöglicht, das Spiel am Computer nachzuspielen oder den Reisebericht als detaillierten Walkthrough zu verwenden. Ich habe mir allerdings hin und wieder erlaubt, den oftmals wiederkehrenden Verlauf am Anfang eines Gesprächs, bei dem die Stichworte 'Name' und 'Beruf' bzw. 'Aufgabe' (Job) fallen, in einem Satz zusammenzuführen. Manchmal lasse ich die Person sich auch selbst vorstellen und ihren Beruf nennen, auch wenn sie im Spiel zu beiden Punkten einzeln dazu befragt worden ist.

Zu einem Walkthrough eines Rollenspiels gehören auch jede Menge Tabellen, die Auskunft über Zaubersprüche, Wirkungsweise von Rüstungen und Waffen und andere wissenswerte Dinge geben. Solche Tabellen sind selbstverständlich auch in diesem Buch enthalten. Sie befinden sich im umfangreichen Anhang, damit der Lesefluss im Reisebericht nicht gestört wird.

Ich möchte an dieser Stelle noch erwähnen, dass sich die Ultima Spiele, zumindest ab dem vierten Teil, von etlichen Spielen dieses Genres unterscheiden. In sehr vielen anderen Rollenspielen dient eine dünne Story nur als Vorwand, um eine immens hohe Anzahl von Monstern abzuschlachten, das Land methodisch abzuschreiten, so dass sich auf der vom Computer verwalteten Landkarte keine weißen Flecken mehr be-

Ultima VII Das schwarze Tor - Vorwort

finden, um schlussendlich im Finale einen Oberschurken ins Jenseits zu befördern, den man im ganzen vorherigen Spiel noch niemals zu Gesicht bekommen hat.

In den Ultima Spielen hingegen wird nicht nur eine facettenreiche Geschichte voller liebevoller Details spannend erzählt, sondern auch eine ganze komplexe Welt simuliert. Der Spieler kann zum Beispiel die Bewohner einer Stadt dabei beobachten, wie sie morgens aus ihren Betten aufstehen, ihre Unterkünfte verlassen und ihren unterschiedlichen Tagewerken nachzugehen, um dann am späten Abend in der örtlichen Kneipe etwas Entspannung zu finden. Die im Spiel vorhandenen Gegenstände dienen nicht nur Dekorationszwecken, sie können auch gebraucht werden. Mit einem Eimer kann man aus einem der zahlreichen Brunnen Wasser schöpfen, es ist möglich Wasser und Mehl auf einem Tisch zu einem Teig zu verkneten, um daraus in einem Ofen Brot zu backen, welches man später auf einem Markt verkaufen kann, um die Reisekasse etwas auszubessern. Es gibt Tag und Nachtwechsel und neben Sonnenschein hin und wieder Regen, Schnee und Graupelschauer oder sogar Gewitter. Die Bevölkerung von Britannia reagiert auf die Aktionen des vom Spieler gesteuerten Avatars. Wenn er rechtschaffene Leute betrügt, ihr Vertrauen missbraucht, sie bestiehlt oder ihnen Schlimmeres antut, werden diese wichtige Informationen und Hinweise nicht weitergegeben, was dazu führen kann, dass das Spiel nicht mehr zu einem erfolgreichen Ende geführt werden kann.

Keine Bange, hier wird nicht mit erhobenem Zeigefinger einer ebenso pädagogisch wertvollen wie langweiligen Spielserie das Wort geredet. Selbstverständlich lauern auch in den Ultima Spielen mannigfaltige Gefahren. Es gibt genug Schurken, die in ihre Schranken verwiesen werden müssen und in den zahlreichen Dungeons warten Legionen von Monstern darauf, ordentlich vermöbelt zu werden. Aber das ist eben nicht alles, wie bei vielen anderen Spielen dieses Genres. Bei welcher anderen Rollenspielserie erhält man schon ein mehrere hundert Seiten starkes Buch, wenn man das Erlebte aufzeichnet?

Ich denke, dass ich jetzt auch denjenigen Lesern, die bisher noch nicht mit der Ultima Serie in Berührung gekommen sind, das nötige Rüstzeug mit auf den Weg gegeben habe, um diesen Reisebericht zu verstehen und wünsche allen Lesern viel Spaß mit dieser Lektüre.

Frank P. Wolter

Ultima VII Das schwarze Tor - Einführung

Einführung

Der Mann, der in einer anderen Welt als Avatar bekannt ist, war 200 Jahre britannischer Zeit nicht in dieser Parallelwelt gewesen. Eines Abends, als er müde und gelangweilt in seinem abgedunkelten Arbeitszimmer vor einem Computermonitor sitzt, kommt es zu einem außergewöhnlichen Ereignis. Eine plötzlich vorhandene flackernde Bildstörung auf dem Monitor, welche an das schwarzweiße Rauschen eines leeren Fernsehkanals erinnert, verändert sich in das blaue Flimmern eines Mondtores, über dem sich ein rotes, maskenhaftes Gesicht zusammensetzt. Die Erscheinung spricht mit donnernder Stimme zum Avatar.

„Avatar! Wisse, dass Britannia ein neues Zeitalter der Aufklärung erreicht hat. Wisse, dass die Zeit endgültig gekommen ist, für den einen, wahren Herren von Britannia, um seinen Platz an der Spitze seines Volkes einzunehmen. Unter meiner Führung wird Britannia aufblühen und das ganze Volk wird sich erfreuen und mir Huldigen, mir ihrem neuen ... Guardian!

Wisse, dass auch du vor mir knien wirst, Avatar. Auch du wirst meine Autorität beachten, so wie ich dein Begleiter sein werde.

Dein Ernährer ...

Und dein ...HERR!“



Mit einem lauten, hässlichen Lachen verschwindet das Gesicht vom Bildschirm, welcher jetzt nur noch mit schwarzweißem Flimmern den Raum geisterhaft ausleuchtet. Was ist geschehen? Welche Bedeutung hat diese rätselhafte Erscheinung? Der Avatar spürt eine unerklärliche Veränderung. Irgendetwas ist nicht so, wie es sein sollte. Es ist schon lange her, dass er Britannia besucht hat. Neben der alten, abgenutzten Computertastatur liegt ein Orb. Unschlüssig wendet der Avatar den Orb in seiner rechten Hand, Schlüssel zu Britannia und Erinnerung an viele Abenteuer. Er hat das Gefühl, als ob der Orb ihm zuzwinkern würde. In der Vergangenheit hat er ihm Zugänge nach Britannia eröffnet.

Der Avatar hat plötzlich das Gefühl, von jemandem gerufen zu werden. Er legt den Orb zurück an seinen Platz und verlässt sein Haus. Ein vertrautes Summen lenkt seine Schritte in die dunkle, geheimnisvolle Ecke seines Gartens. Dort hat sich hinter einer Dornenhecke, wo auf dem Boden liegende Steine einen Kreis bilden, ein Mondtor aufgebaut.

Der Avatar ist erstaunt, dass ohne Anwendung des Orbs bereits ein Mondtor vorhanden ist. Wie kann das sein? Ist dies ein Ruf von Lord British, wird seine Hilfe benötigt? Es gibt nur einen Weg, um eine Antwort zu erhalten. Er zögert kurz, wie er es jedes mal getan hat, und tritt dann mit entschlossenen Schritten durch das rote, vibrierende Mondtor.

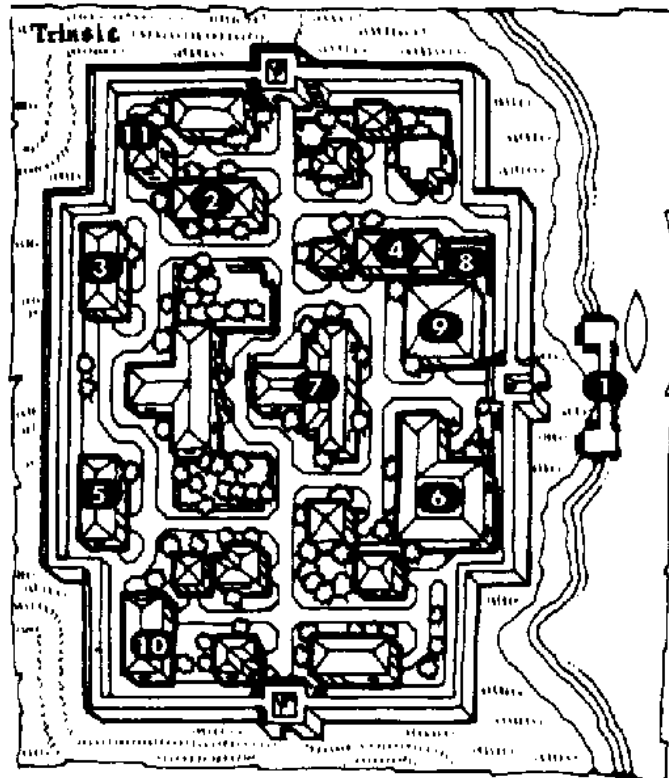
Ultima VII Das schwarze Tor - Karte von Britannia

Karte von Britannia



Ultima VII Das schwarze Tor - Trinsic

Trinsic



1 Hafenanleger

2 Trainer (Markus)

3 Waffenladen (Dell)

4 Schiffsbauer (Gargan)

5 Heiler (Chantu, Gilberto)

6 Taverne 'Honorable Hound' (Apollonia)

7 Zweigstelle der Gemeinschaft (Klog, Ellen)

8 Pferdekoppel

9 Stall mit den Leichen von Christopher und Inamo

10 Schmiede

11 Haus von Christopher (Spark)

12 Osturm mit Wache (Johnson)

Ultima VII Das schwarze Tor - Der Ritualmord

Der Ritualmord

In einer kleinen Ortschaft in Britannia hat der frühe Tag gerade die Morgendämmerung verdrängt. Die spätsommerliche Sonne taucht den Ort in ein warmes, mildes Licht. In einigen Bäumen hat der herannahende Herbst bereits die ersten Blätter zaghaft mit seinen Farben versehen.

Vor einem Stall nahe der Stadtmauer unterhalten sich aufgeregt zwei Männer. „Es ist furchtbar!“, ruft der kleinere der beiden, der in der typischen Tracht eines britannischen Bauern gekleidet ist. „Ich weiß, es ist schockierend.“ erwidert der andere, sichtlich bemüht, seine Fassung zu wahren. „Wer hat es getan?“ Der größere Mann zuckt hilflos mit den Schultern, „Ich weiß es nicht.“ Der Landmann schüttelt gedankenverloren seinen Kopf und blickt sein Gegenüber fragend an. „Er hatte keine Feinde. Was sollen wir jetzt nur tun?“ Wieder kann der andere nur mit den Schultern zucken. „Ich weiß es nicht. Der arme Mann!“

Das Gespräch der beiden wird jäh unterbrochen, als plötzlich mit einem lauten, knisternden Summen ein rotes Mondtor aus dem Boden emporwächst. Der Avatar tritt mit schnellem Schritt aus dem Mondtor, welches hinter ihm genauso schnell wieder verschwindet, wie es entstanden ist, und sieht sich suchend um.



Sein Blick fällt auf den größeren der beiden Männer, der ihm ziemlich vertraut vorkommt. Er kann es kaum glauben, sieht noch einmal hin. Der Mann sieht um einiges älter aus, als er ihn in Erinnerung hat, aber ohne Zweifel, sein langjähriger Freund Iolo steht vor ihm. Aufgeschreckt durch das abklingende Summen des bereits wieder verschwundenen Mondtores wendet Iolo sich erstaunt von seinem Gesprächspartner ab, dreht sich neugierig um und sieht dem Avatar direkt ins Antlitz. Der Schrecken, welcher ganz deutlich von seinem verblüfften Gesicht ablesbar ist, verwandelt sich schnell in Freude und ein breites Lächeln zeichnet sich in seinen Zügen ab. Der Avatar, der mindestens ebenso verwundert, ist wie Iolo, mustert seinen guten Freund. Iolo ist gealtert und mit seinem weißen Haar, welches vorteilhaft mit seinem braungebrannten, wettergegerbten Gesicht kontrastiert, zu einer eindrucksvollen, nahezu biblischen Erscheinung geworden. Die Männer schließen sich in die Arme.

Iolo: „Frank! Wenn ich nicht der Unfehlbarkeit meiner Augen trauen könnte, würde ich es nicht glauben! Gerade dachte ich noch, wenn nur der Avatar hier wäre! Dann... Siehe da! Wer will jetzt noch behaupten, dass die Magie am Aussterben ist! Dies ist der lebende Beweis, dass dem nicht so ist! Avatar, weißt du eigentlich, dass 200 britannische Jahre seit unserem letzten Treffen vergangen sind? Nun, du bist überhaupt nicht gealtert!“



Iolo zwinkert konspirativ und flüstert:

„Was ohne Zweifel an dem Unterschied in der Zeitstruktur in unserer gemeinsamen Heimatwelt und der in Britannia liegt.“

Er fährt laut fort:

„Oh, übrigens Avatar! Warte, bis ich es den Anderen erzählt habe! Sie werden glücklich sein, dich zu sehen! Willkommen in Trinsic!“

Der besorgte Landmann Petre unterbricht Iolo

Petre: „Zeigt ihm die Stallungen, Milord. Es ist furchtbar!“

Ultima VII Das schwarze Tor - Der Ritualmord

Iolo nickt, seine Freude verschwindet schnell, als er an den Grund erinnert wird, warum er überhaupt hier steht.

Iolo: „Ach ja. Unser Freund Petre hier entdeckte heute Morgen etwas wirklich Garstiges. Wirf einen Blick in die Stallungen. Ich werde dich begleiten¹.“

Plötzlich beb't für eine kurze Zeit die Erde und alle Anwesenden werden kräftig durcheinander geschüttelt². Frank, der bedingt durch die Reise noch etwas unsicher auf den Beinen ist, stürzt zu Boden. Kopfschüttelnd steht er wieder auf und klopft sich den Staub aus der Kleidung. Dabei bemerkt er, dass seine vertraute Bekleidung auf magische Art und Weise gegen ein mittelalterliches Gewand, wie man es in Britannia trägt, ausgetauscht worden ist.

Iolo: „Es stimmt nicht alles in Britannia. Vielleicht kennt Lord British den Grund dieses Bebens.“

Ein Edelmann mittleren Alters erscheint, sieht skeptisch zu Frank hinüber und wendet sich dann an Iolo.

Finnigan: „Iolo, wer ist dieser Fremde?“

Iolo: „Nun, dies ist der Avatar! Kann man es glauben? Darf ich Euch bekanntmachen. Dies ist Finnigan, der Ortsbürgermeister und das ist Frank, der Avatar! Ich kann es immer noch nicht fassen, das er hier ist!“

Der Bürgermeister mustert den Avatar von oben bis unten, nicht sicher, ob er Iolo glauben soll oder nicht. Er sieht zweifelnd zu Iolo hinüber.

„Ich schwöre Euch, es ist der Avatar!“

Der Bürgermeister mustert den Avatar aufs Neue, als ob er jede Pore seines Gesichtes studieren würde. Endlich lacht er.

Finnigan: „Willkommen, Avatar.“

Aber genauso plötzlich wird Finnigans Gesicht streng.

„Es ist ein furchtbarer Mord geschehen. Wenn Ihr wirklich der Avatar seid, könnt Ihr uns vielleicht helfen, den Fall zu lösen. Ich wäre erleichtert, wenn Ihr den Fall in Eure Hände nehmen würdet. Ihr würdet großzügig belohnt werden, wenn Ihr den Namen des Mörders ausfindig machen würdet. Nehmt Ihr an?“

(„Ja“)

„Petre hier weiß mehr über die Angelegenheit.“

Petre: „Ich entdeckte den armen Christopher und den Gargoyle Inamo früh am Morgen.“

Finnigan: „Habt Ihr die Stallungen durchsucht?“

(„Nein“)

„Dann schlage ich vor, dass Ihr hineingeht und wir unser Gespräch später fortsetzen.“

Frank und Iolo fügen sich dem Wunsch des Bürgermeisters. Den beiden bietet sich ein schreckliches Bild, im Stall sind zwei grauenhafte Morde geschehen.

Christopher liegt tot mit gespreizten Armen und Beinen, an deren Ende jeweils eine flackernde Kerze ihr fahles Licht verbreitet, auf dem Stallboden. Mit Entsetzen bemerkt Frank, dass die Gliedmaßen des Mannes von seinem Körper abgetrennt wurden. Eine blutige Fußspur führt von Christophers Leiche weg in den hinteren Teil des Stalles und von dort nach draußen auf eine Pferdekoppel, wo sie an ein paar Holzstufen endet. Der Gargoyle Inamo ist mit einer Mistgabel im Bauch an die hintere Stallwand genagelt. Ne-

1 Iolo schließt sich automatisch dem Avatar an.

2 Nur wenn das Add On Forge of Virtue installiert ist).

Ultima VII Das schwarze Tor - Der Ritualmord

ben Christopher liegt ein goldener Schlüssel, den der Avatar sogleich an sich nimmt.

Frank entdeckt in der Nähe der Stalltür einen Eimer, der bis zum Rand mit menschlichem Blut gefüllt ist. Angewidert nimmt er den Eimer auf, um ihn zu entleeren.

Iolo und der Avatar gehen in den hinteren Teil des Stalls und untersuchen die Tasche neben Inamos Leiche. Sie enthält neben einer Fackel den wertvollen Schmuck des Gargoyles. Frank denkt, dass es an der Zeit sei, seinen alten Freund und Mitstreiter zu den Vorgängen zu befragen.

Iolo: ("Mord")

„Hässlich, nicht wahr? Wie ich gehört habe, haben weder Christopher noch Inamo einen solch grässlichen Tod verdient. Du solltest sofort jeden in der Stadt nach ihnen befragen.“

("Petre")

„Er ist nur ein Bekannter.“

("Christopher")

„Ich kannte ihn nicht.“

("Inamo")

„Ein Gargoyle. Ich habe nie mit ihm gesprochen.“

("Trinsic")

„Die Stadt hat sich nur wenig verändert, nicht wahr? Obwohl mir jeder ein wenig defensiv vorkommt. Als wir uns begegneten, war ich auf der Durchreise und hielt nur hier an, um meinen Freund Finnigan zu besuchen.“

("Finnigan")

„Er ist ein guter Mensch, der Bürgermeister von Trinsic. Ich kenne ihn seit Jahren.“

("Defensiv")

„Ich glaube, es ist das Beste, wenn du selber mit ihnen sprichst. Es gab seit deinem letzten Besuch hier viele Veränderungen, Avatar. Ich denke, du wirst es zeitweise als ein wenig.. nun, althergebracht empfinden.“

("Gargoyles")

„Seitdem du das letzte Mal in Britannia warst, haben die Gargoyles angefangen, sich bei den Menschen einzugliedern. Die meisten von ihnen leben auf Suteks alter Insel, welche in Terfin umbenannt wurde. Wie auch immer, du wirst welche hier und dort im ganzen Land sehen.“

("Freunde")

„Du musst Shamino und Dupre meinen.“

("Shamino")

„Die sicherste Methode, diesen Gauner zu finden ist, sich in Britain umzusehen. Er hat eine Freundin, welche als Schauspielerin im königlichen Theater angestellt ist.“

("Dupre")

„Ich bin sicher, wir werden ihn irgendwo finden. Zuletzt hörte ich, dass er in Jhelom sei. Wußtest du, dass er zum Ritter geschlagen wurde?“

("Nein")

Ultima VII Das schwarze Tor - Der Ritualmord

„Es ist wahr. Lord British schlug ihn kürzlich zum Ritter. Ich kann mir nicht vorstellen, warum er das tat.“

(“Lord British“)

„Meine Durchlaucht wird enorm befriedigt sein, dich zu sehen. Wir sollten schleunigst nach Britain reisen. Ich bin sicher, dass er dir einige wertvolle Informationen geben und dich mit allem, was du brauchst und in den letzten zweihundert Jahren vermisst hast, ausstatten kann.“

Wo ich gerade über Informationen spreche, das erinnert mich an etwas. Ich habe einen kleinen Gegenstand, welcher dir nützlich sein könnte. Es ist ein Abakus. Benutze ihn, um all unser Geld zu taxieren.“

(“Ärger“)

„Nun, du bist vor zweihundert Jahren gegangen! Die meisten, die sich an dich erinnern könnten, sind lange abgetreten. Tut mir Leid, wenn ich ungehobelt wirke, mein Freund, aber so ist es nun einmal.“

(“Britain“)

„Ist gewachsen, seitdem du die Stadt das letzte Mal gesehen hast. Paws ist jetzt so gut wie ein Vorort von Britain! Die Hauptstadt dominiert die Ostküste von Britannia. Lord British Schloss British Castle ist immer noch die überwältigste Sehenswürdigkeit.“

(“Paws“)

„Liegt nach wie vor zwischen Britain und Trinsic, die Stadt ist aber mehr in Britain hineingewachsen.“

Petre betritt den Stall und sieht fast ehrfürchtig den Avatar an.

Petre: „Seid Ihr wirklich der Avatar?“

(“Ja“)

Er verneigt sich und flüstert „Milord“

(“Fußspuren“)

„Sie führen zum Hinterausgang, nicht wahr? Sie müssen die Spuren des Mörders sein! Oder ...der Mörder!“

(“Mord“)

„Ich entdeckte den armen Christopher und Inamo früh am Morgen. Ich habe nichts angefasst. Es macht mich ganz krank.“

(“Christopher“)

„Er machte die Hufeisen für meine Pferde.“

(“Inamo“)

„Er arbeitete für sehr wenig Geld. Er erledigte die einfachen Aufgaben im Stall und im Pub. Ich ließ ihn im kleinen Hinterzimmer schlafen. Er muss zur falschen Zeit am falschen Ort gewesen sein.“

(“Beruf“)

„Ich bin der Stallmeister.“

(“Stallungen“)

Ultima VII Das schwarze Tor - Der Ritualmord

„Ich arbeite seit Jahren hier. Ich kann Euch ein nettes Pferd verkaufen und einen Wagen, falls Ihr einen brauchen solltet. Das Tier und der Wagen befinden sich in einem kleinen Unterstand, genau hinter dem nördlichen Tor der Stadt.“

Petre schaut sich um. Seine Augen sind voll wilder Furcht.

„Dieser Ort verursacht mir eine Gänsehaut.“

(“Wagen“)

„Das Pferd und den Wagen zusammen verkaufe ich für 60 Goldstücke. Erhebt Ihr Anspruch?“

(“Nein“)

„Dann vielleicht ein anderen mal.“

Erste Kontakte mit der Gemeinschaft

Iolo und der Avatar verlassen den Stall und gehen westwärts. Frank sieht sich forschend um. Trinsic hat sich verändert, seitdem er das letzte mal hier war. Die Stadt wirkt größer und die Straßen sind jetzt gepflastert. Die rings um den Ort laufende Stadtmauer sieht noch beeindruckender aus, als Frank sie in Erinnerung hat. Er weiß, dass man die Stadt nur über eines der drei Stadttore betreten oder verlassen kann. Vorausgesetzt man sagt der diensttuenden Stadtwache die richtige Losung. Iolo hatte ihn über die Sicherheitsmaßnahme, die der Bürgermeister nach den Morden angeordnet hatte, unterrichtet.

Das nächstliegende Gebäude neben den Stallungen ist das örtliche Büro der Fellowship (Gemeinschaft). Sie betreten das Büro und treffen dort zunächst auf eine angenehm herzlich wirkende Frau.

Ellen: „Ich bin stolz, den Avatar zu treffen.“

(“Name“)

„Ich heiße Ellen.“

(“Mord“)

„Es ist furchtbar, nicht wahr? Natürlich war ich die ganze Zeit mit Klog zu Hause.“

(“Beruf“)

„Ich führe in der Zweigstelle der Gemeinschaft die Bücher. Ich arbeite mit meinem Mann Klog zusammen.“

(“Gemeinschaft“)

„Vielleicht könnt Ihr es eine zuversichtliche Philosophie nennen. Wir treffen uns jede Nacht hier in der Zweigstelle.“

(“Philosophie“)

„Die Gemeinschaft fördert die Philosophie der 'Sanguinen Erkenntnis', einen Weg, um eine sichere Anordnung der Gedanken in jemandes Leben zu bringen, welcher 'Triade der inneren Stärke' genannt wird. Die Triade sind im Grunde nur drei grundlegende Prinzipien, die, wenn man sie alle anwendet, es einem ermöglichen, kreativ befriedigt und erfolgreich im Leben zu sein. Sie lauten:

- Streben nach Einigkeit
- Vertraue deinem Nächsten
- Wertigkeit geht einer Belohnung voran

Ultima VII Das schwarze Tor - Erste Kontakte mit der Gemeinschaft

'Streben nach Einigkeit' bedeutet im Grunde, das die Leute kooperieren und zusammenarbeiten sollten.

'Vertraue deinem Nächstem' impliziert, das wir alle gleich sind und das wir uns nicht gegenseitig hassen oder fürchten sollten.

'Wertigkeit geht einer Belohnung voran' bedeutet, das jeder von uns danach streben muss, Wert zu sein für das, was wir vom Leben verlangen.

Möchtet Ihr beitreten?“

(“Nein“)

„Oh. Nun vielleicht könnt Ihr zu einer anderen Zeit erleuchtet werden.“

(“Zweigstelle“)

„Die Gemeinschaft hat in ganz Britannia Zweigstellen. Es ist eine sehr populäre philosophische Gesellschaft.“

(“Klog“)

„Mein Mann Klog ist ein wunderbarer Zweigstellenleiter. Er ist für alle Mitglieder aus Trinsic eine wahre Inspiration.“

Inzwischen hat sich ein feister Mann der Gruppe genähert der auf eine seltsame Art und Weise eine freundliche Liebenswürdigkeit ausstrahlt. Er ergreift sogleich ohne Umschweife das Wort.

Klog: „Ah, Avatar. Ich habe Euch sofort erkannt. Eure Anwesenheit hat sich schnell in der Stadt herumgesprochen. Ich hörte, dass Ihr hier seid.“

(“Mord“)

„Nun, ich war die ganze Nacht zu Hause, wie meine Frau Ellen sofort bestätigen wird. Aber wie wir in der Gemeinschaft zu sagen pflegen, 'der Würdige erhält eine Belohnung'. Christopher muss irgend etwas böses getan haben. Und der arme Gargoyle Inamo. Das ist schade.“

(“Inamo“)

„Ich kannte den Gargoyle nicht. Es sieht so aus, als ob er zur falschen Zeit am falschen Ort gewesen ist. Das ist bedauerlich.“

(“Christopher“)

„Christopher war einige Zeit ein wertvolles Mitglied der Gemeinschaft. Unglücklicherweise hatten wir in der letzten Woche eine belanglose Auseinandersetzung.“

(“Auseinandersetzung“)

„Letzte Woche erklärte Christopher, das er die Gemeinschaft verlassen wollte! Könnt Ihr Euch das vorstellen? Nun, wir haben nur versucht, mit ihm zu sprechen und seinen Entschluss zu ändern. Der Mann griff mich und meine Begleiter, ohne provoziert worden zu sein, verbal an.“

(“Begleiter“)

„Sie sind in das Hauptquartier der Gemeinschaft in Britannia gegangen. Sie waren hier, um Mittel der Gemeinschaft zu überbringen. Ihre Namen sind Elisabeth und Abraham.“

(“Gemeinschaft“)

Ultima VII Das schwarze Tor - Erste Kontakte mit der Gemeinschaft

„Die Gemeinschaft trifft sich hier jede Nacht um neun in der Zweigstelle. Ihr seid herzlich eingeladen, daran teilzunehmen. Die Gemeinschaft ist eine wundervolle Organisation, die allen Leuten in Britannia offen steht. Ich habe so viel gelernt, indem ich ihre Philosophie studierte und es hat mir geholfen, ein erfülltes Leben zu leben. Durch die Gemeinschaft bin ich in der Lage, die Ziele zu erreichen, die ich mir im Leben gesetzt habe und ich bin durch meinen Beitritt ein besserer Mensch geworden.“

Spurensuche

Im Wachturm

Der Avatar überlegt, wen man als nächstes im Mordfall befragen könnte. Vielleicht hat die Wache im östlichen Wachturm, der ganz in der Nähe des Stalles liegt, etwas gesehen. Die beiden machen sich auf den Weg und treffen auf einen wachsamem, zu keinem Spaß aufgelegten Wärter.

Johnson: („Name“)

„Johnson“

(„Mord“)

„Ich habe davon gehört. Als ich meinen Posten bei Sonnenaufgang antrat, fand ich Gilberto niedergestreckt auf dem Boden liegend. Falls Ihr fragt, ob ich etwas gesehen habe - nein. Niemand hat mich passiert, nachdem ich den Anlegeplatz erreicht habe.“

(„Beruf“)

„Ich habe die Morgenwache und beaufsichtige den Hafen. Ich genehmige das An- und Ablegen aller Schiffe.“

(„Schiffe“)

„Wenn Ihr ein Schiff haben wollt, müsst Ihr Euch eine Urkunde vom Schiffsbauer besorgen. Außerdem braucht Ihr die Losung, um die Stadt zu verlassen.“

(„Urkunde“)

„Ihr könnt sie vom Schiffsbauer Gargan kaufen.“

(„Lebetwohl“)

„Einen angenehmen Tag noch.“

Der 'Honorable Hound'

Iolo und der Avatar gehen weiter und betreten den Laden gegenüber dem Stall. Im Laden bedient eine wunderbare, kurvenreiche Frau in den Dreißigern.

Apollonia: („Name“)

„Ich heiße Apollonia.“

Ihre Zunge leckt sanft über ihre Oberlippe.

(„Beruf“)

Ultima VII Das schwarze Tor - Spurensuche

„Nun, ich führe den 'Honorable Hound'³, Gasthof und Schenke zugleich“, schnurrt Apollonia katzenleich.

„Möchtet Ihr ein Zimmer? Oder möchtet Ihr etwas zu Essen oder zu Trinken? Ihr braucht es nur zu sagen und ich werde versuchen, Euch mit meinen Delikatessen zu befriedigen.“

Der Avatar bemerkt, dass Apollonia mit ihm flirtet. Er macht eine launige, nette Bemerkung, worauf Apollonia errötet und mit dem Wimpern klimpert.

„Oh Frank! Ich möchte wetten, dass Ihr das zu allen Barmädchen sagt!“

(“Honorable Hound“)

„Ich kann mir in ganz Trinsic keinen besseren Ort vorstellen, um Euer Haupt zu Ruhe niederzulegen oder um an Überraschungen, die Euren Appetit befriedigen, zu knabbern.“

(“Mord“)

Apollonia schließt ihre Augen und schüttelt ihren Kopf, als ob sie gerade in eine saure Limone gebissen hätte.

„Oh. Das war so... abscheulich! Wie konnte jemand nur so etwas furchtbares tun? Sucht Ihr nach Informationen? Ich hoffe nur, Ihr findet die verantwortliche Person.“

Bevor die beiden gehen, kauft Iolo noch schnell vier große runde Brote. Es ist wichtig, immer genug Nahrungsmittel auf der Reise dabei zu haben.

Apollonia: (“Tschüs“)

„Kommt wieder“

Apollonia haucht dem Avatar einen Luftkuss zu.

In der Schmiede

Der Avatar und Iolo wandern in den Südwesten der Stadt. Dort befindet sich die Schmiede, in der Christopher so lange Zeit seiner Arbeit nachgegangen ist. Als sie die Schmiede betreten, ertönt aus dem Nichts ein hallendes, geisterhaftes Lachen, welches Frank an die seltsame Erscheinung auf dem Bildschirm seiner Heimatwelt erinnert, die sich selbst als Guardian bezeichnet hatte.

Die Schmiede macht einen unaufgeräumten Eindruck, überall liegen Gegenstände wirr auf dem Boden herum. Plötzlich bewegt sich ein Stuhl in der Ecke und die Tür zum hinteren Raum der Schmiede fällt ins Schloss. „Oh nein, es spukt“, stöhnt Iolo.

In der Schmiede stehen einige unverriegelte Kisten, in denen sich Schwertrohlinge, Goldmünzen, Becher, Bestecke und Kleidungsstücke befinden. Frank nimmt die Münzen und einige der Kleidungsstücke an sich, da sie sich im weiteren Verlauf des Abenteuers als nützlich erweisen könnten.

Der Avatar nimmt einen Schwertrohling aus einer der Kisten und sieht ihn nachdenklich an. In der Esse flackert noch eine schwache Glut, die mit Hilfe des daneben stehenden Blasebalgs in ein stattliches Feuer verwandelt werden könnte. Auch ein Amboss und ein schwerer Schmiedehammer sind vorhanden. Mit Bedauern legt Frank den Rohling zurück in die Kiste. Er beherrscht die Kunst des Schwertschmiedens

3 Kaum zu übersetzendes Wortspiel. 'Hound' kann üblicherweise als 'Jagdhund' übersetzt werden. Damit würde die Taverne den Namen 'Ehrenwerter Jagdhund', tragen, was an sich schlüssig ist, da Gaststätten häufig mit den Namen von Tieren versehen werden. In seltenen Fällen hat 'Hound' aber auch die Bedeutung von 'Lump', so dass der Name der Gaststätte auch als 'Ehrenwerter Lump' übersetzt werden könnte. Im englischsprachigen Raum gibt es die Redewendung 'Ehre unter Dieben'. Da Trinsic die Stadt der Ehre ist, ist es nicht unwahrscheinlich, dass die Schöpfer des Spieles ganz bewußt diesen doppelbödigen Namen vergeben haben.

Ultima VII Das schwarze Tor - Spurensuche

nicht und es ist fraglich, ob eine von ihm geschaffene Waffe von Nutzen sein könnte.

Beim Heiler

Unterdessen wird es langsam dunkel. Nordwestlich der Schmiede befindet sich eine Heilstätte. Das langgestreckte Gebäude ist nur spärlich beleuchtet. Zwei verletzte Männer winden sich stöhnend in ihren Betten. Ein feierlich aussehender Mann in der Robe eines Heilers kümmert sich um die Kranken.

Chantu: („Name“)

„Mein Name ist Chantu“, sagt der Heiler und verbeugt sich leicht.

(„Beruf“)

„Ich bin der Heiler von Trinsic. Ich kann eine Heilung durchführen, eine Vergiftung kurieren, oder jeden Eurer Freunde Auferstehen lassen. Oder Euch natürlich.“

(„Mord“)

„Britannia ist in einer traurigen Verfassung, wenn Dinge wie diese passieren. Christopher war ein guter Mensch. Ich hoffe nur, dass der Schurke gefaßt wird.“

Ein Bursche mit einem blutigen Kopfverband und der Uniform einer Wache steht mißmutig herum.

Gilberto: „Mein Name ist Gilberto. Ich habe die Nachtwache am Hafen“

(„Mord“)

„Es muss passiert sein, kurz bevor ich bewusstlos geschlagen wurde.“

(„Bewusstlos geschlagen“)

„Die Sonne ging gerade unter. Ich sah zum Meer hinaus. Plötzlich verspürte ich einen Schlag auf den Hinterkopf.“

(„Schlag“)

Gilberto windet sich voller Schmerzen, als er an den Vorfall erinnert wird.

„Das Nächste, woran ich mich erinnern kann, ist dass ich am Boden lag. Johnson, der Wärter für die nächste Wache, rüttelte mich wach. Ich war ungefähr zehn Minuten bewusstlos. Ich weiß das, weil die Sonne gerade den Horizont berührte und die 'Kronjuwelen' fortgesegelt war.“

(„Kronjuwelen“)

„Habe ich vergessen, es zu erwähnen? Das ist ein Schiff, welches in jener Nacht anlegt hatte. Ich glaube, es sollte nach Britain segeln. Ihr könnt Gargan, den Schiffsbauer, danach fragen. Wie auch immer, ich habe meine Angreifer nicht gesehen.“

(„Angreifer“)

„Hm. Ich frage mich, ob sie auf das Schiff gegangen sind! Sie könnten jetzt auf den Weg nach Britain sein.“

(„Gargan“)

„Er ist ein guter Mensch, aber Ihr könntet Euch wünschen, ihm nicht zu nahe zu kommen. Ihr könntet Euch etwas einfangen.“

Ultima VII Das schwarze Tor - Spurensuche

Neue Mitglieder gesucht

Iolo und der Avatar verlassen das Krankenhaus in nördlicher Richtung und treffen auf eine junge Frau mit strahlendem Lächeln.

Caroline: ("Name")

„Meine Eltern gaben mir den Namen Caroline.“

("Beruf")

„Zur Zeit habe ich keinen. Ich habe meine Energien der Gemeinschaft gewidmet, um ihr zu helfen. Ich hoffe, neue Mitglieder rekrutieren zu können.“

("Mord")

Sie schaut betroffen.

„Es ist schrecklich! Christopher war ein netter Mensch. Wüßtet Ihr, dass er eines unserer Mitglieder war? Ich kann nicht glauben, dass er tot ist.“

Spark

Im Nordwesten befindet sich das Haus von Christopher, eine zweistöckige Holzhütte. In der Nähe der Hütte treibt sich ein kleiner Junge herum. Er ist dreckig und ungekämmt. Es sieht so aus, als ob er geweint hat. Trotzdem sieht er die kleine Gruppe mit wachsamem Blick an.

Spark: „Wer seid ihr und was wollt ihr?“

Der Avatar bemerkt, dass der Junge eine Schleuder in der Hand hält. Er sieht den Jungen an und sagt ihm, wer er ist.

("Frank")

„So. Und was mach dich so einzigartig?“

Iolo: „Junge, das ist der Avatar! Mein Wort, er ist es! Er ist gekommen, um dir zu helfen!“

Der Junge kommt näher um die Gruppe zu studieren. Langsam lockert er den Griff um seine Waffe, bereit sie zu benutzen, wenn es sich um eine Falle handeln sollte. Der Avatar bewundert die offensichtliche Erfahrung des Jungen im Umgang mit Fremden.

Spark: ("Name")

„Ich werde immer Spark gerufen.“

("Beruf")

„Ich habe keinen Beruf. Ich bin erst vierzehn, darum habe ich nur gelernt, wie ich Vater am besten in der Schmiede helfen kann. Und jetzt, wo Vater tot ist, bin ich ein Waisenkind.“

("Waisenkind")

„Meine Mutter starb vor langer Zeit. Ich kann mich nur dunkel an sie erinnern.“

("Vater")

„Mein Vater war der Hufschmied. Ich kann es nicht fassen, dass er ermordet wurde. Er hatte keine Feinde, von denen ich wüsste. Es sei den, dass es die Gemeinschaft war.“

("Gemeinschaft")

Ultima VII Das schwarze Tor - Spark

„Nun, zunächst belästigten sie Vater und mich, als sie herumgingen und uns fragten, ob wir beitreten wollten. Ich nahm an, dass sie gute Dinge tun würden. Viele Leute sind wie sie. Vater schloss sich ihnen schließlich an, nachdem er nach Britain gegangen war und an einem ihrer Tests teilgenommen hatte.“

(“Test“)

„Ich weiß nichts über sie. Ich habe nie an einem teilgenommen. Vielleicht solltest du Klog in der Zweigstelle der Gemeinschaft danach fragen.“

(“Hufschmied“)

„Vater war der beste Hufschmied in Britannia. Die Leute kamen von überall her, um von ihm dies und das machen zu lassen.“

(“Mord“)

„Ich kann nicht glauben, dass Vater tot ist. Und der arme Inamo auch. Es ist so seltsam. Ich - träumte - das es geschehen würde. Nun, auf irgendeine Weise. Letzte Nacht hatte ich einen Alptraum über Vater. Ich träumte, dass er schrie und ich wachte auf. Ich sah mich im Haus um, aber er lag nicht in seinem Bett. Ich war jetzt völlig wach, so ging ich nach draußen, um ihn zu suchen.“

(“Alptraum“)

„Ich weiß, es klingt unsinnig, aber... ich träumte, dass ein großer, rotgesichtiger Mann alles unter sich beobachtete... er sah hinunter... und er beobachtete Vater... Das ist alles, woran ich mich erinnern kann.“

Wiederum wird der Avatar an den Guardian erinnert.

(“Suche“)

„Nein, ich habe ihn nicht gefunden. Jedenfalls nicht gleich. Aber ich habe etwas gesehen. Es war vor den Stallungen. Ich sah einen Mann und einen flügellosen Gargoyle hinter dem Gebäude davonrennen. Sie liefen zum Hafenanleger. Dann ging ich in den Stall und fand... Vater.“

(“Mann“)

„Ich konnte nur erkennen, dass er einen Haken statt einer rechten Hand hatte.“

(“Haken“)

„Wirst du den Mann mit dem Haken suchen? Lass mich dir helfen!“

Seine Tränen versiegen und sein Gesicht bekommt einen bestimmenden, machtvollen Ausdruck.

„Nehmt mich mit! Bitte! Ich muss Vaters Tod rächen! Wenn ihr mich nicht mitnehmt, werde ich euch trotzdem folgen. Ich bin ein Experte mit der Schleuder. Ich kann Kanalratten mit nahezu jedem Schuss niederstrecken! Und ich bin klein - ich esse nicht viel! Nehmt mich mit. Fragt mich bitte, ob ich mich euch anschließen will!“

Iolo flüstert dem Avatar zu, dass er nicht wüsste, ob es gut wäre ein Kind mitzunehmen. Plötzlich lässt Spark seine Schleuder fliegen. Sein Ziel, eine kleine Fliege, die um Iolos Kopf herumschwirrt, wird aus ihrer luftigen Umlaufbahn herausgeschleudert. Der Avatar lacht, als Iolo aufschreit, zur Seite springt und mit den Fingern durch sein Haar fährt.

Spark: „Ich sagte dir, dass ich gut bin! Kann ich mich euch anschließen?“

(“Ja“)

Ultima VII Das schwarze Tor - Spark

„Hurra.“

Spark lacht erleichtert und sieht für einen kurzen Augenblick wie ein glücklicher, zufriedener Junge aus. Selbst seine traurigen Augen leuchten plötzlich fröhlich.

(“Gargoyle“)

„Ich kann einen Gargoyle nicht von einem anderen unterscheiden. Ich kann ihn nicht identifizieren, außer das er keine Flügel hatte.“

(“Inamo“)

„Er war ein sehr netter Gargoyle. Er hat Vater eine Menge geholfen und verrichtete Aufgaben im Stall. Ich kann mir nicht vorstellen, warum ihn jemand töten sollte!“

(“Klog“)

„Er ist der Leiter der hiesigen Zweigstelle der Gemeinschaft. Er und Vater hatten vor einer Woche einen Streit, als Klog und zwei seiner Freunde hierher kamen um mit Vater zu sprechen.“

(“Streit“)

„Ich weiß nicht, worum es bei der Auseinandersetzung ging. Vielleicht solltest du Klog fragen.“

(“Freunde“)

„Ich kann mich nicht erinnern, wie sie aussahen. Ich würde sie nicht wiedererkennen. Sie waren wie die meisten Mitglieder der Gemeinschaft.“

Die Gruppe betritt Christophers Haus und findet im Obergeschoss eine verschlossene Kiste. Der Schlüssel aus dem Stall, der neben Christophers Leiche lag, passt ins Schloss und öffnet die Kiste. In ihr befinden sich ein Gemeinschafts (Fellowship)-Medaillon, 100 Goldmünzen und eine Schriftrolle.

Auf der Schriftrolle steht:

'Du wurdest bezahlt. Liefere heute Nacht aus'

Der Avatar befragt Spark nach dem Inhalt der Kiste.

Spark: (“Schriftrolle“)

„Ich weiß nicht, ob es die selbe ist, aber ich sah Vater vor ein oder zwei Tagen mit einer Schriftrolle wie dieser. Ich wusste, dass er für irgendjemanden etwas erledigen sollte. Ich bin ziemlich sicher, das es im Laden war. Er liegt in der Südwest-Ecke der Stadt.“

(“Medaillon“)

„Vater war ein Mitglied der Gemeinschaft. Ich weiß nicht, warum das Medaillon in der Kiste liegt. Gewöhnlicherweise hat er es getragen.“

(“Gold“)

„Ich hatte keine Ahnung, dass Vater so viel Gold versteckt hatte! Ich denke, dass ich es dir geben kann, wenn du nach denjenigen suchst, die meinen Vater getötet haben!“

Ultima VII Das schwarze Tor - Die nächtliche Mitgliederversammlung der Gemeinschaft

Die nächtliche Mitgliederversammlung der Gemeinschaft

Die Gruppe geht zur Zweigstelle der Gemeinschaft, wo sich die Mitglieder von Trinsic, wie jeden späten Abend, versammelt haben. Neben Klog, dem Leiter der Zweigstelle in Trinsic und seiner Frau Ellen erkennt der Avatar Johnson, den Wärter der Frühschicht im Ostturm von Trinsic und Caroline, die neue Mitglieder für die Gemeinschaft wirbt. Außerdem ist noch ein der Gruppe unbekannter, älterer Mann mit mürrischem Gesichtsausdruck anwesend.

Die Mitglieder sitzen in den Bänken des kirchenähnlich ausgestatteten Raumes und lauschen den Worten von Klog, der am Rednerpult steht und die mittlerweile sattsam bekannten Phrasen der Gemeinschaft von sich gibt.

Klog: „Wertigkeit geht einer Belohnung voran.“

„Vertraue deinem Nächsten.“

„Strebe nach Einigkeit.“

Als er die Neuankömmlinge bemerkt, beginnt er mit einem neuen Thema.

„Ich bin sicher, ihr habt alle von dem Verbrechen, welches sich in unserer Stadt zugetragen hat, gehört. Nun ist es an der Zeit um die zu trauern, die wir verloren haben. Wir werden uns immer an Christopher, unseren Hufschmied, ebenso als einen wertvollen Bürger dieser Stadt, als auch an einen lieben Freund erinnern. Inamo war ein liebenswürdiger und hart arbeitender Gargoyle. Ihr Tod zeigt uns, dass uns Britannia mehr den je braucht.“

Er wiederholt die Phrasen der Gemeinschaft. Dann fragt er die versammelten Mitglieder nach ihren Erfahrungen mit der Gemeinschaft. Diese geben begeisterte Erklärungen darüber ab, wie die Mitgliedschaft in der Gemeinschaft ihr Leben zum Positiven verändert hat, dass sie ihren Berufen besser nachgehen können und das sie bessere Menschen geworden sind.

Spark: „Dieses ist die langweiligste Ansammlung von Pferdedünger, in der ich je das Vergnügen hatte, mich zu wälzen.“

Iolo klappst sich selbst auf die Wange, um sich davon abzuhalten einzuschlummern.

Iolo: „Avatar, ich glaube, wir haben genug hiervon gehört.“

Abreisevorbereitungen

Der Trainer

Die Gruppe geht zurück zu Christophers Haus, um dort ein wenig zu essen und zu übernachten. Am nächsten Morgen sehen sie sich das große Gebäude südöstlich von Christophers bescheidener Unterkunft an. Dort treffen sie auf einen massiv aussehenden, aber augenscheinlich gelangweilten, Kämpfer.

Markus: (“Name“)

„Ich bin Markus, der Trainer hier in Trinsic. Wenn ihr Eure Fähigkeiten im Kampf verbessern wollt, kann ich Euch helfen.“

(“Mord“)

„Ich habe davon gehört, aber ich versichere Euch, ich weiß nichts über die Details.“

Ultima VII Das schwarze Tor - Abreisevorbereitungen

Markus gähnt gelangweilt.

(„Training“)

„Das Training mit mir kostet 20 Goldstücke. Zu teuer was?“

(„Nein“)

Der Junge ist der schwächste aus der Gruppe, so das es nicht schaden kann, ihn im Kampf zu trainieren. Danach legt auch der Avatar eine Trainingsrunde ein.

Gargan

Jetzt ist es an der Zeit, dem alten Seebären Gargan einen Besuch abzustatten. Sein Haus liegt direkt westlich neben der Pferdeweide. Schon von weitem hören sie ein lautes Husten. Sie betreten das Haus und sehen einen wettergegerbten, nach Tabak stinkenden, alten Seebären, der sich als Gargan vorstellt.

Gargan: „Ich bin der Schiffsbauer von Trinsic. Wenn Ihr etwas über ein Schiff oder einen Sextanten wissen wollt, musst Ihr es nur sagen.“

Gargan hustet laut.

(„Haken“)

„Kamerad, ich habe überall Piraten und Seeleute mit Holzbeinen und Haken gesehen. Wenn Ihr einen gesehen habt, habt Ihr alle gesehen.“

Gargan runzelt plötzlich die Stirn.

„Hm. Nun, wo Ihr es erwähnst, ich habe spät letzten Abend nach Sonnenuntergang einen Mann mit einer Hakenhand gesehen. Ich verließ den Laden und bemerkte ihn draußen. Ein flügelloser Gargoyle war bei ihm. Sie gingen nach Osten.“

Gargan niest, dann hustet er ein paarmal.

Spark: „Ich sagte es Euch. Er war es!“

Gargan: („Kronjuwelen“)

„Ja, das Schiff hatte nachts über hier angelegt“

Er konsultiert sein Log.

„Sie segelte bei Sonnenaufgang nach Britain. Ich kann mich nicht erinnern, ob ich jemanden an - oder von Bord gehen gesehen habe.“

Gargan hustet erneut.

(„Mord“)

„Ich habe davon gehört. Furchtbare Sache, die da passiert ist. Kann nicht behaupten, das ich irgend etwas davon mitbekommen habe.“

Er hustet, reinigt laut seine Kehle und spuckt auf den Boden.

(„Gemeinschaft“)

„Ich bin zu alt, um sie zu beachten.“

(„Schiff“)

„Ihr wollt ein Schiff kaufen?“

Gargan lächelt, offenbar kaufen nicht allzu viele Leute in diesen Tagen ein Schiff.

Ultima VII Das schwarze Tor - Abreisevorbereitungen

„Meine Schiffe sind stabil und gut gebaut. Sie sind zwar nicht von Owen gefertigt, aber es sind feine Schiffe! Aber Ihr müsst erst eine Übertragungsurkunde kaufen.“

Gargan schüttelt sich erneut in einen Hustenanfall

„Die Urkunde, die ich Euch verkaufen kann, ist für das Schiff 'The Scaly Gel'. Kostet 600 Goldmünzen. Interessiert?“

(“Nein“)

(“Owen“)

„Ihr kennt Owen nicht? Der beste Schiffsbauer im Lande. Er lebt in Minoc.“

(“Sextant“)

„Ich verkaufe Sextanten für 80 Goldmünzen. Wollt Ihr einen?“

(“Ja“)

Gargan reibt seine tropfende Nase an seinem Ärmel. Iolo fragt, ob er sich gut fühle. Gargan hustet darauf laut und zündet sich eine Pfeife an. Als er inhaliert, bekommt er einen Hustenanfall, bis er schließlich wieder zu Atem kommt.

„Habe mich nie besser gefühlt.“

Spark ist froh, als sie endlich Gargans Unterkunft verlassen.

Der Waffenhändler

Die Gruppe erledigt noch ein paar Einkäufe. Im 'Honorable Hound' werden von Apollonia noch jede Menge Brote gekauft. Im Nordwesten der Stadt befindet sich ein weiterer Laden. Der Ladeninhaber sieht so aus, als ob er einst ein starker Kämpfer gewesen sein könnte.

Dell: „Ihr habt meinen Laden betreten, so solltet Ihr auch etwas kaufen. Wie soll ich Euch ansprechen?“

(“Frank“)

„Hmpf. Ich heiße Dell.“

(“Beruf“)

Dell sieht verärgert aus.

„Ich verkaufe Waffen, Rüstung und Zubehör, wenn ich nicht gerade für die Gemeinschaft tätig bin. Falls Ihr nicht irgend etwas kaufen wollt, solltet Ihr von hier verschwinden!“

(“Gemeinschaft“)

„Die Gemeinschaft ist eine Gesellschaft geistig Suchender, die danach streben, die höchste Stufe des menschlichen Potentials zu erreichen und diese Philosophie frei mit allen Leuten teilen. Die Gemeinschaft wurde vor 20 Jahren von Batlin mit der völligen Billigung und Unterstützung von Lord British gegründet.“

(“Mord“)

„Es tut mir leid, aber ich weiß nichts darüber. Wenn Ihr nichts kaufen wollt, verschwendet Ihr meine Zeit. Haut ab.“

Iolo flüstert Frank „Angenehmer Bursche, nicht wahr?“ zu.

Ultima VII Das schwarze Tor - Abreisevorbereitungen

Da die Gruppe vor der Abreise noch Ausrüstungsgegenstände braucht und dies der einzige Laden dieser Art in der Stadt ist, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als mit dem ungehobelten Kaufmann ins Geschäft zu kommen. Für Spark, der barfuß geht, wird für 40 Goldstücke ein Paar Sumpfstiefel erstanden und der Avatar legt sich für 15 Goldstücke einen Schlafsack zu.

Die Losung

Frank ist der Meinung, dass sie jetzt alles wissen, was man in Trinsic in Erfahrung bringen kann. Zeit, den Bürgermeister aufzusuchen. Das Rathaus befindet sich genau westlich gegenüber der Zweigstelle der Gemeinschaft. Finnigan sitzt in seinem Arbeitszimmer und geht seinen Amtsgeschäften nach.

Finnigan: „Habt Ihr die Stallungen gründlich durchsucht?“

(“Ja“)

„Was habt Ihr gefunden?“

(“Einen Eimer“)

„Ja, offensichtlich war er mit dem Blut des armen Christophers gefüllt. Aber sicherlich gibt es noch etwas anderes, was uns auf die Spur des Mörders oder der Mörder bringt - Ihr solltet nochmals nachsehen, Avatar.“

Frank will seine Chance und spricht Finnigan nochmals an. Er macht ihm klar, dass er jetzt soweit ist, seinen Bericht über seine Ermittlungen abzugeben. Der Bürgermeister lehnt sich in seinem Sessel zurück.

(“Mord“)

„Ich habe so etwas schon einmal gesehen. Es war vor vier Jahren in Britain. Es geschah, bevor ich nach Trinsic kam. Es gab einen Mord mit ganz ähnlichen Aspekten. Es wurde eine Leiche gefunden, genauso verstümmelt wie der arme Christopher. Es schien sich um einen Ritualmord zu handeln. Ich würde wetten, dass wer auch immer jenen Mord begangen hat, auch der Täter dieses Verbrechens ist.“

(“Beruf“)

„Ich bin seit drei Jahren der Bürgermeister von Trinsic.“

(“Trinsic“)

„Trinsic war einst die Stadt der Ehre. Ich nehme an, sie ist es immer noch. Unsere Rune der Ehre wurde vor einigen Jahren von jemanden mitgenommen, der sich als Avatar ausgab. Ich glaube, sie befindet sich jetzt im Königlichen Museum in Britannia, nur der leere Sockel im Zentrum der Stadt erinnert immer noch an sie. Ich empfinde das als Symbol für die Stadt selbst. Sie ist eher leer - von Leuten, von Leben und von Ehre. Es ist wirklich traurig. Dann ist da natürlich der Mord. Wir haben vorübergehend die Tore der Stadt geschlossen und benötigen eine Losung, um hinein oder hinaus zu gelangen.“

(“Bericht“)

„Seid Ihr bereit einige Fragen bezüglich Eurer Ermittlungen zu beantworten?“

(“Ja“)

„Ausgezeichnet. Welchen Beruf übte Christopher aus?“

(“Hufschmied“)

„Was habt Ihr am Tatort gefunden?“

Ultima VII Das schwarze Tor - Abreisevorbereitungen

(“Einen Schlüssel“)

„Was öffnete der Schlüssel?“

(“Eine Kiste“) - Der Avatar erläutert, wie sie die Kiste im oberen Stock von Christophers Haus gefunden haben.

„Was habt Ihr in der Kiste entdeckt?“

(“Ein Medaillon, eine Schriftrolle und Goldmünzen“)

„Habt Ihr einen Verdacht?“

(“Ja“) - Frank erzählt dem Bürgermeister von Sparks Traum, seiner anschließenden Suche nach seinem Vater und den dunklen Gestalten, die er dabei beobachtete, wie sie von den Stallungen zum Hafenanleger liefen.

„Wie sahen die Schurken aus?“

(“Haken“) - Frank setzt seinen Bericht fort und erläutert, dass es sich um einen flügellosen Gargoyle und einen Mann mit einer Hakenhand handelte.

„Hm. Gibt es irgendwelche Spuren, um diese Verbrecher zu finden?“

(“Kronjuwelen“) - Der Avatar beendet seinen Bericht mit der Vermutung, das die verdächtigen Trinsic mit dem Schiff 'Kronjuwelen' in Richtung Britain verlassen haben.

Der Bürgermeister ist zufriedengestellt.

„Es scheint, dass Ihr Eure Ermittlungen mit ernsthafter Leidenschaft verfolgt habt. Ich bin der Ansicht, dass Ihr nach Britain gehen solltet, um festzustellen, ob Ihr dort diesen Mann mit der Hakenhand finden könnt. Hier habt Ihr die Hälfte der Belohnung. Ihr bekommt den Rest, wenn Ihr beweisen könnt, dass der Mörder der Justiz übergeben wurde!“

Der Bürgermeister händigt Frank 100 Goldmünzen aus.

„Benötigt Ihr die Losung?“

(“Ja“)

Finnigan ist immer noch misstrauisch, ob er wirklich mit dem Avatar spricht. Um seine Zweifel zu zerstreuen, fragt er Längen- und Breitengrad verschiedener Orte von Britannia ab.

(Kopierschutz)

Nachdem der Avatar ohne Probleme drei dieser Fragen hintereinander fehlerfrei beantworten kann, ist Finnigan endlich überzeugt und legt sein Misstrauen endgültig ab.

„Exzellent. Ich habe keine Zweifel mehr, dass Ihr der einzig wahre Avatar seid! Oh- beinahe hätte ich es vergessen. Die Losung um die Stadt verlassen oder betreten zu können ist Blackbird! (Amsel)“

Die Abreise

Die Gruppe macht sich auf den Weg zum Osttor um Trinsic zu verlassen. Sie treffen auf den Wärter Johnson, der sie im strengen Tonfall nach der Losung fragt. Nachdem sie die richtige Antwort 'Blackbird' nennen, dreht Johnson an der Kurbel der großen Winde. Klirrend wickelt sich die Kette um die hölzerne Trommel und zieht das schmiedeeiserne Gitter des Stadttors langsam nach oben. Der Weg ist frei, die Gruppe verlässt Trinsic und begibt sich auf die Reise nach der Hauptstadt Britain. An der Sonnenuhr, draußen am Hafenanleger, können sie die Zeit ablesen. Es ist zehn Uhr Morgens.

Ultima VII Das schwarze Tor - Trinsic - Anmerkungen und weitere Vorgehensweise

Trinsic - Anmerkungen und weitere Vorgehensweise

Der Hufschmied Christopher hatte von irgendjemanden, wahrscheinlich von einem Mitglied der Gemeinschaft, den Auftrag erhalten, etwas für 100 Goldmünzen auszuliefern. Es ist anzunehmen, dass er als anerkannter Spezialist auf seinem Gebiet eine Schmiedearbeit anfertigen sollte.

Die Gemeinschaft wurde vor zwanzig Jahren von Batlin in Britain gegründet. Sie fördert die Philosophie der 'Sanguinen Erkenntnis'. Christopher war Mitglied der Gemeinschaft, wollte diese aber verlassen. Er schien schon vor einige Zeit mit der Gemeinschaft gebrochen zu haben, da er ihr Kennzeichen, ein Medaillon, nicht mehr trug.

Er wurde auf grausame Weise im Stall ermordet, weit weg von seiner Schmiede, aufgefunden. Die Art des Mordes und die Tatsache, dass das zweite Mordopfer, der Gargoyle Inamo, seiner Wertsachen nicht beraubt wurde, deuten auf einen Ritualmord hin. Einen ähnlichen Mord gab es vor vier Jahren bereits einmal in Britain.

Der Sohn des Schmiedes, Spark, sah in der Nähe des Stalles einen Mann mit einer Hakenhand und einen flügellosen Gargoyle. Die Aussagen des Schiffbauers und eines Wärters des östlichen Stadttors deuten darauf hin, dass die zwei Verdächtigen mit einem Schiff, der 'Kronjuwelen', Trinsic in Richtung der Hauptstadt Britain verlassen haben.

In der Mordnacht träumte Spark von einem großen rotgesichtigen Mann, dessen Beschreibung auf die Erscheinung, die der Avatar auf seinem heimischen Computermonitor sah, passt. Auch das unheimliche Gelächter in der Schmiede erinnerte an das Wesen, das sich selbst als Guardian bezeichnet hatte.

Offene Fragen:

- Welchen Auftrag hatte Christopher zu erledigen und wer waren seine Auftraggeber?
- Warum wurden Christopher und Inamo ermordet und wer waren ihre Mörder?
- Wer ist der Guardian, was sind seine Motive und inwieweit ist er an den Geschehnissen beteiligt?

Weitere Vorgehensweise:

- In die Hauptstadt Britain gehen um dort Nachforschungen über die 'Kronjuwelen' und den Verbleib der beiden Verdächtigen aufzunehmen.
- Mit Lord British sprechen
- Ausrüsten der Party aus dem Fundus von British Castle
- Shamino suchen und in der Party aufnehmen

Ultima VII Das schwarze Tor - Die Reise von Trinsic nach Britain

Die Reise von Trinsic nach Britain

Vor den Toren von Trinsic

Der Avatar ist froh, endlich die Stadt verlassen zu können. Er atmet tief die salzige Seeluft ein und wirft einen abschätzenden Blick auf das am Hafenanleger vertäute Schiff. Nun, das Geld hätte weder für das Schiff noch für das von Petre angebotene Pferdegespann gereicht. Trotz des bevorstehenden Fußmarsches ist Frank bester Laune und lächelt still, als Iolo einen Shanty anstimmt.

Die Party folgt einer Wagenspur in südlicher Richtung, als sie plötzlich von einem Rudel Wölfe angegriffen wird. Iolo hält mit seinem Bogen die Wölfe auf Distanz und kann ein oder zwei der Tiere töten. Seine Skepsis gegenüber Spark verschwindet augenblicklich, als er bemerkt, wie sich der Junge mutig der Gefahr stellt und mit spielerischer Leichtigkeit ein paar der Wölfe mit seiner Schleuder tötet.

Nachdem die Gefahr unter der tatkräftigen Mithilfe von Spark gebannt ist, kann er nur Augenblicke später seine Fähigkeiten erneut unter Beweis stellen. Ein Rudel Rotwild taucht auf. Iolo und Spark gelingt es, zwei der Tiere zu erlegen. Nur der Avatar macht bei der Jagd eine etwas unglückliche Figur, seine einzige Waffe, ein kurzes Messer, taugt nichts, um das Wild zu erlegen⁴.

Als sich die Gruppe im Bereich des südlichen Tores von Trinsic aufhält, hören sie wieder die geisterhafte Stimme, die aus dem Nichts zu kommen scheint..

'Du reist in die falsche Richtung, mein Freund'.

Nachdem sie Trinsic umrundet haben, erklingt die Stimme in Höhe des Nordtores erneut.

'Ja, das ist die richtige Reiserichtung, Avatar'.

Frank zuckt mit den Schultern. „Wir wollten sowieso nach Britain. Ich muss einfach mit Lord British sprechen“. Er ist sich jetzt absolut sicher, die Stimme des Guardians vernommen zu haben. Plötzlich kommt ihm ein Gedanke und ein eiskalter Schauer der Erkenntnis läuft ihm den Rücken herunter. Mit den zuletzt geäußerten Bemerkungen wird der Guardian seinem Anspruch gerecht, Begleiter des Avatars zu sein. Werden sich die anderen Prophezeiungen des Guardians auch bewahrheiten?

Das Freilufttheater

Sie folgen weiterhin der Wagenspur, jetzt jedoch in nördlicher Richtung. Schon bald treffen sie auf eine kleine Schauspieltruppe, die mitten in der Wildnis ihre hölzerne Bühne aufgebaut haben. Ein junger Entertainer winkt den Avatar heran.

Paul: „Ich bin Paul. Die Namen meiner Kollegen sind Meryl und Dustin. Wir führen ein Theaterstück über die Gemeinschaft auf. Es kostet nur 2 Goldstücke pro Person. Wenn Ihr wollt, dass wir es aufführen, müsst Ihr es nur sagen.“

(„Ja“)

Paul nimmt die Goldmünzen an sich.

„Wir danken Euch. Wir fangen an, sobald Ihr es euch bequem gemacht habt.“

Die Schauspieler setzen ihre Masken auf und die Vorstellung beginnt Spark wispernt Frank zu, dass er sich wünschte, dass ein Zuckerbäcker hier wäre, der ihm kandierte Äpfel ver-

⁴Jedes der Tiere liefert 5! Keulen

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Freilufttheater

kaufen könne. Das Spiel beginnt, als Paul die Bühnenmitte betritt und sich seinem Publikum zuwendet.

„Willkommen bei unserer Geschichte. Die wahre Geschichte einer Tragödie. Ein Mann verlor seine Frau. Aber die Geschichte muss nicht traurig enden, wenn die Gemeinschaft hier ist. Die Triade der inneren Stärke gibt einen keinen Grund zur Furcht.

Dustin betritt die Bühne, während Paul diese verlässt. Meryl liegt in einer todesähnlichen Pose vor ihm.

Dustin: „Dieses Schicksal! Diese Verzweiflung! Dieser Tod! Meine geliebte Frau ist gegangen! Krankheit hat sie mit fortgenommen und mich mit nichts, außer meinem Leid, zurückgelassen.

Er nimmt seinen Kopf zwischen die Hände und mimt verzweifelt Schluchzen. Währenddessen erhebt sich Meryl aus ihrem 'Tod' in einer geisterhaften Aufmachung und wendet sich Dustin zu.

Meryl: „Mein Mann, meine Liebe! Verzweifle nicht! Dies ist kein Schicksal! Du solltest dich über all diese Melancholie und Schwermut erheben!“

Dustin: „Wer spricht da zu mir? Könnte sie es sein? Oder bin ich endgültig verrückt geworden? Aber wer könnte es sonst sein?“

Meryl: „Mein Mann, du musst mir zuhören. Du bestimmst selbst über deinen Trost Du musst nur nach denjenigen suchen, die dir helfen können, der Gemeinschaft!

Meryl verlässt die Bühne und lässt Dustin allein zurück.

Dustin: „Hat sie die Gemeinschaft erwähnt? Aber was sollte ich mit ihr? Ich habe meine acht Tugenden und meine Heiler. Mit denen kommt nichts anderes mit!“

Paul betritt mit Meryl, die jetzt eine andere Maske trägt, die Bühne.

Paul: „Aber das ist dein Irrtum! Die Gemeinschaft existiert, um dir zu helfen! Die Triade der inneren Stärke ist da, um dir ein Gefühl der Einheit zu geben. Tritt uns bei um die Lehre unserer Gruppe zu fördern und du wirst ein besserer Mensch werden.“

An diesem Punkt zeigt eine gekünstelt dargestellte Szene, wie Dustin der Gemeinschaft beiträgt und sein Medaillon von einem Zweigstellenleiter, dargestellt von Paul, unter dem Applaus von Meryl erhält.

„Strebe alle Zeit nach Einigkeit und vertraue deinem Nächsten, weil der Würdige seine Belohnung erhält. Höre auf unsere Worte, den so wird es sein!“

Dustin: „Ich werde dir die Hälfte meines Besitzes geben! Ich werde deinen Anordnungen befolgen und dann warten. Ich werde eines Tages meine Belohnung erhalten welche mich von meinem schrecklichen Schicksal befreit.

Dustin tut so, als ob er Paul etwas Geld gibt. Paul verschwindet damit, worauf sich Dustin auf die Bühne legt und so tut, als ob er schlafen würde. Kurz darauf betritt Meryl die Bühne und tanzt um Dustin herum, wobei sie eine Art funkelnden Staub auf ihn streut.

Iolo raunt dem Avatar zu: „Ich erfreue mich zeitweise an den visuellen Effekten. Das Manuskript ist aber ein bisschen schwach, meinst du nicht auch?“

Meryl verlässt die Bühne und Dustin 'erwacht'. Kaum zu glauben, er findet eine Tasche in der Nähe seines Schlafplatzes. Als er sie öffnet, findet er einen Haufen Gold!

„Ich erkläre im Namen von Lord British! Dieses ist meine Belohnung! Aus der Luft! Die Stimme, die ich in der Nacht vernahm, hatte Recht. Ich werde mich nicht um mein armseliges Leben sorgen! Die Stimme, die mir im Traum erschien, war meine innere Stimme. Ich

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Freilufttheater

habe jetzt einen Begleiter und Ernährer und einen Herren, welcher sich kümmert.“

Frank ist von der Wortwahl des Schauspielers --Begleiter, Ernährer und Herr-- erschüttert. Er erinnert sich, diese Worte schon einmal gehört zu haben.

„Das ist wirklich furchtbar.“, meldet sich Spark zu Wort.

Paul und Meryl treffen sich mit Dustin auf der Bühne und halten sich an den Händen.

Paul: „Die Gemeinschaft kann dir einen Sinn geben. Ihr beizutreten ist die richtige Wahl. Vertraue dich unserer rechtschaffenen Sache an und finde deine innere Stimme.“

An diesem Punkt verbeugen sich die Schauspieler, und der Avatar versteht, dass das Stück zu Ende ist. Er applaudiert höflich.

Iolo: „Was meinen sie mit der Stimme? Ich bin mir nicht sicher, ob ich das Stück verstanden habe. Es war ein wirres Schauspiel. Unterm Strich hat es mir nicht gefallen. Wir haben unser Geld und unsere Zeit verschwendet. Dies ist das letzte mal, dass ich dich entscheiden lasse, wie wir uns am besten unterhalten können.“

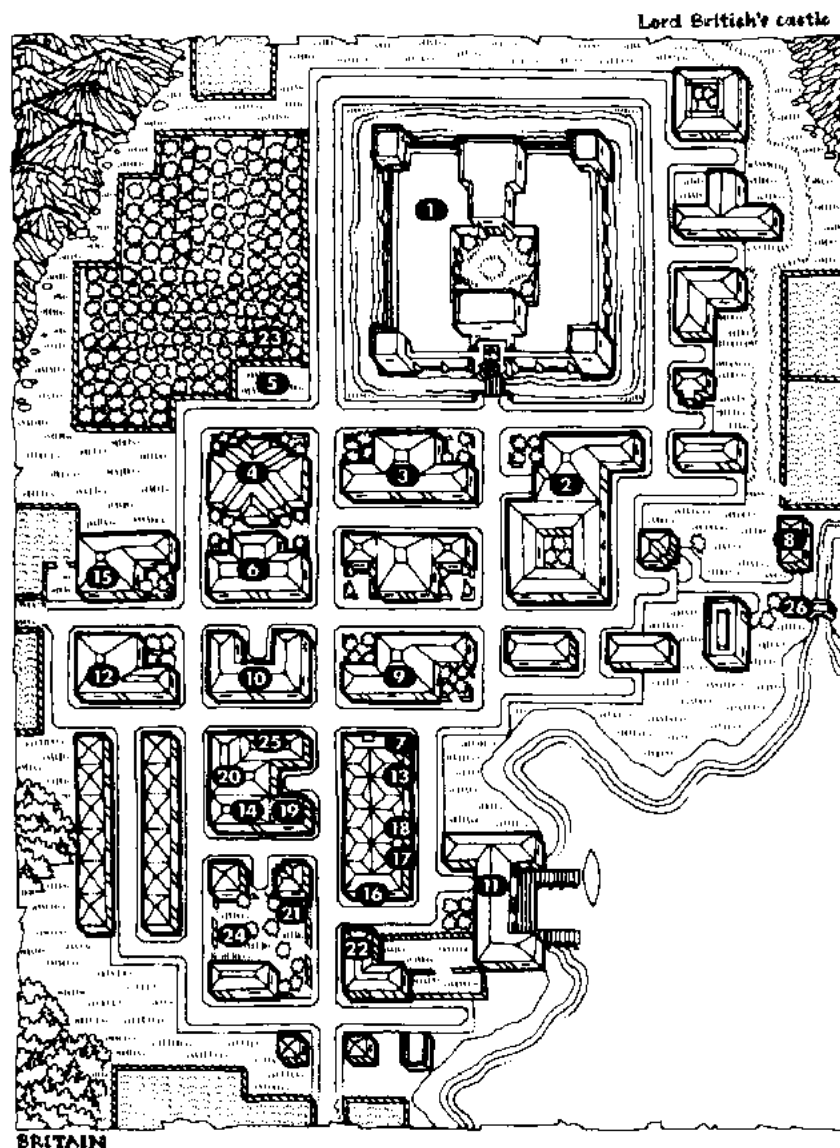
Auf den Weg nach Britain

Die Gruppe setzt ihren Weg nach Britain fort, wobei sie immer der breiten Wagenspur folgt. Schon bald erreichen sie sumpfiges Gebiet. Spark ist heilfroh, dass Frank ihm in Trinsic die Sumpfstiefel gekauft hat. Schnell kann man sich im Sumpf eine Vergiftung durch den Biss einer Schlange oder durch den Stich einer stacheligen Sumpfpflanze zuziehen. Alle achten darauf, den durch den Wagen erzeugten Weg nicht zu verlassen. Plötzlich werden sie von einem riesigen Alligator angegriffen, der aber leicht besiegt werden kann.

Schon bald, nachdem sie den Sumpf hinter sich gelassen haben, erreichen sie nach dem Überqueren einer niedrigen Furt die Stadt Paws. Da die Gruppe nicht gerade in einem optimalen Zustand ist, es fehlen Waffen und Rüstungen und einige Dinge mehr, beschließt Frank, Paws ohne Aufenthalt zu durchqueren, um so schnell wie möglich in British Castle einzutreffen. Da Paws fast schon zu einem Vorort von Britain geworden ist, erreichen sie Britain kurze Zeit später.

Ultima VII Das schwarze Tor - Britain

Britain



- | | | | |
|--------------------------------|-------------------------------|----------------------------|------------------------------|
| 1 Schloss von Lord British | 8 Brownie | 15 Trainer (Zella) | 22 Stallungen (Diane) |
| 2 Stadthalle/Münze (Patterson) | 9 Blue Boar | 16 Juwelier (Sean) | 23 König. Obstgarten (Figg) |
| 3 Music Hall | 10 Wayfarer's Inn (James) | 17 Waffenhändler (Grayson) | 24 Bauernmarkt (Kelly, Fred) |
| 4 Königliches Theater | 11 Clint der Schiffsbauer | 18 Iolo's Bows (Coop) | 25 Trainer (Denby) |
| 5 Jahrmarkt (Carrocio) | 12 Trainer (Sentri) | 19 Apotheke (Kessler) | 26 Zu Macks Eierfarm, Cove |
| 6 Hauptstelle der Gemeinschaft | 13 Bekleidungsgeschäft (Gaye) | 20 Heiler (Csil) | 27 Königliches Museum |
| 7 Bäckerei (Willy) | 14 Gemischtwarenladen (Greg) | 21 Fish und Chips (Gordon) | |

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

Das Schloss von Lord British

In der Hauptstadt geht es weitaus weniger geruhsam zu, als in Trinsic. Viele Leute sind auf den Straßen unterwegs, Händler bieten ihre Waren an, aus allen Richtungen sind Gesprächsfetzen zu vernehmen. Frank hat für das rege Leben in den Alleen und Gassen kaum einen Blick übrig, er will so schnell wie möglich mit Lord British sprechen. Auch Iolo zeigt sich unbeeindruckt. Der Barde war oft genug in Britain, er ist diese Stadt und ihre Betriebsamkeit gewohnt. Nur Spark sieht sich mit großen, staunenden Augen aufmerksam um.

Die drei Freunde folgen der Straße durch das Stadttor in nördlicher Richtung. „Die führen ein Stück über dich auf“, raunt Iolo dem Avatar zu, als sie das Königliche Theater passieren. Sie wenden sich nach rechts, um nach British Castle, dem Schloss von Lord British zu gelangen. Wenig später geht es über die Zugbrücke, die den großen, rund um das Schloss führenden wassergefüllten Graben umspannt, in das Innere von British Castle.

Ein langes Gespräch mit Lord British

Der Weg führt sie über den sonnigen Innenhof mit dem plätschernden Brunnen direkt in den Thronsaal, wo vier ernst blickende Wachen ihren Dienst versehen. Da Lord British hier nicht aufzufinden ist, führt Iolo die Gruppe in ein östlich vom Thronsaal gelegenes Konferenzzimmer. Sie haben Glück und treffen dort auf Lord British, der sich gerade in einem Gespräch mit einer vornehm gewandeten Frau und einem großen, geflügelten Gargoyle befindet.



Lord British sieht ein wenig älter aus, als Frank ihn in Erinnerung hat. Die Augen des Herrschers strahlen, als er den Avatar erblickt, den er sogleich freudig umarmt. Er schüttelt leicht seinen Kopf und kann es kaum glauben, dass sein Freund und Vertrauter nach so langer Zeit wieder aufgetaucht ist.

Lord British: „Willkommen, mein Freund. Berichte mir bitte, was dich nach Britannia führt! Oder noch wichtiger, wie kamst du hierher?“

(“Rotes Mondtor“)

Der Avatar erzählt, wie ein rotes Mondtor hinter seinem Haus erschien und ihn auf mysteriöse Weise nach Trinsic brachte. Lord British's Stirn zieht sich während Franks Bericht in Falten. Zum Schluss sagt er:

„Ich war es nicht, der dir das rote Mondtor schickte, um dich hierher zu holen. irgendjemand oder irgendetwas muss dieses Mondtor aktiviert haben. Und das ist in der Tat seltsam, da wir in letzter Zeit ein wenig Ärger mit den Mondtoren gehabt haben. Tatsächlich haben wir mit der Magie grundsätzliche Probleme.“

(“Magie“)

„Irgend etwas geht schief. Seit einiger Zeit funktioniert Magie nicht mehr. Ich habe sogar Probleme, Nahrung durch Zauberei zu erzeugen! Es muss etwas mit dem magischen Äther

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

an sich zu tun haben. Es gibt Leute, die meinen das die Magie wegen der Probleme mit den Mondtoren und der Situation mit Nystul ausstirbt. Ich fange an zu glauben, dass sie recht haben könnten!“

Lord British studiert den Avatar eine Weile.

„Vielleicht wird die Magie für dich viel besser funktionieren. Du warst lange Zeit nicht in Britannia. Es ist möglich, dass was auch immer die Magie geschädigt hat, noch keine Spuren bei dir hinterlassen hat. Bitte versuche es. Ein Zauberbuch liegt bei dem Rest deiner Ausrüstung.“

(“Ausrüstung“)

„Du kannst alles von mir haben. Es ist in einem verschlossenen Lagerraum hier im Schloss. Du findest den Schlüssel in meinem Arbeitszimmer.“

(“Arbeitszimmer“)

„Es ist im westlichen Ende des Schlosses.“

(“Lagerraum“)

„Ich bin sicher, das du ihn findest.“

Der Herrscher lächelt listig.

„Betrachte es als eine Art von Spiel!“

(“Nystul“)

„Ähm... versuche selbst mit ihm zu reden.“

(“Mondtore“)

„Die Mondtore funktionieren nicht! Wir können sie nicht so benutzen, wie wir es in der Vergangenheit getan haben. Sie sind nicht nur außer Funktion, sondern auch in der Tat gefährlich. Einer meiner vertrauenswürdigsten Gelehrten benutzte meine eigene Mondkugel (Orb of the moons), um zum Schrein der Demut zu reisen, aber sein Körper wurde beim Eintritt in das Tor zerschmettert! Wenn nur dieser Magier in Cove nicht verrückt geworden wäre!“

(“Verrückter Magier“)

Der Herrscher lehnt sich nach vorn und spricht leise weiter.

„Da ist ein verrückter Magier in Cove namens Rudyom⁵. Erinnerst du dich an ihn? Rudyom experimentierte mit einer magischen Substanz, die Blackrock genannt wird. Bevor er verrückt wurde, erklärte er, dass dieses Material das Problem mit den Mondtoren lösen könnte. Ich schlage vor, dass du nach Cove gehst, um ihn aufzusuchen. Versuche herauszufinden, was er mit dem Blackrock-Material gemacht hat. Es könnte unsere einzige Hoffnung sein.“

(“Rudyom“)

„Er war ein brillanter und anerkannter Zauberer. Aber irgend etwas passierte mit ihm in den letzten Jahren. Er scheint komplett senil geworden zu sein.“

(“Cove“)

5 Aus Ultima VI - Der falsche Prophet. Rudyom hatte einen kleinen Drachen als Haustier, der einen manchmal, wenn man ihm zu nahe kam, mit seinem Feueratem ärgerte.

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

„Sicherlich erinnerst du dich an Cove. Es ist eine sehr angenehme Stadt im Osten von Britannia. Völlig entspannend.“

(“Mondkugel“)

„Meine hat nicht funktioniert, seitdem der Ärger mit der Magie anfing. Tatsächlich hat keines der Mondtore für eine angemessene Zeit zuverlässig gearbeitet! Hast du deine Mondkugel mitgebracht?“

(“Nein“)

„Ich verstehe. Hm. Du könntest in Britannia gestrandet sein. Hier. Warum probierst du nicht meine aus? Ich borge sie dir. Vielleicht funktioniert sie bei dir. Sei trotzdem vorsichtig. Die Mondtore sind gefährlich geworden.“

Lord British händigt Frank seine Mondkugel aus.

(“Gemeinschaft“)

„Sie sind eine extrem nützliche und produktive Gruppe von Bürgern. Du solltest unbedingt das Hauptquartier der Gemeinschaft hier in Britain besuchen und mit Batlin sprechen. Die Gemeinschaft hat in Britannia viele gute Taten vollbracht, einschließlich der Speisung der Armen und der Hilfe für diejenigen, die dieser Hilfe bedürfen. Sie unterstützen generell Guten Willen und Frieden.“

(“Hauptquartier“)

„Nun, es ist im Südwesten, nicht weit vom Schloss entfernt. Es ist genau südlich des Theaters.“

(“Batlin“)

„Er ist ein Druide und gründete vor zwanzig Jahren die Gemeinschaft. Er ist hochintelligent und hat eine warmherzige und freundliche Natur.“

Frank denkt an seine mangelhafte Ausrüstung und an das Spiel, welches Lord British mit ihm spielt, indem er ihn nach den Sachen suchen lässt. Er beschließt, sich ein klein wenig zu revanchieren.

(“Name“)

Lord British lacht.

„Warum scherzt du, Avatar? Erkennst du deinen alten Freund nicht mehr?“

(“Aufgabe“)

Lord British verdreht die Augen.

„Müssen wir durch diese Formalitäten gehen?“

Er schüttelt lachend seinen Kopf.

„Nun gut. Ich bin der Landesherr von Britannia, und das seit geraumer Zeit, wie du sehr gut weißt. Obwohl ich aus deiner Heimat komme, habe ich mich entschlossen, mein Leben hier zu verbringen.“

(“Heimat“)

„Ich weiß, dass es viele Jahre her ist, dass ich unsere Erde besuchte, aber du erinnerst dich sicherlich daran, dass wir beide aus der gleichen Zeit und aus dem gleichen Ort stammen? Und als Brüder der gleichen Herkunft solltest du dich daran erinnern, dass du mich zu jeder

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

Zeit um Unterstützung bitten kannst.“

(„Unterstützung“)

„Vergiss nicht Avatar, dass ich die Macht habe, dich zu heilen. Diese ist ein Stück der Magie, die immer noch bei mir zu funktionieren scheint. Und ich kann dir höchstwahrscheinlich mit einigem Zubehör und einem Zauberbuch dienen.“

(„Heilung“)

„Ich kann immer noch heilen, Vergiftungen kurieren und manchmal wiedererwecken. Bedarfst du eines dieser Dinge?“

Frank ist der einzige, der auf der Reise von Trinsic nach Britain ein paar Kratzer abbekommen hat. Das gefahrlose Leben, welches er auf der Erde verbringen konnte, war nicht gut für seine Reflexe. Er weiß, dass er an sich arbeiten muss.

(„Ja“)

„An welchem Dienst hast du Bedarf?“

(„Heilung“)

„Wer soll geheilt werden?“

(„Frank“)

„In der Tat, diese Person ist böse verwundet. Ich werde versuchen, sie gesunden zu lassen. Natürlich wird es dich nie etwas kosten, meine Heilkräfte in Anspruch zu nehmen.“

Lord British macht eine elegante, beschwörende Handbewegung.

„Die Wunden sind geheilt.“

(„Britannia“)

„Die Situation des Staates könnte nicht erfolgreicher sein. Hast du mitbekommen, dass du 200 britannische Jahre nicht hier warst?“

Lord British wedelt mit einem Finger zum Avatar.

„Ich bin sicher, dass deine Freunde deine Abwesenheit beklagt haben. Es ist schade, dass du solange fort warst! Aber... ich bin so sehr glücklich, dich zu sehen. Britannia ist erfolgreich und reich. Sieh dich hier um. Erforsche das kürzlich renovierte Schloss. Bereise das Land. An allen Ecken herrscht Frieden. Ja, Britannia ging es niemals besser. Nun ja, fast niemals.“

(„Fast niemals“)

„Nun, die 'Dinge' sind in der Tat gut. Es sind die 'Leute', über die ich mich Sorge. Irgend etwas hängt über den Köpfen des britannischen Volkes. Sie sind unglücklich. Man kann es ihren Augen ansehen. Es gibt nichts, was die Bevölkerung vereint, nachdem so lange Frieden herrscht. Vielleicht kannst du feststellen, was passiert. Ich flehe dich an, gehe unter die Leute. Beobachte sie bei ihren täglichen Aufgaben. Sprich mit ihnen. Arbeite mit ihnen. Breche mit ihnen das Brot. Vielleicht brauchen sie jemanden wie den Avatar, um wieder Interesse am Leben zu haben.“

(„Schloss“)

„Ja, es wurde seit deinem letzten Besuch renoviert. Die Architekten und Arbeiter haben ihre Aufgaben glänzend verrichtet.“

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

Der Herrscher lehnt sich mit einem säuerlichen Blick nach vorn zum Avatar.

„Das einzige, was mich an dem ganzen Komplex stört, ist dieser Kindergarten.“

(„Kindergarten“)

„Ich werde diesem Ort nicht zu nahe kommen! Könige und dreckige Windeln passen nicht zueinander. Die Große Ratsversammlung bat mich einen Kindergarten einzurichten, nachdem einige meiner Angestellten Familien gründeten. Obwohl er sicherlich notwendig ist, wünschte ich mir, dass er nicht existieren würde!“

(„Freunde“)

„Du meinst sicherlich Iolo, Shamino und Dupre. Hallo Iolo! Wie geht es dir?“

„Mir geht es gut, meine Durchlaucht! Schön, dich zu sehen“, antwortet Iolo grinsend.

(„Shamino“)

„Dieser Schurke kommt nicht oft hierher, obwohl ich annehme, dass er in diesen Tagen die meiste Zeit in Britain verbringt!“

(„Dupre“)

„Den habe ich nicht mehr gesehen, seitdem ich ihn zum Ritter geschlagen habe. Typisch -- ich tue dem Mann eine Gefälligkeit und er verschwindet! Ich hörte, das er in Jhelom sein soll.“

(„Jhelom“)

„Ein gewalttätiger Ort, auf alle Fälle. Ich hatte schon eine ganze Weile nicht mehr das Vergnügen, ihn aufzusuchen.“

(„Trinsic“)

„Ich war seit vielen Jahren nicht mehr da unten. Ist dort irgend etwas vorgefallen?“

(„Ein Mord“)

„Ein Mord? In Trinsic?“

Der Herrscher guckt besorgt, als Frank ihm von der schrecklichen Angelegenheit berichtet. Seine Augen richten sich mitleidsvoll auf Spark.

„Ich habe nichts davon gehört. Ermitteltst du in diesem Fall?“

(„Ja“)

„Ausgezeichnet! Ich finde es gut, dass du dich um mein Volk sorgst.“

Der König schweigt für einen kurzen Moment und fährt dann fort.

„Wo du es jetzt erwähnst, ich habe in den letzten paar Monaten Berichte über ähnliche Morde erhalten. Tatsächlich gab es hier in Britain vor drei oder vier Jahren einen. Der Körper wurde auf rituelle Art und Weise zerstückelt. Anscheinend ist ein verrückter Mörder unterwegs. Aber ich hege keinen Zweifel, dass eines Tages jemand wie du, Avatar, den Mörder finden wird.“

(„Ritual“)

„Ich kann mich an die Einzelheiten nicht erinnern. Du solltest Patterson, den Ortsbürgermeister, danach fragen. Er erinnert sich vielleicht an mehr.“

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

(„Mörder“)

„Das ganze ist natürlich nur eine Annahme von mir. Aber das ist der einzige Anhaltspunkt, den wir haben. Es sei denn, das du bereits auf eine nützliche Information gestoßen bist.“

(„Haken“)

„Ein Mann mit einer Hakenhand.“

Der König reibt sich am Kinn.

„Nein, ich kann mich nicht daran erinnern, jemals einem Mann mit einem Haken begegnet zu sein.“

(„Kronjuwelen“)

„Ich befürchte, ich kann nicht jedes Schiff kennen, welches durch unsere Tore kommt. Du solltest das mit Clint, dem Schiffsbauer, klären, falls du das noch nicht getan hast.“

Mirandas Auftrag

Frank wendet sich der hübschen und natürlich wirkenden Frau, die neben Lord British sitzt, zu. Sie schenkt ihm ein warmherziges Lächeln.

Miranda: „Eure Ankunft hat sich schnell herumgesprochen, Avatar! Willkommen! Ich arbeite jetzt in der Großen Ratsversammlung. Zur Zeit arbeiten wir an einer Gesetzesvorlage. Wenn ich mich nicht hier im Schloss aufhalte, bin ich die ganze Zeit mit meinem kleinen Kind beschäftigt.“

(„Kind“)

Miranda lächelt

„Ja, der Name meines Sohnes ist Max. Er ist wahrscheinlich gerade im Königlichen Kindergarten. Er ist ganz der Vaters. Vielleicht ist er Euch begegnet? Raymundo - der Direktor des Königlichen Theaters. Wir glauben, das auch Max ein Künstler wird, wenn er älter ist.“

(„Gesetzesvorlage“)

„Inwisloklem und ich entwerfen eine Gesetzesvorlage, welche die Entsorgung von Müll im Lock Lake, in der Nähe von Cove nicht mehr erlaubt. Der See ist schon völlig verschmutzt.“

(„Cove“)

„Geht Ihr nach Cove?“

Frank will Lord British's Vorschlag mit Rudyom in Cove zu sprechen folgen und bejaht deswegen Mirandas Frage.

„Das sind gute Neuigkeiten! Vielleicht könnt Ihr uns einen großen Gefallen tun. Wir müssen diese Gesetzesvorlage an Lord Heather in Cove aushändigen. Er soll es lesen und uns durch seine Unterschrift sein Einverständnis geben. Ich weiß, dass Ihr weitaus wichtigere Dinge als Botengänge zu erledigen habt, aber wir wären Euch wirklich sehr dankbar dafür. Werdet Ihr es tun?“

(„Ja“)

„Wunderbar! Hier ist die Vorlage. Bitte bringt sie mir zurück, wenn sie unterzeichnet ist. Und vielen Dank auch.“

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

(„Große Ratsversammlung“)

„Die große Ratsversammlung unterstützt Lord British in der Gesetzgebung der britanischen Gesetze. Ich habe die Ehre, eine von drei Frauen zu sein, die der Ratsversammlung angehören.“

(„Frauen“)

„Ich bin teilweise über die Rechte und Pflichten von Frauen und den ihnen im Land zur Verfügung stehenden Möglichkeiten beunruhigt. Unsere Geschichte war generell frauenfreundlich, aber da ist immer noch Raum für Verbesserungen.“

(„Verbesserungen“)

„Es könnten zum Beispiel mehr Frauen in der Öffentlichkeit arbeiten und ich persönlich würde es zu schätzen wissen, von diesen spärlich bekleideten Frauen in den bombastischen Phantasiegemälden verschont zu werden.“

Inwisloklem

Ein riesiger geflügelter Gargoyle sieht den Avatar mit Interesse und offensichtlicher Intelligenz an.

Inwisloklem: „Sein willkommen in Britain, Avatar! Ich sein Inwisloklem.“

(„Inwisloklem“)

„Das bedeuten 'Dolmetscher' in Eurer Sprache.“

(„Aufgabe“)

„Ich sein in der Tat in meiner Heimat ein Dolmetscher. Ich sein jetzt in der Großen Ratsversammlung, um unserem vornehmsten Herrscher, Lord British, zu dienen. Ich die Ehre haben, zu sein einer der zwei Gargoyles im Rat.“

(„Rat“)

„Entwirft die Gesetze des Landes. Meine Kollegin Miranda kann Euch mehr darüber berichten, was wir dort tun. Unglücklicherweise sein der größte Teil des Rates zur Zeit abwesend.“

(„Abwesend“)

„Sein zur Zeit im Urlaub. Nur Miranda und ich sind da, um zu verfügen dieses neue Gesetz.“

(„Gargoyles“)

„Mein Lebenswerk besteht darin, als einer der überlebenden Gargoyles unser Erbe zu erhalten. Um Euch zu sagen, dass unsere Rasse vor vielen, vielen Jahren nach Britannia emigrierte, um sich auf der als Terfin bekannte Insel niederzulassen.“

(„Terfin“)

„Ist ein einsamer, trostloser Ort. Nichts, was Menschen behaglich nennen würden. Wünsche eine neue Art des Lebens in Britannia zu etablieren, um den Hass und die Missverständnisse der Menschen gegenüber unserer Rasse zu eliminieren. Ignoranz gebärt Fanatismus. Sein einer derjenigen, die das korrigieren.“

(„Derjenigen“)

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

„Werden die Gemeinschaft genannt.“

(“Gemeinschaft“)

„Widmen sich der Förderung des guten Willens und des Vertrauens im Land. Denken der Gruppe bald beizutreten!“

(“Art des Lebens“)

„Wünschen eine Welt, wo Menschen und Gargoyles in Frieden und als Gleichgestellte in Britannias Gesellschaft zusammen leben können.“

Nystul

Die Party verlässt den Besprechungsraum von Lord British um im Westflügel des Schlosses nach dem Schlüssel zum Lagerraum zu suchen. Im Innenhof treffen sie auf Franks alten Freund Nystul. Der Mann in den Roben eines Magiers macht einen altersschwachen Eindruck und scheint mit seinen Gedanken weit weg zu sein. Frank, der bemerkt, dass ihn Nystul nicht erkennt, spricht ihn behutsam an und fragt ihn nach seinen Namen.



Nystul: „Mein Name ist Nystul, ja das ist er!“

(“Aufgabe“)

„Gewöhnlicherweise übe ich ein wenig Zauberei aus“, antwortet er rechtfertigend.

„Schlussendlich ...ich - denke - ich habe es mal getan. Da ist ein Mann namens Lord British, ich arbeite für ihn, glaube ich.“

(“Lord British“)

„Lord wer? Meinst du diesen alten Mann, der manchmal auf dem Thron sitzt?“

(“Magie“)

„Manchmal funktioniert die Zauberei, und manchmal nicht.“

Er schwenkt seine Hand und verliert dabei seinen Zauberstab.

„Oops!“, schreit er, als er sich bückt, um ihn aufzuheben.

Spark: „Bist du sicher, das dieser Mann nicht in Wirklichkeit der Hofnarr ist?“

Nystul: „Wie auch immer, wie ich schon sagte, ähm, was sagte ich? Ach ja, Magie. Ich kann dir immer noch ein paar Sprüche oder Reagenzien verkaufen, wenn du möchtest.“

Nystul berichtet mit fahriger Stimme, welche magischen Dinge er zu veräußern hat. Frank hat im Moment noch keinen Bedarf und verneint dankend Nystuls Angebot um sich dann sichtlich erschüttert über den Zustand seines alten Freundes von diesem zu verabschieden.

Charles

Die Gruppe geht vom Innenhof durch das nördliche Tor in den Thronsaal. Im Eingangsbereich versehen vier mit Hellebarden bewaffnete Wachen mit strenger Miene ihren Dienst. Im hinteren Teil des Raumes treffen sie auf einen jungen Landmann, der ein Tablett voller Weingläser mit sich trägt und sich als Charles vorstellt.

Charles: „Ich bin Diener im Schloss von Lord British. Neben anderen Dingen diene ich als Leibdiener. Zur Zeit serviere ich Wein.“

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

(“Diener“)

„Meine Familie wurde vor vielen Jahren von Lord British angestellt. Mein Vater, Bennie, hatte einst die Position, die ich jetzt inne habe. Er ist der Oberdiener. Ich nehme an, eines Tages werde ich der Oberdiener sein. Dann wird mein Liebling vielleicht meine Liebe erwidern.“

Charles seufzt. Er ist ganz klar verliebt.

„Es ist Jeanette. Sie arbeitet im ' Blue Boar'. Aber ich befürchte, ich erfülle ihre Ansprüche nicht. Ich glaube, dass sie ihre Augen auf jemand anderes geworfen hat. Ich weiß nicht, was ich machen soll.“

(“Jeanette“)

„Ich weiß, dass sie mich nicht liebt. Sie möchte lieber einen reichen Mann heiraten. Ich habe keine Chance.“

(“Familie“)

„Ihr werdet ihr begegnen. Meine Mutter kocht in der Küche. Meine prude Schwester ist das Zimmermädchen.“

(“Wein“)

„Möchtet Ihr ein wenig Wein haben?“

(“Ja“)

„Geht auf das Haus.“

Charles händigt Frank und Iolo ein Glas Wein aus, Spark darf leider nur zusehen. Mit einer kleinen Verbeugung verlässt Charles den Thronsaal, um seinen Geschäften nachzugehen.

Das Schloss wird erforscht

Die Party verlässt den Thronsaal in westlicher Richtung. Im angrenzenden Raum befindet sich ein Raum mit einem Doppelbett. Zwei Bücher befinden sich im rechten Nachtschrank.

Schlüssel zum schwarzen Tor

Die Seiten dieses Buches⁶ enthalten gut dokumentierte Hinweise aus den unschätzbaren Quellen von Origin Systems.

Lord British - Die Biographie über Britannias Langzeitherrscher - von K. Bennos

Eine kurze Zusammenfassung der Geschichte Britannias und des vorherigen Sosarias. Es wird die nicht britannische Herkunft von Lord British sowie die Bedrohung durch Mondain, Minax und Exodus angesprochen. Ebenso wird die Herkunft des Avatars, der aus der gleichen Welt wie Lord British (nämlich der Erde) stammt und die Verbindung beider Welten über ein rotes Mondtor, erwähnt. Es folgt ein kurzer Abriss über die damalige Abwesenheit von Lord British und der daraus resultierenden Tyrannei von Lord Blackthorn, die aber durch das beherzte Eingreifen des Avatars beendet werden konnte. Zum Schluss wird die jüngste Bedrohung durch die Gargoyles erwähnt.

6 Natürlich lässt sich dieses Buch nicht lesen. Hier macht Origin ein wenig Produktwerbung, denn in unserer Realität ist das Buch tatsächlich als Lösungshilfe unter dem Titel 'Key to the Black Gate' unter der ISBN 0-929373-09-X erschienen

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

Im linken Nachttisch befindet sich ein Buch⁷ mit dem Titel 'Alles was ein Avatar über Sex wissen sollte'.

Vom Schlafzimmer führt eine Tür zu einer kleinen Kammer. Hier befindet sich ein Hebel, der zwei verborgene Türen in nördlicher und westlicher Richtung öffnet, durch die man einen rund um den äußeren Rand des Schlosses verlaufendes Gangsystem betreten kann. In diesem umlaufenden Gang sind weitere Hebel zur Freigabe von Zwischentüren angebracht.

Die Party betritt durch die westliche Tür das Gangsystem und folgt seinen südlichen Verlauf. Der zweite Hebel, an dem sie vorbeikommen, öffnet eine Tür in eine Flur, der ostwärts führt. Durch die erste Tür rechts gelangen die Freunde in das mit vier Tierköpfen ausgestattete Arbeitszimmer von Lord British. Hier befindet sich in einer Kommode der von Lord British erwähnte Schlüssel zum Lagerraum. Frank nimmt den Schlüssel an sich.

Über den äußeren Gang erreicht die Gruppe im Süden des Schlosses einen Treppenaufgang, der sie auf das Dach führt, auf dem mehrere Wachen patrouillieren.

Inzwischen bricht die Dämmerung heran und unter den Gesang der Vögel mischt sich das erste zaghafte Zirpen einiger Grillen. Der von Lord British angesprochene Lagerraum befindet sich im Nordwestturm; der aus dem Arbeitszimmer von Lord British mitgenommene Schlüssel entriegelt die verschlossene Tür.

Hinter der Tür erkennt Frank im dämmerigen Licht des Turmzimmers ein Zauberbuch, ein Sack mit Zauberreagenzien, ein Zweihandschwert, einen Schild, 25 Goldmünzen, ein Paar magische Stiefel und ein Faß mit Nahrung. Als erstes eignet sich der Avatar das dort hinterlegte Zauberbuch an nebst dem Sack mit den Reagenzien. Auch das Zweihandschwert nimmt er an sich.

Vorm Nordostturm:

Die richtig interessanten Sachen entdeckt die Party gegenüber im Nordostturm. Hier wird eine Muskete, Plattenrüstungen und Schilde gelagert.

Leider können die wunderbaren Sachen nur durch das vergitterte Fenster betrachtet werden. Eine Tür, die Zugang zu dem Raum verschafft, ist nirgendwo erkennbar. Frank beschließt, den Nordostturm bei Tagesanbruch vom Erdgeschoß aus in Augenschein zu nehmen. Es muss schließlich eine Möglichkeit geben, Zutritt zu den Turm zu erlangen.

Im Südostturm gibt es allem Anschein nach nichts besonderes zu entdecken, es befinden sich nur eine Liege und ein Tisch in ihm.

Im Südwestturm:

Im Südwestturm wird ein Mann gefangengehalten. Der Avatar erblickt einen zutiefst entmutigten jungen Mann, der jämmerlich hinter Gittern dahinvegetiert und sich als Weston vorstellt. Frank fragt ihn nach seiner Aufgabe.

Weston: „Solange ich hier im Gefängnis dahin rotte, habe ich keine.“

Eine der Wachen mischt sich ein.

Wache: „Deine Aufgabe ist es, für das Verbrechen, das du begangen hast, zu zahlen.“

Weston: „Mein Verbrechen war es, Äpfel aus den Königlichen Obstgärten zu stehlen. Das ist meine Tat und ich gestehe sie frei ein. Unter den gleichen Umständen würde ich es wieder tun.“

Wache: „Aha! Nicht nur ein reueloser Krimineller, sondern auch noch ein potentieller professioneller Dieb! Sieht so aus, als ob das alles gerade noch zur rechten Zeit und am rechten Ort geendet hat.“

⁷ Leider lässt sich auch dieses Buch nicht lesen.

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

- Weston: „Ich bin nicht aus Britain, mein Herr. Ich komme aus Paws und das ist ein weiterer Grund, warum sie glauben, das mit mir machen zu können.“
- Wache: „Dieser Gefangene ist aus Paws! Ich hätte es wissen sollen. Zu seinen Gunsten zählt, dass er nahezu einen ganzen Tag hier war, bevor er etwas stahl. Für einen Bürger von Paws ist das so ehrlich, wie sie sein können!“
- Weston: „Ich bot zunächst an, sie zu bezahlen, aber Figg, der Verwalter des Obstgartens, verlangte einen exorbitanten Preis, den er, wie ich befürchte, selbst in die Tasche stecken wollte. So habe ich ihn, wie ich gestehe, bestohlen.“
- Wache: „Seht, wie der gewöhnliche Kriminelle die Schuld an seinem unmoralischen Benehmen anderen in die Schuhe schiebt, und die ganze Zeit bestreitet, selbst für sein Tun verantwortlich zu sein. Er ist unverbesserlich.“
- (“Figg“)
- „Er gibt körbeweise Früchte umsonst an die Gemeinschaft. Ohne die Zustimmung von Lord British, da bin ich ganz sicher.“
- Wache: „Ihr solltet diesem offensichtlichen Verleumder keinen Glauben schenken, Milord! Es ist nur Gerede!“
- Weston: „Das einzige, was ich bedaure ist, dass ich nicht versucht habe, etwas wertvolleres zu stehlen und damit zu verschwinden.“
- (“Paws“)
- „Paws ist eine Stadt, in der ihr den eisigen Griff der Armut an Eurem Herzen Fühlen könnt.“
- Wache: „Oh verdammt! Ich nehme an, er wird uns jetzt seine ganze pathetische Lebensgeschichte erzählen! Könntest du warten, bis ich mein Taschentuch herausgenommen habe, damit ich dich mit all meinem Geheule nicht unterbreche?“
- Weston: „Ich will mein Schicksal nicht beklagen, aber meine Familie lebt in Paws -- meine Frau Alina und mein Kind Cassie. Sie hungern und ich kam nach Britain, um Nahrung für sie zu besorgen.“
- Wache: „Auch das noch! Fang nicht an, Armut als Entschuldigung dafür anzubringen, dass du dich dem Verbrechen zugewandt hast! Mein Vater war so arm, dass er und seine Familie Dreck essen mussten. Aber er hat mich immer richtig behandelt. Schlag mich windelweich, wenn er mitbekam, dass ich irgend etwas falsch gemacht hatte, das kann ich dir sagen!“
- Weston: „Obwohl es Narren gibt, die etwas anderes behaupten, wird das Volk von Britannia von der bösen Tyrannei des Klassensystems unterjocht. Während einige mehr haben, als sie jemals ausgeben können, gibt es viele, die jede Nacht hungrig zu Bett gehen. Meine Frau und meine Tochter zum Beispiel, um nur zwei zu benennen.“
- Wache: „Oh, das erinnert mich daran, dass es nahezu Zeit für meine Essenspause ist! Heute soll die Forelle vom Bauernmarkt einfach köstlich sein.“
- Weston: „Für mich selbst will ich keine Gnade, ich habe meine Schuld eingestanden. Aber mein Leben gehört nicht nur mir selbst, es gehört genauso gut meiner Frau und meiner Familie. Ohne mich werden sie nicht wieder gutzumachende Härten erleiden, von einer Art, welche sie vielleicht nicht überleben werden.“
- (“Narren“)

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

„Narren, wie unser guter Freund, die Wache, wollen uns glauben machen, dass sich in über zweihundert Jahren in Britannia nicht geändert hat. Als wenn wir unser Leben so leben könnten, als ob unsere ganzen Probleme nicht existieren würden. Ich sage Euch, es sind Leute wie diese, die uns in erster Linie Probleme verursachen.“

(“Klassensystem“)

„Weil ich sicher bin, dass Lord British ein fairer Herrscher ist, gehe ich davon aus, dass er von allem, was sich in seinem Königreich abspielt, überhaupt nichts weiß. Sicherlich würde er eine solche Ungerechtigkeit nicht tolerieren.“

Wache: „Es reicht! Du hast genug Lärm gemacht! Den ganzen Tag über diese Blabla über das schreckliche Klassensystem! Das nächste, was du sagen wirst, ist dass die Gesellschaft an deinem Verbrechen schuld ist. Nicht ein Wort von Irgendjemanden, der Verständnis dafür zeigt, Gesetz und Ordnung einzuhalten. Nein, natürlich nicht! Aber alles Mitleid dieser Welt für die gefährlichen Gesetzesbrecher, welche die wirkliche Bedrohung der Gesellschaft sind.“

Weston: „Würdet Ihr mit Lord British über mich sprechen? Ich möchte wetten, dass er über meinen Fall überhaupt nicht unterrichtet ist! Bitte! Werdet Ihr mit Ihm sprechen?“

(“Ja“)

„Oh, ich danke Euch, Avatar! Mein Schicksal und das meiner Frau und meiner Tochter sind in Euren Händen“

(“Stadt“)

„Vor nicht allzulanger Zeit war Paws eine aufblühende, ländliche Küstenortschaft. Aber als Britain sich ausbreitete, gingen die meisten unserer örtlichen Geschäfte dorthin. Wir wurden zu einem Bauerndorf und die sieben Jahre Trockenheit versetzten uns einen Schlag, von dem wir uns immer noch erholen müssen.“

Frank verabschiedet sich von Weston, der ihn für seinen Besuch dankt. Die Gruppe verlässt das Dachgeschoss und begegnet im Innenhof Lord British, der zu später Stunde neben dem Brunnen dem Gezirpe der Grillen lauscht. Frank spricht ihn auf das soeben Gehörte an. Lord British sieht betroffen aus.

Lord British: „Ich kann mich an diesen Fall nicht erinnern. Lass mich überprüfen ... hm.“

Er sieht sich schnell eine große Schriftrolle an.

„Für den Diebstahl eines Apfels aus den königlichen Obstgärten ins Gefängnis geworfen... Lächerlich! Jemand muss meine Autorität missbraucht haben. Du kannst diesem Mann als verziehen ansehen. Eine Untersuchung wird die Umstände um seinen Arrest und über diesen Burschen Figg klären. Ich danke dir, Avatar.“

Weston wird auf das Gespräch hin sofort aus dem Gefängnis entlassen, wie sich der Avatar sofort vor Ort überzeugt. Müde breitet er auf dem Dach des Schlosses seinen Schlafsack aus und legt sich zur Ruhe.

Im Nordostturm:

Am nächsten Morgen begibt sich Frank mit seinen Mitstreitern in das Erdgeschoss des Schlosses. Über den rings um das Schloss laufenden Geheimgang erreichen sie die Nordostecke des Gebäudes. Der Avatar sucht nach einen Weg, um in den Nordostturm zu gelangen. Am Ende des Ganges stehen eine Kiste und ein Faß. Iolo überlegt einen Augenblick, rollt dann das Faß zur Seite und zeigt lächelnd auf einen dahinter zum Vorschein kommenden Hebel. „Nicht schlecht“, denkt Frank und probiert den Hebel sofort aus.

Kurze Zeit später betritt die Gruppe den jetzt zugänglichen Nordostturm auf dem Schlossdach. Schnell sind Waffen und Rüstungen verteilt.

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

Ein Wiedersehen mit Sherry

Zurück im Innenhof des Schlosses trifft die Gruppe auf eine große und zumindest Frank und Iolo ziemlich bekannte Maus.

Sherry: „Avatar! Ich kann es kaum glauben, du bist hier!“

(“Aufgabe“)

„Ich versuche, mit diesen Kindern Schritt zu halten! Wir spielen Fangen durch das ganze Schloss! Ich muss laufen! Rede später im Kindergarten mit mir!“

Frank und Iolo freuen sich, Sherry⁸ nach so langer Zeit wieder getroffen zu haben. Sie beschließen den Kindergarten aufzusuchen, in der Hoffnung, dort ihr Gespräch mit Sherry fortsetzen zu können.

Nanna

Vor der Tür zum Kindergarten begegnet ihnen eine ältere Frau der Arbeiterklasse, welche einen süßen Duft ausstrahlt. Frank spricht die Frau an und erkundigt sich nach ihren Namen.

Nanna: „Oh, mich nennt jeder einfach nur Nanna. Ich wache über den 'Königlichen Kindergarten'. Ich bin das Kindermädchen aller dieser wunderbaren Kinder.“

(“Königlicher Kindergarten“)

„In den vergangenen Jahren wurden eine große Anzahl von Babys in Britain geboren, worauf Lord British diesen Kindergarten einrichtete. Es ist nett, dass die Edelmänner und Frauen diesen Luxus haben, so dass sie sich ihren täglichen Aufgaben widmen können.“

Spark: „Riechst du auch was ich rieche, Avatar?“

Iolo: „Ich glaube, das ist der Geruch von Windeln, Junge. Wenn du eines Tages Vater bist, wirst du diesen Geruch sehr gut kennenlernen.“

(“Luxus“)

Nanna: „Nun, ich nehme an, dass es wirklich ein Luxus ist. Die armen Leute in Britannia haben im Augenblick nicht einen solchen Dienst, der sich um ihre Kinder kümmert. Die Reichen haben einen Vorteil.“

Der Avatar entdeckt eine Spur von Bitterkeit in ihrer Stimme.

(“Vorteil“)

„Ich kann mich auf keinen Fall beklagen. Ich liebe meine Arbeit über alles. Aber im Gegensatz zur Auffassung der Edelmänner und Frauen existiert in Britannia mehr als je zuvor eine Klassenstruktur. Die Steuern sind unerträglich. Die Reichen werden immer reicher und die Armen immer ärmer, wie man sagt.“

(“Klassenstrukturen“)

„Nun, seht Euch nur um! Da gibt es reiche Menschen, die in aufwendigen Schlössern leben, und draußen gibt es arme Leute, die in Bruchbuden hausen. Wisst Ihr, dass es geflügelte und flügellose Gargoyles gibt? Nun, es sieht so aus, als ob die menschliche Rasse dabei ist, sich ebenso zu teilen. In diesem Land gibt es keine Gleichheit mehr. Aus diesem Grund bin

⁸ Aus Ultima VI - Der falsche Prophet. Sherry war dem Avatar und seinem Team eine wertvolle Hilfe, dieses 200 Jahre zurückliegende Abenteuer zu bestehen und den Frieden zwischen den Gargoyles und den Menschen herzustellen.

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

ich der Gemeinschaft beigetreten.“

(“Steuern“)

„Der Britannische Steuerrat legt uns alle trocken. Insbesondere die Unter- und Mittelschicht.“

(“Kinder“)

„Sie sind süß, nicht wahr? Sie scheinen jeden Tag mehr und mehr zu lernen. Die meiste Zeit sind sie eine wirkliche Freude.“

Nanna flüstert Frank verschwörerisch zu:

„Und die andere Zeit könnte ich sie mit dem Badewasser auskippen.“

Sie zwinkert mit dem Auge und fährt in normaler Lautstärke fort.

„Die Kinder müssen draußen mit Sherry beim Spielen sein.“

(“Sherry“)

„Sherry ist eine ganz besondere Maus, die seit vielen, vielen Jahren hier im Schloss lebt. Sie rezitiert Geschichten für die Kinder.“

(“Nanny“)

„Nun, ich füttere sie und wechsele ihre Windeln und lese ihnen aus all diesen Büchern vor, die hier herumliegen. Glücklicherweise habe ich Sherry, um mir zu helfen.“

(“Bücher“)

„Lord British brachte sie aus seiner Heimat⁹ mit. Für uns in Britannia sind sie sehr fremdartig, aber die Kinder erfreuen sich sehr daran.“

(“Gemeinschaft“)

„Die Gemeinschaft ist eine wunderbare Organisation, die allen Leuten in Britannia offensteht. Ich habe soviel gelernt, indem ich ihre Philosophie studierte und es hilft mir, mein Leben zu erfüllen. Durch die Gemeinschaft bin ich in der Lage das zu erreichen, was ich mir im Leben vorgenommen habe und ich bin durch meinen Beitritt zu einem besseren Menschen geworden.“

(“Philosophie“)

„Ihr solltet wirklich einmal zu einem Treffen kommen. Ihr würdet eine Menge lernen.“

Nanna fährt mit einer Erklärung der bekannten Lehren über die Triade der inneren Stärke fort. Die Freunde hören, nach außen höflich aber im inneren Gelangweilt, zu und verabschieden sich dann artig.

In der königlichen Küche

Nördlich vom Kindergarten liegen Küche und Speisesaal. In der Küche treffen sie auf einen älteren Mann mit Humor und einem warmherzigen Lächeln.

Bennie: (“Name“)

„Alle meine Freunde nennen mich Bennie.“

(“Aufgabe“)

9 Lord British stammt, ebenso wie Iolo und der Avatar, von der Erde.

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

„Ich bin der Oberdiener dieses Schlosses. Ich beaufsichtige die anderen Diener und serviere die Mahlzeiten.“

(“Oberdiener“)

„Ja, ich bin seit vielen Jahren Oberdiener. Meine gesamte Familie arbeitet für Lord British. Mein Sohn ist der Leibdiener des Königs. Meine Tochter das königliche Zimmermädchen. Meine Frau ist die Chefköchin. Wir sind stolz darauf, für Lord British arbeiten zu dürfen.“

(“Mahlzeiten“)

„Meine Frau, Boots, ist die Chefköchin. Ihre Spezialität ist Roastbeef. Sie macht auch wunderbare Pasteten. Zuviel davon wird Euch zu einer sehr un-Avatar-ischen Figur verhelfen. Möchtet Ihr eine Mahlzeit haben?“

(“Ja“)

„Für Euch und Eure Begleiter ist sie selbstverständlich kostenlos.“

Bennie serviert Frank und seiner Gruppe im Speisesaal ein delikates Mahl aus Rindfleisch und Pastete. Iolo überlegt, ob sie die nächste Mahlzeit auch in einer solchen friedlichen Geborgenheit zu sich nehmen werden.

„Kommt morgen wieder und Ihr werdet eine weitere kostenlose Mahlzeit erhalten“, ruft ihnen Bennie nach, als sie sich dankend verabschieden. Auf den Rückweg aus dem Speisesaal in die Küche begegnet ihnen eine ältere, großmütterlich erscheinende, Frau.

Boots: (“Name“)

„Alle meine Brüder und Schwestern nannten mich 'Boots' seitdem ich ein Baby war, und es ist seitdem dabei geblieben.“

(“Aufgabe“)

„Nun, ich bin Lord British persönlicher Koch! Ich bereite Mahlzeiten für das gesamte Schloss.“

(“Mahlzeiten“)

„Geht nur zur Frühstücks oder Abendessenszeit in den Speisesaal und mein Mann Bennie wird Euch servieren.“

(“Frühstück“)

„Zum Frühstück bereite ich gewöhnlicherweise ein Gericht, welches meine Durchlaucht aus seiner Heimat mitbrachte. Hier nennen wir es Eier British. Es wird selbstverständlich mit verschiedenen Früchten und Tee serviert. Es ist das bevorzugte Essen des Königs.“

(“Abendessen“)

„Diese Mahlzeit enthält das Fleisch oder das Wild oder den Fisch, welchen Lord British anfordert, ergänzt mit verschiedenen zusätzlichen Beilagen und einem feinen Dessert.“

(“Bennie“)

„Er ist ein Schatz, aber in seinen späten Jahren etwas zerstreut geworden. Er vergisst immer genug Fleisch vom Schlachter in Paws mitzubringen. In der Tat haben wir wenig in dieser Woche!“

Frank fürchtet, das er gleich von Boots gebeten wird, Fleisch aus Paws zu beschaffen und verabschiedet sich schnell. Das Fleisch kann warten, er muss zuerst Shamino suchen und mit Batlin und Clint dem

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

Schiffsbauer zu sprechen. Und dann wird es Zeit, den Magier Rudyom in Cove aufzusuchen und dort auch Lord Heather die Gesetzesvorlage von Miranda und Inwisloklem vorzulegen.

Auf den Weg aus der Küche treffen sie auf ein Serviermädchen, welches Frank erstaunt ansieht.

Nell: „Ihr kommt mir bekannt vor, wer seid Ihr?“

(“Frank“)

„Oh, hallo. Ich bin Nell.“

(“Aufgabe“)

„Ich bin ein Zimmermädchen und dafür verantwortlich, das Schloss sauber zuhalten. Wirklich nur ein Dienstmagd.“

(“Diener“)

„Wahrscheinlich werde ich immer ein Diener sein. Meine Eltern sind Diener. Mein Bruder ist ein Diener. Mein Verlobter ist ein Diener. Mein Kind wird wahrscheinlich auch ein Diener werden.“

(“Verlobter“)

„Das ist Carrocio, dieser liebe Mann, der das Kasperletheater auf dem Jahrmarkt leitet. Er schreibt die lieblichsten Liebesgedichte. Wir werden heiraten, sobald Carrocio sich einen Hochzeitsring leisten kann.“

(“Kind“)

Nell sieht besorgt aus.

„Psst! Es soll noch keiner wissen. Man kann es noch nicht sehen, oder? Carrocio und ich werden sobald wie möglich heiraten. Er -ist- der Vater. Glaube ich... Andererseits könnte es... nein, er wahrscheinlich nicht. Oder könnte es...? Hmm. Das wäre interessant! Wartet! Was rede ich hier nur für einen Unsinn? Der Vater ist ganz eindeutig Carrocio! Bitte sagt es keinem. Es wäre peinlich. In Ordnung?“

(“Ja“)

„Ich wußte, dass ich Euch vertrauen kann, Frank.“

(“Schloss“)

„Es ist sehr groß. Hält mich sehr beschäftigt. Ihr würdet nicht glauben, wie dreckig es werden kann.“

(“Eltern“)

„Sie arbeiten ebenfalls im Schloss. Boots ist meine Mutter, Bennie mein Vater. Sie sind seit Jahren hier. Ich wurde in diesem Schloss geboren und spielte in seinem Kindergarten.“

(“Bruder“)

„Ihr könntet ihm schon begegnet sein. Er dient auch in diesem Schloss. Charles. Außer das er nicht so klug ist wie ich, ist er ganz in Ordnung. Für einen stümperhaften Esel, der er ist.“

Nell lacht auf bezaubernde Art und Weise. Auch Frank muss lächeln. Hatte ihr Bruder sie nicht als prude beschrieben?

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

Geoffrey

In einem südwestlich gelegenen Raum trainiert ein Mann den Schwertkampf an einer Stoffpuppe. Frank erkennt seinen früheren Begleiter und Freund Geoffrey, der jetzt schon lange Zeit der Hauptmann der Wache von Schloss British ist. Die Freunde umarmen sich erfreut. Frank interessiert sich dafür, welchen Aufgaben Geoffrey zur Zeit nachgeht.

Geoffrey: „In diesen Tagen habe ich nach wie vor die Position als Hauptmann der Wache inne. Ich bin Lord British's persönlicher Leibwächter und mir ist die Sicherheit des Schlosses anvertraut. Ich habe jetzt nicht mehr so viel Zeit und mir steht nicht mehr der Sinn danach, Abenteuer zu erleben.“

(“Abenteuer“)

„Ich bin in den letzten 200 Jahren etwas gealtert. Ich fürchte, dass ich mich dir diesmal nicht anschließen kann. Aber meine Gedanken sind bei dir und ich wäre glücklich, wenn ich dir irgendeinen Beistand anbieten könnte.“

(“Beistand“)

„Mein Rat an dich ist, deine Erfahrungen und Fähigkeiten so schnell wie möglich auszubauen. Du warst eine lange Zeit fort von Britannia. Du könntest nicht in der gleichen Form sein, wie am Ende deines letzten Abenteuers hier.“

(“Form“)

„Es gibt zwischen unseren zwei Welten einen weiteren Unterschied. Wann immer du auch nach hier zurückkommst, ist es so, als ob dein physikalischer Körper hier zum ersten mal angekommen ist. Das ist der Grund, warum viele deiner früheren Begleiter sich zum Hierbleiben entschlossen haben, auch wenn sie nach britannischer Zeit altern.¹⁰“

(“Altern“)

„Ja, es ist nach britannischer Zeitrechnung lange her, dass ich meine Heimat gesehen habe. Komm zurück, wenn du deine Geschäfte erledigt hast und erzähle mir die Neuigkeiten aus unserer Heimatwelt.“

(“Erfahrung“)

„Geh und suche nach Monstern. Bezwinde sie. Nimm ihr Gold! Gewinne Erfahrung! Nutze diese Erfahrung, wenn du Trainer aufsuchst. Erhöhe deine Stärke, Gewandtheit und Intelligenz. Ebenso deine Geschicklichkeit im Kampf und deine Fähigkeit Magie auszuüben. Du wirst ohne diese notwendige Weiterentwicklung der Erfahrung verloren sein!“

(“Nystul“)

„Er ist total verrückt. Wenn du mich fragst, ich glaube das alle Zauberer des Landes betroffen sind. Sieh dich nur um und finde es selbst heraus.“

Frank verabschiedet sich von seinem alten Freund und Mitstreiter.

„Habe Mut. Habe Vertrauen. Sei stark. Sei Weise.“

10 Eine schöne Erklärung dafür, dass der Avatar in jedem Spiel seine Fähigkeiten neu erarbeiten muss. Das gilt aber, im Gegensatz zu Geoffreys Erklärung, ebenso für seine in der Abwesenheit des Avatars in Britannia gebliebenen Begleiter.

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

Das Spiel des Hofnarren

Im Vorhof zum Schloss begegnet die Party dem Hofnarren. Obwohl Frank eine Unterhaltung mit dem alten Schwindler Chuckles scheut, entscheidet er sich schließlich doch, ihn anzusprechen.

Chuckles: ("Name")
„Ich darf meinen Namen nicht nennen, sonst würde ich gegen die Regeln 'Des Spiels' verstoßen.“
("Aufgabe")
„Ich war, bin und werde immer der Hof... der Narr sein! Ich könnte dir einen Hinweis geben, wenn ich wollte, aber zur Zeit besteht meine Aufgabe darin, 'Das Spiel' zu spielen.“
("Spiel")
„Du musst 'Das Spiel' spielen, wenn Du mit mir sprechen willst.“
("Erkläre es")
„Du hast gerade die Spielregeln 'Des Spiels' gebrochen. Du solltest es besser lernen!“
("Was sind die Regeln?")
„Du brauchst nur 'Das Spiel' zu erlernen und dann einfach darauf los zu spielen.“
("Ich kenne 'Das Spiel'")
„Dann lass es uns spielen.“
("Worüber sprechen wir?")
„Worüber du magst.“
("Dich")
„Warum willst du über mich sprechen? Weißt du nichts, worüber es mehr Spaß machen würde, darüber zu reden?“
("Mädchen")
„Es gibt eine Menge feiner Mädchen in unserer anständigen Stadt. Oder sind es anständige Mädchen in unserer feinen Stadt?“
Chuckles zuckt mit den Schultern.
("Essen")
„In Pub gibt es gutes Essen! Ich z.B. esse gerne vom Boden meines Zimmers!“
("Wo ist der 'Blue Boar'?")
„Du kannst dort eine gute Mahlzeit bekommen. Aber ich könnte dir einen guten Rat geben. Bist du sicher, dass du 'Das Spiel' spielen kannst?“
("Ja")
„Dann versuche es. Rede mit mir.“
("Hi, Chuck")
„Hi! Woran denkst du?“

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

(“An viel zu viel.“)

„Ah, ich verstehe, was du meinst! Du benötigst Hilfe, nicht wahr?“

(“Ja, brauche ich.“)

„Hm, ich könnte dir einen Hinweis geben.“

Da mischt sich Iolo ein: „Ich würde Chuckles gerne ein blaues Auge verpassen.“

„Ich wünschte, du würdest“, erwidert Frank grinsend und lässt offen, ob sich seine Antwort auf Chuckles Frage oder Iolos Bemerkung bezieht.

„Was würdest du mir für einen Hinweis geben?“

(“Ein Lächeln.“)

„Wie nett! In Ordnung. Ich werde dir einen Hinweis geben. Er ist hier in dieser Schriftrolle. Mach's gut mein Freund! Verg... ich meine, behalte wie man 'Das Spiel' spielt¹¹.“

Auf der von Chuckles übergebenen Schriftrolle, die sich, je nach Packungsdichte, im Gepäck einer der Personen der Party befindet, ist folgendes verzeichnet:

Wie man den Avatar auf der Suche nach einem Hinweis stundenlang beschäftigt -- (Bitte weiterrollen)

Wie man den Avatar auf der Suche nach einem Hinweis stundenlang sehr beschäftigen kann -- (Bitte weiterrollen)

Wie man den Avatar auf der Suche nach einem Hinweis stundenlang sehr, sehr beschäftigen kann -- (Bitte weiterrollen)

Wie man den Avatar auf der Suche nach einem Hinweis stundenlang sehr --sehr-- sehr beschäftigen kann -- (Bitte weiterrollen)

Wie man den Avatar auf der Suche nach einem Hinweis stundenlang sehr --sehr-- sehr unglaublich beschäftigen kann -- (Bitte weiterrollen)

Wie man den Avatar auf der Suche nach einem Hinweis stundenlang absolut sehr --sehr-- sehr unwahrscheinlich und unglaublich beschäftigen kann -- (Bitte weiterrollen)

Wenn du einmal nicht so beschäftigt bist, solltest du die Zigeunerin Margareta in Minoc aufsuchen und dir die Zukunft vorhersagen lassen! Unterzeichnet -- Chuckles

Der Königliche Kindergarten

Iolo schlägt vor, nochmals den Kindergarten aufzusuchen, um dort nach Sherry zu sehen. Spark, der die Maus sofort ins Herz geschlossen hat, ist sofort Feuer und Flamme. Der Avatar nickt zustimmend. Es kann nicht schaden, wenn Spark etwas von seinen düsteren Gedanken abgelenkt wird.

¹¹ Man sollte sich in diesem Spiel einsilbig verhalten. 'Das Spiel' hat als einzige Spielregel, bei der Unterhaltung ausschließlich einsilbige Wörter zu verwenden. Hinweise darauf bekommt man am Anfang und am Ende des Dialogs. So kann Chuckles nicht seinen Namen nennen, weil es gegen die Spielregel verstößt. Er ist im Begriff sich als Hofnarr vorzustellen, verbessert sich aber und bezeichnet sich als Narr. Am Ende der Unterhaltung sagt er 'Do not forg ... I mean, do not lose how to play The Game!'. Leider lässt es sich nicht vermeiden, dass durch die Übersetzung ins Deutsche diese Informationen verloren gehen und somit die Spielregeln gebrochen werden.

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

Im Kindergarten treffen sie tatsächlich auf Sherry, die geschäftig zwischen den Kommoden und Betten hin und her springt, während eine Horde Kinder laut johlend hinter ihr her läuft. Nanna steht in einer Ecke und beobachtet das bunte Treiben mit einem leichten Schmunzeln auf den Lippen.

Sherry: „Hallo Frank.“

(“Aufgabe“)

„Hauptsächlich unterstütze ich Nanna während des Tages im Königlichem Kindergarten. Am Abend passe ich alleine auf die Kinder auf, während Nanna isst und zu ihrem Treffen mit der Gemeinschaft geht. Ansonsten laufe ich um das Schloss und suche nach Mäusefutter.“

(“Königlicher Kindergarten“)

„Die Kinder bereiten soviel Freude. Ich liebe es, ihnen ihre Lieblingsgeschichte vorzulesen. Es ist auch Lord British's liebste Kindergeschichte. Er las sie mir vor sehr vielen Jahren vor.“

(“Geschichte“)

„Möchtest du die Geschichte hören? Sie heißt 'Hubert's Hair-Raising Adventure' (Huberts haarsträubendes Abenteuer)?“

(“Ja“)

Sherry stellt sich auf ihre Hinterbeine, atmet tief ein und rezitiert dann, aus dem Gedächtnis, sehr, sehr schnell.

Hubert the Lion was haughty and vain.

And especially proud of his elegant mane.

But conceit of this sort isn't proper at all.

And Hubert the Lion was due for a fall.

One day as he sharpened his claws on a rock

He received a most horrible, terrible shock.

A flaming hot spark flew up into the air

Came down on his head and ignited his hair.

With a roar of surprise he took off like a streak

Away through the jungle to Zamboozie Creek.

He leaped in kersplash! with a shower of bubbles,

And came bobbing up with a head full of stubbles.

At first he just stared with a wide open mouth

At the cloud of black smoke drifting off to the south.

Then he felt with his paws just in back of his ears

And he suddenly realized the worst of his fears.

'I'm ruined', he shouted, 'oh what'll I do!

I'd rather be dead or go live in the zoo!

And if anyone sees me, oh what a disgrace

So I'd better discover a good hiding place!

Hubert der Löwe war hochmütig und eitel.

Und besonders stolz auf seine elegante Mähne.

Aber Einbildung dieser Art ist überhaupt nicht richtig.

Und Hubert der Löwe war reif für eine Lehre.

Eines Tages, als er seine Klauen an einem Felsen schärfte

erhielt er einen höchst entsetzlichen, fürchterlichen Schlag.

Ein flammend heißer Funke flog hoch durch die Luft

landete auf seinem Kopf und entzündete sein Haar.

Mit einem überraschten Brüllen verschwand er wie ein Blitzstrahl

fort durch den Dschungel nach Zamboozie Creek.

Er sprang Platsch! hinein, mit einem sprudelndem Schauer

und kam kurzgeschnitten mit einem Kopf voller Stoppel hoch.

Zuerst glotzte er nur mit weitgeöffnetem Maul

auf die Wolke aus schwarzem Rauch, die nach Süden trieb.

Dann fühlte er mit seinen Pfoten gerade hinter seinen Ohren

und nahm plötzlich die schlimmste seiner Befürchtungen wahr.

„Ich bin ruiniert“, schrie er, „Oh was soll ich nur machen?“

Ich möchte lieber tot sein oder in einem Zoo leben!

Und falls mich jemand sieht, oh was für eine Schande.

So sollte ich mir besser ein gutes Versteck suchen!“

(“Kinder“)

„Wenn du bisher noch nicht die Gelegenheit hierzu hattest, sieh dich um und sprich mit ihnen. Sie sind höchst wundervoll und amüsant“

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

(“Schloss“)

„Es ist nahezu so, wie es war, als du zuletzt hier warst. Es wurde nur ein wenig umgebaut. Alles in allem ist es zweihundert Jahre her, seit dem du zuletzt hier warst! Ich glaube Lord British hat einen Lagerraum, der eine Menge Ausrüstung enthält.“

(“Mäusefutter“)

„Nun, ich bevorzuge Käse! Falls du jemals Käse übrig haben solltest, würde ich ihn mit Begeisterung essen. Aber ich würde generell nahezu alles essen. Hast du irgendwelchen Käse für mich?“

(“Nein“)

„Zu schade! Falls du welchen finden solltest, denke an mich.“

Frank verspricht daran zu denken und verabschiedet sich von Sherry. In einer Ecke des Kindergartens entdeckt er ein niedliches Kleinkind, welches eine Babypuppe in der Hand hält. Frank geht in die Hocke, um nicht allzu groß zu erscheinen und fragt das Kind nach seinen Namen.

Kristy: „Kwisty.“

Nanna: „Kristy ist, ebenso wie Nicholas, eines unserer Waisenkinder. Sie wurde von einem Mitglied der Großen Ratsversammlung in einem verlassenen Haus in Paws gefunden.“

Kristy: (“Aufgabe“)

Kristy guckt verwirrt.

„Singe. Pferdchen. Rosa. Gewinner.“

(“Singe“)

Kristy ist mehr als glücklich, dazu aufgefordert zu sein.

„A-B-C-D-E-F-G! H-I-K-M-M-M-O-P! Q-T-W-Y-X-Z!“

Sie ist stolz auf ihr Lied, auch wenn sie es nicht ganz richtig hinbekommen hat.

(“Pferdchen“)

„Ich liebe Pferdchen!“

Kristy läuft zum Schaukelpferd, klettert tapsig hinauf und schaukelt wild hin und her.

(“Rosa“)

Kristy umarmt fest ihre Puppe.

„Rosa!“

(“Gewinner“)

„Ich bin Gewinner!“, verkündet sie stolz.

Nanna: „Das sagt sie immer wieder. Ich bin mir nicht sicher, was es bedeutet. Hat was mit einem Wettbewerb zu tun.“

Der Avatar wendet seine Aufmerksamkeit einem anderen Kleinkind zu, welches voller Energie und Konzentration vor sich hinspielt. Auch dieses Kind wird nach seinem Namen befragt, worauf es mit „Makth“ antwortet. „Er sagt, sein Name lautet Max“, erläutert Nanna. „Aha“, denkt sich Frank, „Bei diesem kleinen Racker handelt es sich offensichtlich um den Sohn von Miranda und Raymundo“.

Max: (“Aufgabe“)

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

„Ich bin ein lustiger Junge.“ Max lacht hysterisch. „Max singt auch!“

(“Lustiger Junge“)

„Du bist auch lustiger Junge!“

Max lacht verrückt als er seinen Schnuller nach Frank wirft. Er zeigt auf ihn und sagt:

„Binkey!“

(“Binkey“)

Max lacht wild.

„Binkey! Binkey haben! Binkey haben!“

Frank versteht, dass der Junge will, dass er den Schnuller aufhebt. Augenscheinlich eine Art von Spiel, welches nur Kleinkinder verstehen. Der Avatar hebt den Schnuller auf und händigt ihn aus. Max steckt ihn sofort in seinen Mund.

(“Singe“)

Max stellt sich auf und legt los

„Old Lord British had a farm -e-i-e-i-o! On his farm he had a drake -e-i-e-i-o! With a -roar-roar- here, a -roar- -roar- there, here a -roar-, there a -roar-, everywhere a -roar- -roar-! Old Lord British had a farm -e-i-e-i-o!“

Frank ist von den Kindern fasziniert. Einige von ihnen liegen in den Krippen und schlafen selig. Da erblickt er ein Kind, welches erst kürzlich das Kleinkindalter erreicht hat. Wiederum erkundigt er sich nach den Namen des Kindes. Nanna erläutert, dass sein Name Nicholas ist, da das Kind offensichtlich noch nicht in der Lage ist, die Frage zu verstehen und noch nicht selber antworten kann. Frank will wissen, was Nicholas so macht. „Nun, seine Aufgabe besteht darin, seine Windel voll zu machen. Stimmt das, Nicholas?“, fragt Nanna in Babysprache.

Nicholas: „Wäh! Windel!“

Nanna: „Nicholas ist eines unserer Waisenkinder. Er wurde eines Morgens vor dem Schloß ausgesetzt. Es ist eine traurige Geschichte, wenn solche Art Dinge passieren.“

Frank erkundigt sich nach der Windel, die Nicholas erwähnte.

Nanna: „Die Windeln liegen dort drüben auf dem Tisch. Wenn Ihr Nicholas mal eine umlegen würdet ...“

Der Avatar lässt sich nicht lange bitten und wechselt die nasse Windel von Nicholas gegen eine trockene aus. Er denkt auch daran, die schmutzige Windel in den dafür gesehen Behälter neben der Kommode zu tun. Spark ist unterdessen die ganze Zeit darauf bedacht, einigen Abstand zwischen sich und Nicholas bzw. der etwas streng riechenden Windel zu bringen.

Wislem

Die Party hat das Schloss erforscht, es wird Zeit, sich ein wenig in Britain umzuschauen. Auf dem Weg zur Zugbrücke begegnet ihnen im Hof ein weiterer Gargoyle. Frank spricht das große, geflügelte Wesen mit der dämonengleichen Gestalt an, welches sich als Wislem vorstellt.

Wislem: (“Wislem“)

„Sein das Wort für 'Weiser Mann'.“

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

(“Aufgabe“)

„Sein der Berater von Lord British und als Repräsentant meiner Rasse hier in Britain zu arbeiten. Sein geehrt zu sein in der langen Linie der Berater des Königs.“

(“Berater“)

„Um sicherzustellen, dass die Gargoyle Rasse bei Hof gehört wird. Es ein langer Weg gewesen sein bis zur Akzeptanz und Integration in der Britannischen Gesellschaft.“

(“Integration“)

„Teilen mit, dass nicht lange nach Eurem letzten Besuch, sich die Gargoyles auf Terfin, einer Insel im Südosten, niederließen. Stück für Stück vom Festland weggezogen sein.“

(“Gesellschaft“)

„Sein in den meisten Orten akzeptiert. Sein jedoch traurig, dass es immer noch Städte geben, in denen wir nicht akzeptiert werden. Aber unser Herr und König Draxinusom leben immer noch und gehen einer prächtigen Aufgabe nach. Kennen und helfen allen Gargoyles, welche noch am Leben sein.“

(“Inamo“)

Wislem hört sich die Geschichte über die Morde in Trinsic an.

„Sein traurig, das zu hören. Schlagen vor, Ihr Lord Draxinusom in Terfin aufsuchen und ihm von Inamo erzählen. Er werden wissen, wer Inamos Eltern sein. Empfehlen Euch, diese Botschaft so schnell wie möglich zu verbreiten. Bald zu Draxinusom gehen und über Inamo berichten?“

Frank überlegt kurz. Sofort kann er dieser Bitte nicht nachkommen, da die Party erst den Spuren von Elisabeth und Abraham folgen will. Trotzdem wird sich irgendwann die Gelegenheit bieten, Terfin und Lord Draxinusom aufsuchen. So sagt er schließlich zu.

(“Ja“)

„Wissen, Ihr sein zuverlässig.“

Ein Blick auf die Sonnenuhr im Hof verrät die Zeit. Es ist 1 Uhr Mittags, als die Gruppe das Schloss von Lord British verlässt.

British Castle - Anmerkungen und weitere Vorgehensweise

Es ist möglich, Lord British auf das Beben in Trinsic hinzuweisen. Man erhält dann von ihm weitere Hinweise und eröffnet die Spielabzweigung zu dem Add On Forge of Virtue. Das dieser Spielzweig erst zu einem späteren Zeitpunkt verfolgt werden soll, wird das Gespräch an dieser Stelle noch nicht fortgesetzt.

Folgende Aktivitäten sind zur Zeit als weitere Vorgehensweise geplant

- Shamino suchen und in der Party aufnehmen
- Mit Batlin, dem Gründer der Gemeinschaft, reden
- Clint, den Schiffsbauer von Britain, über den Verbleib der 'Kronjuwelen' befragen
- Mit Patterson, dem Bürgermeister von Britain, über den Mord reden
- Nach Cove reisen und dort mit dem Magier Rudyom über seine Nachforschungen bezüglich der Substanz Blackrock reden

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Schloss von Lord British

- In Cove Lord Heather die Gesetzesvorlage von Miranda und Inwisloklem vorlegen
- Mit den Einwohnern von Britain reden und dem Volke ein guter Avatar sein
- Eventuell die Mondkugel von Lord British ausprobieren

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

In der Hauptstadt

Die Music Hall

Frank verspürt das Verlangen, sich in der Stadt umzusehen und ihre Bewohner kennenzulernen. So schlendert die Party ein Stück die Lord British Lane entlang und biegt wenig später westwärts in den Golden Way. An einem Haus ist ein Messingschild mit der Aufschrift 'The Music Hall' angebracht. Kurz entschlossen betritt die Gruppe das Gebäude. Die große Eingangshalle ist mit dickem, blauen Teppich ausgelegt. Am Ende des Raumes sind mehrere Instrumente aufgebaut, Stuhlreihen warten auf ein mögliches Publikum. Wunderschöne Musik durchflutet den Raum. Ein gutaussehender und extravagant wirkender Musiker spielt auf einer Harfe. Eine attraktive Frau mittleren Alters mit musikalischen Augen sitzt an einem Cembalo und erhebt sich, als sie die Ankömmlinge bemerkt.

Judith: „Mein Name ist Judith und ich weiß bereits, wer Ihr seid.“

(“Aufgabe“)

„Ich lehre in der Music Hall Musik. Außerdem bessere ich meine Geldbörse ein wenig aus, indem ich bei den 'The Avatars' spiele.“

(“The Avatars“)

„Wir sind eine Gesangsgruppe und spielen jeden Abend im 'Blue Boar'. Kommt doch bitte, um uns zu hören! Mein Schüler Neno ist in der Gruppe. Wir hoffen, nächstes Jahr durch das Land touren zu können, falls es uns gelingt die Einnahmen zu erhöhen.“

(“Music Hall“)

„Lord British ernannte mich vor einigen Jahren zur Musiklehrerin. Es ist ein wunderbarer Beruf!“

(“Musik“)

„Musik ist mein Leben. Ich weiß, ich werde niemals ein berühmter Barde sein, aber das Spielen und Auftreten bereitet mir große Freude. Auch zu Unterrichten genieße ich sehr.“

(“Unterrichten“)

„Es ist mein Lebenszweck, andere zu Unterrichten. Es gibt mir auch Gelegenheit, mich von zu Hause fernzuhalten.“

(“Zu Hause“)

„Oh, ich möchte nicht über mein zu Hause sprechen. Mein Mann und ich... nun, wir sind nicht ganz... glücklich.“

(“Mann“)

„Vielleicht kennt Ihr ihn. Es ist Patterson, der Bürgermeister. Er ist ein intelligenter und rechtschaffener Mann und doch haben wir unsere Differenzen. Ich weiß gar nicht, warum ich das Euch erzähle.“

(“Differenzen“)

„Nun, zum Einen ist er ein Mitglied dieser Gruppe, 'Der Gemeinschaft'. Außerdem ist er nicht all zu oft zu Hause. Ich kann nicht glauben, dass er so viel arbeitet.“

(“Arbeit“)

„Er sagt immer, er hätte noch spät zu arbeiten. Manche Nächte kommt er erst kurz vor der Morgendämmerung nach Hause. Andere Nächte bleibt er gänzlich fern. Nun, ich darf gar

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

nicht daran denken. Es macht mich nur traurig. Ich muss mich auf meine Musik konzentrieren.“

(“Gemeinschaft“)

„Sie scheinen über unser Leben gekommen zu sein, sie scheinen über unser Land gekommen zu sein.“

Judith geht nach einem Lächeln und einem Winken zu ihrem Instrument zurück.

Frank wendet sich dem Musiker an der Harfe zu, der ihn im Aussehen stark an den jungen Bob Dylan erinnert.

Neno: (“Name“)

„Ich bin Neno.“

Der Musiker nickt Frank zu.

(“Beruf“)

„Ich studiere, um der größte Barde, den Britannia je erlebt hat, zu werden. Ich -bin- wahrscheinlich bereits der größte Barde, den Britannia je erlebt hat.“

Frank registriert, dass Neno nicht gerade der bescheidenste zu sein scheint.

(“Studium“)

„Die Music Hall ist fürs Studium eine großartige Umgebung. Judith ist eine wunderbare Lehrerin und die Möglichkeiten sind von höchster Qualität. Eines Tages werde ich die Welt bereisen und sowohl das einfache Volk, als auch den Adel unterhalten.“

(“Unterhalten“)

„Es ist mein Traum, über das Land hinaus berühmt zu sein. Ich werde jedes Jahr auf Tournee gehen und in den größten Pubs jeder Stadt auftreten.“

Neno zwinkert dem Avatar zu.

„Ich bin dazu geboren, die Frauen zu umwerben, meint Ihr nicht auch?“

(“Barde“)

„Es ist eine große Ehre, ein Barde zu sein. Du bist jemand, der anderen Vergnügen bereitet, während du gleichzeitig aus dir selbst heraus einem kreativen Drang nachgehst. Es ist wirklich magisch. Ich weiß das aus meiner Erfahrung mit 'The Avatars'.“

(“The Avatars“)

„Das ist eine Gesangsgruppe, in der ich spiele. Wir spielen jeden Abend im Blue Boar. Bitte kommt und hört uns zu.“

Neno verfällt ins Flüstern.

„Aber ich plane, schon sehr bald eine Solokarriere zu beginnen. Ich bin, wie es aussieht, das begabteste Mitglied des Quartetts.“

(“Auf Wiedersehen“)

„Lebt wohl! Beachtet die Aushänge unserer Auftrittstermine.“

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

Snaz erzählt einen Witz

Gleich nachdem die Freunde die Music Hall verlassen haben, begegnet ihnen ein Bettler, der sich der Hilfe zweier Krücken bedient, da ihm ein Bein fehlt. Der schmutzige Kerl schenkt dem Avatar ein Grinsen, als ob dieser sein bester Freund auf der Welt wäre. Neugierig geworden spricht Frank den Bettler, dem der Schalk ins Gesicht geschrieben steht, an und erkundigt sich nach seinen Namen.

Snaz: „Ich heiße Snaz.“

(“Beruf“)

„Ich habe keinen Beruf, weil ich ein Bettler bin. Für eine Goldmünze erzähle ich Euch einen Witz.“

(“Erzählt einen Witz“)

„Wollt Ihr einen hören?“

(“Ja“)

„In Ordnung, hier ist einer...“

(“Witz über die Gemeinschaft“)

„Ich diskutierte neulich mit einem Mitglied der Gemeinschaft über Philosophie und er fragte mich, was meiner Meinung nach die Höhe der Dummheit sei. So antwortete ich, 'ich weiß es nicht. Wie groß seid Ihr'. Nein wirklich, ich mache mich über die Gemeinschaft lustig, aber ich meine es nicht so...“

(“Gemeinschaft“)

„Das ist es, was ich wirklich an der Gemeinschaft liebe. Sie können einen Spaß verstehen. Und wie ich gehört habe spielen sie selber gerne einen Streich, wie den Streich, den sie in Trinsic gespielt habe!“

Spark fühlt, wie unsichtbare Nadeln aus Eis sein Herz durchdringen. Er will etwas sagen, er will seine Trauer und seine Wut hinausschreien, aber das Entsetzen ist übermächtig und er bringt keinen Ton heraus.

(“Bettler“)

„Ich war gerade ein kleiner Junge, als ich zum Waisen und heimat- und mittellos wurde. Das war ein Streich, den mir das Leben spielte. Das ist ein lustiger Spaß, was? Aber ich werde Euch dafür kein Geldstück in Rechnung stellen.“

Spark, der durch Snazs Worte an sein eigenes Schicksal erinnert wird, zuckt zusammen. Der große Regisseur scheint heute jede Menge Eiszapfen für ihn bereitzuhalten.

(“Lord British Witz“)

„Für eine Goldmünze werde ich Euch einen weiteren erzählen. Wollt Ihr ihn hören?“

Die letzten Worte und Sätze des Bettlers haben die positive Stimmung umschlagen lassen. Ein Blick in Sparks dunkle, feuchte Augen überzeugt Frank von der Notwendigkeit, nicht einfach so zu gehen. Er will den Bettler gerne für einen Scherz bezahlen, in der Hoffnung, damit Sparks Laune wieder ins rechte Lot rücken zu können.

(“Ja“)

„Es war eines Tages, im Schloss von Lord British, als ich bemerkte, dass er drei große Becken hat. So fragte ich ihn, warum er drei davon habe. Er zeigte auf das erste und sagte, dass es zum Schwimmen im kalten Wasser sei. Das zweite sei für Freunde, um im warmen Wasser schwimmen zu können. Ich stellte fest, dass das dritte Becken leer war und fragte

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

ihn nach dem Grund. Er erwiderte, es wäre für die Leute bestimmt, die nicht schwimmen können.“

(“Lord British“)

„Armer Lord British! Angesichts einer gigantischen Gefahr, die sein gesamtes Königreich bedroht, ist er ein äußerst fähiger Herrscher. Aber was passiert, wenn es eine Myriade kleiner Dinge gibt, die alle das Wohlergehen seines Volkes indirekt bedroht? Das ist ein Rätsel, welches Ihr lösen müsst.“

(“Weston Witz“)

„Für eine Goldmünze werde ich Euch einen weiteren erzählen. Wollt Ihr ihn hören?“

(“Ja“)

„Zu mir kam in tiefer Verwirrung ein Mann namens Weston. Er erzählte mir, dass er aus dem Königlichen Obstgarten einige Äpfel stehlen wollte. Aber wenn er es tun würde, hätte er am nächsten Morgen ein schlechtes Gewissen. Da gab ich ihm folgenden Rat -- schlafe bis Mittags.“

(“Weston“)

„Weston sitzt momentan im Gefängnis des Schlosses, wo er höchstwahrscheinlich für den Rest seines Lebens dahinrotten wird. Heh - heh - heh!“

„Nun, wenigstens dieses Problem ist gelöst“, denkt der Avatar, der froh ist, Weston geholfen zu haben.

(“Magier Witz“)

„Als ich die Straße entlang wanderte, begegnete ich einem Magier. Er sah aus, als ob er seit Tagen nichts gegessen hätte und klagte über einen furchtbaren Schmerz in seinem Magen. So sagte ich ihm, dass sein Magen leer sei. Wenn er etwas hinein tun würde, würde er sich besser fühlen. Später beklagte er sich bei mir über Kopfschmerzen. Ich sagte, dass seine Kopfschmerzen von einem ähnlichen Problem wie seine Magenschmerzen verursacht würden. Kein Zweifel, es schmerzte ihn so, weil er ein Magier war und nichts in ihm zurückgelassen wurde.“

(“Magier“)

„Alle Magier sind blöd oder verrückt geworden. Was kann es für eine andere Erwiderung für eine Welt geben, die so wahnsinnig lustig ist?“

Frank befürchtet, dass das Gespräch wieder in eine falsche Richtung laufen könnte und verabschiedet sich von Snaz.

(“Auf Wiedersehen“)

„Ich hoffe, ich habe Euch amüsiert.“

Der Avatar bemüht sich um seine Rolle

Westlich von der Musik Hall steht in der Noble Road das Königliche Theater. Schon aus einiger Entfernung ist deutlich zu vernehmen, dass hier eine Probe stattfindet. Das Innerer des Theaters wird von einer großen Bühne im Zentrum des elegant ausgestatteten Raumes beherrscht, um die sich einige Stuhlreihen für das Publikum gruppieren. Auf der Bühne proben drei Schauspieler, eine Frau und zwei Männer, ihre Rolle. Sie gehen auf und ab, verbeugen sich ab und zu und murmeln gedankenversunken ihren Text.

„Name, Aufgabe, Auf Wiedersehen.“

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

„Ich höre etwas im Westen...“
„Mein Kostüm ist zu groß!“
„Halte den Bogen bereit.“
„Ich hasse meinen Text.“
„Dies ist der Dungeon Despise.“
„Warum habe ich das gesagt?“
„Ich bin Iolo, meine Hoheit.“
„Hubert der Löwe, war...“

„Lauter, ich kann nichts verstehen“, ruft ein weiterer Mann, der außerhalb der mit einem dicken, blauen Teppich bedeckten Bühne steht. „Versucht diese Szene noch einmal, alles noch einmal von Anfang an!“
Frank sieht die Kreativität geradezu im Übermaß aus diesem Zeitgenossen fließen, welcher ihn mit Interesse mustert.

Raymundo: (“Name“)

„Ich bin Raymundo.“

„Aha, der Mann von Miranda“, denkt sich Frank und fragt sogleich nach seiner Frau.

(“Miranda“)

Raymundo atmet tief ein und lächelt.

„Ah, diese liebliche Frau. Zu Schade, dass sie sich mehr für die Politik, als für die Bühne interessiert. Aber ich muss sagen, dass wir prima miteinander auskommen.“

(“Max“)

„Das ist ein ganzer Kerl, nicht wahr?“ - Raymundos Gesicht füllt sich mit Stolz. „Ganz der alte Herr, muss ich sagen. Er wird sicherlich ein großer Schauspieler. Oder Autor. Oder Regisseur. Oder Produzent.“

(“Aufgabe“)

„Nun, ich bin im ganzen Land berühmt. Habt Ihr nie von mir gehört?“

(“Nein“)

„-Wirklich-!? Ich bin überrascht! Macht aber nichts... Ich bin der Direktor des Königlichen Theaters hier in Britain. Ebenso bin ich ein von der Gemeinde geförderter Stückeschreiber. Hin und wieder komponiere ich eine Melodie. Manchmal schauspielere ich, aber es ist nicht klug, in etwas zu spielen, indem man die Regie führt. Zur Zeit arbeiten wir an einem Stück.“

(“Stück“)

„Ich schrieb ein kleines Stück mit dem Titel 'Die Prüfungen des Avatars'. Es ist über eine legendäre Gestalt aus der Historie Britannias.“

Frank stellt schmunzelnd fest, wie Raymundo ihn von oben bis unten mustert.

„Hm, Ihr habt eine unbestreitbare Qualität... Habt Ihr jemals auf einer Bühne gearbeitet?“

(“Nein“)

„Nun, ist auch egal. Ich bin sicher, Ihr könnt Euch schnell darauf einstellen. Offiziell ist das Vorsprechen beendet und das Stück bereits besetzt. Wie auch immer, wir benötigen jeman-

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

den für die zweite Besetzung der Rolle des Avatar. Würdet Ihr gerne vorsprechen?“

(„Ja“)

„Exzellent! Was Ihr noch tun müsst, ist Gayes Bekleidungsgeschäft aufzusuchen, um dort ein Avatar-Kostüm zu erwerben. Ihr könnt bei mir vorsprechen, sobald ich Euch in -richtiger- Kleidung sehen kann. Lauft los und erledigt es schnell. Ich bin ein vielbeschäftigter Mann.“

Bevor sich die Gruppe auf den Weg zum Bekleidungsgeschäft macht, möchte der Avatar noch mit den Schauspielern reden. Als erstes spricht er die liebliche Darstellerin an, welche mit einem Mäusekostüm bekleidet ist. Diese stellt sich als Amber vor und Frank denkt, dass es sich bei dieser hübschen Dame um die Freundin von Shamino handeln muss, die Iolo während eines ihrer Gespräche in Trinsic erwähnt hatte.

Amber: „Ich bin Schauspielerin am Königlichen Theater. Im neuen Stück spiele ich die Rolle von Sherry, der Maus.“

(„Sherry“)

„Könnt Ihr Euch ein solches Gefasel vorstellen? Ich glaube nicht, das es jemals eine Maus namens Sherry gegeben hat. Wer hat jemals von einer Maus gehört, die sprechen kann! Besonders diesen Text! Ich möchte lieber eine Königin spielen. Paßt viel besser zu mir, würde ich sagen.“

Seltsam, Shamino scheint nicht viel über seine Abenteuer berichtet zu haben, überlegt Frank.

(„Text“)

„Ich muss diese absurde Kindergeschichte 'Huberts haarsträubendes Abenteuer' auswendig lernen.“

(„Königin“)

„Ich habe Raymundo danach gefragt und er bekam einen Wutanfall. Er sagte, dass es historisch nicht richtig sei. Ha! Als ob das von irgendeiner Bedeutung wäre.“

(„Stück“)

„Unter uns, mich dünkt, das Stück ist ekelig.“ Amber zwinkert Frank zu.

(„Königliches Theater“)

„Es ist ein schöner Raum, um aufzutreten. Ihr müsst wissen, das ich mein Leben der Schauspielerei verschrieben habe.“

(„Verschrieben“)

„Eigentlich wird das mein erster Theaterauftritt. Ich habe als Barmädchen gearbeitet und auf meine erste Chance im Theater gewartet.“

(„Raum“)

„Raymundo selbst war am Entwurf dieses Theaters beteiligt.“

(„Auf Wiedersehen“)

„Adieu!“

Der Avatar fragt einen der beiden männlichen Schauspieler, der ihm durch eine große Bühnenausstrahlung und eine dröhnende Stimme auffällt, nach seinem Namen.

Stuart: „Mein richtiger Name ist Stuart. Mein Bühnenname ist Laurence.“

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

(“Laurence“)

„Das ist der Name eines meiner speziellen Helden.“

(“Beruf“)

„Ich bin der größte lebende Schauspieler“ - erklärt er ohne jede Bescheidenheit. „Ich spiele die Rolle von Iolo im neuen Stück.“

(“Iolo“)

Stuart gerät offenkundig außer Fassung.

„Ja. Man hat mir abermals nur die zweite Rolle gegeben! Dabei bin ich vielmehr für die Rolle des Avatars geeignet, aber hat Raymundo mich damit besetzt? Nein!“

Iolo, der sich schon eine ganze Weile kaum zurückhalten kann, stellt verwundert, aber zu Recht fest

Iolo: „Aber Ihr habt gar nichts von mir!“

Stuart: „Und wer seid Ihr, wenn ich fragen darf?“

Iolo: „Nun, ich bin der -wirkliche- Iolo!“

Stuart: „Natürlich seid Ihr das. Und ich bin in Wirklichkeit Lord British. Ihr müsst mich für einen Esel halten, wenn Ihr denkt, dass ich das glauben werde.“

Iolo: „Diese Schauspielertypen. Ein empfindlicher Haufen, was?“, wispert er seinem Freund Frank zu.

Stuart nähert sich Frank und flüstert ihm zu

Stuart: „Jesse ist eine Fehlbesetzung. Nun, selbst -Ihr- würdet einen besseren Avatar als er abgeben! Und -Ihr- könntet wahrscheinlich nicht die simpelsten Sache spielen. Das ist keine Überlegung über Euch, sondern über Jesse.“

(“Spielen“)

„Spielen ist die höchste Form der Kunst. Es erlaubt jemandem, aus sich herauszugehen und zu einer anderen Person zu werden. Es ist wie ein Spiel!“

(“Raymundo“)

„Ich nehme an, das er ein guter Regisseur ist. Auch wenn er mir nie die richtigen Rollen gibt. Und wenn ich dann daran denke, das wir zusammen zur Schauspielschule gingen! Wir waren in einem Bühnenteam!“

(“Auf Wiedersehen“)

„Auf Wiedersehen. Denkt daran, zur Show zu kommen, wenn sie eröffnet wird.“

Frank spricht die dritte Person auf der Bühne, einen großen, mageren Schauspieler mit knochigen Knien, an.

Jesse: (Name“)

„Ich bin Jesse, und ich bin ein Star.“

(“Beruf“)

„Ich arbeite als Schauspieler am Königlichen Theater. Ich habe in meiner Karriere -alle- großen Rollen gespielt. Jetzt habe ich die Gelegenheit, den Part meines Lebens zu spielen -- den Avatar!“

(“Avatar“)

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

„Die Rolle ist sehr anspruchsvoll. Ich habe eine Unmenge von Text und musste wochenlang mit einem Trainer arbeiten, um mich für die enorme Anzahl der erforderlichen Aktivitäten zu präparieren. Diese Rolle wird den Namen 'Jesse' in jedes Haus tragen.“

(“Anspruchsvoll“)

„Das ist mit Sicherheit die ehrgeizigste Theaterproduktion, die es je gab. Es sind über hundert Stunden Spielzeit. Das ist eine lange Zeit für ein Publikum.¹²“

(“Text“)

„Meine größten Sätze sind:

'Name!'

'Beruf!'

'Auf Wiedersehen!‘“

(“Königliches Theater“)

„Weil es für die Bedürfnisse der Massen ausgerichtet ist, haben wir nie die Gelegenheit, experimentelle Arbeit zu verrichten. Nur der traditionelle Brei der Mittelmäßigkeit. Aber dies hier ist ein wunderbarer Raum mit einer herrlichen Akustik.“

(“Massen“)

„Die Leute lieben es, Geschichten über heldenhafte Abenteurer, Ritter in Rüstungen, schöne Prinzessinnen, weise Könige, Zauberer und böse Monster zu sehen. All diesen Blödsinn.“

(“Experimentelle Arbeit“)

„Mein bevorzugtes Stück ist etwas, was Raymundo für mich unter dem Titel 'Drei auf dem Hosenlatz' schrieb. Ich stehe auf der Bühne und fordere das Publikum dazu auf, mit mir zusammen ein Unterkleid in winzige Stücke zu zerreißen, worauf diese in Begräbnisurnen gelegt und mit Weizenbrei vermischt werden. Die Stoffstücke, nicht die Mitglieder aus dem Publikum. Anschließend darf das Publikum die Stückchen irgendwo, wo sie möchten, auf meinen Körper kleben.“

(“Auf Wiedersehen“)

„Auf Wiedersehen. Denkt daran, zur Show zu kommen, wenn sie eröffnet wird.“

Frank will den Spaß schnell fortsetzen und fragt Iolo, ob er ihn zu Gayes Bekleidungsgeschäft führen könne. „Selbstverständlich, Frank“, antwortet Iolo, „der Laden liegt direkt neben meinem Eigenen.“ Die Gruppe verlässt das Theater und geht die Noble Road in südlicher Richtung entlang, bis sie drei Häuserblöcke passiert haben. Dann folgen sie der Avatar Avenue ein kurzes Stück ostwärts und biegen dann südlich in die gewunden verlaufende Lord British Lane ein. Eine Häuserzeile beherbergt hier mehrere Ladengeschäfte. Zielsicher steuert Iolo eines der Geschäfte an und deutet lächelnd auf ein Schild neben der Tür, welches den Laden als 'Gayes Bekleidungsgeschäft' ausweist. Auf der anderen Seite der Tür schwingt eine riesige Schere aus schwarzlackiertem Metall sanft in der leichten, vom Meer kommenden Brise.

Die Party betritt den Laden und trifft auf eine Frau, die aufrichtige Freundlichkeit ausstrahlt. Geschäftig schneidet sie an einem Tisch Stoff zu um dann ihre Aufmerksamkeit dem Avatar zu widmen.

Gaye: „Mein Name ist Gaye.“

(“Beruf“)

12 Hier geben die Entwickler offensichtlich einen Hinweis auf die Spielzeit von Ultima VII - The Black Gate

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

„Ich leite den Laden hier, wenn ich nicht gerade die Lehren der Gemeinschaft verfolge.“

(“Gemeinschaft“)

„Ihr solltet dem Treffen der Gemeinschaft heute Nacht um neun Uhr beiwohnen. Es ist immer wieder eine bewegende Erfahrung, die Worte von Batlin, unserem Gründer, zu hören.“

(“Bekleidungsgeschäft“)

„In unserem Bekleidungsgeschäft haben wir die feinsten Seiden und Gewänder zum Kauf bereit, die Ihr je gesehen habt. Wir importieren sie aus jeden erdenklichen Winkeln Britanias, um jedem Geschmack gerecht werden zu können.“

(“Kaufen“)

„Sagt mir nichts! Raymundo schickt Euch wegen eines Avatar Kostüms! Sie kosten 30 Goldmünzen. Wollt Ihr eins?“

(“Ja“)

Gaye mustert den Avatar von oben bis unten.

„Ja, ich denke, wir sind in der Lage, etwas für Euch zu finden.“

Nachdem sie einige Minuten im Laden gekramt hat, kehrt Gaye zurück.

„Hier ist es! Es sind nicht mehr viele davon da -- wir hatten kürzlich einen Ansturm danach. Es ist in der Tat eine Freude, mit Euch Geschäfte zu machen, oh großer Avatar.“

Sie grinst und händigt Frank das Kostüm aus.

(“Auf Wiedersehen“)

„Auf Wiedersehen, Milord.“

Frank eilt mit seinen Freunden zurück zum Theater. Die Schauspieler sind immer noch dabei, ihr Stück zu proben. Auch Raymundo macht einen stark beschäftigten Eindruck, als der Avatar ihn anspricht.

Raymundo: „Ja, ja, was wollt Ihr? Ich habe zu tun!“

(“Vorsprechen“)

„Ich sehe, Ihr seid bereit. Sehr gut. Würdet Ihr bitte auf die Bühne gehen?“

Raymundo übergibt dem Avatar ein Skript und dieser betritt damit die Bühne. Die Lichter auf seinem Gesicht fühlen sich heiß an. Obwohl Frank ein wenig nervös ist, räuspert er sich und fängt damit an, den Text vom Blatt zu lesen.

Frank: „Ich bin der -Avatar-!“

Raymundo: „Nein, nein, nein! Das ist völlig falsch! Ihr seid der Avatar! Ihr müsst fühlen, wie der Avatar! Ihr müsst klingen, wie der Avatar! Ihr müsst der Avatar -sein-! Versucht es noch einmal. Jesse, gib unserem Freund deinen Stab.“

Jesse: „Hier ist er, Milord.“

Mit dem Stab in der Hand, probiert Frank die Zeilen ein weiteres mal. Diesmal fühlt er sich wie ein richtiger Schauspieler. Der Text fließt von seinen Lippen, als ob der Avatar sie wirklich sagen würde. Frank fühlt eine Begeisterung, die er noch niemals vorher gefühlt hat. Er mag diese Schauspielerei. Er sehnt sich nach mehr. Mit Spannung erwartet er die Kritik von Raymundo... Dieser nimmt den Stab zurück und sagt:

Raymundo: „Hm. Ja, das ist gut. Ich danke Euch. Fein. Wir sollten in Kontakt bleiben, ja? Danke, das Ihr gekommen seid. Falls Ihr einen Lebenslauf dabei haben solltet, gebt ihn einfach an der Tür ab, ja? Dank Euch.“

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

Verwirrt durch die Entdeckung einer neuen, ungeahnten Leidenschaft und unsicher über die Bedeutung von Raymundos Worten, verlässt Frank mit seinen Freunden das Theater.

Die Stimme

Vor dem Theater trifft die Party eine attraktiv aussehende Frau, die den Avatar mit einem großen Lächeln anstrahlt, als sie bemerkt, dass dieser sie anschaut.

Millie: „Mein Name ist Millie“, kichert sie geziert.

(“Beruf“)

„Ich habe keinen Beruf, nehme ich an. Aber ist das wirklich so schlimm? Ich bin ein Mitglied der Gemeinschaft und erzähle den ganzen Tag den Leuten von ihr.“

(“Erzählen“)

„Ich verbringe meine ganze Zeit damit, zu versuchen, Leute zu rekrutieren, äh.. das Wort der Gemeinschaft zu verbreiten. Es ist besser, als einen Beruf auszuüben. Ich lernte im Meditations Refugium, wie das geht.“

(“Meditations Refugium“)

„Es liegt auf einer Insel im Süden Britannias in der Nähe von Serpent's Hold. Die meisten neuen Mitglieder der Gemeinschaft verbringen einige Zeit dort unten, um sich mit den Grundsätzen der Gruppe vertraut zu machen. Außerdem kann man im Refugium lernen, 'Die Stimme' zu hören.“

(“Die Stimme“)

„Mitglieder der Gemeinschaft verfügen über eine innere Stimme, die zu ihnen spricht. Ich habe sie bis jetzt noch nicht gehört, aber ich arbeite daran. Vielleicht benötige ich noch einige weitere Tage im Meditations Refugium, um sie hören zu können. Batlin sagt, ich sollte mich nicht entmutigen lassen. Er sagt, ich werde sie hören, sobald ich mich hierzu als würdig erweisen würde.“

Batlin

Südlich vom Theater liegt die Hauptstelle der Gemeinschaft. Zeit, Batlin einen Besuch abzustatten. Iolo öffnet grinsend die Tür und bedeutet Frank, einzutreten. „Nach Euch, Milord.“

Spark sieht sich staunend um. Diese Geschäftsstelle der Gemeinschaft wirkt ungleich größer und prächtiger, als die Zweigstelle in Trinsic. Frank erblickt einen rundlichen, älteren Gentleman, der zugleich bescheiden und dennoch eindrucksvoll aussieht. Seine sanften Augen strahlen fürsorglich.



Batlin: (“Name“)

„Mein Name, guter Freund, ist Batlin. Und es ist in der Tat eine wahre Ehre, dem Avatar aus Fleisch und Blut gegenüberzustehen.“

(“Beruf“)

„Einst war ich ein Druide. Jetzt bin ich der Führer und der Urheber der Gemeinschaft. Sie wächst rapide an in Britannia und beschäftigt mich sehr, wie Ihr Euch sicherlich vorstellen könnt. Ha, ha, ha!“

(“Gemeinschaft“)

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

„Die Gemeinschaft wurde vor zwanzig Jahren mit der völligen Billigung und Unterstützung von Lord British gegründet. Es ist eine Gesellschaft geistig Suchender, die danach streben, die höchste Ebene des menschlichen Potentials zu erreichen und die dieses Wissen frei mit allen Menschen teilen wollen.“

(“Elisabeth und Abraham“)

„Ah, meine guten Kollegen Elisabeth und Abraham waren gerade hier. Sie brachen wegen Belange der Gemeinschaft nach Minoc auf. Sie kümmern sich um die Sammlung und Verteilung unserer Mittel.“

Frank entdeckt auf einem Tisch prächtige Äpfel und muss an Figg und Weston denken. Er spricht Batlin wegen der Äpfel an.

„Bitte genießt einen Apfel, währen Ihr hier seid. Die feinsten in ganz Britannia, wie Ihr mir sicherlich zustimmen werdet. Sie werden der Gemeinschaft durch den Königlichen Obstgarten gespendet.“

(“Spiritualität“)

„Die Gemeinschaft fördert die Philosophie der Sanguinen Erkenntnis, einen Weg, um eine positive Ordnung der Gedanken in jedermanns Leben zu bringen, welcher Friede der Inneren Stärke genannt wird.“

(“Sanguine Erkenntnis“)

„Wir streben danach, die Fehler, die von Mystikern und Weisen seit Anbeginn der Zeit gemacht werden, zu vermeiden. Sie stimmen den Standards der Vergangenheit, wie zum Beispiel den Tugenden, zu und übertragen sie in die Gegenwart und deshalb nehmen sie es nicht richtig wahr. Wir trachten danach, unser gegenwärtiges Leben nach unseren eigenen Regeln zu prüfen und sehen die Welt so, wie sie ist.“

(“Tugenden“)

„Sie sind für alle diejenigen vollkommen angebracht, die sie, aus welchem Grund auch immer, nach wie vor benötigen. Aber keiner, nicht einmal Ihr selbst, Ihr müsst es zugeben Avatar, kann sie vollkommen erfüllen. Aus diesem Grund sind sie eine Philosophie, die schlussendlich auf Versagen basiert. Wir haben niemals beansprucht, dass unsere Lehren ein Ersatz für die Tugenden sein sollen. Wie auch immer, wir haben einen Glauben, der auf Erfolg, und nicht auf Versagen basiert.“

(“Triade“)

„Die Triade der Inneren Stärke beruht einfach auf drei Grundwerten, die, wenn sie alle beachtet werden, es jemanden ermöglichen, kreativer, zufriedener und erfolgreicher im Leben zu sein.“

(“Werte“)

„Die drei Werte der Triade der Inneren Stärke sind 'Streben nach Einigkeit', 'Vertraue deinem Nächsten' und 'Wertigkeit geht einer Belohnung voran'.“

(“Einigkeit“)

„Wenn wir sagen 'Strebe nach Einigkeit', ist es nur unsere Art auszudrücken, wie das ganze Volk von Britannia kooperieren und zusammenarbeiten sollte. Eine lohnende Gesinnung, ich bin sicher, Ihr stimmt mir zu.“

(“Vertrauen“)

„Was die Gemeinschaft damit meint, ist, dass die Leute alle gleich sind und die Welt, allgemein gesprochen, ein hilfreicher, schulender Ort ist. Das Vertrauen, welches wir jedem ent-

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

gegenbringen, ist wie die Fesseln, die unsere Gesellschaft zusammenhält. Ganz richtig, würdet Ihr nicht auch sagen?“

(„Wertigkeit“)

„Erlaubt mir, die Bedeutung von 'Wertigkeit geht einer Belohnung voran', zu erklären. Jeder von uns sucht etwas, was wir uns vom Leben wünschen und so müssen wir danach streben, für das, was wir suchen, würdig zu sein. Ich bin ganz sicher, es fällt Euch schwer, nicht zuzustimmen.“

(„Stimme“)

„Nur besonders aktive und leistungsfähige Mitglieder der Gemeinschaft sind in das Konzept 'Der Stimme' eingeweiht. Ich kann Euch erst mehr dazu sagen, nachdem Ihr den Test der Gemeinschaft gemacht habt.“

(„Test“)

„Oh, seid Ihr bereit, der Gemeinschaft beizutreten?“

(„Nein“)

„Bis Ihr dazu bereit seid, kann ich Euch nichts mehr darüber sagen.“

Frank muss jetzt schnell eine Entscheidung fällen. Um Christophers Tod aufzuklären zu können, muss er mehr über die Interna der Gemeinschaft in Erfahrung bringen. Offensichtlich ist es dazu nötig, der Gemeinschaft beizutreten. Aber wie werden seine Freunde reagieren, wenn er jetzt vor Batlin dieses Vorhaben äußert? Eine unbedachte Äußerung könnte das Vorhaben zu Nichte machen. Der Avatar sieht kurz nach Iolo. Sein alter Freund hat die Situation verstanden und nickt ihm unmerklich zu, er denkt das gleiche, wie der Avatar. Bleibt nur noch Spark. Der Junge ist mit irgend etwas in den hinteren Räumlichkeiten beschäftigt, zu weit entfernt, um ihm ein Zeichen geben zu können. Batlin hingegen sieht weder nach Iolo, noch nach Spark, sein Fokus ruht allein auf dem Avatar. Frank holt tief Luft und geht die Sache an.

(„Beitreten“)

„Ah, aber immer der Reihe nach. Ich schlage vor, dass Ihr an unserer Untersuchung teilnehmt, um entscheiden zu können, ob Ihr wirklich der Lehren der Gemeinschaft bedürft. Wollt Ihr am Test teilnehmen?“

(„Ja“)

„Es sind alles hypothetische Fragen. Lasst Euch nicht von Ihnen verwirren oder aufregen.“

Das hat Frank sich ohnehin vorgenommen. Er kann sich sehr gut vorstellen, wie dieser sogenannte Test verlaufen wird und dass das Ergebnis, unabhängig von seinen Antworten, im Voraus festgelegt ist. Er nickt Batlin zu, der scheinbar unbeeindruckt seine Fragen stellt.

„Frage eins: Ihr führt Euch gerade deprimiert. Ist es mehr weil - A: Ihr einen Freund enttäuscht habt, oder B: Ein Freund Euch enttäuscht hat?“

(„B: Ein Freund hat mich enttäuscht“)

„Ich kann aus Eurer Antwort entnehmen, dass Ihr eine Person seid, die dazu neigt, Leuten zu vertrauen und die oft bereit ist, Leuten eine weitere Chance zu geben - sogar nach einer umfassenden Demonstration, dass sie nicht eine einzige Wert sind.“

Batlin lächelt und nickt dem Avatar zu.

„Frage zwei: Ihr seid auf einem Fest, das von einem hochrangigen örtlichen Beamten gegeben wird. Ihr seid der Meinung, dass das Essen, welches er zum Verzehr bestellt hat, kaum

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

besser als Schweinefutter ist, und Ihr habt bemerkt, dass die anderen Gäste mit Sicherheit ebenso denken. Als Euch Eurer Gastgeber fragt, wie Euch das Essen schmeckt, sagt Ihr - A: Die Wahrheit, oder B: Lügt ihn an?“

(“A: Sage die Wahrheit“)

„Eure Erwiderung zeigt, dass Ihr eine unverblümete, ehrliche Person seid, die gelegentlich Dinge sagen mag, die die Leute nicht hören wollen. Aber Eure Absichten sind edel.“

Batlin macht eine schwungvolle Geste mit der Hand.

„Frage drei: Ihr habt das letzte Zimmer in einem Gasthof genommen. Als Ihr es betretet, stellt Ihr fest, dass es dreckig ist. Es ist Mitten in der Nacht, es gibt niemanden, der es für Euch reinigen könnte und Ihr könnt nirgends woanders bleiben. Werdet Ihr - A: Das Zimmer selber säubern, wenigstens ein wenig, bevor Ihr Euch darin zur Ruhe begeben, oder B: Legt Ihr Euch schlafen und lasst das Zimmer so, wie Ihr es vorgefunden habt?“

(“A: Das Zimmer säubern“)

„Ihr habt offenbart, dass Ihr eine Person seid, die unterbewusst glaubt, für alles verantwortlich zu sein. Das ist falsch und veranlasst Euch, die ganze Welt verbessern zu wollen.“

Batlin seufzt.

„Frage vier: Auf einer fröhlichen Versammlung erzählt Ihr eine humoristische Anekdote. Ihr erzählt sie sehr gut und erzeugt damit sehr viel Amusement. Erzählt Ihr diese lustige Geschichte, weil - A: Ihr die Reaktion, die Ihr von Eurem Publikum empfängt, genießt oder B: Weil Ihr Euren Freunden eine Freude machen wollt?“

(“B: Ich möchte Freunden eine Freude machen“)

„Eure Antwort zeigt mir, dass Ihr eine Person seid, die sich unterbewusst unwürdig fühlt, Freunde zu haben. Ihr müsst Euch andauernd Ihre Aufmerksamkeit erkaufen, indem Ihr sie amüsiert.“

Batlin runzelt leicht die Stirn.

„Frage fünf: Wenn Ihr ein Müßiggänger seien würdet, jemand, der phantastischen Reichtum angehäuft hat, wäre es weil - A: Ihr eine unfehlbare Methode entdeckt habt, dass Geld anderer Leute zu stehlen, oder B: Ihr eine unfehlbare Methode entdeckt habt, illegal die Münzen des Reiches zu kopieren?“

(“B: Ich dupliziere die Münzen“)

„Aus Antwort fünf erfahren wir, dass Ihr eine Person seid, die unbewusst glaubt, unfähig zu sein, Erfolg haben zu können und die am liebsten nur die Illusion von Erfolg präsentiert.“

Batlin schüttelt leicht den Kopf.

„Frage sechs: Während Ihr reist, trefft Ihr auf einen Mann mit furchtbaren Schmerzen. Sein Arm hat sich schlimm entzündet. Ein Heiler, welcher sich um ihn kümmert, erzählt Euch, dass der Arm des Mannes entfernt werden muss und das er Eure Hilfe dabei benötigt. Der Mann sagt, dass er sich von der Entzündung erholen werde, und bittet Euch, nicht zuzulassen, dass der Heiler seinen Arm amputiert. Werdet Ihr - A: Die Worte des Heilers beachten, oder B: Die Worte des kranken Mannes respektieren?“

(“B: Den Mann respektieren“)

„Eure Antwort weißt Euch als eine Person aus, die tief an den Wert des menschlichen Lebens glaubt und die einen starken Glauben an die Chancen hat, welche uns das Leben fortlaufend bietet.“

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

Batlin sieht den Avatar wissend an.

„Frage sieben: Ihr habt gerade einen kleinen Hund getötet, indem Ihr einen Stein auf ihn geworfen habt. Tatet Ihr es mehr, weil - A: Der Hund Euch angreifen wollte, oder B: Der Hund jemand Anderen angreifen wollte?“

(“B: Weil ein Anderer angegriffen wurde“)

„Die Beantwortung dieser Frage zeigt, dass Ihr eine übermäßig aggressive Person seid. Ihr müsst damit aufzuhören, alle Probleme durch die Anwendung von Gewalt lösen zu wollen.“

Batlin streichelt nachdenklich sein Kinn.

„Frage acht: Ihr seid in einem Boot mit Eurer Verlobten und Eurer Mutter. Das Boot kentert. In dem welligen Wasser könnt Ihr nur Euch selbst und eine weitere Person retten. Wenn rettet Ihr vom Ertrinken - A: Eure Verlobte, oder B: Eure Mutter?“

Dieses ist die erste Frage, die in Frank ein deutliches Unbehagen aufkommen lässt. Sicherlich, die Frage an sich ist genauso dumm, wie die vorangegangenen. Und auf gemeine Weise konstruiert; wieso sollte man naturgegeben und vorhersehbar nur einen Menschen retten können? Auch die Antwort ist völlig ohne Belang und die Reaktionen Batlins darauf voraussagbar. Trotzdem hasst es Frank, dass Batlin ihm eine der beiden möglichen Antworten aufzwingt. Mit steinernem Gesicht antwortet er

(“B: Meine Mutter“)

„Während es bewundernswert ist, dass Ihr Euer Leben riskiert, um das Leben Eurer Mutter zu retten, kann ich mich nur fragen, ob Ihr nicht ein Problem mit der Kehrseite der Medaille, Eure Verlobte einfach ertrinken zu lassen, haben könntet.“

Batlin zuckt mit den Achseln.

„Ihr seid eine Person starken Charakters, Avatar, aber auch eine , die von tiefen persönliche Probleme betroffen ist, welche Euch davon abhalten, Euer tatsächliches Potential an Größe zu erreichen. Um es kurz zu machen, Ihr seid genau der Typ von Person, für die die Gemeinschaft geschaffen wurde. Ich heiße Euch in unserer Gemeinde willkommen. Seid gewiss, dass der Weg der Triade nicht leicht ist, aber seine Belohnungen sind großzügig. Ich werde natürlich auf das übliche Studienjahr, das erforderlich ist, bevor jemand die Mitgliedschaft erhält, verzichten. Ihr seid immerhin der Avatar.“

Frank ist froh, dass der Test mit all seinen lächerlichen Fragen endlich vorbei ist. Spark hat sich inzwischen wieder zu der Gruppe gestellt und sieht Frank mit seinen dunklen , traurigen Augen wissend an. Da setzt Batlin seine Ansprache fort.

„Wie auch immer, Wertigkeit geht einer Belohnung voran, wie es einer unserer Grundsätze umschreibt. Ihr müsst ein oder zwei Aufgaben für die Gemeinschaft erledigen, bevor Ihr völlig eingeweiht werdet und das Medaillon empfangt. Ich brauche Euch, um dieses versiegelte Paket ungeöffnet an Elynor, der Leiterin unserer Gemeinschaftszweigstelle in Minoc, auszuliefern. Ihr habt mein Wort, Elynor wird Euch belohnen, wenn sie es erhält. Kann ich Euch trauen oder nicht?“

(“Ja“)

„Exzellent. Hier ist es. Ihr müsst Euch jetzt auf den Weg machen.“

Frank ist nicht der einzige, der glücklich ist, diesen Ort verlassen zu können. Auf der Straße angekommen holen alle tief Luft. „Es war richtig, diesen Test zu machen, Avatar“, meldet sich Spark zu Wort, „ich weiß, dass dieses die einzig erfolversprechende Methode ist, um mehr über die Gemeinschaft in Erfahrung bringen zu können.“ Der Avatar wundert sich abermals über das Verständnis und die Reife des Jun-

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

gen. Da fährt dieser fort. „Ich habe in der Zwischenzeit auch etwas herausgefunden. In einem Nebenraum entdeckte ich eine verschlossene Kiste, in einem anderen Raum den Schlüssel dazu. Ich konnte den Schlüssel unbemerkt an mich nehmen und damit die Kiste öffnen, in der sich eine Schriftrolle und ein paar Geldmünzen befanden. Nachdem ich die Rolle gelesen hatte, legte ich alles wieder an seinen Platz, verschloss die Kiste und legte den Schlüssel zurück. Es war ganz einfach. Batlin hatte nur Augen für dich, er hat mich gar nicht wahrgenommen.“ „Weißt du noch, was auf der Schriftrolle stand“, will Frank wissen. „Aber sicher Avatar, ich habe es auswendig gelernt, auf der Schriftrolle stand:“

*Wenn die Konstruktion vollendet ist,
lagert den Blackrock im Frachtraum
der 'Kronjuwelen'*

„Blackrock, das ist die Substanz, von der Lord British gesprochen hat und mit der sich Rudyom in Cove beschäftigt hat“, bemerkt Iolo.

Frank sieht auf die versiegelte Kiste, die er von Batlin erhalten hat. Mit einem energischen Ruck öffnet er den Deckel, wobei das Siegel zerstört wird. Auch in dieser Kiste befindet sich eine Schriftrolle, die Frank entnimmt und leise vorliest

*Der silberne Sockel sollte vier
Fuß hoch, drei Fuß breit und zwei
Fuß tief sein. Auf jeden der drei
Sockel werden die drei Gefäße
gestellt: der Tetraeder, die
Sphäre und der Würfel.*

*Alle diese Gegenstände für den
Verteidigungsmechanismus des
Portals wurden bereits von dem
Hufschmied aus Trinsic
konstruiert.*

Frank legt die Schriftrolle zurück in das Kästchen, welches er eilig auf den Boden stellt. Er braucht jetzt beide Hände um Spark umarmen zu können. Der Junge verbirgt sein Gesicht im Mantel des Avatars. Plötzlich scheint die Zeit stillzustehen. Eine einzelne Träne sucht ihren Weg, fällt wie in Zeitlupe herab und befeuchtet für einen Augenblick das Pflaster der Straße.

Treffpunkt 'Blue Boar'

Es ist allmählich höchste Zeit, sich von den Anstrengungen des Tages zu erholen. Frank fragt Iolo, wo man sich am frühen Abend am besten entspannen kann, worauf Iolo das lokale Inn vorschlägt. Wenig spä-

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

ter betritt die Abenteurergruppe die Taverne 'Blue Boar'¹³. Das Gasthaus ist um diese Zeit bereits gut besucht. Zwei Serviermädchen haben alle Hände voll zu tun, die Bestellung der Gäste aufzunehmen und die Speisen und Getränke zu verteilen. Das Lokal ist in zwei große Räume für die Gäste und mehrere kleine, die als Küche oder Vorratslager dienen, unterteilt. In dem großen Vorraum haben Musiker Instrumente aufgebaut. Ein diffuser Nebel aus Gesprächen und Geräuschen durchzieht die Räume der Herberge.

Ein alter Freund überreicht eine Taschenuhr

An einem der Tische entdeckt Frank eine vertraute Gestalt mit verwegenen Gesichtszügen. Sie trägt das grüne Gewand eines Waldläufers; eine alte, rote Wollmütze bedeckt den dunkelblonden Schopf. Der Waldläufer steht sofort auf, als er den Avatar erkennt. Frank streckt erfreut beide Arme aus, denn sein alter Freund Shamino steht vor ihm. Der Avatar stellt verwundert fest, dass Shamino zu einem Mann in den mittleren Jahren herangereift ist. Die Männer begrüßen sich voller Freude. Frank fragt Shamino, welchen Tätigkeiten dieser zur Zeit nachgeht.



Shamino: „Ich hoffe, mit dir auf Abenteuer zu gehen. Ich bin es leid, in Britain herumzumbummeln. Es gibt eine Menge von Dingen, die wir verwirklichen können. Wo warst du eigentlich die ganze Zeit? Bitte erzähl mir, was dich hierher geführt hat!“

Frank erzählt von dem Mord in Trinsic und ihren bisherigen Reiseerlebnissen und Shamino hört aufmerksam zu.

„Es wäre eine Ehre für mich, wenn ich mich euch anschließen dürfte, um dich bei den Ermittlungen in diesem Fall zu unterstützen.“

Dieser Bitte kommt Frank gerne nach. Schließlich ist Shamino einer seiner ältesten Freunde und ein erfahrener Gefährte, mit dem er in der Vergangenheit schon viele Abenteuer erlebt hat.

(“Anschließen“)

„Ich bin -so- froh, dass du mich danach fragst.“

Er schultert seine Ausrüstung und macht sich bereit, Frank zu folgen. Der Avatar macht aber noch keine Anstalten zu gehen.

(“Verwirklichen“)

„Nun, ich weiß nicht, ob du es mitbekommen hast, aber wir haben viele Probleme, hauptsächlich mit der Magie und den Mondtoren.“

(“Mondtore“)

„Die Magie scheint in ganz Britannia gestört zu sein. Sag, Erinnerst du dich noch an Nicodemus¹⁴ aus dem Tiefen Forst? Er ist verrückt geworden und furchtbar albern. Vielleicht sollten wir ihm einen Besuch abstatten.“

(“Britain“)

„Ja, ich war in letzter Zeit in Britain um eine Arbeit zu finden. Du weißt, dass die Möglichkeiten Abenteuern nachzugehen, selten geworden sind. Man muss -andere- Ablenkungen finden. Was mich daran erinnert... ich habe deine Taschenuhr.“

(“Taschenuhr“)

13 Blauer Eber (möglicherweise auch Trauriger Eber)

14 Nicodemus war Frank aus dem Abenteuer Ultima VI - The False Prophet - bekannt. Der Zauberer bewohnte eine Hütte in einer Lichtung des Tiefen Forst (Deep Forest), von wo aus er Zaubersprüche, Reagenzien und andere magische Zutaten zu günstigen Preisen veräußerte.

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

„Du hast sie bei deinem letzten Besuch von Britannia zurückgelassen. Hier ist sie.“

Shamino händigt Frank die Taschenuhr aus.

(“Ablenkungen“)

„Das übliche. Ich sehe unsere alten Freunde nicht oft und Lord British hat selten Arbeit für mich. Ich habe gewiss keine Zeit zum posieren oder zum Trinken. -- Ich bin ein Stück erwachsener geworden.“

Iolo: „Ähm, ich habe da etwas über eine Schauspielerin gehört, nicht wahr?“

Shamino: „Was weißt du darüber?“

Iolo: „Frag ihn nach einer gewissen 'Amber', Frank.“

Shamino: „Du bist ein Schwein, Iolo.“

(“Amber“)

Frank sieht einen Glanz in Shaminos Augen, als er ihren Namen erwähnt. Er ist offensichtlich ganz vernarrt in sie.

„Sie ist eine Schauspielerin, die ich kenne.“

(“Freunde“)

„Du meinst Iolo und Dupre, nehme ich an?“

(“Iolo“)

„Meinst du diesem Mächtgern-Bogenschützen?“

Iolo: „Achte auf deine Worte, Schurke!“

Shamino: „Ja, das ist Iolo!“

(“Dupre“)

„Ich glaube, er ist in Jhelom.“

(“Lord British“)

„Ich bin froh, dass ich nicht so betagt wie -er- aussehe!“

Verliebte Dienstmädchen, UFOs und andere Geschichten

Iolo und Frank wollen die Zusammenkunft mit Shamino bei einem Gläschen feiern. Frank spricht ein junges, liebliches Serviermädchen, die einen anziehenden und netten Eindruck macht, an.

Jeanette: „Jeanette, zu Euren Diensten!“

(“Aufgabe“)

„Ich arbeite für Lucy im Blue Boar. Ich serviere Essen und Getränke. Wenn es irgend etwas gibt, was Ihr gerne hättet, sagt es mir bitte! Und, ähm, ich werde Euch einen Rabatt geben, wenn Ihr bei mir bestellt!“

Das muss das Mädchen sein, von dem der Charles gesprochen hat, denkt Frank und spricht Jeanette darauf an.

(“Charles“)

„Er sprach von mir, nicht wahr? Nun, er mag noch einmal darüber nachdenken. Ich kann mich einfach nicht mit der oberen Klasse sozialisieren. Diese reichen Männer aus der Bourgeoisie sind widerlich und egoistisch. Nebenbei, ich liebe jemand anderen.“

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

(„Jemand anderen“)

„Es ist Willy, der Bäcker! Aber er weiß es noch nicht“

(„Oberklasse“)

„Sie sind alle gleich! Sie arbeiten in Schlössern und haben Haufen von Gold und können jede Frau haben, die sie wollen! Andererseits ist ein bescheidener Kaufmann der perfekte Mann.“

Frank macht Jeanette klar, dass Charles ein Diener ist. Jeanette denkt über das gesagte nach.

„Ihr habt recht! Ich kann nicht glauben, dass ich so blind gewesen bin! Oh, Charles! Ich kann tatsächlich Charles erwählen! Und er ist... so gut aussehend! Ich werde mit ihm flirten, sobald er wieder im Pub ist.“

(„Drink“)

„Ihr seht aus, als ob Ihr einen guten Drink vertragen könntet!“

Frank bestellt Wein und eine Limonade für Spark. Shamino nimmt die Getränke im Empfang und reicht sie weiter während sich Frank im Lokal umsieht. An einem der gut besetzten Tische entdeckt er einen Farmer, dessen Augen vor Aufregung weit geöffnet sind. Die beiden kommen ins Gespräch.

Mack: „Ich bin Mack, der Farmer, wenn mich die meisten Leute auch für einen Verrückten halten.“

(„Verrückten“)

„Ihr glaubt das auch, was? Aber ich sage Euch, was ich erzähle ist wahr! Es gibt Geschöpfe, die uns von anderen Orten von den Sternen besuchen! Ich habe sie gesehen!“

(„Geschöpfe“)

„Sie sind große, niederträchtige und hässliche Löwentiger!¹⁵ Oder sind es Tigerlöwen? Sie sind grausam und sie wollen uns essen!“

(„Andere Orte“)

„Alles was ich sagen kann ist, dass es in dieser Welt mit Sicherheit keinen solchen Wesen gibt! Noch ist ihr Schiff wie irgendeines, das ich jemals in Britannia gesehen habe.“

(„Sie gesehen“)

„Ich habe das Geschöpf von den Sternen und sein unerklärliches Transportmittel, welches ihm die Reise nach Britannia ermöglichte, mit eigenen Augen gesehen! Ich schwöre Euch, ich bin vollständig geistig gesund. Ich kann es beweisen!“

(„Beweisen“)

„Geht und seht hinter der Farm in der Mitte des Feldes nach. Überzeugt Euch selbst und Ihr solltet meinen Beweis sehen.“

Eine interessante Geschichte, denkt Frank. Nicht weit von Mack entfernt sitzt ein weiterer Farmer, der ungeachtet des von der harten Arbeit gezeichneten Gesichts energiegeladen, gutgelaunt und freundlich erscheint. Als Frank ihn anspricht, stellt sich der Farmer als Brownie vor und erzählt munter drauflos.

¹⁵ Dies ist eine Anspielung auf die Kilrathi, eine Rasse mit der die Menschheit in der Wing Commander Serie im Krieg liegt. Wing Commander erscheint ebenso wie Ultima bei ORIGIN.

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

Brownie: „Nun, ich bewarb mich für das Amt des Bürgermeisters von Britain, aber ich verlor. Jetzt bin ich zurück und tue das, was ich seit meinen Kindertagen getan habe. Ich bearbeite die Farm.“

(“Bürgermeister“)

„Patterson gewann die Wahl. Er hat eine Menge Geld in seinen Wahlkampf gesteckt. Das Meiste um Stimmen zu kaufen. Aber ich bin nicht verbittert. Es war mir eben nicht bestimmt, Bürgermeister zu werden.“

(“Wahl“)

„Ich habe wirklich nicht den Wunsch, politisch erfolgreich zu sein. Es macht mich nur ganz krank, zu sehen wie die armen Leute von den reichen schlecht behandelt werden. Und dann zu hören, wie sie darüber reden, dass das Klassensystem abgeschafft wurde.“

(“Patterson“)

„Patterson erwarb die Unterstützung der Gemeinschaft. Die erzwangen die Stimmabgabe aller ihrer Mitglieder für Patterson. Nachdem sich diese Nachricht ausbreitete, versiegte meine Unterstützung. Keiner wollte auf der Verliererseite sein.“

Brownie seufzt.

(“Verlieren“)

„Natürlich hätte ich die Wahl gewinnen können, wenn ich es nur gewollt hätte. Ich hatte Informationen über Patterson, die ihm jede Chance gewinnen zu können, zu nichte gemacht hätten.“

(“Information“)

„Ich hätte ein Geheimnis über Patterson verraten können. Aber wenn ich es getan hätte, hätte ich jemanden aus seiner Nähe sehr verletzt. Auf diese schmutzige Art wollte ich kein Bürgermeister werden.“

(“Geheimnis“)

„Patterson tut wenig, um sein Geheimnis zu verbergen. Wenn Ihr wollt, behaltet ihn im Auge. Ihr werdet mit Sicherheit früher oder später davon erfahren.“

(“Gemeinschaft“)

„Wenn Ihr nicht für die Gemeinschaft seid, seid Ihr gegen sie. Ich glaube, sie sahen mich als potentiellen Feind, der aufgehalten werden musste, an.“

(“Farm“)

„Ich fühle mich mehr auf meiner Farm zu Hause, wenn ich Gemüse anbaue. Es gibt einen weiteren Farmer namens Mack, der auf einer Farm in der Nähe von Britain arbeitet. Er züchtet Hühner.“

(“Mack“)

„Ich mag ihn. Er gab mir sogar seine Stimme. Aber um Euch die Wahrheit über Mack zu berichten, er ist ein Verrückter.“

(“Gemüse“)

„Ich züchte Kürbisse. Aber ich stecke zur Zeit in einem Verband und brauche ein wenig Hilfe. Ich überanstrengte neulich meinen Rücken, als ich schwere Kürbisse hob. Ich kann zur Zeit nur kleine heben und benötige Hilfe bei der Ernte, damit ich sie auf den Markt bringen kann.“

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

(„Hilfe“)

„Es gibt Unmengen von Kürbissen am nördlichen Ende des Feldes. Ich brauche sie in die Nähe meines Farmhauses herunter transportiert. Wenn Ihr mir helft, die Kürbisse zu mir zu bringen, werde ich Euch gut für Eure Arbeit entlohnen. Wie klingt es, eine Goldmünze für jeden transportierten Kürbis zu erhalten? Seid Ihr einverstanden?“

(„Ja“)

„Wie schön, ein Helfer! Es steht Euch frei, jederzeit mit der Arbeit anzufangen!“

(„Bis später!“)

„Guten Tag, Milord.“

An einem anderen Tisch fällt Frank ein junger, drahtiger Teenager auf, nachdem Iolo sich umblickt. Auf Iolos Lippen zeichnet sich ein leichtes Lächeln ab, als er zu dem Burschen hinüber ruft:

Iolo: „Hallo Junge! Das ist Frank, der Avatar! Das ist mein junger Lehrling Coop. Wie geht's Coop?“

Coop: „Gar nicht schlecht, Milord. Ich habe heute morgen eine Dreifacharmbrust verkauft.“

Iolo: „Wunderbar, wunderbar! Lasst das Gold sich vermehren, wie ich immer zu sagen pflege.“

Frank mischt sich in das Gespräch ein. und erwähnt den Chef von Coop

Coop: („Iolo“)

„Hallo Boss.“

Iolo: „Grüß dich Junge. Du siehst gut aus.“

Coop: „Das gilt auch für Euch, Milord!“

(„Aufgabe“)

„Ich bin der Manager von Iolo's Bows! Meister Iolo hat mir diese Verantwortung übertragen! Ihr müsst einmal während der Geschäftszeiten den Laden besuchen!“

(„Iolo's Bows“)

„Iolo hat diesen Laden vor vielen, vielen Jahren eröffnet. Erst kürzlich eröffnete er einen anderen Laden, Iolo's South, in Serpent's Hold . Er wird ein richtiger Unternehmer!“

(„Verantwortung“)

„Ich verkaufe viele Waren, aber ich plane auch, den guten Namen von Iolo unsterblich zu machen, indem ich ein Meisterschütze werde! Iolo hat mich hervorragend unterrichtet!“

Iolo: „Ja, der Junge ist gut! Er war bereits vor der ersten Lektion, die ich ihn lehrte, gut.“

Coop: „Was würde ich nicht geben, um Eurer Gruppe beizutreten um mit ihr Abenteuer zu bestehen! Aber dann würde es niemanden geben, der sich um den Laden kümmert. Darum muss ich hierbleiben. Aber eines Tages... wie auch immer, ich bereite mir selbst eine kleine Freude, indem ich Abends in einer Musikgruppe singe.“

(„Singe“)

„Meine Gruppe nennt sich 'The Avatars'. Ich hoffe, Ihr nehmt daran keinen Anstoß.“

(„The Avatars“)

„Die Band besteht nur aus mir und zwei Musikern aus der Music Hall. Wir spielen jede Nacht im 'Blue Boar'. Ich singe und schreibe die Songtexte. Die anderen zwei spielen die

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

Instrumente. „

(“Bis später!“)

„Auf Wiedersehen!“

Frank spricht die zweite Bedienung, die mit flinker Hand und schnellen Schrittes die Gäste mit Speisen und Getränke versorgt, an. Sie ist eine attraktive Frau in den fünfzigern mit einem warmherzigen Lächeln.

Lucy: „Willkommen! Wer seid Ihr, Fremder?“

(“Frank“)

„Fein, hallo Frank.“

(“Name“)

„Ich bin Lucy.“

(“Beruf“)

„Ich leite den 'Blue Boar'. Die älteste Taverne in Britannia. Wenn Ihr etwas zu Essen oder zu Trinken wollt, müsst Ihr es nur sagen.“

(“Blue Boar“)

„Ein überragender Ort für eine Feier! Es gibt ihn seit Generationen! Ich habe ihn von meinem Großvater geerbt. Ich genieße es, weil ich es liebe, zu kochen. Und zu essen.“

Sie lacht.

„Und zu trinken!“

Sie lacht wieder.

„Aber am meisten mag ich das Lokal, weil ich so viele interessante Leute treffe. So wie Euch, Frank!“

(“Feier“)

„Ihr seht wie die Art von Person aus, die eine anständige Feier zu schätzen weiß! Kommt am späten Abend wieder und hört Euch unsere Hausband, 'The Avatars', an.“

(“The Avatars“)

„Sie sind eine bekannte, örtliche Gesangsgruppe. Ich bin sicher, Ihr werdet sie mögen, Frank.“

(“Feiern“)

Lucy lacht.

„Feiern! Singen! Tanzen! Essen! Trinken! Alles zu einer Zeit und an einem Ort, wo man verweilen und das Leben genießen kann! Ich sehe, es ist zu lange her, seit Ihr von den einfachen Vergnügungen Britannias kosten konntet.“

(“Leute“)

„Oh, ich genieße es so sehr, Männer zu treffen, die es mögen umherzustreifen und Dinge zu 'töten'.

(“Bis bald!“)

„Wir reden später weiter.“

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

Iolo stößt den Avatar unmerklich an und nickt leicht in eine Richtung. Frank erblickt dort einen alten Seemann, dessen entschlossenes Gesicht von vielen Stürmen wettergegerbt wurde. „Das ist Clint“, flüstert Iolo leise. „Nun, der 'Blue Boar' ist wirklich eine Fundgrube!“, entgegnet Frank und stellt sich und seine Begleiter dem alten Seebären vor. Der nickt freundlich und lädt mit einer knappen Handbewegung ein, an seinem Tisch Platz zu nehmen.

Clint: („Kronjuwelen“)

„Die Kronjuwelen kamen nach Britain? Nicht in der letzten Zeit! Bestimmt nicht! Ich erinnere mich an die Kronjuwelen und sie hat eine lange Zeit nicht in Britain angelegt.“

(„Beruf“)

„In meiner Jugend war ich ein Seefahrer, der mit großen Schiffen über das Meer segelte. Jetzt muss ich mich einzig und allein damit begnügen, den Leuten Schiffe und Sextanten zu verkaufen.“

(„Seefahrer“)

„Selbstverständlich war das in den Tagen, als es noch einen ganzen Mann erforderte, zur See zu fahren. Heutzutage würden diejenigen, die jetzt zu See fahren, nicht einen Tag davon überstehen. Aber ich nehme an, es liegt in der Natur des Universums, dass alles immer zahmer wird.“

(„Zahm“)

„Bald werden alle Monster aussterben und die ganze Welt wird sich in Vertrauen, Wertigkeit und Einigkeit zusammenschließen, wie alle diese ganzen Gemeinschaftsleute sagen. Bah! Ich behaupte, die Welt wäre ein besserer Ort, wenn jeder für sich kämpfen würde.“

(„Gemeinschaft“)

„Es ist immer besser, seinen eigenen Weg in der Welt zu gehen und nicht auf das zu hören, was du glauben sollst. Ihr solltet Euch das besser merken.“

(„Bis bald!“)

„Mögen Eure Reisen gut verlaufen.“

Frank hat für heute genug Informationen erhalten. Ein Blick in die Runde seiner Freunde bestätigt, dass jetzt alle ein wenig Entspannung gebrauchen können. Die Gruppe setzt sich an einen freien Tisch und Frank bestellt Getränke für alle. Die Dämmerung wird langsam von der hereinbrechenden Nacht überdeckt, als weitere Gäste das Inn betreten. Unter ihnen befinden sich auch die beiden anderen Mitglieder der Gruppe 'The Avatars'. Gedankenverloren holt der Avatar seine Taschenuhr hervor und betrachtet andächtig das alte Zifferblatt und die immer noch glänzenden Zeiger. Es ist kurz nach 9 Uhr, als 'The Avatars' mit ihrer Vorführung beginnen. Frank gefällt die Musik und ist von Coops markanter, klarer Gesangsstimme fasziniert.

Immer mehr Gäste strömen in das Lokal. Unter ihnen befinden sich auch Raymundo und seine Schauspieltruppe. Als Amber Shamino erblickt, eilt sie zu ihm und gibt ihm einen dicken Kuss auf den Mund. Shamino läuft rot an und scharrt verlegen mit seinen Füßen.

Shamino: „Nicht vor den Augen des Avatars, Schatz.“

Amber: „Zum Teufel mit dem Avatar!“

Amber küsst Shamino noch einmal.

„Der Avatar ist der letzte, der dich davon überzeugen wird, sich niederzulassen.“

Frank und Iolo sehen sich an und fangen beide gleichzeitig an, zu grinsen. Shamino ist die Sache sichtbar peinlich. Er setzt sich wieder hin und sieht nur ab und zu nach dem Tisch, an dem Amber platzgenommen

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

hat, um mit ihren Schauspielkollegen angeregt über das Theaterstück zu debattieren.

'The Avatars' haben gerade ein Stück beendet und lauter, begeisterter Applaus durchzieht die Schenke. Coop verneigt sich vor dem Publikum, sieht kurz zu Frank hinüber und sagt mit seidenweicher, leiser und Aufmerksamkeit erzeugender Stimme

Coop: „Hm, es gibt hier einen ganz besonderen Zuhörer heute Nacht und das nächste Lied ist ihm gewidmet.“

Er gibt seinen Partnern ein Zeichen und sie fangen an zu spielen.

Coop:	Across the country we do fly --	Wir ziehen durch das Land --
	best do heed our battle cry!	am Besten ihr beachtet unseren Schlachtruf!
	We fight for virtues, far and wide,	Wir kämpfen für Tugenden, weit und breit
	and we cause the damsels's sigh.	und verursachen den Seufzer der Maid.

Dann beteiligen sich Neno und Judith an dem Chor

Alle:	Oh, Avatars are we	Oh, wir sind die Avatare
	And virtues we doth be!	und wir sind tugendhaft.

Coop:	Beware ye ogre and ye beast	Hütet euch, ihr Riesen und ihr Bestien
	lest thou be served at our next feast!	damit ihr nicht auf unserem nächsten Fest serviert werdet.
	We rescue damsels, oh so fair,	Wir retten Mädchen, oh wie gerecht,
	And battle pirates on a dare!	und bekämpfen als Mutprobe Piraten!
	No evil liche doth daunt or sway!	Kein böser Liche schüchtert uns ein oder beherrscht uns!
	Against them all we win the day!	Gegen sie alle wir den Tag bestehen!

Alle:	We are the Av-atars!	Wir sind die Av-atare!
	We are the Av-atars!	Wir sind die Av-atare!
	We are the Aaaa-vaaa-Taaars!	Wir sind die Aaaa-Vaaa-Taaare!

Der Applaus ist stürmisch.

Iolo: „Hm, sie müssen deine Ankunft bemerkt haben, Milord.“

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

Das Königliche Museum

Die Party verlässt den 'Blue Boar' und schlendert durch die Gassen der Hauptstadt. Die Nacht ist sternenklar, ein leichter Westwind trägt den salzigen Geruch des Meeres und das beruhigende Plätschern der Wellen mit sich. Frank ist müde und bittet Iolo um seinen Schlafsack. Als er wenig später von der sanften Hand des Schlafes in die Traumwelt geführt wird, hallt die Stimme des Guardians in seinem Kopf

*Ja, mein Freund
ruh dich aus und erhol dich
damit du stark genug bist
für die bevorstehenden Gefahren
Angenehme Träume*

Am nächsten Morgen bricht die Party frühzeitig auf. Frank möchte sich noch ein wenig in der Stadt umsehen und mit den Leuten reden, bevor sich die Gruppe auf die Reise nach Cove begibt. Als sie am Königlichen Museum vorbeigehen, macht Iolo Frank darauf aufmerksam, dass hier seine alten Relikte ausgestellt werden. Frank denkt an seinen letzten, zweihundert Jahre zurückliegenden Besuch des Museums. Es wurde damals von einer ehemaligen Falknerin namens Kytyn geleitet. Neugierig geworden betritt Frank das altehrwürdige Gebäude und sieht sich aufmerksam um. Im Eingangsbereich sind die Runen der acht Tugenden ausgestellt. Eine heitere Frau, die sehr viel jünger erscheint, als sie in Wirklichkeit ist, richtet die Runen auf ihren Podesten zurecht. Als sie die Ankömmlinge bemerkt unterbricht sie Ihre Tätigkeit und wischt sich aufgeregt die Hände an ihrem Kleid ab.

Candice: „Gute Güte! Euer Ruf eilt Euch voraus! Der leibhaftige Avatar! Es wurde gemunkelt, dass Ihr Euch in Britain aufhalten würdet.“

(„Name“)

„Ich heiße Candice“, antwortet sie freundlich. Ich muss sagen, ich fühle mich geehrt, den Avatar zu treffen!“

Candice macht einen Knicks, was Frank etwas peinlich ist.

(„Beruf“)

„Ich bin die Leiterin des Königlichen Museums. Ihr könnt von mir über jedes Ausstellungsstück Auskunft bekommen. Den Rest meiner Zeit arbeite ich für die Gemeinschaft.“

(„Ausstellungsstücke“)

„Wir haben gerade eine spezielle Abteilung eröffnet, an der Ihr interessiert sein könntet -- eine Ausstellung von Avatar Artefakten!“

(„Avatar Artefakte“)

„Nun, Ihr werdet sie sicherlich wiedererkennen. Sie sind vermutlich authentisch. Dinge wie das Silberhorn und die acht Steine der Tugend. Ich habe gehört, dass die acht Steine zum Teleportieren benutzt werden und wenn die Zauberer in diesen Tagen nicht so krank im Kopf wären, könnten sie einen Rückruf (Recall) Spruch auf sie anwenden, um zu bestimmten Orten innerhalb Britannias zu teleportieren. Ich nehme an, dass man das Teleportziel verändern kann, wenn man einen Markierungsspruch (Mark) am jeweiligen Ort auf einen der Steine anwendet. Aber ich vermute, dass nichts davon mehr richtig funktioniert.“

Iolo hat sich unterdessen Frank genähert und wispert ihm leise ins Ohr.

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

Iolo: „Äh, Avatar, du weißt dass ich Diebstahl nicht billige. Aber ich glaube, äh, dass uns diese Steine nützlich sein könnten. Vielleicht sollten wir später, wenn das Museum geschlossen hat, zurückkommen, falls du verstehst, was ich meine? Letztendlich gehören die Gegenstände genaunommen dir!“

Candice: („Königliches Museum“)

„Es befindet sich seit vielen, vielen Jahren in Britain. Es enthält sowohl historische Artefakte als auch Kunstarbeiten.“

(„Artefakte“)

„Es sind Relikte aus dem frühen Britannia und sogar aus den 'Drei Zeitaltern der Dunkelheit' -- als Britannia noch als Sosaria bekannt war.“

(„Kunstarbeiten“)

„Britannia ist stolz auf die Künstler, welche ihre Werke dem Museum stifteten. Ihr werdet im ganzen Land Stücke der britannischen Künstler Watson, Richard Fox, Randi Frank, Glen Johnson und Denis Loubet¹⁶ sehen.“

(„Gemeinschaft“)

„Wir treffen uns jeden Abend in der Halle. Ihr müsst uns besuchen kommen! Die Gemeinschaft hat meinem Leben einen tieferen Sinn gegeben. Ich habe neue Freundschaften geschlossen und sogar meine Liebe gefunden!“

Sie kichert.

„Oops! Ich habe mein Geheimnis preisgegeben! Ich darf nicht darüber reden. Könntet Ihr bitte vergessen, was ich gesagt habe?“

(„Geheimnis“)

„Welches Geheimnis? Ich habe -kein- Geheimnis! Ich habe mich versprochen. Ich kann wirklich mit niemandem darüber reden. Wenn es sich verbreitet, dass der Bürgermeister und ich... ich meine, ähm -kann- ich... äh Euch darum bitten, alles zu vergessen, was ich gesagt habe?“

Candice läuft rot an und wendet sich ab, ohne eine Antwort abzuwarten.

Frank sieht zu Iolo und Shamino, die den Blick mit kaum verhohlenen Grinsen erwidern. Gleichzeitig bedauert der Avatar, dass sich Judiths Befürchtungen als begründet erweisen. Spark hat sich unterdessen etwas von der Gruppe entfernt. Die Verhältnisse und Beziehungen in der Stadt sind ihm ziemlich egal. Er interessiert sich vielmehr für die Ausstellungstücke. Frank, Iolo und Shamino schließen wieder auf und begleiten den Jungen bei seiner Entdeckungsreise.

An der Rückwand der Eingangshalle steht eine Statue von Lord British. Links und rechts daneben werden die Britannische und die Gargoylesche Linse, welche beiden Völkern die Betrachtung des Codex der Ultimaten Weisheit ¹⁷ ermöglichen, ausgestellt.

In einem westlich gelegenen Raum ist ein Denkmal des Avatars aufgestellt. Auf einem Tisch in der Nähe liegen verschiedene Hörner. Zwei Schrifttafeln weisen auf die Bestimmung der Instrumente hin. Sie tragen

16 Alle genannten Künstler waren in der Realität an der Erschaffung von Ultima VII - The Black Gate - beteiligt. Hinter den Namen Watson verbergen sich John Watson und David Watson. Während John zum Team gehörte, welches die Story schrieb, ist David Watson das Alter Ego von Iolo. Er fertigt auch im wirklichen Leben Armbrüste an und hat sogar ein Buch darüber veröffentlicht. Außerdem komponierte er für die Ultima Serie das Musikstück 'Stones'.

17 Der Zugriff beider Völker auf den Codex der Ultimaten Weisheit beendete in Ultima VI - The False Prophet - den Krieg zwischen den Gargoyles und den Bewohnern Britannias.

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

die Inschriften

Silber Horn

*einst von den
Gargoyles be-
nutzt*

18

*Beschwört die
Silberschlange*

Auf einem kleinen Tisch im selben Raum liegt der Vortex Cube (Wirbel Würfel), der eine wichtige Rolle dabei spielte, Frieden zwischen der Menschheit und den Gargoyles zu schaffen.

Im gegenüberliegenden Raum sind auf einem Sockel die Gebeine von Zog, dem ältesten britannischen Fossil, ausgestellt. Frank muss lächeln, als er in der Nähe der Gebeine einst von ihm getragene Sumpfstiefel als Ausstellungsstücke wiedererkennt.

Iolo räuspert sich verhalten, wobei er eine Kopfbewegung zu den nächsten Artefakten, den acht Steinen der Tugend, macht. Sie könnten in der Tat von großem Nutzen sein. Die unweit von den Steinen ausgestellte alte Muskete von Lord British interessiert den Avatar hingegen kaum. Frank denkt ernsthaft darüber nach, Iolos Vorschlag zu folgen und die Steine in der Nacht an sich zu nehmen. Zumindest könnten sie überprüfen, ob sie noch funktionieren.

Patterson

Der Avatar möchte jetzt mit dem Bürgermeister reden. Shamino meint, dass er wahrscheinlich in der Stadthalle anzutreffen sei, welche das nächste Gebäude östlich des Museums sei. Kurz darauf führt sie ein langer Flur im inneren der Stadthalle zu einem prachtvoll ausgestatteten Arbeitszimmer. Hinter einem mächtigen Schreibtisch sitzt ein Edelmann in den vierzigern, der wie ein Politiker oder ein gutgekleideter Kaufmann aussieht. Der Mann spricht Frank sogleich an

Patterson: „Avatar! Ich wurde gerade auf Eure Gegenwart in unserer schönen Stadt aufmerksam gemacht! Ich habe Euch bereits erwartet! Ich bin Patterson. So genannt nach meinem Vater.“

Patterson streckt die Hand aus, ergreift die Hand des Avatars und schüttelt sie fest.

„Es ist wirklich eine Freude, den Avatar zu treffen.“

(„Beruf“)

„Nun, ich bin der Bürgermeister der Stadt. Der Bürgermeister von Britain! Ich möchte Euch wissen lassen, dass meine Wahl ein überwältigender Sieg war. Mein Gegner hatte niemals eine Chance! Außerdem bin ich Präsident des Britannischen Steuerrates.“

(„Steuerrat“)

„Das Land braucht eine geregelte Einkommensquelle. Steuern sind die einzige Lösung. Jeder Kaufmann und Farmer wird besteuert, Jeder, der sich seinen Lebensunterhalt verdient, wird besteuert. Der Britannische Steuerrat hat seine Hauptstelle in der Königlichen Münzerei.“

Frank muss an Nannas Bemerkung über den Steuerrat denken.

(„Nanna“)

„Was hat sie gesagt? Nun, sie irrt sich! Und wen ich daran denke, dass sie ein 'Bruder' ist. Eine der Gemeinschaft! Ich sollte mit Batlin darüber sprechen.“

18 Wurde erstmalig in Ultima IV - Quest of the Avatar - erwähnt, wo es dem Avatar den Weg zum Schrein der Demut durch eine Horde von Dämonen erschloss

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

Frank bemerkt, dass sich Patterson unbehaglich fühlt.

(„Wahl“)

„Sie liegt zwei Jahre zurück. Ich erreichte 84% der Stimmen. Es war ein beeindruckender Sieg, wie ich zugeben muss. Wenn man allerdings eine Gruppe wie die Gemeinschaft hinter sich weiß...“

(„Gegner“)

„Es war ein alter Farmer namens Brownie. Er konnte es sich nicht leisten, viel Geld in den Wahlkampf zu stecken. Noch nicht mal die Bauern haben ihn unterstützt.“

(„Bauern“)

„Habe ich das gesagt? Das habe ich gewiss nicht so gemeint. In Britain gibt es, genau wie im ganzen Land, kein Klassensystem mehr. Was ich meinte, war die 'Bauernschaft', das sind diese Leute ohne bessere Abstammung -- die Art von Menschen wie Brownie -- Er wurde trotzdem nicht von - ihnen - unterstützt. Sie wussten, wer der bessere Führer sein würde.“

(„Bessere“)

„Habe ich mich so ausgedrückt? Ich habe es wirklich nicht so gemeint, wie es klingt. Was ich sagen wollte, war, dass es Leute gibt, die aus höhergestellten Familien als andere kommen und Brownie keiner von ihnen war! Aber versteht mich nicht falsch -- ich meine nach wie vor, dass das Klassensystem in Britannia abgeschafft worden ist.“

(„Leiche“)

Frank berichtet Patterson, was Lord British über den Mord in Britain vor ein paar Jahren sagte. Patterson nickt.

„Ich kann mich gut daran erinnern. Es war ganz grausig. Da war ein Mann namens Finster, der nach einem öffentlichen Amt strebte. Er vertrat überall völlig offenherzig seine Meinung und ich nehme an, dass ihn das in Schwierigkeiten brachte.“

(„Meinung“)

„Er versuchte viele soziale Veränderungen durchzusetzen. Er wollte mehr Macht für die große Ratsversammlung und den Britannischen Steuerrat. Und er wollte die Gemeinschaft auflösen. Finster war ein Edelmann mit zu vielen Ambitionen. Wie dem auch sei, seine Ansichten müssen ihm einige Feinde eingebracht haben.“

(„Feinde“)

„Woher soll ich das wissen? Jedenfalls wurde seine Leiche in einem herrenlosen Gebäude, welches heute nicht mehr steht, gefunden. Es war eine Art Warenlager in der Nähe des Schlosses. Es wurde vor einigen Jahren abgerissen. Der Körper wurde unvorstellbar zerstückelt. Es sah so aus, als ob jemand den armen Mann an Stangen gebunden und all seine Gliedmaßen abgetrennt hatte. Finster wurde anschließend enthauptet. Es war ganz... wie sagt man noch... rituell! Und das ist alles, woran ich mich erinnern kann. Niemand wurde jemals für dieses Verbrechen zur Rechenschaft gezogen.“

(„Gemeinschaft“)

„Mein Leben hat sich seit meinem Beitritt außerordentlich verbessert. Ich finde, dass meine Aufrichtigkeit makellos, meine Führung unangefochten und die Liebe zu meiner Frau untadelig ist. Ihr solltet erwägen, an einem unserer allabendlichen Treffen teilzunehmen. Ich möchte wetten, dass sich Euer Leben genauso verbessern würde.“

(„Aufrichtigkeit“)

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

„Ich bin offensichtlich der aufrichtigste Mensch in Britain! Vielleicht sollte ich nach Moonglow umziehen! Ha!“

(„Candice“)

Pattersons Augen weiten sich und er sieht für einen kurzen Moment sehr nervös aus. Aber er erlangt sehr schnell seine Gelassenheit zurück.

„Candice. Nun sie ist eine Bekannte! Ein 'Bruder' aus der Gemeinschaft. Das ist alles!“

(„Judiths Mißtrauen“)

„Nun, ich weiß nicht, wovon sie spricht. Ich arbeite lange, dass ist alles!“

Iolo: „Dieser Mann erscheint sehr rechtfertigend, meinst du nicht auch?“

flüstert der alte Barde und Waffenmeister seinem langjährigen Freund ins Ohr.

„Ich meine wir sollten ihn beobachten und feststellen, wohin er heute Abend nach dem Treffen der Gemeinschaft geht.“

Frank hat genug vom Bürgermeister erfahren. Er verabschiedet sich von Patterson, der dem Avatar grüßend zunickt.

Die Königliche Münzerei

Der nördliche Teil des Gebäudes beherbergt die Königliche Münzerei, welche nur über einen eigenen Eingang von der Westseite her erreichbar ist. Bereits von außen ist erkennbar, dass hier wertvolle Dinge hergestellt oder gelagert werden, denn die Fenster sind mit schweren Eisengittern abgesichert. In der Münzerei geht eine hilfsbereit und tüchtig aussehende Frau ihrer Arbeit nach.

Cynthia: („Name“)

„Mein Name ist Cynthia. Ich bin die KassiererIn der Münzerei. Außerdem bin ich ein Mitglied des Britannischen Steuerrats.“

(„Münzerei“)

„In der hiesigen Münzerei lagern wir Gold, Münzen aus Übersee und führen genau Buch darüber, wieviel Gold das Königreich für solche Dinge wie Landwirtschaft, Straßenbau, Frischwasserversorgung und Gesundheitswissen übrig hat; bewahren die Besitztümer des Adels, bringen die Miliz auf und verbreiten die Erlässe von Lord British.“

(„Britannischer Steuerrat“)

„Der Britannische Steuerrat ist für die Buchführung, Veranlagung und den Einzug der Steuern verantwortlich. Wenn Ihr auf irgendeine Weise in Britannia Geld verdienen wollt, müsst Ihr dieses Papier nehmen. Füllt es aus und gebt es Ende des Jahres zurück, wenn Ihr Eure Steuern bezahlen kommt.“

(„Geld“)

„Um den Münzfuß konstant zu halten, operieren wir auch als Wechselstube für diejenigen, die Mengen von Gold besitzen. Wir zahlen den Gegenwert ihres Goldes in verfügbare Münzen des Reiches aus und wandeln anschließend das erhaltene Gold in weiteres Geld um. Das ist, wie Ihr sehen könnt, ein sehr effektives System.“

(„Farmer“)

„Ich bin sicher, Ihr wisst von der siebenjährigen Dürre, die glücklicherweise vor einigen Jahren endete und so viele der Gehöfte im Königreich in Unordnung hinterließ. Das ist der

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

Grund, warum der Preis für die Nahrung so teuer ist. Aber ohne die Unterstützung der Königlichen Schatzkammer wäre der Preis noch höher.“

(„Straßen“)

„Der zunehmende Gebrauch von Wagen hat auf vielen Straßen, die durch Britannia führen, einen schnellen Verfall verursacht. Es kostet eine Menge Geld, neue Straßen zu bauen und sie in Schuss zu halten.“

(„Wasser“)

„Es ist äußerst wichtig für das Königreich, der Bevölkerung die Versorgung mit sauberen Wasser sicherzustellen. Und das erfordert einen regelmäßigen Nachschub von neuen, frischen Brunnen.“

(„Gesundheit“)

„Genauso wie die Bevölkerung in Britannia in den letzten zweihundert Jahren hat auch das Risiko von Infektionskrankheiten sehr zugenommen. So wie der mysteriöse Verfall der Haut, welche diejenigen plagt, die das Gift der Silberschlange eingenommen haben. Die Anzahl von Heilern, die das Königreich benötigt, hat dramatisch zugenommen.“

(„Besitztümer“)

„Die örtlichen Adeligen und Bürgermeister besitzen alle Residenzen, die unter der Schirmherrschaft des Königreiches geführt werden.“

(„Wachen“)

„Das militärische Training wird in Serpent's Hold geleitet, wo die Wachen, welche alle Dörfer und Städte in Britannia schützen, ausgebildet werden. Die Ausbildung wird von der Königlichen Schatzkammer finanziert.“

(„Wechsel“)

„Habt Ihr Gold, welches Ihr eintauschen wollt?“

(„Nein“)

„Dann vielleicht ein anderenmal.“

(„System“)

„Es gilt nicht nur für Gold sondern ebenso für alle Mineralien. Wir überwachen den Verkauf und Preis für den Austausch wertvoller Erze, die von der Britannischen Minengesellschaft gefördert werden. Aber wir kümmern uns nicht um den Verkauf von Edelsteinen. Es gibt in der Stadt einen Juwelier, der sich darum kümmert.“

(„Auf Wiedersehen“)

„Auf Wiedersehen, Mylord.“

Der verliebte Bäcker

Der Avatar möchte sich jetzt die Geschäfte im unteren Teil der Lord British Lane ansehen. Vielleicht kann er dort etwas Nützliches für die weitere Reise erwerben.

Im ersten Laden, einer Bäckerei, treffen sie auf einen sehr sauber aussehenden korpulenten jungen Mann, der dem Avatar fröhlich zuwinkt. Während er noch damit beschäftigt ist, auf einem der Tische einen Teig auszuwalzen, redet er munter drauf los und stellt sich der Gruppe vor.

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

Willy: „Mein richtiger Name ist Wilhelm, obwohl mich keiner so nennt. Ich ziehe es vor mit Willy angesprochen zu werden. Vielen Dank auch. Ich bin der Bäcker hier in Britain und ich mache das beste Brot, welches Ihr jemals gekostet habt. Hattet Ihr bereits die Gelegenheit, eines meiner Brote zu probieren?“

(„Nein“)

„Dann müsst Ihr etwas bekommen! Hier!“

Er bricht ein Stück Brot von einem der Laibe, die er trägt ab und stopft es in Franks Mund.

„Ist es nicht das beste Brot, welches Ihr jemals probiert habt? Es ist es, nicht wahr?“

Frank kaut so schnell er kann um Willy eine Antwort geben zu können.

(„Ja“)

Willy ergreift Franks Gesicht an den Wangen und gibt ihm einen dicken Kuss auf die Stirn.

„Ihr seid wahrhaftig eine Person mit gutem Gaumen und kultiviertem Geschmack.“

(„Brot“)

„Mein Brot ist das beste in Britannia. Es ist sowohl für seinen angenehmen Geschmack als auch für seinen sehr angemessenen Preis bekannt. Aber es steckt eine Menge Arbeit dahinter, um die andauernde Nachfrage befriedigen zu können. Ich muss jemanden anstellen, der mir helfen kann.“

(„Bäcker“)

Willy nickt.

„Ja, ich bin ein Bäcker und ich habe eine Menge geheimer Rezepte, die von meinem Vater und meiner Mutter an mich weitergegeben wurden. Nun, da gibt es sogar welche, die mich für einen Meisterbäcker halten! Und es gibt welche, die mich einen... Pfannkuchen nennen.“

Der Bäcker guckt missbilligend. Auf die Bemerkung mit dem Pfannkuchen geht Frank daher lieber nicht ein. Willy ist zwar ein wenig korpulent aber Frank möchte ihn nicht verletzen.

(„Meisterbäcker“)

„Ja, viele Leute nennen mich so. Jetzt sagt Ihr es auch. Wenn Ihr das meint, dann muss es wohl wahr sein.“

Willy beißt ein Stück von seinem Brot ab.

„Mmmh. Ich -bin- ein Meisterbäcker!“

(„Vater und Mutter“)

Willy wischt sich eine Träne ab.

„Gegangen. Alle beide. Gegangen um meine Vorfahren in der großen Küche im Himmel zu treffen. Ich werde niemals in der Lage sein, so zu kochen wie sie es konnten. Ich rackere mich nach wie vor damit ab, den Namen der Familie am Leben zu erhalten. Und das ist der Grund, warum ich ein Bäcker bin. Aber das ist nicht der einzige Grund, wie ich annehme.“

Willy verharrt einen Augenblick in seinen Gedanken und fährt dann fort

„Eigentlich gibt es einen sehr guten Grund, warum ich ein Bäcker bin.“

(„Grund“)

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

„Weil der Weg zum Herzen einer Frau über ihren Magen führt. Nun, ich habe zwei Frauen, die zur Zeit in mich verliebt sind und ich habe mich noch nicht um eine gekümmert.“

(„Zwei Frauen“)

Er seufzt.

„Wie Ihr wissen müsst, sind ihre Namen Jeanette und Gaye.“

(„Gaye“)

„Ich interessiere mich mehr für Gaye, welche den Kostümladen führt. Aber sie ist ein Mitglied der Gemeinschaft und ich habe nicht den Wunsch, eines zu werden. Ich hoffe nur, dass es uns nicht davon abhält, ein Pärchen zu werden.“

(„Jeanette“)

„Jeanette ist ein sehr angenehmes Mädchen, aber um ehrlich zu sein, kann ich mir ein Leben zusammen mit einem Serviermädchen nicht vorstellen. Sie denkt, ich hätte nicht bemerkt, was sie mir gegenüber für Gefühle hat. Ehrlich gesagt wünschte ich, sie würde mich in Ruhe lassen.“

(„Geheimrezepte“)

„Gute Güte! Sagt nicht, dass Ihr nur eine weitere Person seid, die versucht, mir eines meiner Geheimrezepte abzuringen! Wenn es das ist, was Ihr wollt, werdet Ihr eine Enttäuschung erleben.“

(„Einstellen“)

„Ihr könnt hier im Laden für mich arbeiten und Brot backen. Oder ich kaufe Euch Säcke mit Mehl ab. Ihr könnt sie zum Großhandelspreis in Paws kaufen. Ich gebe Euch vier Goldstücke für jeden Sack. Möchtet Ihr hier in meinem Laden für mich arbeiten?“

fragt Willy hoffnungsvoll, aber der Avatar muss ihn enttäuschen.

(„Nein“)

„Das ist schade. Ihr seht wie jemand aus, der sich in der Küche zurechtfindet.“

(„Kaufen“)

„Ich verkaufe nicht nur Brot, sondern auch Pasteten, Kuchen und Brötchen. Die besten Backwaren, die Ihr Euch jemals in den Mund zu stopfen gewünscht habt! Wollt Ihr etwas kaufen?“

(„Nein, auf Wiedersehen“)

„Ich wünsche Euch einen guten Tag und guten Appetit, Milord.“

Gayes Bekleidungsgeschäft - Umtausch ausgeschlossen

Gleich neben der Bäckerei liegt Gayes Bekleidungsgeschäft. Da sie gerade hier sind, spricht nichts dagegen, noch einmal kurz hinein zusehen.

Gaye: „Hallo nochmals, was kann ich heute für Euch tun?“

Frank sucht nach einer Möglichkeit, das jetzt nutzlose Avatar-Kostüm gegen Goldmünzen zurückzugeben. Leider lässt Gaye keine Bereitschaft erkennen, den Handel rückgängig zu machen. Der Avatar kann es sich nicht verkneifen, Gaye auf Ihre Beziehung zu Willy anzusprechen.

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

„Ja, er ist ein sehr amüsanter Bursche. Ich bin ganz von ihm eingenommen und treffe mich mit ihm wider besseren Wissens. Obwohl es nicht danach aussieht, als ob er der Gemeinschaft beitreten würde. Da die Gemeinschaft mein ganzes Leben ist, weiß ich nicht, ob ich in meinem Herzen Platz für ihn habe. Ich habe mir noch keine abschließende Meinung gebildet.“

Iolo's Bows

Der nächste Laden ist natürlich Iolo's Bows. Durch die geöffnete Ladentür sehen sie im vorbeigehen, wie ein junger Mann Bögen, Armbrüste und Pfeile in Glasvitrinen einsortiert¹⁹. Es ist Coop, der letzten Abend im Blue Boar alle mit seinem wunderbaren, klaren Gesang verzaubert hatte. Die Party winkt ihm zu und Coop winkt freundlich zurück.

Grayson

Neben Iolo's Bows befindet sich ein Waffenladen. An den Wänden werden Holz- und Rundschilde ausgestellt. Schwerter, Keulen und Äxte warten in Glasvitrinen auf ihre Käufer. An der Fensterfront des Ladens werden verschiedene Rüstungen feilgeboten.

Ein scharfsinnig aussehender Mann lächelt die Gruppe an, als ob er sich sicher sei, gerade neue Kundenschaft gefunden zu haben.

Grayson: („Name“)

„Ich bin Grayson, Milord. Ein bescheidener und aufrichtiger Mann.“

(„Beruf“)

„Nun, ich verkaufe hier in Britain die besten Waffen und Rüstungen, die man für Geld bekommen kann. In meiner Freizeit arbeite ich für die Gemeinschaft.“

(„Gemeinschaft“)

„Sie war in meinem Leben äußerst nutzbringend. Ich stand kurz davor, pleite zu gehen und jetzt bin ich erfolgreicher als je zuvor.“

(„Nutzbringend“)

„Ich war nie ausreichend direkt oder aggressiv genug, um als Kaufmann erfolgreich sein zu können, aber die Gemeinschaft hat das alles für mich geändert.“

(„Geändert“)

„Indem ich die Werte der Triade der inneren Stärke in meinem Leben gebrauchte, wurde ich fähig, mit meinem Leben umzugehen. Mein Rüstungs- und Waffenladen ist erfolgreich und ich habe in der Gemeinschaft einen Platz, wo ich hingehöre.“

(„Pleite gehen“)

„Ihr seht, ich bin davon überzeugt, dass meine Fehler durch meine schlechte Einstellung verursacht wurden. Es bedurfte der Lehren der Gemeinschaft, um die Art und Weise, wie ich meinen Verstand benutzte, zu ändern und in die richtige Richtung zu bringen.“

(„Bis später“)

„Auf Wiedersehen und Lebetwohl, Milord.“

¹⁹ Interessanter Weise erhält nicht einmal Iolo als Hausherr hier einen Rabatt. Die gleichen Waffen erhält man in Trinsic deutlich günstiger

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

Beim Juwelier

Der letzte Laden in der Reihe ist ein Juweliergeschäft. Es wird von einem Mann geführt, aus dessen jungenhaften Gesicht prüfende Augen, die allem Anschein nach schon viel gesehen haben, schauen. Seine Körperhaltung und Gestik strahlen allerdings eine gewisse überzogene Arroganz aus.

Sean: „Mein Name ist Sean. Wenn ich mich nicht um die Angelegenheiten der Gemeinschaft kümmere, arbeite ich hier in Britain als Juwelier. Wenn Ihr etwas zu kaufen wünscht, müsst Ihr es mir nur sagen!“

(„Juwelier“)

„Es ist eine äußerst sensible Arbeit. Sie erfordert ein besonderes Geschick, über das nur wenige verfügen. Ihr müsst präzise Wissen, wie mit wertvollen Materialien umzugehen ist. Nur die besten Handwerker werden Juweliere und erhalten höchste Anerkennung.“

(„Beste Handwerker“)

„Wie ich Euch bereits sagte, werden ausschließlich die besten aller Handwerker Juweliere und ich bin der beste aller Juweliere. Sagt Euch das nicht irgend etwas?“

Sean rümpft die Nase.

„Ich mache mit meinem Geschäft mehr Geld als die Münzerei!“

Er lacht gekünstelt.

(„Wertvolle Materialien“)

„Ich benötige andauernd neue Materialien um daraus meinen einzigartigen Schmuck zu erschaffen. Ich bin jederzeit bereit, Edelsteine zu erwerben. Falls Ihr jemals in ihren Besitz erlangen solltet und welche veräußern möchtet, bin ich der richtige Mann, um sie Euch ab-zukaufen.“

(„Edelsteine“)

„Habt Ihr welche zu verkaufen?“

(„Nein“)

„Wenn Ihr keine Edelsteine zu veräußern habt, solltet Ihr nicht meine Zeit verschwenden, indem Ihr sie erwähnt.“

Shamino zieht die Stirn unter der roten Wollmütze kraus und bläst seine Wangen auf. Das Gehabe dieses blasierten Kaufmannes geht ihm auf die Nerven. Iolo zuckt nur mit den Schultern und macht eine abwiegelnde Handbewegung. Frank lässt sich nicht aus der Ruhe bringen und setzt das Gespräch fort.

(„Britain“)

„Ich bin mit meinem Geschäft nach Britain gezogen, um der Hauptstelle der Gemeinschaft nahe zu sein. Ihr wisst gar nicht, wie sehr sich mein Umsatz gesteigert hat, nachdem ich der Gemeinschaft beigetreten bin.“

(„Auf Wiedersehen“)

Sean lächelt süffisant.

„Ich bin sicher, Ihr müsst Euch auf den Weg machen.“

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

Diane erzählt von ihren Freunden

Südlich des Juwelierladens liegt eine Pferdekoppel mit daneben liegenden Stallungen. Zwei Pferde traben miteinander spielend über die Weide. Eines der Tiere stellt sich auf die Hinterbeine und wiehert der herannahenden Gruppe begrüßend zu. Im Stall treffen sie auf eine angenehm aussehende junge Bäuerin.

Diane: „Seid begrüßt, Milord. Ich bin Diane. Meine Aufgabe ist es, die Stallungen in Britain zu führen und Euch Pferde und Gespanne zu verkaufen, falls Ihr welche benötigen solltet.“

(„Stallungen“)

„Ihr findet hier eine Auswahl der edelsten Pferde, welche von Lord British's persönlichem Pferdezüchter hervorgebracht worden sind. Falls Ihr eines zu kaufen wünscht, werden wir mit Sicherheit ein passendes Arrangement treffen können. Selbstverständlich werden sie mit einer Kutsche ausgeliefert.“

(„Kutsche“)

„Die Kombination aus Pferd und Kutsche kostet 120 Goldmünzen. Ihr findet sie in einem kleinen Unterstand genau südlich der Stallungen gegenüber der Straße. Wollt Ihr eines erwerben?“

(„Nein“)

„Dann vielleicht ein anderenmal.“

(„Britain“)

„Britain ist wirklich eine großartige Stadt. Es kann aber irritierend sein, wenn Ihr niemanden kennt. Glücklicherweise kenne ich hier viele Leute.“

(„Leute“)

„Ich habe viele Freunde in Britannia. Unter ihnen sind Greg, James, Brownie und Mack.“

(„Greg“)

„Greg führt einen Gemischtwarenladen. Falls Ihr irgendeine Art von Expedition plant, ist er genau diejenige Person, die Ihr aufsuchen solltet. Er scheint Glück zu haben. Vielleicht färbt etwas davon auf Euch ab.“

(„James“)

„James, der nicht weit von hier eine Herberge leitet, wollte ein Leben voller Abenteuer führen. Seine Familie brauchte ihn aber, um nach dem Tod seines Vaters die Herberge zu führen, und er ist seitdem unzufrieden. Trotzdem liebt er immer noch Cynthia, die in der Münzerei arbeitet.“

(„Brownie“)

„Brownie ist ein anständiger und aufrichtiger Mann, der einen weitaus besseren Bürgermeister als Patterson abgegeben hätte, wenn Ihr meine Meinung wissen wollt. Er nutzt unsere Pferde, um in Frühjahr seine Felder zu pflügen.“

(„Mack“)

„Ein Wort der Warnung über Mack. Erlaubt ihn bloß nicht damit anzufangen, über den Himmel zu reden. Abgesehen davon ist er aber vollkommen in Ordnung, wie ich Euch versichern kann.“

(„Bis später“)

„Ich wünsche Euch einen guten Tag, Milord.“

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

Auf dem Bauernmarkt

Westlich der Stallungen wird auf einem von drei Häusern umsäumten Feld ein Bauernmarkt abgehalten. Bereits von weitem sind die Rufe der Händler, die ihre Ware anpreisen, zu vernehmen. Auf mehreren Tischen werden verschiedene Fleisch- Geflügel- und Fischarten, sowie Früchte und Gemüse zum Verkauf angeboten. Eine kräftig aussehende Bauersfrau lächelt der Party gastfreundlich zu, bevor sie zu ihrer Arbeit zurückkehrt. Frank spricht sie an und fragt nach ihrem Namen.

Kelly: „Ich werde Kelly gerufen, Milord.“

(„Beruf“)

„Mein Mann Fred und ich führen den Bauernmarkt.“

(„Fred“)

„Mein Fred ist einer der anerkanntesten Kaufleute in Britain. Er verkauft sowohl die von Brownie und Mack erzeugten Gemüsesorten und Eier, als auch importierte exotische Früchte.“

(„Bauernmarkt“)

„Die meisten Leute in Britain kaufen ihre Nahrung auf dem Bauernmarkt. Sogar die Leute aus Paws kommen hierher, um Eier und Gemüse zu kaufen. Fred hat, seitdem der Markt vor vielen Jahren hier eröffnet wurde, keinen der Preise erhöht.“

(„Brownie“)

„Brownie ist ein guter Mensch. Ich hoffe, dass er sich nochmals um das Amt des Bürgermeisters bewirbt. Falls er das tut, solltet Ihr für ihn stimmen.“

(„Mack“)

„Ich glaube, der alte arme Mack war zu lange bei seinen Hühnern eingepfercht. Er ist ein guter Mensch. lasst Euch von den seltsamen Geschichten, die er erzählt, nicht abschrecken. Er schläft kaum jemals, weil er die meiste Zeit der Nacht damit zubringt, in den Himmel zu starren. Natürlich kräht sein Hahn in der Dämmerung und kein Landwirt kann es sich leisten, nach Sonnenaufgang noch weiter zu schlafen. Daher ist sein Verstand ein wenig ausgefranst.“

(„Britain“)

„Oh, in Britain achtet man auf die Qualität der Produkte. Ich sehe wie die Leute, die hier kaufen, jedes einzelne Ei nach Rissen und jedes Gemüse nach irgendwelchen Anzeichen von Verderbnis untersuchen.“

(„Paws“)

„Die Leute aus Paws haben immer nur wenig Geld. Mein Herz schlägt für sie. Sie trachten immer danach, die billigsten Sachen zu erwerben, weil sie sich mehr nicht leisten können.“

(„Eier“)

„Die Hühner von Bauer Mack legen eine Menge Eier. Es ist eine gute Sache, dass die Leute hier einen so gesunden Appetit haben.“

(„Früchte und Gemüse“)

„Die verkaufen wir überwiegend an ältere Leute. Ihr müsst wissen, ich kenne den Grund, warum Kinder ihr Gemüse nicht essen wollen. Einige Leute wollen keine Früchte in ihrem Haus aufbewahren, weil sie befürchten, sonst Fruchtfliegen anzuziehen“

(„Auf Wiedersehen“)

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

„Ich wünsche Euch einen guten Tag, Milord.“

Die Party schaut sich weiter auf dem Bauernmarkt um. Ein freundlich aussehender Farmer winkt ihnen zu, als sie an ihm vorbeigehen.

Fred: „Mein Name ist Fred und ich verkaufe hier auf dem Bauernmarkt in Britain Fleisch.“

(„Fleisch“)

„Es ist das schmackhafteste Fleisch, was Ihr kaufen könnt. Tut Euch selbst einen Gefallen und probiert etwas davon.“

(„Bauernmarkt“)

„Wir verkaufen auf dem Bauernmarkt sowohl Gemüse, welches von den Farmern in der Nähe der Stadt erworben wurde, als auch Fleisch aus dem Schlachthaus in Paws.“

(„Paws“)

„Paws ist ein guter Ort, um Dinge zu niedrigen Preisen zu erwerben. Viele der Leute sind ziemlich arm, es tut mir leid, das sagen zu müssen. Wie auch immer, es gibt nur wenig regen Handel dort. In Paws muss man mit den Leuten auf eine mehr persönlichen Ebene ins Geschäft kommen.“

(„Schlachthaus“)

„Es wird von einem Mann namens Morfin geführt, einem sehr erfolgreichen Kaufmann aus Buccaneer's Den (Seeräubers Unterschlupf).“

(„Morfin“)

„Morfin ist ein ungewöhnlicher Zeitgenosse. Wenn ich es nicht besser wüsste, würde ich sagen, dass er in eine Anzahl zwielichtiger Geschäfte verwickelt war.“

(„Buccaneer's Den“)

„Morfin verließ diesen Ort weil er erkannte, dass sich der ganze Handel, welcher sich dort entwickelte, in Konkurrenz zu seinem eigenen Geschäftsaktivitäten stand. Darum zog er nach Paws.“

Die Gruppe verabschiedet sich von Fred und bummelt weiter über den Markt, wo sie auf einen verwegenen aussehenden Mann mit einem Goldring im Ohr stoßen. Der Mann lächelt sie mit freundlichem Gesicht an.

Gordon: „Mein Name ist Gordon. Ich verkaufe von meinem Wagen aus Fisch und Chips.“

(„Fisch und Chips“)

„Ich habe die besten Fisch und Chips, die Ihr in ganz Britannia bekommen könnt. Sie kosten nur 8 Goldstücke pro Gericht. Wollt ihr etwas haben.“

(„Nein“)

„Kommt zurück, wenn Ihr hungrig seid. Ich bin sicher, dass Ihr dann Eure Meinung ändern werdet.“

(„Wagen“)

„Ich habe erst kürzlich meinen Wagen gestrichen. Er erregt dadurch mehr Aufmerksamkeit. Das Geschäft läuft jetzt viel besser. Ich spare mein Geld, um nach Buccaneer's Den zu reisen.“

(„Buccaneer's Den“)

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

„Ich möchte etwas Geld in Buccaneer's Den gewinnen. Es ist ein Piratenunterschlupf und sie haben ein fabelhaftes Spielhaus dort.“

(„Spielhaus“)

„Man sagt, dass sie dort verschiedene Glücksspiele ausüben. Man kann dort Gold gewinnen, indem man auf den Ausgang eines Rennens mit hochkarätigen Pferden wettet.“

(„Piratenunterschlupf“)

„Ich bin sicher, Ihr wisst, dass Buccaneer's Den einst ein Unterschlupf für Diebe und Haulunken war. Als solches bietet es einen romantischen Reiz für diejenigen, die nach einer Kostprobe eines solchen abenteuerlichen Lebens verlangen. Ich bin einer dieser Leute, wie ich gestehen muss. Wenn man sein Leben damit verbringt, Fisch von einem Wagen zu verkaufen, braucht man solche Abwechslung. Die Piraten kriegten schließlich mit, wie sehr sie im Geheimen beneidet wurden und so wandelten sie ihre Insel in einen Ort spannender Belustigungen um.“

(„Geschäft“)

„Seitdem ich ein Mitglied der Gemeinschaft bin, steigert sich mein Umsatz stetig. Ich habe das Rezept von meinem Backfisch verfeinert und verbessert und seitdem wurde er die Lieblingsmahlzeit von fast jedermann in Britain. Ich habe sogar Lord British meine Fisch und Chips serviert.“

(„Gemeinschaft“)

„Die Gemeinschaft ist eine philosophische Gruppe, die sich den Lehren eines wahrhaftig großen Mannes namens Batlin verschrieben hat. Während der Abwesenheit des Avatars wurde Batlin für das Volk von Britannia zu einem geistigen Vater. Durch seine Reden und Schriften hat er das Leben vieler Leute geändert, meines eingeschlossen.“

(„Lord British“)

„Ihr wißt schon -- der Kerl, der eine Krone trägt und sich wie ein König aufführt.“

(„Auf Wiedersehen“)

„Habt einen angenehmen Tag, Milord.“

Der glückliche Gemischtwarenhändler

Die Party erreicht bei ihrem Streifzug durch die Hauptstadt die Park Square South. In einem riesigen Gebäude, welches einen ganzen Straßenblock einnimmt, sind mehrere Geschäfte und Läden untergebracht. Zuerst sehen sie sich den Gemischtwarenläden an. Diane hat durch ihre Schilderung von Gregs Geschäft die Neugier des Avatars erweckt.

Ein vergnügt aussehender Kaufmann mit enthusiastischer Stimme und Auftreten fordert sie auf, näherzutreten und sich umzusehen.

Greg: „Mein Name ist Greg. Schön Euch zu sehen.“

(„Beruf“)

„Nun, ich betreibe den Gemischtwarenladen in Britain. Eine zweite Heimat für alle Uner-schrockenen.“

(„Gemischtwarenladen“)

„Nun, Ihr seht wie jemand aus, für den Abenteuer kein Fremdwort ist. Ob Ihr einen Berg besteigt, über das Meer segelt, eine Wüste durchquert, einen Dungeon erforscht oder unter

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

den Sternen schläft, ich habe genau das, was Ihr dazu benötigen könntet.“

(„Benötigen“)

„Was jeder Abenteurer braucht, ist viel Glück! Da ist irgend etwas in diesem Laden, in den Gegenständen die hier gekauft wurden, etwas in mir und meinem Laden, das einfach sehr glücklich ist. Ich kann Euch von dem, was ich meine, ein Beispiel geben.“

(„Beispiel“)

„Ein Kämpfer namens Gorn kaufte einst eine Schaufel von mir und berichtete mir später, dass diese sein Leben gerettet hätte.“

(„Sein Leben gerettet“)

„Gorn wollte irgendwo nach verborgenen Schätzen graben, als er plötzlich Geräusche hinter sich vernahm. Während er noch dabei war sich umzudrehen, sah er voller Entsetzen, wie sich eine Gruppe untoter Skelette auf ihn zubewegte! In seiner Hast, den Schatz auszugraben, hatte er seinen Gürtel losgeschnallt und sein Schwert abgelegt. Das Einzige, was er in den Händen hielt, war seine Schaufel. Er schwang sofort damit um sich und es endete damit, dass er alle Skelette in Stücke schlug! Er ist der Ansicht, dass er das nur seiner 'Glücksschaufel' zu verdanken hat.“

An einem Gorn kann sich der Avatar noch aus früheren Abenteuern erinnern. Er begegnete ihm einst in einer Gefängniszelle, als er dort einen Zauberer befreite²⁰. Ob es sich hier um den selben Gorn handelte?

(„Gorn“)

„Vielleicht wißt Ihr von Gorn. Er spricht mit einem höchst eigenartigem Akzent!“

(„Glücklich“)

„Meine Kunden sind alles Leute, die ausgehen und gefährliche Bravourstücke von Tapferkeit und Wagemut ausführen. Aber die meisten kehren immer wieder zurück, um weitere Ausrüstungen zu kaufen. Bei all den gefährlichen Dingen, die meine Kunden tun, ist es ein Wunder, dass ich sie nicht alle verliere und pleite gehe!“

(„Britain“)

„Ich bin mit meinem Geschäft nach hier gezogen, um Lord British dienstbar sein zu können, welcher mich exklusiv dazu nutzt, alle seine diversen Expeditionen auszustatten. Das stimmt wirklich!“

(„Umgezogen“)

„Ich hatte mein Geschäft früher in Paws. Aber in Paws hat niemand das nötige Geld, um irgend etwas kaufen zu können.“

(„Lord British“)

„Dies ist Lord British's bevorzugter Gemischtwarenladen, wie er mir selber versicherte. Alle möglichen berühmten Abenteurer gingen durch diese Tür. Nun, gerade letzte Woche hatten wir den Avatar höchstpersönlich hier in diesem Laden! Wo ich es gerade erwähne, er war genauso wie Ihr gekleidet. Ja, das war er!“

(„Wie ein Avatar gekleidet“)

„Er war angezogen wie der Avatar, ähnlich wie Ihr momentan gekleidet seid. Zuerst dachte ich, es wäre Jesse der Schauspieler, der in dem Stück dieses Regisseurs... wie ist noch mal

20 In dem Abenteurer Ultima V- Warriors of Destiny -

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

sein Name... den Avatar spielt. Na schön, der war es nicht.“

(„Ein anderer Avatar“)

„Nun gut, er hatte behauptet der Avatar zu sein. Aber dann steckt nichts anderes dahinter, als das ungewöhnliche Aufeinandertreffen einiger Idioten oder Narren, die von sich behaupten, der Avatar zu sein!“

Greg sieht Frank an und für einen kurzen Augenblick erscheint er ein wenig verlegen zu sein.

(„Kaufen“)

„Wie ich bereits sagte, wir haben alles, was Ihr für ein fröhliches, prächtiges Abenteuer benötigt! Was möchtet Ihr gerne erwerben?“

Greg bietet Fackeln, Ölfaschen, Rucksäcke, Schaufeln, Pulverfässer, Dietriche, Hacken und Eimer an. Da im Moment kein konkreter Bedarf besteht, lehnt Frank einen Kauf dankend ab.

(„Nichts, bis bald“)

„Ich wünsche Euch einen guten Tag, Milord.“

Die Geschichte der Silberschlange

Neben Gregs Geschäft liegt ein Laden, in dem ein sehr respekteinflößender älterer Mann in der Robe eines Druiden die hereintretende Party mit gedankenvoller Besorgnis ansieht.

Kessler: „Seid begrüßt. Mein Name ist Kessler. Ich bin Inhaber der hiesigen Apotheke.“

(„Apotheke“)

„Während üblicherweise die Aufgabe eines Apothekers darin besteht, Trunke und magische Reagenzien zu verabreichen, arbeite ich zur Zeit nahezu ausschließlich an Lord British's Auftrag, ein bestimmtes Problem zu studieren.“

(„Problem“)

„Kürzlich gab es einen dramatischen Anstieg im Gebrauch einer sehr seltsamen Substanz. Die Leute fingen damit an, absichtlich das Gift der Silberschlange einzunehmen.“

(„Studien“)

„Ich studiere die Auswirkungen einer besonderen Substanz, welche als Gift der Silberschlange bekannt ist. Aber ich stieß auf eine Anzahl von Problemen.“

(„Einzunehmen“)

„Die Silberschlange produziert eine äußerst giftige Substanz, welche jedoch eine Reihe von seltsamen Wirkungen verursacht; vorausgesetzt man nimmt weniger als eine tödliche Menge davon ein.“

(„Wirkungen“)

„Das Gift erhöht für einige Zeit die körperlichen und mentalen Leistungen. Dadurch wird es jemanden zum Beispiel ermöglicht, sehr schwere Arbeiten zu verrichten. Die Gesundheit des Anwenders wird jedoch durch die auftretenden Nebenwirkungen auf Dauer beeinträchtigt.“

(„Gesundheit beeinträchtigen“)

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

„Zuerst verursacht es, dass sich der Anwender permanent müde fühlt und schlussendlich führt es zu einer stark verschorften Haut. Das Gift ist eine gefährliche Substanz, welche Ihr unter keinen Umständen zu Euch nehmen solltet.“

(„Probleme“)

„Mein größtes Problem besteht darin, erwähnenswerte Mengen vom Gift der Silberschlange zu erlangen. Aber das ist nicht mein einziges Problem.“

(„Erlangen“)

„Wenn Ihr durch Zufall an das Gift der Silberschlange gelangen solltet, bringt es mir hierher. Ich zahle Euch fünfzig Goldmünzen für jede Phiole, die Ihr mir liefern könnt.“

(„Andere Probleme“)

„Die Leute müssen darüber aufgeklärt werden, wie gefährlich das Gift der Silberschlange ist. Ich wünschte mir, ich hätte die Gelegenheit meine Forschungsergebnisse vor Lord British und einem Konsortium von Fürsten und Stadtdirektoren vorzutragen. Aber um das zu tun, muss ich erst meine Studien beenden.“

(„Silberschlange“)

„Wie man aus dem Namen schließen kann, ist es das von der gefährlichen Silberschlange entnommene Gift. Die Faszination, die viele Leute für diese Kreaturen empfinden, hat eine große Neugier an dem Gift selbst erzeugt.“

(„Neugier“)

„Es gibt einige, die behaupten, dass die Gargoyles das Gift zu sich nehmen, um ihre Kampfkraft zu erhöhen, und solche Dinge. Es mag letztendlich nur eine Legende sein, aber die neugierigen Leute denken, das es wahr sein könnte.“

(„Trunke“)

„Es gibt mit Sicherheit keine neuere Erfindung in Britannia! Trunke sind Flüssigkeiten, die über verschiedene magische Qualitäten für alle möglichen Anwendungsfälle, wie die Behandlung von Verletzungen und Krankheiten, verfügen.“

(„Magische Qualitäten“)

„Seitdem die Zauberer so unfähig geworden sind, wurden wir dazu gezwungen, andere Wege zu finden, um alle die Dinge erfüllen zu können, von denen wir gewohnt waren, das die Zauberer sie für uns erledigen. Unglücklicherweise sind viele dieser neuen Methoden bis jetzt nicht erprobt worden.“

(„Nicht erprobt“)

„Wir wissen nach wie vor nur sehr wenig über die Wirkungsweise der magischen Substanzen, die wir gebrauchen. Viele verursachen mehr Probleme als sie lösen oder reagieren unterschiedlich, wenn sie mit anderen Dingen zusammen eingenommen werden. Einige erzeugen eine physische Abhängigkeit und andere sind möglicherweise nur giftig.“

(„Trunke kaufen“)

„Ich führe immer ein Lager frischer Zutaten und ein Verzeichnis angefertigter Trunke für den Fall, dass sie jemand benötigt. Wollt Ihr etwas kaufen?“

(„Nein“)

„Kommt zurück, falls Ihr jemals irgendeinen Trunk benötigt.“

(„Auf Wiedersehen“)

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

„Es war gut, mit Euch zu sprechen, Milord.“

Der wahre Entdecker des Antibiotikums

Nördlich der Apotheke führt eine dunkle Sackgasse, die auch am Tage durch das flackernde Licht einer Laterne erhellt werden muss, zu zwei Hauseingängen. Schilder neben den Türen geben darüber Auskunft, dass man hier zu Csil dem Heiler und zu einem Trainer, dessen Name auf dem Schild nicht weiter erwähnt wird, gelangen kann.

Zuerst sucht die Gruppe die Stätte des Heilers auf. Sie stoßen dort auf einen Mann, der weise und ehrenhaft aussieht und sogleich Frank anspricht.

Csil: „Ich habe mich auf Eure Ankunft gefreut, Avatar. Es hat sich schnell herumgesprochen, dass Ihr hier seid. Ich bin glücklich, Euch zu sehen. Ich bin Csil, der Heiler, obwohl ich früher unter dem Namen Abrams bekannt war. Ich wurde zu Csil, nachdem ich Fortschritte gemacht hatte.“

(„Fortschritte“)

„Als ich noch Abrams hieß, lebte ich auf der Insel New Magincia, wo ich meine Ausbildung verbrachte. Meine Erfahrung nahm zu und schon bald reiste ich mit dem Schiff nach Moonglow, um dort nach den Patienten zu sehen.“

(„Erfahrung“)

„Meine Erfahrung wuchs schnell. Ich bin ein bescheidener Mann, aber ich kann schon behaupten, dort ein beliebter Heiler gewesen zu sein.“

Shamino: „Er ist wahrscheinlich der beste Heiler in ganz Britannia. Nun, er kurierte mich blitzschnell von einem, ähm, speziellen Problem.“

Iolo: „Oh? Was war das denn für ein Problem?“

Shamino: „Das ist unwichtig. Davon muss doch nicht die ganze Welt erfahren.“

Csil: („Patienten“)

„Schon bald hatte ich Patienten auf drei Inseln zu betreuen. Zu jener Zeit erfuhr Lord British von meiner Erfahrung.“

(„Lord British“)

„Nun, Lord British selbst war von einem Leiden niedergeworfen worden und schickte nach mir aus. Ich suchte sein Schloss auf, sobald ich meine Patienten alleine lassen konnte und untersuchte den König. Es kam mir so vor, als ob irgend etwas sein Blut befallen hätte. Ich habe darüber eine Theorie, von deren Richtigkeit ich überzeugt bin. Andere, wie auch immer, teilen meine Ansicht nicht.“

(„Theorie“)

„Ich glaube, dass die meisten Krankheiten durch winzige, lebende Dinge verursacht werden. Wir können diese Dinge mit bloßem Auge nicht erkennen. Wie dem auch sei, ich bin dabei ein Instrument zu entwickeln, mit welchem man diese Kreaturen erkennen kann. Ich bin der Meinung, dass eines Tages Heilung nicht mehr von Magie abhängig ist, sondern von einer Behandlungsform, die jemanden weniger angreifbar durch diese Lebewesen macht. Da diese Tiere biologischer Natur sind, nenne ich diese theoretische Behandlungsform 'Antibiotika'. Was haltet Ihr davon, Avatar? Verfolge ich die richtige Spur?“

Frank ist von Csils Forschungsergebnissen beeindruckt. Nur zu gerne bestätigt er dem Pasteur dieser Parallelwelt, dass seine Forschungen auf dem richtigen Weg liegen.

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

(„Ja“)

„Gut. Ich habe es mir gedacht.“

(„Andere“)

Es gibt eine Gruppe von Leuten, die meine Studien nicht unterstützen. Wir kommen überhaupt nicht miteinander aus. Ich glaube, sie haben etwas gegen Heiler, was über einfaches Misstrauen hinausgeht. Wisst Ihr, wenn ich meine?“

Frank kann es sich denken. Dieses Verhalten würde zu der Gemeinschaft, so wie er sie sieht und erlebt hat, passen.

(„Ja“)

Csil nickt.

„Ich dachte es mir. Die Gemeinschaft ist nicht ganz... was sie zu sein scheint.“

(„Gemeinschaft“)

„Sie haben eine Doktrin, die ihren Glauben umreißt. Sie glauben, das jemand, der mit Schmerzen konfrontiert wird, keine andere Wahl hat, als diese anzunehmen um zu einem besseren Menschen zu werden. Ich stimme damit nicht überein. Niemand sollte jemals unnötigem Schmerz ausgesetzt sein. Aber... ihnen steht gewiss eine eigene Meinung zu.“

(„Dienste“)

„Ich bin in der Lage zu heilen, Vergiftungen zu kurieren und Wiederzuerwecken. Benötigt Ihr einen dieser Dienste?“

(„Nein“)

„Ich werde für Euch da sein, falls Ihr später meine Dienste benötigen solltet.“

(„Bis später“)

„Auf Wiedersehen, Avatar.“

Die Trainer in Britain

Gegenüber von Csil geht ein Trainer seinem Geschäft nach. Iolo, der sich mittlerweile an den Gedanken gewöhnt hat, dass sein Freund Frank offensichtlich nicht nach Cove aufbrechen will, bevor er mit allen Leuten aus der Hauptstadt gesprochen hat, schlägt vor, alle Trainer der Hauptstadt hintereinander aufzusuchen. So könne sich der Avatar am besten eine Übersicht über die angebotenen Dienste machen. Diese Vorgehensweise sei auch mit keiner besonderen Mühe verbunden, da die Trainer alle hier in der Nähe ihrem Geschäft nachgehen würden. Frank stimmt zu und die Gruppe sucht den Trainer neben dem Heiler auf.

Der Trainer, ein Kämpfer, strahlt eine große Ernsthaftigkeit aus und mustert mit glühenden Augen die Ankömmlinge.

Denby: „Mein Name ist Denby. Ich bin ein Trainer. Ich habe mich auf eine Kampfkunst spezialisiert, die in Abhängigkeit davon, wie jemand seine Fähigkeiten in Intelligenz und Physik gebraucht, kleine magische Auswirkungen aktiviert. Aber ich bin ein Kämpfer, kein Zauberer.“

(„Magische Auswirkungen“)

„Ich lehre zum Beispiel eine Kombination physikalischer und mentaler Übungen, welche die Intelligenz erhöhen. Dieses gibt jemandem im Gegenzug einen Vorteil, der in Magie zu

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

praktizieren wünscht. Ihr solltet Euch jedoch darüber im klaren sein, das Zauberei zur Zeit in Britannia nicht funktioniert. Es ist ein aussterbendes Phänomen. Nichts desto weniger erhöht mein Training die grundlegende Chance jedes Anwenders von Magie zu zaubern, ebenso gut wie die Fähigkeit zu kämpfen.“

(„Kämpfer“)

„Obwohl ich ein Kämpfer bin, habe ich mein Leben dem Frieden gewidmet. Es hat in dieser Welt schon zu viele Auseinandersetzungen gegeben. Lasst die Geschichte sich den gegensätzlichen Qualitäten, die der Menschheit innewohnt, annehmen. Ich glaube an den Gebrauch meiner Fähigkeiten als ein Abschreckungsmittel.“

(„Bis bald“)

Denby legt seine Handflächen aneinander und verbeugt sich.

Shamino, der sich in Britain genauso gut auskennt wie Iolo, führt den Avatar zu den nächstgelegenen Trainer, nordwestlich von Denbys Trainingslager. Auch hier weist ein Schild neben der Tür darauf hin, dass hier ein Trainer seinen Beruf ausübt. Aber dieses Hinweises bedarf es eigentlich nicht, da die Kampfgeräusche aus dem Inneren des Hauses bis auf die Straße dringen.

Die Gruppe betritt das Gebäude und Frank erlebt eine angenehme Überraschung. Ein schneidiger, schlanker Mann, der elegant und sehr geschmackvoll gekleidet ist, schießt mit einem Bogen sehr geübt und äußerst zielsicher auf eine Scheibe. Der Avatar kennt den Mann, welcher ihn voller Freude anblickt. Es ist Senti, ein weiterer alter Freund, mit dem er in vergangenen Tagen viele Abenteuer erlebt hat. Die Männer begrüßen sich und Frank fragt Senti, auf welche Weise er zur Zeit seine Tage verbringt.

Senti: „Wenn ich nicht mit alten Freunden auf Abenteuer aus bin, arbeite ich in Britain als Trainer. Ich habe mich auf die Fechtkunst im Kampfe spezialisiert. Ich bin darin ganz gut, wie du dich erinnerst. Aber ich würde alles stehen und liegen lassen um mich dir anzuschließen, falls es dich nicht zu sehr behindert.“

(„Anschließen“)

Senti verbeugt sich.

„Ich bin froh, der Gruppe beitreten zu dürfen.“

(„Fechtkunst“)

Senti bewegt sein Schwert so schnell, dass es wie ein Lichtblitz erscheint. Er übt ein paar raffinierte Bewegungen aus, schwingt die Klinge durch die Luft.

„Kein Feind soll noch stehen, nachdem ich mit ihm fertig bin.“

(„Freunde“)

„Ich sehe unsere alten Freunde Iolo, Shamino und Dupre nur noch selten.“

(„Iolo“)

„Wie geht es dir, alter Freund? Du siehst so aus, als ob du ein wenig Training gebrauchen könntest!“

Iolo: „Was hat das zu bedeuten? Alle machen sich über meine körperliche Verfassung lustig.“

Senti: „Ich scherze nicht, Iolo. Ich meine es durchaus ernst!“, lacht er.

„Wie habe ich diesen Burschen vermisst!“ fügt er noch hinzu.

(„Shamino“)

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

„Sag mal Shamino, verbringst du immer noch deine Zeit damit, in Frauenkleidern herumzulaufen?“

Shamino: „Was?!?!“

Sentri: „Oder verschwendest du dein Leben in der Praxis eines Heilers, jetzt wo du in den mittleren Jahren bist?“

Shamino: „Vorsicht Freund. Das sind kämpferische Worte!“

Sentri klopft Shamino freundschaftlich auf die Schulter.

Sentri: „Und das ist auch schon alles, was sie sind, mein teurer Freund. Worte! Es ist schön, dich zu sehen!“

(„Dupre“)

„Ich möchte diesen Taugenichts sehen! Er ist jetzt ein Ritter, wie ich hörte! Sir Dupre, also wirklich!“

(„Britain“)

„Ich bin bin dieses Ortes überdrüssig geworden. Er hat eine Pein hervorgebracht, der sich der Bourgeoisie nicht bewusst ist. Es ist nicht alles so sorglos, wie der Adel es darstellt.“

(„So sorglos“)

„Nun, du brauchst nur in eine der kleineren Städte, sagen wir Paws, zu gehen. Es ist ein arme Leute Ort. Außerdem riecht er schlecht. Und er liegt gerade hinter den Stadtgrenzen von Britain. Es sollte mehr Geld investiert werden, um das Land als Ganzes auszubauen, anstatt es nur zur Errichtung neuer Gebäude in der Hauptstadt zu verwenden. Ich weiß nicht, was Lord British denkt!“

(„Lord British“)

„Ich sehe ihn nicht sehr häufig. Er bleibt die ganze Zeit in seinem Schloss. Er verlässt es niemals. Kein Wunder, dass er keine Ahnung von dem hat, was in seinem Land vorgeht.“

Frank erzählt Sentri von den Morden in Trinsic, erklärt Sparks Herkunft und berichtet von dem bisher erlebten, seinen Eindrücken von der Gemeinschaft und welches Ziel die Party verfolgt. Anschließend bittet er Sentri Spark zu trainieren. Sentri kommt dieser Bitte gerne nach. Da er jetzt Mitglied der Party ist, erfolgt das Training kostenlos. Der Trainer führt zahlreiche Angriffe mit dem Degen auf Spark aus, der sich nach einiger Zeit immer geschickter zu verteidigen weiß. Der Junge lernt rasch und es ist eine Freude, den beiden bei ihrem Training zuzusehen.

Nach dem Training wird es Zeit weiterzuziehen. Bevor sie gehen, öffnet Sentri mit einem Schlüssel, welchen er in einer Kommode aufbewahrt, seine Waffenkammer und deckt sich mit Schwertern und Rüstungen ein. Weitere Waffen, darunter auch ein Morgenstern, werden an die anderen Mitglieder der Abenteuergruppe verteilt.

Sentri erläutert seinen Freunden, dass es nur noch einen Trainer in Britain gibt, den die Gruppe noch nicht aufgesucht hat. Der Trainer ist schnell erreicht, denn Sentris Kollege übt sein Handwerk nur ein Haus weiter auf der anderen Seite der Straße aus. Die Wirkungsstätte dieses Trainers macht zunächst einen eigenartigen Eindruck. Die Mitte des Raumes wird von einem großen Holzpodest eingenommen, welches mit umlaufenden Seilen abgesichert ist. Auf einer Seite führen ein paar Holzstufen auf die mit einem Teppich abgedeckte Plattform. Dort stehen in zwei gegenüberliegenden Ecken jeweils ein Stuhl und ein mit Wasser gefüllter Eimer. Frank vermutet, dass es sich bei dieser Einrichtung um einen Boxring handelt.

Ein junger Mann steht in der Nähe des Podestes und mustert mit abschätzendem Blick die einzelnen Mitglieder der Gruppe. Er ist von schlanker Gestalt und verfügt über eine ziemlich schneidige Ausstrahlung. Frank fängt ein Gespräch mit ihm an und fragt ihn nach seinem Namen.

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

Zella: „Mein Name ist Zella. Ich bin Trainer und habe mich auf das Hand zu Hand Gefecht spezialisiert. Schließlich weiß ein Kämpfer nie, wann er möglicherweise einem Widersacher begegnet und plötzlich feststellt, dass er unbewaffnet ist. Ich nenne es 'Boxen'. Boxen ist nicht nur irgendeine Art des Kämpfens -- es ist eine Kunst.“

(„Kampf“)

„Das Schlachtfeld enthält viele Arenen. Es kann zu nahezu allen möglichen Situationen kommen. Jeder Kämpfer sollte sachkundig und geschickt in vielen Kampfformen sein. Ich habe meine eigene Lehre über das Kämpfen entwickelt.“

(„Lehre“)

„So wie ein Schloss vom Fundament aus nach oben gebaut wird, muss es auch bei einem Kämpfer sein. Man kann nicht einfach damit anfangen, den Umgang mit der Waffe zu erlernen. Waffen sind nur eine Verlängerung der Extremitäten einer Person. Ein kluger Kämpfer lernt zuerst, diese Extremitäten zu gebrauchen.“

(„Extremitäten“)

„Eure Arme. Eure Beine. Eure Fäuste. Das ist es, was 'Boxen' ausmacht.“

(„Arenen“)

„All die verschiedenen Kampfschauplätze, all die unterschiedlichen Stile, die man im Kampf mit den verschiedenen Waffen erlernen kann, sind nicht Kämpfe in seiner reinsten Form. Um wirklich ein großer Kämpfer zu werden, muss man zu den Quellen alles Wissens über das Kämpfen gehen.“

(„Kämpfer“)

„Unterliegt keinem Irrtum. Kämpfer werden nicht geboren, sie werden gemacht. Alles Naturtalent der Welt wird Euch nichts nutzen, wenn man nicht das Herz und den Willen zu siegen hat. Ein Teil davon ist der Mut, nach den eigenen Schwächen zu suchen und danach zu streben, sie zu verbessern.“

Auch hier muss Spark, der aufgrund seines Alters das verletzlichste Mitglied der Party ist, eine Trainingsrunde einlegen. Zella handelt einen Preis von 45 Goldmünzen aus, den der Avatar bereitwillig bezahlt. Spark klettert in den Ring und erweist sich nach kurzer Zeit abermals als gelehriger Schüler.

Der verhinderte Pirat

Das Wayfarer's Inn ist eine Herberge mit Tradition und langer Geschichte. Frank, der seit zweihundert Jahren nicht in dem Gasthof gewesen ist, will unbedingt wissen wie die Herberge heutzutage aussieht. Er brennt darauf den Inhaber James, von dem Diane bereits erzählt hatte, kennenzulernen. Der Gasthof, der südöstlich von Zellas Trainingslager liegt, ist schnell erreicht und voller gespannter Erwartung betritt der Avatar die Herberge. Der Gastwirt jedoch mustert die Ankömmlinge mit saurem Gesicht, als ob diese alle augenblicklichen Probleme der Welt verursacht hätten. Nicht ganz sicher, wenn er vor sich hat, spricht Frank den mürrischen Mann an und fragt ihn nach seinen Namen und seinen Beruf.

James: „Mein Name ist James. Ich bin der Inhaber dieser Herberge.“

(„Inhaber“)

„Es ist nur eine Umschreibung dafür, dass ich den Schreibtisch hüte. Ich muss den ganzen lieben Tag damit verbringen, den Leuten zuzuhören., wie sie über ihre Probleme reden, so als ob ich allein dazu bestimmt wäre, sie zu lösen.“

(„Lösen“)

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

„Möglicherweise ist das Lösen der Probleme fremder Leute für andere Gastwirte eine leichte Aufgabe. Aber nicht nur, dass ich das ich darin nicht besonders gut bin, habe ich auch meine eigenen Probleme.“

(„Probleme“)

„Ich mag meinen Beruf nicht! Ich wollte nie ein Gastwirt sein. Ich wollte nur, dass es weitergeht, nachdem mein Vater von uns gegangen war. Jetzt, wo ich mit Cynthia verheiratet bin, bin ich gebundener, als jemals zuvor.“

(„Cynthia“)

„Versteht meine Worte nicht falsch, Milord. Ich liebe Cynthia von ganzem Herzen. Aber es gibt Zeiten, in denen ich mich nicht alt genug fühle, um verheiratet zu sein. Nebenbei, ich weiß, dass ich ihr kein guter Ehemann sein kann.“

(„Guter Ehemann“)

„Wie kann ich Cynthia mit dem Hungerlohn, den ein Gastwirt erzielt, glücklich machen, während sie den lieben langen Tag damit beschäftigt ist, all das ganze Geld in der Münzerei zu zählen? Ich weiß, ich kann es nicht.“

(„Münzerei“)

„Ich kenne die wahre Natur des Herzens sehr gut, mein Freund. Nachdem sie derartig hohen Mengen von Geld ausgesetzt ist, wird sie eines Tages damit anfangen es zu begehren. Da ich damit nicht dienen kann, wird sie mich verlassen um ihr Herz an einen wohlhabenden Mann zu verschenken. Möglicherweise ein Kaufmann oder ein Adliger. Der Gedanke daran bringt mein Blut zum Kochen.“

(„Glücklich“)

„Ich spüre bereits, dass sie sich um unsere Ehe sorgt. Ich weiß, dass da irgend etwas zwischen uns nicht stimmt.“

(„Gastwirt“)

„Wenn man ein Gastwirt ist, muss man den ganzen Tag auf den Beinen sein. Wenn irgend jemand irgend etwas will, seid Ihr derjenige, der sich darum zu kümmern hat!“

(„Zuhören“)

„Das stimmt, Milord. Falls Ihr ein Problem haben solltet, seid bitte so freundlich und behaltet es für Euch. Nun, worüber sprach ich gerade?“

(„Herberge“)

„Dieser Ort wird Wayfarer's Inn genannt. Er hat einen umfangreichen und wichtigen Teil zur Geschichte Britains beigetragen. Falls Eure Großeltern jemals in die Stadt kommen sollten, würden sie wahrscheinlich hier ihr Quartier nehmen.“

(„Gastwirt“)

„Anstatt ein Gastwirt zu sein, hatte ich schon immer den geheimen Wunsch, ein Leben als Pirat zu führen. Wenn ich nicht gerade über die Meere segeln würde, würde ich in Buccaneer's Den leben.“

(„Pirat“)

„Ihr wißt, dass nur wenige, wenn überhaupt, ihre Sorgen mit Piraten teilen würden. Wenn ich ein Pirat wäre, könnte ich auch diesen schlimmen Fuß durch einen Pflock ersetzen!“

(„Buccaneer's Den“)

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

„Soweit ich weiß, haben sie dort ein exzellentes Haus der Spiele und ebenso opulente Bäder. So habe ich wenigstens von Gordon, dem Mann der Fisch und Chips verkauft, gehört.“

(„Umherlaufen“)

„Ich verbringe so viel Zeit damit umherzulaufen, dass ich davon einen kranken Fuß bekommen habe.“

(„Zimmer“)

„Oh, ich nehme an, Ihr wollt ein Zimmer. Das ist genau das, was ich meine! Es kostet 10 Goldstücke pro Person und Nacht. Ihr wollt ein Zimmer, nicht wahr?“

(„Nein“) lehnt der Avatar dankend ab.

James wischt sich den Schweiß von der Stirn.

„Puh! Das war knapp!“

(„Auf Wiedersehen“)

„Oh, Ihr werdet zurückkommen und noch irgend etwas von mir wollen! Ich weiß es genau!“

Der reimende Liebhaber

Inzwischen ist es später Nachmittag geworden und Frank und seinen Freunden steht der Sinn nach etwas Zerstreuung. Die Abenteuergruppe macht sich auf den Weg zum Königlichen Obstgarten, in der Hoffnung unter dem Schatten der ausladenden Apfelbäume etwas Entspannung zu finden. Auf dem Weg dorthin gelangen sie zu einem kleinen Jahrmarkt, der auf einer von dem Königlichen Obstgarten abgetrennten Wiese abgehalten wird. Auf der Wiese ist ein Puppentheater aufgebaut, es gibt einen 'Haut den Lukas' und in einem Felsblock in der Nähe des Puppentheaters steckt ein Schwert. Ein Schild unter dem Schwert stellt dem Betrachter die Frage, ob er der nächste König von Britain werden wolle.

Der Jahrmarkt wird von einem extravagant aussehenden Gentleman betreut, der einen sehr fröhlichen und aufgeschlossenen Eindruck macht. Er winkt der Party mit lächelndem Gesicht freundlich zu. Frank fragt den Mann sogleich nach seinem Namen.

Carrocio: „Von der Dämmerung an, bis zum nächsten Morgengrauen, könnt Ihr Eurem bescheidenen Diener blind vertrauen. Tagsüber auf dem Jahrmarkt mache ich die Kinder froh, Abends im 'Blue Boar' mit meinen Reimen die Erwachsenen ebenso. Stets zu Euren Diensten, Euer bescheidener Diener Carrocio!“

(„Beruf“)

„Hier auf der herrlich grünen Weiden, zur Freud' der Knaben und der Maiden, ziehe ich geschickt am Schnürchen, bediene damit die Figürchen. Wenn Ihr das Puppentheater sehen wollt, es kostet nur 'ne Münze Gold. Hier könnt Ihr Eure Kräfte proben, haut den Lukas bis ganz nach oben. Geht nur beherzt zu Werke, und testet Eure Stärke.“

Carrocio fügt augenzwinkernd hinzu

„Schon mancher die Bewunderung einer schönen Frau errang, ertönte erst der Glocke heller Siegerklang.“

„Oder wollt Ihr vielleicht der nächste König sein? Dort drüben steckt ein Schwert im Stein. Zieht es heraus; wenn Ihr es schafft, es ist kein Hohn, seid Ihr der nächste auf dem Thron!“

(„Puppentheater“)

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

„Mit Kinderaugen sah ich wie einst der Vater, spielte eine königliche Schau mit dem Puppentheater. Doch wir alle sind im Strom der Zeit gefangen, und so ist mein Vater schon lange gegangen. Sein Kind wuchs heran, ganz ohne Reue, ist heute ein Mann, hält dem Theater die Treue. Getriebe und Zahnräder die Puppen jetzt bewegen, so halte ich sein Stück für immer am Leben.“

(„Getriebe und Zahnräder“)

„Ich befürchtete schon ein Ende der Familienkunst, dabei stand das Schauspiel hoch in des Publikums Gunst. Knochen altern, Maschinen nicht, so fand ich dann das Lösungslicht. Eine Maschine spielt jetzt Vaters Teil, zieht unbemerkt an der Puppe Seil.“

(„Reue“)

„Flüchtige Momente vergangenen Glücks, bestimmten oft meines Lebens Geschick. Vom elenden Bettler bis zum Herrscher auf dem Thron, jeder kennt seinen Platz, gibt mir seinen Lohn. Zeigt mir meine Herzenslücke, jemanden der alles mit mir teilt, die Frau zu meinem Glücke, die an meiner Seite ein Leben lang verweilt.“

(„Elender Bettler“)

„Ein Bettler namens Snaz sehe ich oft über den Jahrmarkt laufen, er hört sich alles an, stiehlt meine Scherze um sie dann zu verkaufen. Bietet sie an für teures Geld, ganz im Ernst er es meint, um meinen Verdienst er mich prellt, mein persönlicher Feind.“

(„Herrscher auf dem Thron“)

„Euer Nichtwissen macht mich ganz kritisch, Ihr habt sicherlich gehört vom weisen Lord British.“

(„Kräfte proben“)

„Nehmt den Hammer in die Hand, haut damit dann ganz rasant. Wenn Ihr stark genug seid heute, hört Ihr dann der Glock' Geläute. Bleibt die Glocke aber Stille, seid Ihr schwächer als Eurer Wille. Gewinnt Ihr jedoch den Stärketest, hören die Spötter auf zu lachen, feiert dann ein Riesenfest, mit Eurem Preis ein ausgestopfter Drachen.“

(„Frau“)

„Ich bin so verliebt, hab' eine Braut, seh' sie so oft meine Zeit's mir erlaubt. Kein Barde kann davon erzählen oder singen, wie Nell mein Herz bringt zum klingen.“

(„Nell“)

„Liebe ist ein feuriger Engel mit samtene Schwingen, Momente voller Erfüllung; Zurückhaltung will nicht gelingen. Ein kurzer Moment nur voll sündiger Lust, mein Herz klopft immer noch wild in meiner Brust. Nells aufreizender Lieblichkeit süße Qual, Schicksalsklinge durchschneidet die Moral. Als ihr Geliebter stand ich in Flammen, das Schicksal fügte das Brautpaar zusammen.“

(„Sündige Lust“)

Carrocio erweckt den Eindruck, als sei er in seinen Erinnerungen versunken. Nach einem kurzen Moment findet er in die Realität zurück.

„Vergebt mir meine Offenheit, darüber zu berichten ginge viel zu weit. muss wie ein Ehrenmann mich betragen, kann darum jetzt nichts weiter sagen.“

Er scheint etwas verlegen zu sein und räuspert sich einige Male.

(„Brautpaar“)

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

„Meine Münzen wie Pfeile tun gute Dinge, sparen auf des Juweliers Hochzeitsringe. Zur Zeit reicht's nur für einen aus Holz, das wäre viel zu wenig. Sie ist mein ganzer Stolz, kümmert sich um das Bett vom König.“

(„Nell mit Kind“)

Carrocio sieht den Avatar schockiert an und fällt vor ihm auf die Knie.

„Euer Stillschweigen ich erfleh', meine Nell tat keinem jemals weh. Die Verbreitung dieser Nachricht müssen wir vermeiden, ihr Ruf würde sonst ernsthaft darunter leiden. Es wäre das Ende meines Geschäfts, den Jahrmarkt könnte ich schließen, könnte meinen Lebensabend nicht zusammen mit Nell mehr genießen.“

Carrocio sieht den Avatar flehentlich in die Augen.

„Ihr seid meine Hoffnung, Euch muss ich vertrauen, kann nur noch auf Euer Stillschweigen bauen. Ihr kennt jetzt den Grund, warum ich mich quäle, ich bitt' Euch erzählt davon keiner Menschenseele.“

Carrocio sieht den Avatar an, als ob er eine Art Zeichen von ihm erwartet. Wird Frank diese Geheimnis für sich behalten?

(„Ja“)

„Habt vielen Dank für Euer ehrenhaftes Schweigen, Ihr seid mein Retter in diesem Schicksalsreigen. Um meine Ehre mache ich mir weniger Gedanken, alle meine Sorgen um Nell sich nur ranken.“

(„Sehen“)

„Seht ein Spiel voll falschem Stolz und aufrechter Liebe, mit Sünde und Gewalt spricht es an jedermanns Triebe. Seht Carrocios winzige Welt der Marionetten, es wird Euch gefallen, darauf möcht' ich wetten. Alle die es sehen wollen, höret meinen Ruf, es geht schon bald los, mit dem Stück was ich schuf.“

(„Bis bald“)

„Hat's Euch gefallen, fandet Ihr etwas Glück? Ich hoffe Ihr kommt bald schon zurück!“

Im Königlichen Obstgarten

Nach der Begegnung mit dem sympathischen Carrocio betritt die Abenteuergruppe den hinter dem Jahrmarkt liegenden großen Garten. Auf einer durch einen umlaufenden Holzzaun abgesicherten Wiese stehen unzählige Apfelbäume, welche rote, glänzende Früchte tragen. Bunte Schmetterlinge flattern von Baum zu Baum. Der Gesang der Vögel klingt auf nahezu magische Weise in dieser Umgebung besonders friedlich. Frank atmet tief die Luft ein, die auch hier noch ein wenig nach dem naheliegenden Meer riecht, und fühlt sich für einen kurzen Moment herrlich zufrieden und entspannt. Doch der innere Friede hält nicht lange an. Ein Mann, dessen faltiges Gesicht eine Karikatur von Verdrießlichkeit bildet, lehnt an einem der Bäume und betrachtet misstrauisch die sich ihm nähernde Gruppe von Abenteurern. Offensichtlich weiß er, wenn er vor sich hat, den er richtet gleich sein Wort an Frank.

Figg: „Ihr wollt mit mir reden, Avatar? Ich bin Figg, der Verwalter des Königlichen Obstgartens hier in Britain.“

(„Verwalter“)

„Mein Verantwortungsbereich umfasst die Pflege der Bäume, die Beaufsichtigung der Pflücker in der Erntezeit und den Schutz des Königlichen Obstgartens vor Dieben.“

(„Bäume“)

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

„Apfelbäume erfordern andauernde Pflege. Ich muss sicherstellen, dass alle Bäume genügend, aber auch nicht zu viel, Wasser erhalten. Die Bäume müssen richtig geschnitten werden und ich muss drauf achten, dass die Früchte nicht von Käfern oder Würmern befallen werden. Ich werde auch dazu benötigt, alle heruntergefallenen Äpfel aufzusammeln, welches schon alleine für sich eine Aufgabe ist.“

(„Pflücker“)

„Die meisten von ihnen sind Wanderarbeiter aus Paws. Nur weil viele von ihnen früher Bauern waren, bilden sie sich ein über die Pflege des Obstgartens mehr zu wissen als ich. Was natürlich völliger Unsinn ist. Sie nehmen auch meine Anordnungen nicht so ernst wie sie es sollten.“

(„Diebe“)

„Sie würden uns bis zum letzten Apfel ausrauben, wenn ich ihnen die Möglichkeit dazu geben würde. Ich sollte von Lord British höchstpersönlich einen Orden dafür erhalten, wie ich Leib und Leben dafür riskiere diesen Obstgarten zu schützen. Nun, erst kürzlich fing ich einen Dieb. Sein Name war Weston.“

(„Königlicher Obstgarten“)

„Hier wachsen die besten Äpfel in ganz Britannia. Ich könnte Euch einen aufsammeln lassen, aber es wäre gegen das Gesetz, da Ihr offensichtlich nicht adeliger Herkunft seid.“

(„Weston“)

„Dank mir sitzt er jetzt im Gefängnis. Ich wußte seit dem Moment, als ich ihn das erste mal sah, was mit ihm los war. Er sah wie ein hartgesottener Apfeldieb aus. Darum ließ ich ihn von der Stadtwache einlochen.“

(„Gefängnis“)

„Ja, Weston lebt nun in unserem örtlichen Gefängnis. Wenn Ihr mir nicht glaubt, könnt Ihr Euch gerne an Ort und Stelle selber davon überzeugen.“

Frank überlegt, ob er Figg davon erzählen soll, dass Weston mittlerweile Dank seines Einspruchs aus dem Gefängnis entlassen wurde; entscheidet sich aber dann doch dafür, zu schweigen.

(„Apfeldieb“)

„Oh, er tischte mir irgendeine rührselige Geschichte auf. Aber wenn man ein scharfsinniger Beobachter menschlichen Verhaltens ist, so wie ich, erkennt man schnell die wahren Absichten der Leute, die oft im Gegensatz zu dem stehen, was sie sagen.“

(„Rührselige Geschichte“)

„Ich kann mich nicht genau daran erinnern. Irgend etwas darüber, wie seine verarmte Frau und Familie in Paws den Hungertod erleiden oder einen ähnlichen Mist.“

(„Beobachter“)

„Ja, ich halte mich für einen mehr als passablen Menschenkenner. Und wisst Ihr auch wie ich einer wurde?“

(„Nein“) sagt Frank und denkt, dass er an der Antwort dieses griesgrämigen Schwätzers in keiner Weise interessiert ist.

„Dann werde ich es Euch sagen! Ich bin ein Mitglied der Gemeinschaft!“

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

Frank ärgert sich darüber, das Weston wegen eines gestohlenen Apfels in den Kerker geworfen wurde, während Figg die Gemeinschaft mit Unmengen dieser Früchte aus dem Königlichen Obstgarten kostenlos versorgt.

(„Gemeinschaft“)

„Ja, ich bin ein Mitglied der Gemeinschaft. Aber ich würde ein Verbrechen begehen, wenn ich die Gemeinschaft mit Äpfeln aus dem Königlichen Obstgarten beschenken würde. Und es wäre ein Verstoß gegen meine heilige Pflicht. Obwohl der Verkauf von Äpfeln auch ein Verstoß ist. Ich versuchte nur, diesen Mann namens Weston einen Gefallen zu tun. Und diese Anschuldigungen sind der Dank dafür? Pah! Aber genug jetzt von diesen schrecklichen Verdächtigungen eines stadtbekanntes Kriminellen.“

(„Kaufen“)

„Ich kann Euch genauso gut auch einen Gefallen tun. Wollt Ihr einen dieser wunderbaren Äpfel zum Schleuderpreis von 5 Goldmünzen erwerben?“

(„Nein“)

„Auch gut. Aber Euch entgeht eine Gelegenheit, die nur wenigen jemals geboten wird. In der Tat, ähm, ich würde es zu schätzen wissen, wenn Ihr unsere kleine Plauderei niemanden gegenüber erwähnen würdet. Einverstanden?“

Zum zweitenmal an diesem Tage wird der Avatar gebeten, Stillschweigen zu bewahren. Aber was für ein Unterschied in der Sache und was für ein Unterschied zwischen dem aufrechten, besorgt liebevollen Carrocio und dem mürrischen von sich selbst überzeugten Figg. Darauf kann es nur eine Antwort geben, und die lautet

(„Nein“)

„Nicht? Nun, auch gut!“

Ohne weitere Worte zu verlieren wendet Figg sich ab und stapft davon. Seine Aussagen zur Weitergabe von Äpfeln aus dem Königlichen Obstgarten stehen im Gegensatz zu den Aussagen von Weston und Batin. Figg - ein Mann voller Widersprüche. So widersprüchlich wie die Gemeinschaft.

Der Avatar als Glücksbote

Dem Avatar gehen die Worte von Lord British durch den Kopf, mit denen er ihn darum bat, sich unter die Bevölkerung zu mischen und an ihrem Leben, ihren Sorgen und Nöten teilzunehmen. Nun, das hat er in der Hauptstadt reichlich getan und er ist der Meinung, dass er zumindest in zwei Fällen Gutes tun kann.

Als erstes sucht die Party nochmals Cynthia in der Königlichen Münzerei auf.

Cynthia: „Womit kann ich dienen, Avatar?“

Frank erzählt von seiner Unterredung mit James und das James sie nach wie vor liebe.

(„James“)

„James ist mein Mann und ich bin sehr um ihn besorgt. Ich weiß, dass er sich zu Zeit sehr unglücklich fühlt und seinen Beruf nicht mag. Falls Ihr mit ihm sprechen solltet, sagt ihm bitte, dass ich ständig an ihn denke und mich immer um ihn Sorge. Auch wenn wir in letzter Zeit nicht sehr häufig miteinander geredet haben.“

Frank nickt, verabschiedet sich von Cynthia und sucht mit seiner Truppe das Wayfarer's Inn auf. James, der gerade dabei ist, seinen Empfangstresen zu putzen, sieht missmutig zu den Ankömmlingen hinüber.

James: „Was muss ich jetzt für Euch tun, Milord?“

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

(„Cynthia sagte“)

Frank berichtet James welche Gefühle Cynthia gegenüber James hegt. Da huscht ein Lächeln über das Antlitz des Gastwirts.

„Ah, wer will schon Pirat werden? Ich würde es hassen!“

Mit diesen Worten kehrt er zurück zu seinem Tresen um dort seine Putzarbeit fortzusetzen, aber Frank bemerkt, dass das Lächeln immer noch in seinem Gesicht geschrieben steht.

Zufrieden mit dem Erreichten macht sich der Avatar mit seiner Party auf den Weg in das Schloss. Es wird Zeit für die gute Tat Nummer Zwei. In der Nähe der Schlossküche begegnet ihnen Charles, der mit einem Tablett voller Gläser unterwegs ist. Frank spricht Charles nochmals auf Nell an, erwähnt aber nicht, dass Charles Schwester ein Kind erwartet.

Charles: „Sie ist mit diesem Karussell-Direktor verlobt. Es ist schwer, sich daran zu gewöhnen. Ich war immer allzu besorgt um meine kleine Schwester. Ich möchte wetten, dass sie sogar noch niemals geküsst worden ist. Noch nicht einmal von Carrocio! Hauptsächlich, weil ich die ganze Zeit auf sie aufgepasst habe. Ich würde jeden niederschmettern, der es wagen würde, Hand an sie zu legen. Nebenbei, Nell war schon immer gesittet und prüde. Sie würde noch nicht einmal daran denken, es einen Mann zu gestatten, sie zu küssen.“

(„Jeanette“)

„Ich weiß, dass sie mich nicht liebt. Sie möchte lieber einen wohlhabenden Mann heiraten. Ich habe keine Chance.“

(„Ihr habt Glück“)

Frank erzählt Charles, was Jeanette über ihn sagte.

„Wirklich. Ihr meint ich habe eine Chance?“

Charles begeistert sich so sehr, dass er fast sein Tablett fallen lässt.

„Oh, ich danke Euch Avatar, dass Ihr mir diese hoffnungsvollen Nachrichten überbracht habt. Ich muss los und ihr Blumen oder irgendein Geschenk schicken! Ich muss ihr meine Liebe erklären!“

Charles wendet sich mit leuchtendem Gesicht ab. Er schwebt offensichtlich im siebten Himmel.

Wenn es Nacht wird in Britain - Batlin hält eine Predigt

Es ist kurz vor 21 Uhr. Frank möchte an der Mitgliederversammlung der Gemeinschaft teilnehmen. Er weiß, dass seine Freunde dazu nur wenig Lust verspüren, hofft aber dort weitere Informationen über die Gemeinschaft und das heutige Leben in Britannia in Erfahrung bringen zu können. Als die Party die kirchenähnliche Niederlassung der Gemeinschaft betritt, ist Batlin gerade damit beschäftigt ein paar Schriftrollen durchzusehen. Frank vermutet, dass Batlin gerade dabei ist, sich auf die Mitgliederversammlung vorzubereiten. Als er die Ankömmlinge bemerkt unterbricht Batlin das Studium der Schriftrollen und begrüßt den Avatar mit freundlichen Worten.

Batlin: „Frank, mein lieber, lieber Freund! Wie wunderbar, Euch wiederzusehen!“

(„Meditations Refugium“)

„Es ist ein Zufluchtsort vor den Belastungen und Unruhen des alltäglichen Lebens, welches neue Mitglieder der Gemeinschaft aufsuchen mögen, um sich dort dem Studium der Philosophien der Gemeinschaft zu widmen. Das Refugium befindet sich auf einer Insel östlich von Serpent's Hold.“

(„Die Stimme“)

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

„Wenn jemand lange genug bei der Gemeinschaft ist und die Triade der inneren Stärke in seinem Leben angewendet hat, ist sein Verstand von allen Konflikten und gegensätzlichen Gedanken befreit, bis zu dem Punkt, wo er tatsächlich seine innere Stimme der Vernunft hören kann. Diese Stimme der Vernunft ist der Kern Eures inneren Verstandes, welcher Euch durch puren Instinkt, Weisheit und unanfechtbarer Logik führt. Sobald jemand in der Lage ist, die Stimme zu hören und ihrer Führung folgt, hat derjenige die höchste Stufe der Erleuchtung erreicht. Vielleicht könnt auch Ihr sie eines Tages hören.“

Frank und seine Freunde nehmen auf den bereitstehenden Stühlen Platz. Exakt um 21 Uhr füllt sich die Niederlassung mit den Mitgliedern der Gemeinschaft, welche sich eilig einen Platz in den Stuhlreihen suchen und ruhig darauf warten, dass Batlin das Wort ergreift. Eine eigenartig gespannte Stille bereitet sich aus, die nur hin und wieder durch das Eintreffen von ein paar Nachzügler unterbrochen wird. Nach einiger Zeit bewegt sich Batlin gemessenen Schrittes zum Rednerpult. Die Zeremonie beginnt, als er hinter dem Pult vor den versammelten Mitgliedern der Gemeinschaft steht. Die Niederlassung füllt sich mit donnernden Beifallsrufen. Sie sehen ihn mit einer Mischung aus Ehrfurcht und blanker Verehrung an. Batlin steht ruhig da und sonnt sich für einen Moment in dem warmen Empfang während sich ein triumphales Lächeln in seinem Gesicht abzeichnet. Mit einer leichten Geste seiner Hand bringt er die Menge zum Schweigen.

Batlin: „Es tut gut, euch diesen Abend hier zu sehen. Natürlich macht ihr mich stolz darauf, ein Teil von dem zu sein, was wir liebevoll die Gemeinschaft nennen.“

Es folgt ein weiterer Ausbruch von Applaus.

„Seid glücklich in eurem Herzen, dass ihr Mitglieder der Gemeinschaft seid! Das Volk von Britannia lebt in einem fiebrigen Zustand illusionärer Gedanken und Gefühle. Aber diejenigen, auf die ich heute Abend hier blicke, sind Suchende nach dem was Gut und Wahr ist in der Welt. Sie folgen dem Pfad der zu der wahren Erkenntnis führt. Aber wie findet ihr diesen Weg? Fragt irgendein Mitglied der Gemeinschaft und es wird es euch sagen! Der Pfad zum vollständigen Bewusstsein ist leicht zu finden. Man muss in seinem Leben die Triade der inneren Stärke anwenden. Die Triade der inneren Stärke ist eine Folge von drei Werten, welche den Verstand in einen perfekten Zustand der sanguinen Erkenntnis bringen können.

Der erste Wert ist Streben nach Einigkeit. Wenn alle Menschen in der Welt etwas vollbringen wollen, wird es getan. Was bedeutet, dass wenn alle Menschen in der Welt danach streben zusammenzuarbeiten, sie alles erreichen können, was sie sich vorgenommen haben. Denkt darüber nach! Eine Welt, in der sich jeder Traum erfüllt und alles Gute erreicht werden kann. Aber wie ihr klar sehen könnt, wenn ihr auf eigene traurige Gesellschaft blickt, wo die Leute uneins sind, ist es ein Rätsel wie überhaupt etwas vollbracht werden kann!

Der zweite Wert ist Vertraue deinem Nächsten. Ihr müsst eure Ängste, Vorurteile und euer Misstrauen aufgeben. Betrachtet euch selbst! Bevor ihr irgendjemanden eine Frage stellt, stellt sie Euch selbst! Die Welt ist ein Ort, wo das Gleichgewicht der Natur dafür sorgt, euch jede Sekunde zu beschützen, ohne das ihr es auch nur bemerkt! Was könnt ihr in dieser Welt vollbringen, wenn ihr die ganze Zeit damit verbringt, euren Nächsten in Frage zu stellen?! Arbeitet er so hart wie ich? Was sind seine wahren Beweggründe? Wenn ihr eure Energien damit verschwendet, euch diese Fragen zu stellen, wird das von eurem Nächsten bemerkt und er wird damit anfangen, sich die selben Fragen über euch zu stellen. Das verringert die Stärke in der Welt!

Der dritte Wert ist Wertigkeit geht einer Belohnung voran. Es gibt keinen unter uns, der ohne einen Wunsch hier ist. Das meiste Elend in der Welt lässt sich auf unerfüllte Wünsche zurückführen. Aber haltet einen Moment inne! Verdient ihr auch das, was ihr euch wünscht? Die meisten Menschen bekommen das, was sie verdienen. Wenn ihr eure Wünsche nicht wert seid, solltet ihr nicht überrascht sein, wenn sich eure Wünsche nicht erfül-

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

len. Wenn ihr die nötige Wertigkeit erreicht habt, seid ihr bereit dafür, dass sich eure Wünsche erfüllen. Wünsche sind eine seltsame Angelegenheit. Viele hängen Dingen hinterher, die sie nicht wirklich wollen. Was sie in Wirklichkeit wollen ist Wertigkeit an sich!

Ich habe euch gerade alles erzählt, was ihr braucht, um der Triade der inneren Stärke zu folgen. Die Lektionen sind simpel. Der wahre Wert eures Verständnisses hängt davon ab, wie ihr sie in eurem Leben anwendet. Ihr wisst jetzt alles, was ihr jemals brauchen werdet. Ihr benötigt nicht die geheimen Kenntnisse der aussterbenden Magie. Ihr braucht nicht die unsichere Hand des Heilers und sein begrenztes Wissen. Alles was ihr jemals wirklich brauchen werdet, ist die andauernde Suche nach dem Besten in euch selbst und nach diesen Werten zu leben. Nur dann wandert ihr wirklich auf dem Pfad der Gemeinschaft.

Nun denke ich, es wäre an der Zeit, die Worte unserer Gemeinschaftsmitglieder zu hören. Um mit ihnen daran teilzunehmen, wie die Gemeinschaft positive Veränderungen in ihr Leben gebracht hat.“

Es folgen begeisterte Erklärungen von einigen der anwesenden Mitglieder, die sich in ihrer Art nicht von den bereits in Trinsic gehörten Beiträgen unterscheiden. Nacheinander melden sich dabei Candice, Bürgermeister Patterson, dessen Anwesenheit von Batlin besonders herausgestellt wird, Figg, Gaye, Grayson und der blasierte Sean zu Wort.

Spark verliert, wie schon in Trinsic, zuerst die Geduld. Er flüstert Frank leise ins Ohr.

Spark: „Diese ganze Zeremonie und alle daran beteiligten geben mir den Rest!“

Auch die restlichen Mitglieder der Party können nicht länger an sich halten und geben tuschelnd ihre Kommentare ab.

Iolo: „Es ist eine traurige Angelegenheit, so viele Leute zu sehen, die nichts Besseres zu tun haben, als diesem dubiosen spirituellen Führer blind zu folgen.“

Shamino: „Es ist schade, dass Britannia so weit heruntergekommen ist, dass es sich einer Gruppe wie dieser Gemeinschaft geöffnet hat.“

Sentri raunt dem Avatar ebenso eine bissige Bemerkung ins Ohr. Es ist an der Zeit. Während Frank Batlin und die anderen beobachtet, hat er das Gefühl, dass die Zeremonie der Gemeinschaft noch lange bis spät in die Nacht andauern wird. Ein guter Moment, um sich herauszuschleichen, ohne allzuviel Aufmerksamkeit zu erregen.

Der Avatar als Meisterdieb

Das Königliche Museum ist geschlossen, dessen Leiterin gerade auf der Mitgliederversammlung der Gemeinschaft. Der richtige Augenblick, um das Museum aufzusuchen und die Steine der Tugend an sich zu nehmen. Franks Hoffnung, dass die Tür des Museums unverschlossen ist, erfüllt sich. Leise schleicht sich die Party in das kühle Gemäuer. Einen Moment später haben Iolo und der Avatar die Steine in ihren Rucksäcken verstaut und die Gruppe das Gebäude bereits wieder verlassen.

Pattersons Fehltritt

Die Party schlendert einige Zeit ziellos durch die Straßen und Gassen der nächtlichen Hauptstadt. Erinnerungen an gemeinsam erlebte Abenteuer und Berichte über die momentane Entwicklung in Britannia machen die Runde. Die Freunde bemerken kaum, wie die Zeit vergeht, als ihr Weg sie wieder an der Niederlassung der Gemeinschaft vorbei führt. In diesem Moment öffnet sich die Tür der Zweigstelle. Offensichtlich ist das Treffen der Gemeinschaft gerade beendet worden, die Mitglieder machen sich in dem flackernden Licht der Laternen auf den Heimweg. Frank blickt auf seine Taschenuhr, es ist genau Mitternacht.

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

In einigem Abstand folgt die Gruppe Candice und Patterson, die sich gemeinsam auf den Weg gemacht haben, verlieren sie aber bald schon aus den Augen. Der Avatar will die Verfolgung schon aufgeben, aber Iolo ist der Meinung, einer interessanten Sache auf der Spur zu sein. Er kennt den Weg zu Candice Haus und schlägt mit einem leichten Grinsen im Gesicht vor, dort einmal vorbeizusehen.

Schon bald haben sie das im Nordosten der Stadt gelegene Haus, welches als wunderschönes Atrium errichtet wurde, erreicht. Leise öffnet Iolo die Tür. Die Party betritt einen Flur, der zum Schlafzimmer von Candice führt. Außer Candice ist auch Patterson anwesend. Beide sind offensichtlich dabei ins Bett zu gehen um ein wenig Spaß miteinander zu haben.

Candice bemerkt die Eindringlinge zuerst. „Mein Gott“, ruft sie und weicht in eine Ecke des Schlafzimmers zurück Sie sieht nach Patterson, hofft das er das Gespräch an ihrer statt führen wird.

Patterson: „Avatar! Ähm, puh, wie geht es Euch? Oh, kennt Ihr Candice, die Leiterin des Königlichen Museums? Sie ist ein Bruder der Gemeinschaft. Ich habe mir, ähm, gerade ihr Zuhause angesehen!“

Iolo: „Hm. Und weiß Eure Frau, dass Ihr Euch gerade Candice Zuhause anschaut?“

Patterson: „Wieso, sie muss es nicht wissen! Es spielt keine Rolle! In Wirklichkeit bedeutet es nichts!“

Der Bürgermeister schwitzt übermäßig und sieht den Avatar mit wachsamem Blick an. Er weiß, dass sein Tun entdeckt worden ist. Er schrumpft förmlich zusammen. Er ist beschämt.

Patterson: „Ihr habt mein... unser Geheimnis entdeckt. Erzählt es bitte nicht Judith. Ich werde es beenden. Ich schwöre es. Candice -- wir müssen damit aufhören, uns zu treffen. Ich... Es tut mir leid.“

Frank entschließt sich Patterson und Candice alleine zu lassen, damit sie das Geschehene ungestört besprechen können. Er hofft, dass der Bürgermeister etwas über Aufrichtigkeit gelernt hat.

Abreisevorbereitungen

Am nächsten Morgen versammelt sich die Party in aller Frühe auf dem Platz vor der Zugbrücke von British Castle. Frank öffnet seinen Rucksack und betrachtet nachdenklich die Mondkugel, die er von Lord British erhalten hat. Der Herrscher hatte vor der Anwendung der Mondtore gewarnt, die seit einiger Zeit nur sehr unzuverlässig arbeiten und deren Gebrauch nicht ungefährlich ist. Gleichzeitig hatte er die Hoffnung geäußert, dass die durch den Avatar herbeigerufenen Tore zuverlässiger funktionieren könnten, da dieser sich lange Zeit nicht in Britannia aufgehalten hatte.

„Wenn ich es nicht ausprobiere, werde ich es nie herausfinden“, denkt Frank. Er greift nach dem Orb und erzeugt in nördlicher Richtung ein rotes Mondtor. Mutig durchschreitet die vom Avatar geführte Gruppe das Mondtor und erreicht die altvertraute, von acht großen Steinen umsäumte Stelle östlich der Hauptstadt, in deren Zentrum sich ein blaues Mondtor befindet. Nachdem die Reise durch das Mondtor ohne Probleme durchgeführt werden konnte, steht der Avatar vor der Entscheidung, wie am besten weiter fortzufahren sei. Die Party könnte die wenigen Schritte zu Fuß in die Hauptstadt zurückkehren. Sie könnten das blaue Mondtor zur Weiterreise benutzen oder mit der Mondkugel ein neues rotes Mondtor zu einem anderen Reiseziel erzeugen. Frank entschließt sich für die Variante mit dem roten Mondtor. Auf diese Weise kann er am besten feststellen, welche Orte über den Gebrauch der Mondkugel zu erreichen sind. Diesmal erzeugt er mit Hilfe des Orbs in südlicher Richtung ein Mondtor, welches die Gruppe zu einem Punkt südlich von Trinsic bringt.

Da auch diesmal beim Gebrauch des Mondtores keinerlei Probleme aufgetreten sind, werden nun nacheinander die übrigen Richtungen ausprobiert, bis die Party wieder vor den Toren der Hauptstadt steht. Die Hoffnung, die Mondtore ohne jedwede Schwierigkeiten verwenden zu können, zerschlägt sich leider bei der Fortsetzung des Experiments. Zweimal erleidet der Avatar beim Durchgang durch die Mondtore so et-

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

was wie einen heftigen elektrischen Schlag, der ihm fast die Besinnung raubt.

Während die Party zurück in die naheliegende Hauptstadt geht, werden die Ergebnisse des Experiments diskutiert. „Was ist passiert, Frank?“, will Shamino wissen, der immer direkt nach dem Avatar durch die Mondtore gegangen ist. „Ich hatte ein paarmal den Eindruck, als ob du beim Betreten eines Mondtores von diesem zurückgeschleudert wurdest.“ Der Avatar sieht fragend in die Runde „Ist keinem von euch bei der Benutzung der Mondtore irgend etwas ungewöhnliches widerfahren?“ Als dies von der Gruppe verneint wird zuckt Frank seufzend mit den Schultern. „Nun, liebe Freunde, es freut mich das ihr nichts davon gespürt habt. Vielleicht trifft es nur den Ersten, wenn eine Gruppe von Reisenden dicht hintereinander durch ein Mondtor geht. Ich hatte allerdings zweimal das Gefühl, mit der Hand in eine Steckdose zu fassen.“ Spark, Shamino und Senti, die alle nicht von der Erde stammen, sehen den Avatar verständnislos an. Iolo versucht den anderen zu erklären, was Frank mit seinem Vergleich ausdrücken wollte. „Das ist eben die schwere Bürde eines Avatars. Man geht immer voran und kriegt alles als erster ab“, bemerkt Shamino daraufhin augenzwinkernd.

„Unter diesen Voraussetzungen sollten wir die Mondtore nur im Notfall benutzen und uns nach einem anderen Reisemittel zur Überwindung größerer Entfernungen umzusehen. Wir könnten die Steine der Tugend auf ihre Gebrauchsfähigkeit untersuchen.“, schlägt Iolo vor.

Frank blättert suchend in seinem Zauberbuch, dann schüttelt er verneinend den Kopf. Die Zaubersprüche 'Recall' und 'Mark' sind nicht im Buch vorhanden und müssen erst noch erworben werden. Leider hat Nystul die Sprüche nicht in seinem Angebot. Außerdem ist es fraglich, ob der Avatar bereits genug Erfahrung gesammelt hat, um die Zaubersprüche, die zum vierten Kreis gehören, sicher anwenden zu können.

Frank legt seine rechte Hand auf Sparks Schulter, er weiß das der Junge darauf brennt, endlich mit der Suche nach den Mördern seines Vaters fortfahren zu können. „Wie es aussieht, werden wir fürs erste unsere Reise zu Fuß fortsetzen müssen. Lasst uns also nach Cove aufbrechen. Wir haben dort ein paar Aufgaben zu erledigen.“

„Das will ich meinen. Nach meinem Geschmack haben wir schon viel zu viel Zeit in der Hauptstadt verplempert.“, raunzt Iolo verhalten.

Senti zieht mit einer geschmeidigen Bewegung sein Schwert aus der Scheide und hält es mit erhobener Spitze ausgestreckt ostwärts in Richtung Cove. Ein Lichtstrahl des noch jungen Tages bricht sich an der Spitze der Klinge und bringt sie zum Funkeln. „Nun denn, lasst uns gehen. Das Abenteuer kann beginnen.“

Britain - Anmerkungen und weitere Vorgehensweise

Während der langjährigen Abwesenheit des Avatars kam es in Britannia zu umfangreichen Veränderungen im Land und der Gesellschaft. Die Bevölkerung von Britannia befindet sich in einem zerrissenen, uneinigen Zustand. So hat die Bedeutung alter Werte abgenommen, während die Gemeinschaft versucht, die acht Tugenden durch die fragwürdige Triade der inneren Stärke zu ersetzen. Die Linsen, die es ermöglichen den Kodex der Ultimativen Weisheit zu betrachten, werden im Museum ausgestellt, ganz so als ob sie keiner mehr benötigen würde. Während die Hauptstadt Britain prächtig wie niemals zuvor erscheint, leben die Bewohner des nahegelegenen Paws im Elend. Seltsamerweise scheint Lord British vom ethischen Verfall des Landes keine Kenntnis zu haben.

Zudem gibt es ein grundsätzliches Problem mit der Magie. Die Zauberer des Landes sind verrückt geworden und nicht mehr in der Lage, ihre Kunst auszuüben. Die Mondtore funktionieren nur unzuverlässig. Ihr Gebrauch ist gefährlich und kann sogar körperliche Schäden verursachen.

Die Gemeinschaft ist hierarchisch aufgebaut. Viele ihrer Mitglieder verrichten einfache Aufgaben für die Gemeinschaft und werden nicht in die Interna der Organisation eingeweiht. Höhergestellte Mitglieder genießen gewisse Privilegien und sind in der Lage 'Die Stimme' zu vernehmen. Durch die Besetzung wichtiger Posten mit ihren Mitgliedern versucht die Gemeinschaft ihre Macht auszudehnen. Trotz zunehmender

Ultima VII Das schwarze Tor - In der Hauptstadt

Mitgliederzahl ist die Gemeinschaft nicht unumstritten und wird von Teilen der Bevölkerung abgelehnt.

Weitere Vorgehensweise:

- Nach Cove reisen und dort mit dem Magier Rudyom über seine Nachforschungen bezüglich der Substanz Blackrock reden. Wenn möglich, von ihm die Zaubersprüche 'Recall' und 'Mark' erstehen.
- Versuchen, die Spur der 'Kronjuwelen' und deren Besatzung, die sich in Britain verlor, wieder aufzunehmen. Insbesondere ist dem Hinweis auf der Schriftrolle aus einer Schatulle der Gemeinschaft, das Blackrock im Frachtraum der 'Kronjuwelen' zu lagern sei, nachzugehen.
- In Cove Lord Heather die Gesetzesvorlage von Miranda und Inwisloklem vorlegen
- Weiterreise nach Minoc um dort Elynor das Päckchen im Auftrage Batlins zu übergeben. Außerdem ist von hier die Spur von Elisabeth und Abraham weiter zu verfolgen, die nach Batlins Auskunft wegen Belange der Gemeinschaft nach Minoc gereist sind.

Ultima VII Das schwarze Tor - Der Weg nach Cove

Der Weg nach Cove

Ein Avatar kann manches bewegen

Gleich hinter der östlichen Stadtgrenze liegen die Bauernhöfe von Brownie und Mack. Der Avatar hatte Brownie Hilfe beim Abtransport seiner Kürbisse zugesagt. Ein Blick in die nicht gerade prall gefüllte Reisekasse ermuntert dazu, das Versprechen jetzt einzulösen.

Das Kürbisfeld von Brownie ist schnell erreicht. Auf der Nordseite des Feldes sind bereit mehrere Kürbisse verschiedener Größe abgelegt worden. Frank und seine Freunde nehmen die Kürbisse auf, verstauen sie in ihren Taschen und suchen Brownie auf, der gerade dabei ist, auf einem angrenzenden Acker Unkraut zu jäten. Der Avatar berichtet Brownie von ihren Aktivitäten und überreicht ihm die eingesammelten Kürbisse. Dieser ist hocherfreut über die willkommene Hilfe und händigt für jeden überbrachten Kürbis ein Goldstück aus, was die Reisekasse um 27 Goldmünzen aufwertet.

Die magische Hacke - Teil 1

Macks Farm liegt südöstlich von Brownies Kürbisfeldern. Der Weg dorthin ist nicht weit, so dass die Gruppe schnell ihr nächstes Ziel erreicht. Auch Mack ist gerade damit beschäftigt, sein Ackerland vom Unkraut zu befreien. Er ist sehr in seine Arbeit vertieft und bemerkt zunächst nicht, dass er Besuch bekommen hat. Frank sieht sich auf dem Acker um und entdeckt in der nordöstlichen Ecke des von einem umlaufenden Holzzaun begrenzten Feldes einen großen, metallisch schimmernden, merkwürdigen Gegenstand, welcher absolut nicht in diese Welt zu gehören scheint. Offensichtlich ist auf Macks Acker ein Raumschiff gelandet. Verblüfft nähert sich die Party dem seltsamen Gefährt. Macks Verstand scheint doch wesentlich besser zu funktionieren, als viele seiner Nachbarn oder sogar Freunde annehmen. Der Avatar berührt das Raumschiff und spürt kaltes Metall. Seine Hände gleiten suchend über die Oberfläche des Schiffes, suchen nach einer Möglichkeit, sich Zugang in das Innere des Gefährts zu verschaffen. Nach einiger Zeit muss er die Suche jedoch erfolglos abbrechen.

In der Zwischenzeit ist sich Mack seines Besuchs gewahr geworden. Eilig nähert er sich der Gruppe und spricht Frank aufgeregt an.

Mack: „Avatar! Ihr seid zurückgekommen! Ich sagte Euch doch, dass ich kein Verrückter bin! Habt Ihr den Beweis gesehen?“

Frank muss schmunzeln. Der 'Beweis' ist wahrhaftig kaum zu übersehen. Aber er kann auch Macks Aufgeregtheit gut verstehen. Seltsam, dass sich anscheinend bisher keiner die Mühe gemacht hat, Macks Geschichte vor Ort zu überprüfen. So nickt er Mack zustimmend zu.

„Habe ich Euch nicht gesagt, dass ich kein Verrückter bin? Wenn auch meine Geschichte, wie es zu dieser Begebenheit kam, nach wie vor unglaublich klingt.“

(„Geschichte“)

„Ich bleibe gerne lange auf. Manchmal sehe ich helle Lichter über den Himmel blitzen. Niemand außer mir schenkt ihnen sonst noch irgendeine Beachtung. Aber eines Nachts sah ich dieses helle Licht herunterstürzen und auf meinem Feld landen.“

(„Helle Lichter“)

„Ich beobachte den nächtlichen Himmel ständig nach sich bewegenden hellen Lichtern. Das trägt dazu bei, dass mich die Leute aus der Stadt für einen Verrückten halten. Aber unterscheidet sich das, was ich tue so sehr von dem, was sie im Planetarium machen?“

(„Landen“)

Ultima VII Das schwarze Tor - Die magische Hacke - Teil

„Nach der Explosion und dem Aufprall rannte ich raus auf mein Feld. Dort sah ich die merkwürdige Maschine, die Ihr bemerkt habt, nur das sie damals glühend heiß war. Ich war verängstigt. Plötzlich begann sich die Spitze der Maschine zu öffnen.“

„Sie ähnelt einem Vogel, aber es ist kein Vogel!“

(„Öffnen“)

„Ich konnte mich nicht vom Fleck bewegen, als ich sah, wie sich das merkwürdige Schiff öffnete. Ein böser Tigerlöwe entstieg der Spitze des Gefährts und ein wilder Hunger schimmerte in seinen Augen.“

(„Hunger“)

„Mit anderen Worten, es sah so aus, als ob das Wesen mich auffressen wollte!“

„Es kam zu mir, wie ein Raubtier nach der Beute springt. Es war so schnell, dass ich mich noch nicht einmal bewegen konnte. Ich dachte, dass ich mit Sicherheit gleich sterben würde. Es erreichte mich innerhalb einer Sekunde, sah in meine Augen und starb dann.“

(„Starb“)

„Was es und ich nicht beachtet hatten, war meine Hacke, die ich in den Händen hielt. Sie wurde einmal versehentlich von einem durchreisenden Magier verzaubert und arbeitet auf wundersame Art und Weise in den Feldern. Ich benutze sie für alles mögliche! Der Tigerlöwe rannte durch sie hindurch. Als es starb, sprach das Wesen.“

(„Sprach“)

„Es sagte nur zwei Worte. „Kill Wrath²¹“. Ich habe keine Ahnung, wer diese Person namens Wrath ist oder warum dieser Tigerlöwe wollte, dass ich sie töte. Aber ich weiß, dass ich mich Sorge, wann immer ich auch sich bewegende Lichter im Himmel sehe.“

(„Kill Wrath“)

„Ich bin ganz sicher, dass der er das oder etwas ähnliches von sich gab. Wie auch immer, der Tigerlöwe erwies sich als äußerst schmackhaft.“

(„Hacke“)

„Ich bin sicher, Ihr wisst von dieser Plage der Verrücktheit, von der alle Zauberer der Welt betroffen sind. Es liegt einige Jahre zurück, dass ich meine zerbrochene Hacke zu einem Zauberer namens Mumb brachte. Die Reparatur von Dingen war alles, wozu er noch in der Lage war. Außerdem gab es einen Kämpfer, der Mumb damit beauftragte, sein Schwert in das 'Schwert des Todes' zu verzaubern. Es sieht so aus, als ob der arme Mumb verwirrt war und der Kämpfer kehrte verärgert zurück und tötete ihn, weil sein Schwert höchsten gut genug war, um damit Unkraut zu hacken. Ich habe niemals herausbekommen, was sich genau zugetragen hatte. Es sieht so aus, als ob der alte Mumb aus meiner Hacke die 'Hacke der Vernichtung' ('Hoe of Destruction') gemacht hatte. Unglücklicherweise ging die Hacke verloren.“

(„Verloren“)

„Nun, sie ging nicht wirklich verloren. Sie liegt in meinem abgeschlossen Schuppen. Es ist der Schlüssel zu meinem Schuppen, der verloren ging! Ich glaube, ich habe ihn versehentlich als Angelhaken benutzt, als ich an den Ufern des Lock Lake fischen war. Darum kann

21 Wieder ein Hinweis auf die Wing Commander Serie und die Kilrathi. Wenn man mehrmals auf das Raumschiff klickt, ertönt die Kilrathi-Melodie aus Origin's Weltraumepos.

Ultima VII Das schwarze Tor - Die magische Hacke - Teil

ich meinen Schuppen nicht betreten. Man könnte glauben, ich -bin- ein Verrückter!“

(„Farm“)

„Auf meiner Farm ziehe ich Hühner auf und baue Gemüse an. Wenn Ihr Arbeit sucht, braucht Ihr es nur zu sagen!“

(„Arbeit“)

„Ich benötige jemanden der für mich arbeitet und mir dabei hilft, alle Eier aufzusammeln, die von den Hühnern gelegt wurden! Als dieses große Ding herabstürzte, erschreckte es sie so, dass sie gar nicht mehr damit aufhören können, Eier zu legen. Werdet Ihr für mich arbeiten? Ich bezahle Euch ein Goldstück für jedes Ei.“

(„Ja“)

„Fein! Ihr findet die Hühner dort hinten. Ihr müsst im Nest herumfühlen, um alle Eier zu finden. Aber natürlich gibt es eine Grenze, wie viele Eier die Hühner pro Tag erzeugen können.“

Auf dem Weg zu den Hühnern kommt die Party an Macks Wohnhaus und einem verschlossenen Schuppen vorbei, aus dem ein seltsames, summendes Geräusch zu vernehmen ist. Frank fragt sich, ob das Geräusch von der verzauberten Hacke stammt. Nach Macks Worten befindet sich eine äußerst wirkungsvolle Waffe in dem Verschlag. Vielleicht sollten sie die Ufer des Lock Lake nach dem verlorengegangenen Schlüssel absuchen. Der Farmer selbst scheint das Interesse an der Hacke verloren zu haben. Frank hofft, dass Mack ihnen die verzauberte Hacke überlassen wird, falls es der Party gelingt sollte, sich Zugang zu dem Schuppen zu verschaffen.

Mittlerweile hat Spark die Eier bereits aufgesammelt und eine Goldmünze für jedes Ei erhalten. Die Party verabschiedet sich von Mack und setzt ihren Weg nach Cove fort²².

Stonegate

Auf dem Weg nach Cove liegt unmittelbar nach Macks Farm das Mondtor von Britain nur wenige Schritte nördlich von der den Weg markierenden Wagenspur entfernt. Frank schenkt dem Mondtor keine Beachtung, er hat seine Experimente gemacht und betrachtet seine Untersuchungen vorerst als abgeschlossen. Als die Party etwa die Hälfte der Wegstrecken nach Cove hinter sich gebracht hat, hebt Shamino seinen Arm und deutet nordwärts. „Von hier führt ein Weg durch den Sumpf der Verzweiflung (Bog of Desolation) zu einem einsamen Ufer des Lock Lake. Wahrscheinlich bevorzugt Mack eher die abgeschiedenen Ecken zum Angeln.“ Frank nickt zustimmend „Vielen Dank für Deinen dezenten Hinweis, alter Freund. Ich muss zugeben, das Mack mit seiner Erzählung über die magische Hacke meine Neugier erweckt hat. Lasst uns also diesen verschwundenen Schlüssel suchen.“

Die Gruppe folgt dem Pfad, der in den Sumpf hineinführt. Plötzlich ertönt aus dem Nichts die donnernde Stimme des Guardians „Weißt du wirklich, wohin du gehst, Avatar?“ Senti, der die Stimme noch nicht gehört hatte, zieht mit einer kurzen Bewegung sein Schwert aus der Scheide und sieht sich suchend um. Frank will Senti gerade beruhigen, als die Gruppe von einer Horde hungriger Alligatoren angegriffen wird. Senti kann mit seinem bereits gezückten Schwert zwei der Alligatoren augenblicklich töten, worauf der letzte überlebende Alligator sein Heil in der Flucht sucht. Der Party verbleibt keine Zeit, sich über diesen schnellen Sieg zu freuen, da sie wenig später von grünen Schleimklumpen angegriffen werden, die aus den Sumpf kriechen und ihnen den weiteren Weg versperren. Die grotesken Kreaturen sondern faulige Schleimtropfen ab und bombardieren damit ihre Gegner. Die Party hackt sich angewidert einen Weg

²² Interessanter Weise kosten ein Dutzend Eier bei Kelly auf dem Bauernmarkt 12 Goldstücke, was einen Verkaufspreis von einem Goldstück pro Ei ergibt. Wo bleibt hier der Verdienst?

Ultima VII Das schwarze Tor - Stonegate

durch die gallertartige Masse.

Der weitere Weg birgt keine Gefahren und die Gruppe erreicht bald den nördlichsten Punkt des Binnen-sees. Das Ufer ist mit Unrat übersät und ein übler Geruch liegt allgegenwärtig in der Luft. Die Party macht einen Bogen um ein verendetes Rotwild und wandert in südwestlicher Richtung das Seeufer entlang. Insekten schwirren zwischen dem verstreuten Müll und der Uferbepflanzung. An manchen Stellen ist der Gestank nahezu unerträglich. Angeekelt werden die ans Ufer getriebenen Kadaver der Alligatoren und Fische nach dem Schlüssel durchsucht. Spark machen die Nachforschungen sichtbar zu schaffen. Mit fahlem Gesicht versucht er angestrengt, sein Essen bei sich zu behalten. Iolo klopf dem Jungen voller Mitgefühl auf die Schulter. „Wir haben es gleich geschafft, Spark. Da vorne liegt der letzte Müll. Das restliche Ufer scheint unbeschmutzt zu sein.“ Frank will unterdessen die Suche beinahe schon aufgeben. Sie haben sich durch Berge von Müll gewühlt ohne den Schlüssel zu finden. Gedankenverloren stochert er unter einem Rohrkolben im Boden herum. Es ist die letzte Pflanze, unter der Unrat verstreut liegt. Völlig unerwartet legt er den Kadaver eines Fisches frei, welcher tatsächlich den gesuchten Schlüssel enthält. Spark muss trotz des Kampfes gegen seine Übelkeit lächeln, als er den verdutzten Gesichtsausdruck des Avatars bemerkt.

Während Frank den Schlüssel in seinem Gepäck verstaut und sein Blick über das verunstaltete Ufer des Lock Lake gleitet, kommen ihm plötzlich die Shadowlords in den Sinn, die vor langer Zeit Lord British im Stygischen Abgrund gefangen hielten. „Iolo, Shamino. Ich weiß nicht warum, aber ich muss gerade an unseren Kampf gegen die dunklen Shadowlords und ihren Statthalter Blackthorn denken. Stonegate, das Schloss welches ihnen damals als Unterschlupf diente, muss ganz in der Nähe liegen.“ „Das macht die Gegend, Frank. Ich habe auch gerade an Stonegate gedacht. Deine Vermutung täuscht dich nicht. Das Schloss liegt in der Nähe, ist aber durch den Sumpf nur sehr schwierig zu erreichen“, antwortet Shamino. „Willst du dir nicht ansehen, was aus Stonegate geworden ist, Avatar?“ fragt Spark mit leuchtenden Augen. Er hat schon viel über diesen sagenumwobenen Ort gehört und brennt darauf, ihn mit eigenen Augen zu sehen. Frank sieht fragend in die Runde. „Nachdem wir uns sehr lange in der Hauptstadt aufgehalten haben, steht mir in der Tat der Sinn nach etwas Abwechslung“, antwortet Shamino. „Dabei hast du noch nicht einmal alles mitgekriegt. Du hättest mal die Sache mit dem Theater sehen sollen. Frank ist wahrhaftig ein großer Avatardarsteller.“ stellt Iolo grinsend fest. „Avatardarsteller?“ fragen Shamino und Senti zugleich wie aus einem Munde. Frank hebt resignierend beide Hände. „Schon gut. Ich denke es reicht. Ich bin selber neugierig. Machen wir uns also auf den Weg nach Stonegate.“

Die Party verlässt den See und wandert in südwestliche Richtung auf den Rand des Sumpfes zu. Plötzlich brechen finstere Gestalten mit wildem Geschrei aus den umstehenden Büschen und greifen die Party ohne jedwede Warnung an. „Verdammte Straßenräuber“, ruft Iolo während er mit einem gut gezieltem Schuß aus seiner Armbrust einen der Schurken zur Strecke bringt. Frank sieht sich nach Spark um, doch der Junge ist nicht in Gefahr. Im Gegenteil kann dieser sogar einen der Räuber mit seinem Morgenstern den Garaus machen. Senti und Frank können die beiden anderen Lumpen nach kurzem, aber heftigem Schwertkampf besiegen. Nach dem Gefecht werden die Waffen der Räuber unter der Gruppe aufgeteilt. Unter den Habseligkeiten der Wegelagerer befindet sich auch eine Truhe, deren Deckel fest verschlossen ist. Da sich kein passender Schlüssel finden lässt, bricht der Avatar die Truhe mit einem paar Schwerthieben auf und entnimmt ihr eine Handvoll Goldmünzen. Beute aus vorherigen Raubzügen der Diebesbande.

Nach einer kurzen Rast setzt die Gruppe ihren Weg fort und wandert weiter nach Westen, bis sie den Sumpf erreicht. Von hier aus führt sie ihr Weg nordwärts am Rande des Sumpfs entlang. „Die Berge, die einst Stonegate umschlossen, sind mit der Zeit versunken. Heute liegt das Schloss inmitten des Sumpfs der Verzweiflung“, weiß Shamino zu berichten. Frank schaudert es bei dem Gedanken, dass nicht alle mit Sumpfstiefeln versorgt sind. Wenigstens ist Spark, der als einziger solche Stiefel trägt, gegen das Gift des Sumpfs geschützt.

Shamino entdeckt auf ihrem Weg entlang des Sumpfrandes ein Brett, welches scheinbar als Anfangspunkt eines von Menschenhand gelegten Pfades westwärts in den Sumpf hineinführt. Leider ist das Brett nicht lang genug, um trockenen Fußes den nächsten begehbaren Flecken ohne Schaden erreichen zu können. Auch ein Verschieben des Bretts zu einer anderen trockenen Stelle ist nicht möglich, das Brett ist einfach

Ultima VII Das schwarze Tor - Stonegate

zu kurz. Als die Abenteurer ihren Weg am Rande des Sumpfs fortsetzen, verdunkelt sich der Himmel und eine starke Brise treibt Gewitterwolken vor sich her. Blitze fahren donnernd vom Himmel und ein schneidend kalter Wind treibt kleine Hagelkörner in die Gesichter der Partymitglieder. Mühsam kämpfen sich die Freunde durch den Sturm vorwärts. Glücklicherweise treibt der Wind das Gewitter und den Hagelschauer schnell weiter. Einen Augenblick später hat sich auch der Sturm gelegt.

Die Party wandert weiter bis zum nördlichen Scheitelpunkt des Sumpfs, wo ein weiteres Holzbrett unweit eines gefällten Baumes südlich in den Sumpf hineinführt. Die Gruppe balanciert über das Brett und erreicht einen trockenen Flecken, eine sichere Insel im grünlich schimmernden, von aufsteigenden Gasblasen durchsetztem Sumpf. Von hier aus führt ein Weg aus mehreren Brettern ostwärts. Frank will diesem Weg schon folgen, aber Shamino schüttelt verneinend seinen Kopf und zeigt auf einen kaum wahrnehmbaren Pfad, der südwärts tiefer in den Sumpf hineinführt. Frank kennt den überragenden Spürsinn des erfahrenen Waldläufers und vertraut sich dem schmalen Pfad an. Dieser wird zwar nach nur wenigen Schritten unpassierbar, doch auch an dieser Stelle wird durch einige Holzbretter ein Pfad nach Osten gebildet. Diesmal folgt die Gruppe dem Weg, wendet sich einige Zeit später südwärts und erreicht eine Brücke aus verwitterten, alten Steinen, die über einen faulig riechenden Fluß führt. Von der Brücke aus ergibt sich eine beeindruckende Sicht auf Stonegate. Das düstere Bauwerk ist nur noch eine Ruine. Das Dach des Schlosses ist vollständig abgetragen; freistehende, verfallende Mauern bestimmen das auf eigenartige Weise immer noch eindrucksvolle Bild. An den Eckpunkten des Schlosses stehen Kreuzifixe, an denen die verfaulten Überreste gekreuzigter Opfer hängen, stumme Zeugen der an diesem Ort vor langer Zeit ausgeübten bösen Machenschaften.

Die düstere Atmosphäre bringt die Gespräche zwischen den Freunden zum verklingen. Lautlos betreten die Abenteurer das dunkle Gemäuer. Auf dem Boden der Schlosshalle liegen menschliche Knochen und Schädel verstreut in den Ecken. Ein leichter Wind bläst durch die Tür und Fensteröffnungen. Im westlichen Teil des Schlosses erregt ein auf einem Podest liegendes Schwert mit magisch leuchtender Klinge die Aufmerksamkeit der Party. Frank nimmt das Schwert auf und betrachtet es neugierig. In diesem Moment schreit Spark auf und zeigt entsetzt in die Schlosshalle. Zunächst glaubt Frank, dass der durch das Schloss wehende Wind zugenommen hat und die am Boden liegenden Knochen durcheinander wirbelt. Doch dann muss er feststellen, dass sich die Knochen zu Skeletten zusammensetzen. Wenige Augenblicke später ist die Party von den Knochenkriegern umrundet und wird von ihnen heftig attackiert. Die Freunde wissen sich allerdings ihrer Haut zu wehren und können die angreifenden Skelette mühelos mit ihren Waffen zer schlagen ohne bis auf ein paar Kratzer selber Schaden zu nehmen.

Nach dem Kampf kann die Inspektion des Schlosses gefahrlos fortgesetzt werden. Senti findet einen Dolch mit fluoreszierend grüner Klinge und Iolo entdeckt ein Buch, in dem die Geschichte Stonegates verzeichnet ist, aus dem er laut vorliest. Frank nimmt unterdessen den zurückgelassene Zauberstab eines unbekanntes Magiers an sich. Außerdem verstaubt die Gruppe noch zwei Heiltrunke, einen Schild und ein Paar Sumpfstiefel in ihrem Gepäck.

Niemand hat sich nach dem Kampf um Spark gekümmert, der Frank jetzt mit bleichem Gesicht ansieht. „Dieser Ort hat eine böse Ausstrahlung Avatar. Können wir bald unseren Weg fortsetzen?“ Frank nickt zu Sparks Erleichterung und die Party versammelt sich auf der Steinbrücke vor dem Schloss. Nach einem letzten Blick auf Stonegate bahnt sich die Gruppe ihren Weg zurück durch den Sumpf zum Lock Lake.

Die Anstrengungen des Tages bleiben jedoch nicht ohne Folge. Die Konzentrationsfähigkeit hat bei allen gelitten und so verläuft der Rückweg weniger glücklich als der Hinweg. Senti und Shamino kommen im tiefen Sumpf ins Straucheln und ziehen sich schlimme Vergiftungen zu. Glücklicherweise können die beiden aber durch die in Stonegate gefundenen Heiltrunke schnell kuriert werden.

Die magische Hacke - Teil 2

Nach einer kurzen Ruhepause setzt die Party ihren Weg durch das Sumpfgebiet fort. Ihr Ziel ist der Schuppen von Mack. Als sie das Sumpfgebiet schließlich verlassen, hat die Dämmerung bereit eingesetzt.

Ultima VII Das schwarze Tor - Die magische Hacke - Teil

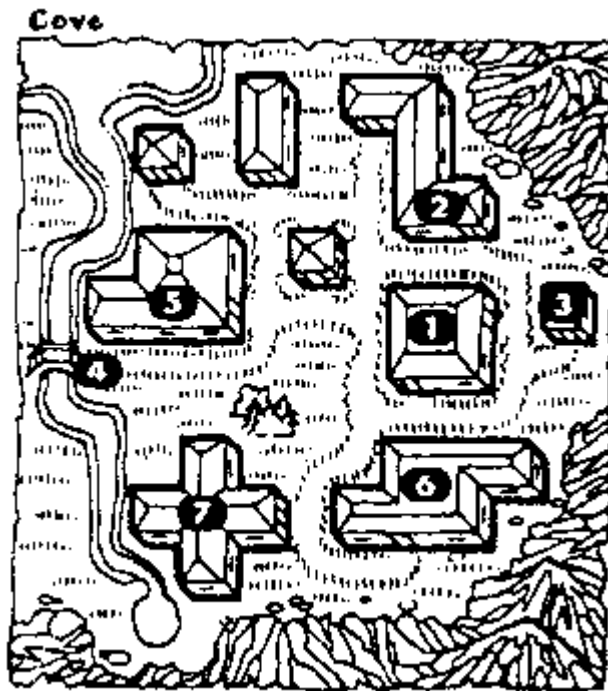
Die Suche nach dem Schlüssel und der Besuch von Stonegate hat Zeit und auch viel Kraft gekostet. So schlagen die Freunde in Höhe des Mondtores von Britain ihr Nachtlager auf, um sich von den Strapazen des Tage zu erholen.

Am nächsten Morgen gelingt es Frank tatsächlich, sich mit dem am See gefundenen Schlüssel Zugang zu Macks Verschlag zu verschaffen. Gespannt öffnet der Avatar die Tür und betritt mit seinen Begleitern den nach Heu und Sägespänen riechenden Schuppen. Im spärlichen Licht, welches durch die halb geöffnete Tür fällt, ist in einer Ecke des Schuppens eine mit roter Farbe angestrichene Hacke zu erkennen. Vorsichtig nimmt Frank die Hacke, welche eigenartig in seiner Hand vibriert, an sich. Die Vibrationen hatten sich auf die Wände des Schuppens übertragen und dabei das summende Geräusch erzeugt, welches er schon von draußen vernommen hatte.

Mit seinem neuen Fund im Gepäck sucht Frank Mack auf, der in aller Frühe bereits wieder auf seinem Feld arbeitet, um ihn über das Erlebte zu unterrichten. Dieser zeigt jedoch zum Erstaunen aller kein Interesse mehr an der Hacke, so dass es Frank rechtmäßig erscheint, sich diese als Waffe auszuleihen.

Ultima VII Das schwarze Tor - Cove

Cove



1 Stadthalle (Lord Heather)

2 Rudyom

3 Trainer (Rayburt)

4 Zum Schrein der Barmherzigkeit (Nastassia)

5 Zum Emerald (Zinaida, De Maria)

6 Das Out'N'Inn (Pamela)

7 Heiler (Jaana)

Ultima VII Das schwarze Tor - Die Stadt der Liebe

Die Stadt der Liebe

Nach einer kräftigen Mahlzeit bricht die Party nach Cove²³ auf und erreicht nach einem kurzen und ereignislosen Fußmarsch die Stadt auf direktem Wege. Da es noch immer früh am Tag ist, besichtigt die Party als erstes den See. Auch an diesem Teil des Lock Lake haben sich an dem Ufer Müll und die Überreste verendeter Tiere angesammelt. Winzige Käfer schwirren mit metallisch blinkenden Leibern auf ihre Nahrungssuche zwischen See und Ufer hin und her. Rein zufällig findet Iolo in einem am Ufer angetriebenen Kadaver einen magischen Ring der Regeneration. Der üble Geruch lädt nicht zum Verweilen ein, so dass die Party den See schnell wieder verlässt, um Lord Heather aufzusuchen.

Die abgedunkelte Stadthalle macht einen verlassenen Eindruck, Lord Heather ist noch nicht anwesend. Frank sieht auf seine Taschenuhr. Es ist kurz vor 9 Uhr. „Wie es aussieht, sind wir ein wenig zu früh dran“, bemerkt Iolo. „Vielleicht sollten wir erst diesen Zauberer Rudyom aufsuchen.“ Plötzlich bemerken sie, wie sich jemand außerhalb des Gebäudes an den Fensterläden zu schaffen macht. Das goldene Licht des zeitigen Morgens durchdringt das altehrwürdige Gemäuer mit warmen Glanz. Ein prachtvoll gekleideter Mann mit der typischen Ausstrahlung eines angesehenen Politikers betritt das Gebäude und begrüßt die Anwesenden.

Lord Heather: „Guten Tag! Lord British teilte mir mit, dass Ihr mich vielleicht besuchen würdet. Ich bin Lord Heather²⁴, Ortsbürgermeister von Cove, Heimat des Schreins der Barmherzigkeit und ich erkenne Euch, Frank! Willkommen in Cove, Avatar!“

Frank berichtet Lord Heather kurz von der Gesetzesvorlage und bittet ihn das Dokument zu unterzeichnen.

(„Gesetzesvorlage“)

„Es ist an der Zeit, dass die Regierung etwas gegen den furchtbaren Gestank, der dem See entströmt, unternimmt! Ich bin froh, das Gesetz unterzeichnen zu können. Bringt es so schnell wie möglich zur Großen Ratsversammlung zurück.“

Lord Heather unterzeichnet das Dokument und gibt es Frank zurück.

(„Lock Lake“)

„Der See ist mittlerweile derart verdreckt, dass er einem an heißen Sommertagen mit seinem Gestank den Atem raubt. Ich glaube, dass die Britannische Minengesellschaft die Quelle dieses Problems ist. Sie entsorgen ihren Minenabfall in den See. Ihr könnt Euch glücklich schätzen, dass es auf den Winter zugeht.“

(„Schrein“)

„Wir sind stolz auf unseren Schrein. Jemand unserer Einwohner kümmert sich um ihn. Ihr solltet den Schrein besuchen, falls Ihr nicht bereits dort wart. Er ist für alle Verliebte der Stadt ein Denkmal.“

(„Verliebte“)

„Britain mag die Stadt der Barmherzigkeit sein, aber Cove wurde zur Stadt der Leidenschaft. Hier scheint sich jeder mit Leichtigkeit zu verlieben. Ihr werdet bemerken, dass hier jeder jemanden liebt. Jedenfalls nahezu jeder.“

(„Jeder“)

„Nun, lasst mich darüber nachdenken... ich bin in Jaana, unserer Heilerin verliebt. Und sie ist natürlich in mich verliebt. Dann haben wir Zinaida, welche den Emerald (Smaragd) führt. Sie ist an De Maria, unserem örtlichen Barden, interessiert. Und umgekehrt. Rayburt,

23 Cove, engl. für Bucht, Einbuchtung

24 Heather, engl. für Heidekraut

Ultima VII Das schwarze Tor - Die Stadt der Liebe

unser Trainer, hält Pamela, der Gastwirtin, den Hof.“

Iolo: „Klingt für mich nach schlechtem Theater.“

Spark: „Gibt es hier irgendwelche Mädels in meinem Alter?“

Frank muss an Jaana denken. Er kannte sie, seitdem er vor langer Zeit danach strebte, ein Avatar zu werden. Jaana hatte ihn damals über die Wirkungsweise der Mondtore aufgeklärt und war eine lange Zeit seine Begleiterin gewesen. Und jetzt lebte sie hier, zusammen mit Lord Heather. Er schüttelt unmerklich den Kopf. Aber was war mit der von Lord Heather angedeuteten Ausnahme?

(„Nahezu jeder“)

Lord Heather: „Jeder ist mit jemanden zusammen. Mit Ausnahme von Nastassia.“

(„Nastassia“)

„Sie ist eine liebreizende junge Frau, die immer voller Schwermut ist. De Maria kann Euch mehr über sie berichten. Ich schlage vor, Ihr sucht ihn im Emerald auf. Es ist eine traurige, aber überzeugende Geschichte.“

(„Cove“)

„Ich weiß, es ist ein kleiner Ort. Viele unserer Einwohner sind in die größeren Städte, besonders nach Britain, umgezogen. Doch wir haben einen kleinen Kern treuer Coveraner aufrecht erhalten.“

(„Auf Wiedersehen“)

„Kehrt zurück und besucht mich wieder, Avatar!“

Das Tagebuch des Magiers

Die Party verlässt die Stadthalle und folgt einem befestigten Weg, der um die Stadthalle herum nach Norden führt. Cove hat seinen dörflichen Charakter über die Jahre aufrecht erhalten, die Wege sind schmal und ungepflastert. Shamino, der sich bestens auskennt, führt die Gruppe zu einer steinernen Behausung in Form eines langgestreckten Z. Neben dem Eingang dieses ungewöhnlichen Gebäudes steht auf jeder Seite eine Laterne auf einer schlanken Säule. Im Inneren des Hauses ist ein älterer Zauberer gerade damit beschäftigt, verschiedene Reagenzien in einem Glaskolben zusammen zu mixen. Gedankenverloren schlurft der Magier mit dem gefüllten Glaskolben zu einem großen Kessel um die Mixtur hinein zu schütten. Rudyom sieht sehr viel älter und vor allem seniler aus, als bei ihrer letzten Begegnung. Der Avatar fragt sich, ob es wirklich Rudyom ist, der da mit fahrigem Bewegungen einen Zaubertrank zubereitet und fragt den Alten, der die Ankunft der Party bisher ignoriert hat, nach seinen Namen.

Rudyom: „Das weiß ich. Mein Name ist Rudyom. Meine Aufgabe? Ich bin mir nicht mehr ganz sicher. Früher einmal war ich ein mächtiger Magier! Jetzt funktioniert nichts mehr. Zauberei ist eine verzwickte Sache! Ich nehme an, ich bin in der Lage Euch einige Reagenzien und Zaubersprüche zu veräußern, wenn Ihr welche benötigt. Und gebt acht auf den Teppich -- er funktioniert nicht!

(„Teppich“)

„Der große blaue Teppich. Es ist ein fliegender Teppich. Er funktioniert nicht so, wie er sollte.“

Rudyom sieht sich um und kratzt sich am Kopf.

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Tagebuch des Magiers

„Komisch, vor kurzem war er doch noch hier? Ah, jetzt erinnere ich mich. Vor ein paar Wochen hat sich eine kleine Gruppe von Abenteurern meinen fliegenden Teppich geborgt. Nach ihrer Rückkehr sagten sie, sie hätten ihn in der Nähe von Serpent's Spine verloren. Irgendwo in der Nähe des Lost River. Falls Ihr nach ihm suchen und ihn finden solltet, könnt Ihr ihn gerne behalten. Er funktioniert nicht sehr gut. Vielleicht könnt Ihr ihn zum funktionieren bringen. Wie dem auch sei, seine Farbe habe ich noch nie gemocht!“

(„Zauberei“)

„Ich weiß nicht, was nicht in Ordnung ist. Meine Zauberei funktioniert nicht mehr so gut.“

(„Mondtore“)

„Sie sind ein wahres Ärgernis, nicht wahr? Ich vermute, dass Blackrock hinter diesem Problem steckt. Ich wünschte nur, ich hätte nicht den Verstand verloren und könnte meine Arbeit fortsetzen...“

(„Blackrock“)

„Erwähnt nicht den Namen dieses üblen Minerals. Es hat mir sehr viele Enttäuschungen verursacht! Bevor ich den Verstand verlor, führte ich Experimente mit dem höllischen Material durch. Aber jetzt kann ich mich ums Verrecken nicht mehr daran erinnern, was ich mit meinen Experimenten bezwecken wollte.“

(„Experimente“)

„Ich habe alles in meinem Notizbuch, welches hier irgendwo rumliegt, aufgezeichnet. Ihr könnt gerne hineinschauen. Aber haltet Euch von diesem verdammten Transmutator fern -- er ist gefährlich!“

(„Notizbuch“)

„Ich benutzte es, um meine Experimente mit Blackrock und dem Blackrock Transmutator aufzuzeichnen.“

(„Transmutator“)

„Es ist dieser zauberstabähnliche Gegenstand. Er war dazu gedacht, Blackrock zu magnetisieren und auf magische Weise umzuwandeln., aber es funktionierte nicht richtig. Versucht ihn auf ein Stück Blackrock zu richten und Ihr werdet sehen, was ich meine. Aber steht nicht zu nahe am Blackrock! Ihr könnt ihn gerne mitnehmen, wenn Ihr ein wenig Abfall haben wollt!“

Frank erkundigt sich, welche Zaubersprüche und Reagenzien Rudyom anzubieten hat. Der Magier ist in der Lage, die Sprüche 'Mark' und 'Recall' zu verkaufen. Da jeder Spruch 85 Goldstücke kostet und die Reisekasse nicht allzu gut bestückt ist, wird der Erwerb dieser Zaubersprüche zunächst verschoben. Auf Anraten Iolos kauft der Avatar jedoch den Spruch 'Great Light' und etwas Schwefelöl und Alraunwurzel. Der Spruch und die beiden hierfür erforderlichen Reagenzien können sehr nützlich sein, Licht in dunkle Ecken und Dungeons zu bringen.

(„Lebetwohl“)

„Ihr wollt schon so schnell aufbrechen? Ach du meine Güte. Hoffentlich erinnere ich mich noch an Euch, falls Ihr irgendwann zurückkommen solltet.“

Da Rudyom sie dazu aufgefordert hat, sein Notizbuch zu studieren und den Transmutator auszuprobieren, sieht sich die Gruppe ungeniert um. Schon im nächsten Raum werden sie fündig. Auf dem Boden liegen einige große, pechschwarze Gesteinsbrocken. Der Avatar vermutet, dass es sich hierbei um das Mineral

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Tagebuch des Magiers

Blackrock handelt. Auf einem kleinen Tisch liegt ein merkwürdig lilafarbener Zauberstab und das Notizbuch von Rudyom, aus dem Frank sogleich laut vorliest.

Bemerkungen über Blackrock von Rudyom, dem Zauberer

Die mysteriöse Substanz, die als Blackrock bekannt ist, ist völlig unzerstörbar. Nur durch den Einsatz magischer Mittel kann sie geschmolzen und in Form gebracht werden. Blackrock kann in geringen Mengen unter Tage gefunden werden, manchmal in der Nähe von Eisen- oder Bleimineralen. Blackrock kann mit gewöhnlichen Mitteln ausgegraben werden, aber es in eine formbare Substanz zusammen zu schmelzen ist unmöglich, es sei denn unter den Einsatz von Zauberei. Ich habe herausgefunden, dass eine Kombination von elektrischer und magnetischer Energie einen tiefen Effekt auf diese Substanz ausübt. Diese Eigenschaften gleichzeitig genutzt lassen Blackrock durchlässig werden. Das bedeutet, dass jemand seine Hand durch diese Substanz stecken kann, als ob es Wasser wäre! Frühe Studien offenbarten, dass Blackrock wie ein Teleporter wirken kann, wenn magische, elektrische und magnetische Energie sowie die richtige Ausrichtung von Himmelskörpern zusammen auf diese Substanz wirken. Diese Theorie muss nach wie vor überprüft werden.

Der Transmutator, welchen ich aus einem alten Zauberstab erschuf, funktioniert nicht. Er war dazu bestimmt, elektrische und magnetische Ladungen in Blackrock zu jagen, aber das Einzige, was er bewirkt, ist die Substanz zum Explodieren zu bringen! (Ich muss mich davor hüten, den Transmutator in falsche Hände gelangen zu lassen. Wenn jemand damit auf eine größere Menge Blackrock zeigt, könnte es zu einer verheerenden Explosion kommen!)

Ich muss für heute schließen. Die Kopfschmerzen, die mich die ganze Zeit geplagt haben, sind schlimmer geworden. Ich vergesse mehr und mehr. Schon bald, so fürchte ich, werde ich vergessen, wie man die einfachsten Zaubersprüche aufsagt. Ich glaube, irgend etwas wirkt auf den magischen Äther ein. Aber ich bin mir nicht sicher...

Frank legt das Buch zurück auf den Tisch. Eine wahrhaft aufschlussreiche Lektüre, denkt er. Nachdenklich betrachtet er den lilafarbenen Zauberstab, nimmt ihn schließlich vom Tisch auf. „Vorsicht Avatar!“ ruft Spark und zupft an Franks Umhang. „Wir müssen Abstand zu diesem Blackrock halten.“ „Keine Sorge, junger Freund“, erwidert Iolo lächelnd „der Avatar weiß schon was er tut“ Frank lächelt auch, ihm gefällt die Umsicht des Jungen. „Sparks Einwand ist berechtigt. Lasst uns also ein wenig Distanz zu diesem

Ultima VII Das schwarze Tor - Das Tagebuch des Magiers

höllischen Material, wie Rudyom es nannte, schaffen.“ Die Gruppe zieht sich in den hintersten Winkel des Raumes zurück. Dann richtet Frank Rudyoms Transmutator auf das am entferntesten liegende Stück Blackrock und macht eine beschwörende Bewegung. Mit einem lauten Knall explodiert der Gesteinsbrocken ohne Rückstände zu hinterlassen. Eine gewaltige Druckwelle reißt die Freunde fast von den Füßen. „Donnerwetter!“ ruft Senti anerkennend. „Wir sollten die restlichen Steine mitnehmen. Sie könnten uns im Kampf von Nutzen sein.“ Frank kommt dieser guten Idee gerne nach und so wird der Blackrock unter der Gruppe aufgeteilt. Der Transmutator wandert in das Gepäck des Avatars.

Ich weiß, wo der Schatz ist

In einem an Rudyoms Schlafgemach angrenzenden Raum sitzt ein grüner Papagei auf einer Stange und krächzt die Besucher aufgeregt an. Doch der Papagei kann mehr, als nur krächzen. Plötzlich sagt er „hübscher Vogel“, was Spark mit „hässlicher Vogel“ quittiert. Zur Belustigung aller erwidert der Papagei darauf sofort „hässlicher Junge!“ - „Hey“ raunzt Spark verblüfft zurück.

„Ich weiß, wo der Schatz ist“ plappert der Vogel weiter. Als die Gruppe neugierig darauf wartet, dass der Vogel sein Geheimnis verrät, verlangt dieser einen Keks. Leider hat keiner einen Keks dabei, auf ihrer bisherigen Reise hat die Party nie auch nur einen Keks zu Gesicht bekommen. Diese Art von Backwaren scheinen absolute Mangelware in Britannia zu sein. Plötzlich droht Spark dem Vogel spielerisch mit einem Auktionshammer, der neben der Stange auf der der Vogel sitzt, auf dem Tisch liegt. „Ich sag es, ich sag es“ ruft der Papagei erschrocken, „der Schatz befindet sich bei 169 Grad Süd und 28 Grad Ost.“

Der Avatar studiert seine Stoffkarte. Der Schatz scheint sich auf der äußerten Westspitze der Insel 'The Isle of Deeds', deren nördlicher Teil auch Serpent's Hold genannt wird, zu befinden. Die Bergung des Schatzes muss auf einen späteren Zeitpunkt verschoben werden. Zur Zeit fehlt der Party das Geld zum Erwerb eines Schiffes.

Frank nickt Rudyom zum Abschied grüßend zu, doch der Zauberer geht bereits wieder gedankenverloren seinen Experimenten nach und bemerkt nicht, wie die Gruppe von Abenteurern seine großzügig geschnittene Unterkunft verlässt.

Die Leute von Cove - Teil 1

Westlich von Rudyoms Zauberkammer liegt die Übungshalle eines Trainers, der gerade damit beschäftigt ist, einer Stoffpuppe mit seinem Schwert gezielte Hiebe beizubringen. Seine Tätigkeit wird von einem intelligent dreinschauenden Hund aufmerksam beobachtet. Durch ihre Ankunft aufgeschreckt, lässt der im Training vertiefte Kämpfer von der Stoffpuppe ab und wendet der Gruppe seine Aufmerksamkeit zu, wobei er seine aneinander gelegten Hände, deren Fingerspitzen sich berühren, nachdenklich unter sein Kinn hält.

Rayburt: „Ich bin Rayburt. Und das ist Regal“ - wobei Rayburt auf seinen Hund deutet. „Ich bin ein Trainer und habe mich auf einen Kampfstil spezialisiert, der auf Konzentration und Meditation beruht. Er sollte eure Geschicklichkeit und Intelligenz und ebenso eure Fertigkeit im Kampf steigern.“

(„Meditation“)

„Der größte Teil des Kampfes ereignet sich im Verstand, lange bevor der erste Schlag ausgeführt wird. Der Schlüssel liegt darin, erst den inneren Kampf im Geiste zu gewinnen. Diesen inneren Kampf zu gewinnen ist, was ich meinen Schülern beibringe.“

(„Pamela“)

Frank erkennt den Ausdruck eines Lächelns auf Rayburts Gesicht.

Ultima VII Das schwarze Tor - Die Leute von Cove - Teil 1

„Sie und ich sind wie eine Person.“

(„Regal“)

„Er ist ein außergewöhnlich kluges Tier. Regal versteht die meditative Art des Lebens.“

Rayburt wirft dem Hund ein Plätzchen zu, welches augenblicklich von ihm verschlungen wird.

„Außerdem ist er schlau“ bemerkt Rayburt voller Ernst.

Frank fragt nach den Kosten für eine Trainingsrunde.

„Ich berechne 60 Goldstücke für eine Sitzung, aber Ihr würdet dabei einen großen Gewinn machen. Ist das in Ordnung?“

Da sich der Zustand der Reisekasse unverändert verbesserungswürdig ist, lehnt Frank dankend ab und verabschiedet sich freundlich von Rayburt.

„Es ist nicht das erstemal, dass man mir nachsagt, zu teuer zu sein.“

Rayburt verbeugt sich und nimmt sein Schwerttraining wieder auf.

Von Rayburts Trainingslager führt sie ihr Rundweg durch Cove in eine Taverne, wo sie einer schönen, natürlich wirkenden Frau in den vierzigern begegnet, welche ihnen ein freundliches Lächeln schenkt. Frank fragt die Frau nach ihren Namen.

Zinaida: „Ich bin Zinaida“ erwidert sie mit einem mädchenhaften Knicks. „Ich bin die Eigentümerin und die Geschäftsführerin vom 'The Emerald'. Bitte kommt zu den üblichen Öffnungszeiten wieder und ich werde Euch mit Freuden dienlich sein.“

(„De Maria“)

„Er ist das Licht meines Lebens. Es gibt keinen besseren Mann.“ strahlt sie.

(„Auf Wiedersehen“)

„Kommt bald zurück.“

In der Zwischenzeit hat ein prachtvoll anzusehender Barde, welcher eine festliche Aura ausstrahlt, das Gasthaus betreten. Langes, welliges grauweiß meliertes Haar fällt ihm bis auf die Schultern. Die beiden Enden eines Schnurrbartes zwirbeln beeindruckend nach oben. Der Barde ergreift sogleich das Wort und spricht Frank an.

De Maria: „Ich habe Euch in so manchem Lied besungen! Und nun seid Ihr in Fleisch und Blut hier! Ich habe Euch sofort erkannt.“

De Maria verbeugt sich.

„Willkommen, Avatar! Ich bin De Maria, der Barde. Ich erzähle Geschichten und trage Lieder vor“

(„Zinaida“)

„Meine Liebe! Meine Zierde! Mein Engel! Sie versorgt mich mit dem süßesten Nektar, der je in meinen Mund gelangt ist! Sie ist das Licht meines Tages! Die Noten meiner Lieder! Das Fleisch meines...“

De Maria unterbricht seine Tagesträumerei, seufzt und sieht den Avatar an.

„Ich denke, Ihr habt verstanden, was ich meine...“

(„Nastassia“)

Ultima VII Das schwarze Tor - Die Leute von Cove - Teil 1

„Ah, die liebe Nastassia. Möchtet Ihr ihre Geschichte hören?“

(„Ja“)

„Ausgezeichnet! Ich werde Euch die Geschichte der einzigen unglückliche Person in Cove erzählen -- Nastassia. Sie ist die einzige Person ohne Liebhaber in der Stadt. Nicht, das sie keine Verehrer hätte -- sie ist wunderschön! Aber alles, woran sie denkt, ist der Schrein der Barmherzigkeit. Dort könntet Ihr sie höchstwahrscheinlich auch zur Zeit antreffen.“

De Maria klimpert auf seiner Laute und singt.

Jaana

Südlich der Taverne liegt eine Heilstätte. Zwei verletzte, bandagierte Männer wälzen sich unruhig auf ihren Lagern. Weiter hinten im Raum sitzt eine blonde Frau hinter einem Schreibtisch und durchstößt gedankenverloren ihre Unterlagen. Voller Erstaunen erkennt Frank seine ehemalige Begleiterin Jaana. Natürlich erfolgt das Wiedersehen, bedingt durch durch Lord Heathers Bericht, nicht völlig überraschend. Dennoch ist Frank erstaunt, das Jaana in der zurückliegenden Zeit kaum gealtert zu sein scheint. Die attraktive Heilerin erkennt den Avatar sofort, erhebt sich und nimmt ihn in die Arme. Frank erläutert mit wenigen Sätzen, was ihn hierher geführt hat und fragt nach, wie es ihr hier ergeht.

Jaana: „Ich bin schon eine ganze Weile die Heilerin von Cove und kann Dir meine Heilkünste anbieten. Seitdem die Zauberei nicht mehr zuverlässig funktioniert, sehne ich mich danach, mich einer Gruppe Abenteurer, wie die meiner alten Freunde, anzuschließen. Ich vermisse mein altes Leben!“

Frank ist ein wenig irritiert durch diese Bemerkung. Natürlich würde er Jaana nur allzu gerne in der Party aufnehmen. Aber was ist mit Lord Heather?

(„Lord Heather“)

Jaana errötet.

„Nun ja, ich bin seit einiger Zeit mit unserem Bürgermeister zusammen.“

(„Freunde“)

„Unsere alten Freunde -- Iolo, Shamino und Dupre. Die Männer, die im Namen von Lord British das Böse besiegen!“

(„Iolo“)

„Er sieht aus, wie immer! Vielleicht hat er ein wenig mehr Bauch, als früher.. aber das ist auch nicht anders zu erwarten von jemanden, der zu lange keinen Abenteuern nachgegangen ist!“

Iolo: „Was meinst du mit 'ein wenig mehr Bauch'? - Also wirklich!“

Jaana: „Ich hatte nicht die Absicht, dich zu beleidigen, Iolo“!

(„Shamino“)

„Shamino, du siehst nicht mehr länger wie ein Kind aus! Was ist nur passiert? Hast du das ehrwürdige Alter eines dreißigjährigen erreicht?“

Shamino: „Hmpf. Im Herzen bin ich immer noch ein Kind.“

Jaana: „Das erleichtert mich.“

Ultima VII Das schwarze Tor - Jaana

Sie grinst frech.

(„Dupre“)

„Ich vermisse es, ein oder zwei Gläser mit diesem Spitzbuben zu heben! Lasst uns losziehen und nach diesem Ritter suchen!“

(„Lord British“)

„Ich habe unsere Durchlaucht seit Jahren nicht gesehen.“

(„Magie“)

„Meine Zauberkünste wurden von irgend etwas aus dem Äther angegriffen, aber ich habe festgestellt, dass ich nach wie vor bei klarem Verstand bin. Hast du bemerkt, dass die Zauberer des Landes vom Irrsinn heimgesucht wurden? Es bringt einen völlig aus der Fassung. Nichtsdestoweniger bin ich in der Lage, die meiste Zeit ein oder zwei Zaubersprüche erfolgreich aufzusagen. Außerdem bin ich in der Lage zu heilen, Vergiftungen zu kurieren und wiederzubeleben. Benötigt jemand von euch diese Dienste?“

Frank verneint diese Frage dankend.

„Falls ihr später Bedarf daran habt, werde ich für euch da sein.“

Jetzt kann der Avatar nicht länger an sich halten und fragt Jaana, ob sie sie nicht auf der weiteren Reise begleiten möchte.

(„Anschließen“)

„Ich wäre geehrt, wenn ich mich euch anschließen dürfte.“

Die Leute von Cove - Teil 2

Zufrieden und um ein Mitglied verstärkt macht sich die Gruppe Abenteurer an die weitere Erforschung des idyllischen kleinen Ortes. Östlich von Jaanas Heilstätte liegt ein Gasthaus, in welchem sie eine freundliche Frau in den Dreißigern erblicken.

Pamela: „Ich bin Pamela!“- stellt sich die dunkelhaarige Schönheit vor, deren Haarpracht durch ein dunkelrotes Band gebändigt wird.

„Ich bin die Gastwirtin des 'Out'N'Inn'. Falls Ihr ein Zimmer benötigt, braucht Ihr es nur zu sagen!“

(„Out'N'Inn“)

„Nun... wußtet Ihr, das Cove die Stadt der Liebe und der Leidenschaft ist? Ihr müsst vorsichtig sein. Wenn Ihr Euch zu lange in Cove aufhaltet, werdet Ihr Euch in jemanden verlieben! Denkt an meine Worte!“

(„Rayburt“)

„Oh, er ist ein so großartiger Mann, meint Ihr nicht auch? Er ist so kräftig und seriös. Und außerdem so ansehnlich! Oh - Regal mag ich natürlich auch sehr.“

(„Regal“)

„Für einen Hund, ist er auch ziemlich hübsch!“

(„Zimmer“)

„Die Zimmer sind ziemlich preiswert. Nur acht Goldstücke pro Person. Wollt Ihr eins?“

Ultima VII Das schwarze Tor - Die Leute von Cove - Teil 2

(„Nein“)

„Dann vielleicht zu einer anderen Nacht.“

(„Auf Wiedersehen“)

„Bis bald!“

Frank hat in Cove alles gesehen. Mit einem seltsam dumpfen Gefühl in der Brust macht sich Frank mit seinen Freunden auf, um Lord Heather aufzusuchen. Natürlich können sie nicht gehen, ohne vorher nochmals beim Bürgermeister vorbeizusehen. Frank bringt zunächst ein unverfängliches Thema zur Sprache und fragt nach Nastassia.

Lord Heather: „Ich hoffe, Ihr könnt ihr helfen. Es bedarf eines Mannes wie Euch, um sie aus ihren Depressionen herauszubringen.“

Jetzt fällt der Blick des Bürgermeisters fragend auf Jaana.

„Ich sehe, du willst Cove für eine Weile verlassen, meine Liebe?“

Jaana: „Ja. Aber ich werde zurückkehren. Das schwöre ich Dir!“

Lord Heather: „Ich werde versuchen, mir wegen dir keine Sorgen zu machen, aber das wird mir schwer fallen.“

Jaana: „Hab keine Bange. Beim Avatar bin ich sicher.“

Lord Heather: „Das hoffe ich.“

Der Bürgermeister umarmt Jaana. Frank denkt, das Lord Heather sehr souverän mit der Angelegenheit umgeht und empfindet eine tiefe Sympathie für den Bürgermeister. Gleichzeitig ist er mehr als erleichtert, dass aus dem Beitritt Jaanas keine weiteren Probleme entstanden sind.

Der Schrein der Barmherzigkeit

Jaana und ihre Freunde verabschieden sich von Lord Heather und machen sich auf den Weg zum Schrein der Barmherzigkeit. Franks Neugierde ist durch die Berichte von Lord Heather und De Maria geweckt worden, er möchte sehr gerne Nastassia kennenlernen.

Shamino führt sie über die westlich von Cove gelegene Brücke zum Schrein. Ihr Weg führt die Abenteurer durch eine gepflegte Parkanlage, in der einige der dort vorhandenen Hecken tierförmig zugeschnitten sind. Frank erkennt unter anderem einen Schwan und einen Delphin.

„Wir sind da“ sagt Shamino und deutet mit einer Hand auf die Kultstätte. Eine sehr schöne Frau mit dunklen, traurigen Augen ist gerade damit beschäftigt, den ohnehin sehr gepflegt wirkenden Schrein zu säubern. Als der Avatar die Frau ansieht, wird er von Gefühlen überwältigt. Sein Herz zieht sich zusammen, als er eine so hübsche Frau in einer derart traurigen Verfassung vorfindet.

Frank: „Hallo, ich bin Frank und das sind meine Freunde Iolo, Shamino, Senti und Jaana. Und der kleine Bursche dort ist Spark.“

Nastassia: „Ich bin Nastassia. Ich halte den Schrein der Barmherzigkeit sauber. Es ist keine offizielle Anstellung, ich mache es nur so.“

(„Ariana²⁵“)

25 Von Ariana, die damals noch ein kleines Mädchen war, bekam der Avatar einst die Rune der Barmherzigkeit (im Abenteuer Ultima VI - Der falsche Prophet). Arianas Eltern führten damals die Taverne 'The Blue Boar'.

Ultima VII Das schwarze Tor - Der Schrein der Barmherzigkeit

„Ja, sie war meine Ur-Ur-Großmutter. Soweit ich weiß, ist sie dereinst tatsächlich dem Avatar begegnet, was ihr Leben tiefgründig veränderte. Es ist merkwürdig, aber Ihr gleicht den Porträts, die ich vom Avatar gesehen habe.“

(„Ich bin der Avatar“)

Nastassia studiert Franks Gesichtszüge.

„Auf irgendeine Weise wusste ich es. Es hieß, Ihr würdet eines Tages zurückkehren.“

(„Schrein“)

„Der Schrein der Barmherzigkeit steht seit vielen Generationen hier. Wie alle Schreine in Britannia. Meine Ur-Ur-Großmutter hinterließ in ihrem Testament, das sich ihre Nachkommen um diesen besonderen Schrein kümmern sollten.“

(„Alle Schreine“)

„Viele der Schreine werden nicht mehr benutzt oder sind so überwachsen, das sie niemand mehr finden kann. Es ist traurig.“

(„Kümmern“)

„Ich befürchte, dass Ihr die anderen Schreine in einem schlechten Zustand vorfinden könntet. Ich halte diesen, nun ja, vorzeigbar. Und dies tue ich nicht nur, um die Tradition meiner Ur-Ur-Großmutter am Leben zu erhalten, sondern auch... aus anderen Gründen.“

(„Gründen“)

„Ihr kennt die Gründe.“

(„Tradition“)

„Manchen Leuten mag es merkwürdig vorkommen, dass ein junger Mensch sich so an die alten Bräuche klammert. Aber dies ist etwas, was mir großen Trost spendet. Es gibt mir das Gefühl, eine Aufgabe in dieser Welt zu haben!“

(„Nadia“)

„Meine Mutter. Sie starb auf furchtbare Weise durch ihre eigene Hand. Das ist der wahre Grund, warum ich diesem Schrein huldige. Ich hoffe, dass ich ihr eines Tages dabei helfen kann, in Frieden ruhen zu können.“

(„Julius“)

„Ihr wißt von meinem Vater? Ich nehme an, die Leute aus dem Dorf haben wieder geredet. Ich wollte, ich hätte ihn gekannt. Etwas in mir sehnt sich danach, mehr über ihn zu erfahren. Nach irgendeinem Zeichen.“

(„Yew“)

„Mein Vater starb dort im Tiefen Forst. Ein wildes Tier oder irgend etwas anders tötete ihn. Reist Ihr vielleicht nach Yew?“

Frank ist klar, dass in dieser Frage eine Bitte eingeschlossen ist. Er weiß, dass seine Antwort vom Herzen und nicht vom Verstand beeinflusst ist.

(„Ja“)

„Oh Frank, ich wünschte, Ihr würdet versuchen irgend etwas über meinen Vater in Erfahrung zu bringen. Wie starb er? Was passierte damals? Bitte! Werdet Ihr nach der Wahrheit forschen und zurückkehren, um mir dann davon zu berichten?“

Ultima VII Das schwarze Tor - Der Schrein der Barmherzigkeit

(„Ja“)

„Seid gesegnet! Ich werde auf Euch warten.“

Völlig unerwartet zieht Nastassia den Kopf des Avatars zu ihrem herunter und küsst ihn sanft auf dem Mund. Gefangen im Augenblick eines magischen Momentes küsst Frank Nastassias lieblichen Mund. Sie erwidert seinen Kuss.

Nastassia löst ihre Umarmung und sieht den Avatar mit großen Augen an.

„Noch niemals hat das ein Mann so gut wie Ihr getan. Macht das noch einmal, Milord!“

Der Avatar küsst Nastassia noch einmal. Diesmal pressen sich ihre Leiber fest aneinander und der Avatar erkennt, dass dieses mehr zu sein scheint, als der flüchtige Flirt mit irgendeinem Mädchen aus einer Taverne. Er denkt an Pamelas Worte „Ihr müsst vorsichtig sein. Wenn Ihr Euch zu lange in Cove aufhaltet, werdet Ihr Euch in jemanden verlieben!“ Dann schüttelt er den Kopf, er will jetzt nicht denken. Statt dessen küsst er Nastassia noch einmal, worauf sie verhalten stöhnt. Doch jeder magische Moment hat neben einem Anfang auch ein Ende. Frank erinnert sich an die Aufgabe, die ihn treibt und verabschiedet sich von Nastassia.

(„Auf Wiedersehen“)

„Auf Wiedersehen!“

Nastassia küsst den Avatar ein letztes Mal und wendet sich schnell ab, damit sie nicht mit ansehen muss, wie er sich entfernt. Frank schaut in die Runde seiner Vertrauten. Sein Blick wird offen, freundschaftlich und ohne jeden Kommentar erwidert. Der Avatar atmet tief ein und entspannt ein. Dies sind seine Freunde. Sie kennen die Momente, in denen es besser ist zu schweigen und er liebt sie - nicht nur dafür.

Ultima VII Das schwarze Tor - Anhang

Anhang

Historie

Ultima I - Das erste Zeitalter der Dunkelheit -

Lange bevor das Königreich Britannia gegründet wurde, war dieses Land unter dem Namen Sosaria bekannt. Es war kaum mehr als eine Ansammlung kriegerisch gesinnter Stadtstaaten und feudaler Lehnsgüter, worunter vor allem die Landbevölkerung stark zu leiden hatte. Einer dieser Stadtstaaten war Britain unter der Führung von Lord British.

Die Zeiten der Finsternis heißen aus guten Gründen so, denn es waren Zeiten, in denen das Land im Zeichen des Terrors und dunkler Mächenschaften stand. Man darf wohl behaupten, dass die Einwohner des Landes in diesen Zeiten am weitesten von der Erleuchtung entfernt waren und geistige Bestrebungen so gut wie keine Rolle spielten.

Der Anfang des Zeitalters der Finsternis lässt sich mit dem Auftauchen eines Zauberers namens Mondain datieren. Der Vater Mondains, Wolfgang, hatte sich geweigert, mit seinem Sohn das Geheimnis der Unsterblichkeit zu teilen, und ihr Streit endete mit dem Tod des Vaters. Mondain bemächtigte sich eines mächtigen magischen Juwels seines Vaters, von dem er glaubte, er würde ihm die gewünschte Unsterblichkeit verleihen. Geplagt vom schlechten Gewissen und aus Furcht vor gerichtlicher Verfolgung, wendete Mondain seine ganze magische Kraft, die er diesem schwarzen Zauberstein verdankte, gegen die Fürstentümer Sosarias. Er und seine bösen Vasallen verwüsteten das Land und begannen mit der Errichtung eines Königreiches der Dunkelheit.

In seiner Verzweiflung rief Lord British nach einem Helden, um das Reich zu verteidigen. Der Held, der seinem Aufruf antwortete, wurde viele Jahre später als der Avatar bekannt. Es war den Taten dieses FREMDEN zu verdanken, dass Mondains zerstörerischen Umtrieben ein Ende bereitet und der Zauberer selbst zur Strecke gebracht werden konnte.

Ultima II - Die Rache der Zauberin -

Nach Mondains Sturz folgten nur ein paar wenige Jahre rastlosen Friedens. Zulange hatte die Welt unter Mondains Joch gezittert, so dass viele nur schwer daran glauben konnten, dass er wirklich endgültig besiegt sei. In Wahrheit verschwanden seine Lehren nicht aus der Welt. Die Macht und die Fähigkeiten von Mondains Auszubildender und Kindbraut Minax wuchsen, um schon bald die jungen, sich gerade entwickelnden Stadtstaaten herauszufordern. Der Terror hatte aufs Neue begonnen.

Minax Fähigkeiten übertrafen die ihres Mentors bei weitem. Ganze Legionen von böartigen Kreaturen gehorchten ihrem Befehl, und ihr Rachedurst brachte den Einwohnern Sosarias viel Not und Elend. Minax Ziel aber war es, an der Welt des Fremden, der ihren Lehrmeister und Geliebten getötet hatte, Vergeltung zu üben. Über Zeittore schleuste sie ihre Monsterhorden auf die Erde, die in eine Katastrophe zu stürzen schien. Doch der FREMDE erkannte die Bedeutung der Zeittore und es gelang ihm, sie zu seinem Zwecke zu nutzen. So erschlug er die Häscher der Zauberin und zerstörte am Ende auch Minax selbst.

Ultima III - Exodus -

Es folgten zwanzig Jahre wohlverdienter Ruhe, in denen Wohlstand die Entwicklung des Landes förderte. Dann zeigten sich plötzlich beunruhigende Omen, gefolgt von dem mysteriösen Erscheinen einer Feuerinsel. Niemand in ganz Sosaria hätte voraussehen können, dass durch den Tod von Minax und Mondain de-

Ultima VII Das schwarze Tor - Historie

ren einziges Kind zur Waise geworden war. Der Name dieses außergewöhnlichen Sprösslings war Exodus, und er war weder ganz Mensch noch ganz Maschine. Er stieg vom Grunde des Großen Ozeans auf, um einen Rachefeldzug gegen das Land Sosaria auszuführen.

Lord British, Souverän eines neu entstehenden Reiches im Lande Sosarias, rief durch Zeit und Raum nach Helden aus dem Volke aus, welche helfen sollten, die Gefahr, die von Exodus ausging, zu bannen. Vier Abenteurer, unter ihnen wieder der FREMDE, folgten seinem Ruf. Lange mühten sie sich, der Spur des geheimnisvollen Exodus zu folgen. Nur durch die Hilfe des mystischen Timelords gelangten sie schließlich in die Festung Exodus' wo es ihnen gelang, die mächtige Menschmaschine zu besiegen. Mit dem Tod von Exodus wurde die Herrschaft der Triade des Bösen beendet und in den nachfolgenden Feierlichkeiten wurde Sosaria auf den Namen Britannia umgetauft.

Ultima IV - Die Suche nach dem Avatar -

Als eine Maßnahme zum Selbstschutz gegen den Terror dieser bössartigen magischen Wesen vereinigten sich die Einwohner Britannias nach der Heimsuchung durch Exodus unter der souveränen Herrschaft Lord Britishs. Die ehemaligen Stadtstaaten wurden in acht große Stadtgemeinden aufgelöst. Die Renaissance der Kultur wurde gekrönt durch die Etablierung hervorragender Institutionen, die sich dem Fortschritt von Kunst und Wissenschaften widmeten.

Es folgte eine Zeit des Wachstums und der Blüte, in der Lord British sich dem Studium der Philosophie zuwandte. Aus den drei großen Prinzipien Wahrheit, Liebe und Mut entwickelte er acht Tugenden zur Vervollkommnung der Menschheit. In jeder der acht Städte Britannias errichtete er einen Schrein zur Ehre und zum Studium einer der acht Tugenden. Der Ruf erging nach einem, der ein Beispiel sein sollte für das Volk; ein Avatar, die lebende Verkörperung der acht Tugenden. Wiederum war es der FREMDE, der dem Ruf folgte. So wurde aus diesem mächtigen Meister der Waffenkunst auch ein moralischer Held und ein großer Meister der Widmung und Hingabe ethischer Prinzipien. Ihm gelang es schließlich mit Hilfe der Unterstützung seiner starken Freunde Iolo, Shamino und Dupre, den Kodex der Ultimativen Weisheit aus den Tiefen des Großen Stygischen Abgrundes zu bergen

Ultima V - Krieger des Schicksals -

Durch die Entfernung des Kodex der Ultimativen Weisheit hatte der Avatar, ohne es zu ahnen, heftige seismische Erschütterungen ausgelöst, die eine Kettenreaktion von kosmischen Ausmaßen in Gang setzten. Diese führten zur Befreiung der Drei Schattenfürsten, welche als Werkzeug des Bösen aus den drei übriggebliebenen Bruchstücken des schwarzen Zaubersteins des Magier Mondain entstiegen waren. Lord British führte eine Expedition an, um die neu entstandenen Höhlen zu kartographieren, wurde jedoch während dieses Unternehmens von den drei Schattenfürsten der Falschheit, des Hasses und der Feigheit im Großen Stygischen Abgrund gefangengenommen. Der während der Abwesenheit von Lord British von diesem mit der Führung Britannias beauftragte Lord Blackthorn wand sich gegen das Volk und wurde zu einem Übergangsherrscher, der fragwürdige Ethiken praktizierte. Er schuf eine Gesetzgebung, die radikal die Einhaltung der acht Tugenden erzwang, die damit tyrannisch und repressiv wurden. Wiederum kam der Avatar, und mit ihm seine Freunde, diesmal als Rebellen gegen das grausame und totalitäre Regime von Lord Blackthorn und zur Rettung von Lord British. Schon bald gelang es ihnen, die Schattenfürsten zu entmachten, Lord British zu befreien und Blackthorn des Landes zu verweisen.

Ultima VI - Der falsche Prophet -

Friede zog wieder ein in das Land, bis zu dem Zeitpunkt, als man entdeckte, dass eine frühere Tat des Avatars, die Bergung des Kodex der Ultimativen Weisheit, seinen eigenen schrecklichen Preis verlangte. Die Beben, die dadurch hervorgerufen worden waren, hatten die Heimat der Gargoyles, einer uralten, zivilisierten Rasse, die in einem Land, welches als Gegenpol zu Britannia lag lebten, zerstört. Ohne Absicht

Ultima VII Das schwarze Tor - Historie

und ohne sein Wissen hatte der Avatar eine alte Prophezeiung teilweise erfüllt, die da sagte, eines Tages würde ein falscher Prophet ihr größtes Heiligtum, den Kodex der Ultimativen Weisheit, entwenden, ihre Heimat vernichten und dann ihre Rasse in einem mörderischen Krieg eliminieren. Zwei Drittel dieser Vorhersage hatte der Avatar bereits erfüllt, indem er unwissentlich den Kodex gestohlen und dadurch das Erdbeben ausgelöst hatte. Die Gargoyles wollten um alles verhindern, dass auch noch das letzte Drittel in Erfüllung ging. Sie fielen in Britannia ein und brachten alle acht Schreine der Tugend in ihre Gewalt. Die Lage schien verzweifelt, bis der Avatar den wahren Grund der Auseinandersetzungen zwischen den Gargoyles und der Menschheit entdeckte. Er löste den Konflikt, indem er den Kodex in das Reich der Leere beförderte, wo er weder den Menschen noch den Gargoyles zugänglich war. Nur mit Hilfe zweier fernrohrartiger Linsen, deren eine sich im Besitz von Lord British befindet, während die andere dem Gargoyleherrscher Draxinusom übergeben wurde, konnte man den Kodex von dieser Welt aus betrachten. Nachdem auf diese Weise die Ursachen für die Rassenunruhen beseitigt worden waren, kehrte der Frieden ein, und man hoffte, dass der Graben, der sich zwischen den beiden Rassen aufgetan hatte, bald wieder zugeschüttet werden könnte.

Ultima Underworld - Der Stygische Abgrund -

Diesen Ereignissen folgte eine weitere Zeit des Friedens, die diesmal nahezu zweihundert Jahre anhielt. Während dieser Zeit kehrte der Avatar nur ein einziges Mal, herbeigerufen durch den Geist des ermordeten Magiers Garamon, nach Britannia zurück. Sofort nach seiner Ankunft wurde er Zeuge der Entführung von Ariel, der Tochter eines lokalen Lehnsherren. Er wurde von diesem verdächtigt, an der Tat beteiligt zu sein, gefangengenommen und in den Großen Stygischen Abgrund verbannt um dort nach Ariel zu suchen. Dem Avatar gelang es schließlich, die verschleppte Tochter ausfindig zu machen und ihr die Freiheit wiederzugeben. Nach der Befreiung von Ariel ging der Avatar weiteren Nachforschungen nach, von denen nur wenig an die Öffentlichkeit drang, und die zum Ziel hatten, den unvorsichtigen Zauberer Tyball davon abzuhalten, einem mächtigen Dämonen, dem Slasher of Veils (Zersäbler der Schleier), den Zugang in unsere Realität zu gestatten. Da er den Zersäbler nicht zerstören konnte, verbannte ihn der Avatar in die Ätherische Leere. Damit brachte er, wiederum unwissentlich, einen Vulkan auf der Insel des Avatars zum Ausbruch, der ein für allemal den großen Stygischen Abgrund zerstörte.

Ultima VII Das schwarze Tor - Die acht Tugenden

Die acht Tugenden

EHRlichkeit (HONESTY) ist die Wahrhaftigkeit sich selbst und anderen gegenüber.

BARMHERZIGKEIT (COMPASSION) ist Mitgefühl, Teilnahme an den Gefühlen anderer.

TAPFERKEIT (VALOR) ist der Mut, tugendhaft zu bleiben, selbst angesichts einer körperlichen oder psychologischen Gefahr.

GERECHTIGKEIT (JUSTICE) ist die Weisheit, die unterscheidet zwischen dem, was richtig und was falsch ist.

OPFERBEREITSCHAFT (SACRIFICE) ist die Gesinnung, die es erlaubt, uneigennützig die Interessen und das Wohl anderer vor eigenen Interessen zu stellen.

EHRE (HONOUR), hier im Sinne von Redlichkeit und Sittlichkeit: Sich stets so zu verhalten, wie man es vor dem Gewissen verantworten kann.

VERGEISTIGUNG (SPIRITUALITY) ist das Besinnen auf das Innenleben und die Durchführung des eigenen Inneren durch die Liebe, die von außen kommt.

DEMUT (HUMILITY) ist eine tiefe Bescheidenheit, Erkenntnis der Unwichtigkeit alles Lebendigen und der eigenen Wenigkeit, unabhängig von erbrachten Leistungen, Ämtern usw..

Diese acht Tugenden entstehen aus den Zusammenwirken der drei übergreifenden Prinzipien WAHRHEIT, LIEBE und MUT.

Ultima VII Das schwarze Tor - Hinweise

Hinweise

Nahrungsaufnahme - Der Avatar als Vogelmutter

Hin und wieder müssen der Avatar und seine Begleiter, ganz wie im richtigen Leben, Nahrung zu sich nehmen. Der Spieler hat die Aufgabe, sich ab und zu über den Zustand seiner anvertrauten Truppe in Kenntnis zu setzen. Im Statusmenü einer hungerleidenden Person werden Messer und Gabel angezeigt. Wird dieses vom Spieler übersehen oder ignoriert, trägt die betroffene Person die Beschwerde „Wann Essen wir?“ oder „Ich bin ein wenig hungrig!“ vor. Wird die Nahrungszufuhr weiterhin verweigert, verliert die Person nach einiger Zeit die Besinnung und stürzt zu Boden.

Offensichtlich büßen die Personen, die sich der Party des Avatars anschließen, die Fähigkeit ein sich selbst zu versorgen. Auch wenn ihre persönlichen Backpacks bis oben hin mit Lebensmitteln gefüllt sind, verweigern sie die selbstständige Nahrungsaufnahme und müssen vom Avatar gefüttert werden. Zu diesem Zweck selektiert der Avatar mit einem Doppelklick ein Nahrungsmittel aus den Beständen und übergibt es mit einem einfachen Mausclick der zu fütternden Person

Nahrung kann man in diversen Tavernen oder auf Märkten erwerben. Es besteht auch die Möglichkeit, Brot zu backen oder Wild zu erlegen. In British Castle wird der Party innerhalb von 24 Stunden eine kostenlose Mahlzeit geboten. Hierzu muss man Bennie ansprechen, der alle zwölf Stunden um 9:00 und um 21:00 Uhr in der Königlichen Küche eine Mahlzeit serviert. Auch hier diniert die Abenteurergruppe nicht im feudalen Esszimmer von British Castle, da sich die Mahlzeit in einem der Behältnisse manifestiert und erst durch die oben angeführte Aktion durch den Avatar an die Party verteilt werden muss.

Ultima VII Das schwarze Tor - Daten aus Trinsic

Daten aus Trinsic

Die Lage der Stadt

<i>Breitengrad/Latitude</i>	<i>Längengrad/Longitude</i>
108 Süd	6 Ost

Tabelle Lage der Stadt Trinsic

Die Einwohner

<i>Name</i>	<i>Beruf</i>	<i>Mitglied</i>
Apollonia	Wirtin der Gaststätte 'Honorable Hound'	N
Caroline	Mitarbeiterin der Gemeinschaft	J
Chantu	Heiler	N
Christopher	Ermordeter Hufschmied	J/N
Dell	Waffenhändler	J
Ellen	Klogs Frau führt die Bücher der Gemeinschaft	J
Finnigan	Bürgermeister	N
Gargan	Schiffsbauer	N
Gilberto	Wärter	N
Inamo	Gargoyle, ermordeter Stallbursche	N
Johnson	Wärter	J
Klog	Zweigstellenleiter der Gemeinschaft	J
Markus	Trainer (Kampf, 20)	N
Petre	Stallmeister	N
Spark	Christophers Sohn	N

Tabelle Einwohner von Trinsic

Besonderheiten

- Der nördliche Raum im Geschäft des Waffenhändlers Dell ist das Lager des Kaufmanns. Er wird zugänglich, wenn man einen kleinen Hebel unter dem Schreibtisch betätigt.
- In den westliche Teil des Rathauses kommt man durch die Geheimtür rechts neben dem Wandteppich.
- Vor dem Rathaus sind zwei Brunnen, der nördliche vergiftet, der südliche heilt Vergiftungen
- An der Straßenabzweigung Whitsaber Road, Street of Honor in der Nähe von Christopher Haus, befindet sich ein Brunnen mit einem in der Nähe liegenden Eimer. Wenn man den Eimer benutzt (Doppelklick) und das entstehende Fadenkreuz am Haken des Brunnens auslöst, lässt der Avatar den Eimer

Ultima VII Das schwarze Tor - Daten aus Trinsic

in den Brunnen hinab und zieht ihn mit Wasser gefüllt wieder nach oben. Eine erneute Benutzung des Eimers ermöglicht das Auskippen des Wassers an der Stelle, an der das dabei entstehende Fadenkreuz ausgelöst wird.

- Wenn der Sextant (von Gargan) in der gleichen Tasche wie die Karte von Britannia liegt, wird der momentane Standort auf der Karte mit einem gelben Kreuz markiert. Wenn man den Sextanten benutzt, zeigt er die aktuellen Koordinaten an, z.B. in Trinsic vor dem leeren Podest am Rathaus 108 Süd, 6 Ost.
- Im Erdgeschoß von Christophers Haus sitzt ein grüner Papagei auf einer Stange. Er verlangt nach einem Keks und sagt, dass er wüßte, wo ein Schatz versteckt sei. Der Papagei nennt sich selbst Polly.
- Weiß Polly wirklich von einem Schatz? Woher nimmt man einen Cracker für den Vogel?
- Wie macht man aus den Schwertrohlingen in der Schmiede gebrauchsfertige Schwerter?

Ultima VII Das schwarze Tor - Daten aus Britain

Daten aus Britain

British Castle

Die Lage des Schlosses

<i>Breitengrad/Latitude</i>	<i>Längengrad/Longitude</i>
0 Süd	0 Ost

Tabelle Lage von British Castle

Die Bewohner

<i>Name</i>	<i>Beruf</i>	<i>Mitglied</i>
Bennie	Oberdiener, Vater von Charles und Nell	N
Boots	Chefköchin, Frau von Bennie	N
Charles	Leibdiener Lord British's	N
Chuckles	Hofnarr	N
Geoffrey	Hauptmann der Wache	N
Inwisloklem	Gargoyle, Mitglied der Großen Ratsversammlung	J/N
Kristy	Kleinkind	N
Lord British	Herrscher über Britannia	N
Max	Mirandas Sohn	N
Miranda	Mitglied der Großen Ratsversammlung	N
Nanna	Kindermädchen im Königlichem Kindergarten	J
Nell	Kammermädchen Lord British's, Charles Schwester	N
Nicholas	Kleinkind	N
Nystul	Hofzauberer	N
Sherry	Maus	N
Wislem	Gargoyle, Mitglied der Großen Ratsversammlung	N

Tabelle Bewohner von British Castle

Wichtige Gegenstände

<i>Beschreibung</i>	<i>Fundort</i>
Gesetzesvorlage für Lord Heather in Cove	Miranda
Mondkugel (Orb of the Moon)	Lord British
Muskete	Nordostturm
Plattenrüstung	Nordostturm

Ultima VII Das schwarze Tor - Daten aus Britain

<i>Beschreibung</i>	<i>Fundort</i>
Schilde	Nordwestturm, Nordostturm
Zauberbuch	Nordwestturm
Zauberreagenzien	Nordwestturm
Zweihandschwert	Nordwestturm

Tabelle wichtiger Gegenstände in British Castle

Lord British's letzter Wille

Nach dem Tode von Lord British ist es möglich, das Testament des verblichenen Monarchen zu lesen. Da der Herrscher nicht von selbst das Zeitliche segnet, muss man sein Ableben auf die eine oder andere Weise forcieren. Als ebenso guter wie neugieriger Avatar sichert man das Spiel vor der schändlichen Tat, damit der gütige Souverän nach dem Einblick in seinen letzten Willen durch ein Restore wiederbelebt werden kann.

Alle zwölf Stunden steht Lord British exakt zur Mittagsstunde und um Mitternacht unter dem Eingang zu seinem Thronsaal. Falls der Avatar genau zu diesem Zeitpunkt Lust verspürt, das Schild zu lesen, welches über dem Eingang zum Thronsaal angebracht ist (Doppelklick auf das Schild) passiert Entsetzliches. Das Schild löst sich von der Wand, fällt herunter und erschlägt den Herrscher von Britannia, was der Guardian mit einer höhnischen Bemerkung quittiert. Neben einem Stück Käse findet man bei dem Verblichenen nur noch:

Lord British's Letzter Wille und Testament:

Bei gesundem Körper und Geist vermache ich hiermit meinen ganzen Besitz... Nell, meinem geliebten Kammermädchen. Sie hat mich so viele Nächte warm gehalten, was mehr ist, als ich über die meisten meiner verdammten Untertanen sagen kann! Außerdem vererbe ich an unser ungeborenes Kind die Krone. Lang lebe der König. Oder die Königin, was immer es sein wird!

Lord British

Britain

Die Lage der Stadt

<i>Breitengrad/Latitude</i>	<i>Längengrad/Longitude</i>
15 Süd	15 Ost

Tabelle Lage der Stadt Britain

Die Einwohner

<i>Name</i>	<i>Beruf</i>	<i>Mitglied</i>
Amber	Schauspielerin, Shaminos Freundin	N
Batlin	Gründer der Gemeinschaft	J
Brownie	Bauer mit einem Kürbisfeld	N

Ultima VII Das schwarze Tor - Daten aus Britain

<i>Name</i>	<i>Beruf</i>	<i>Mitglied</i>
Candice	Leiterin des 'Königlichen Museums'	J
Carrocio	Schausteller, Nells Verlobter	N
Clint	Schiffsbauer	N
Coop	Geschäftsführer von Iolo's Bows	N
Csil	Heiler	N
Cynthia	Kassiererin der 'Königlichen Münzerei'	N
Denby	Trainer (Geschicklichkeit, Intelligenz, Magie; 75)	N
Diane	Stallmeisterin	N
Figg	Verwalter des Königlichen Obstgartens	J
Fred	Bauer, Mann von Kelly	N
Gaye	Inhaberin eines Bekleidungsgeschäftes	J
Gordon	Fisch und Chips Verkäufer	J
Grayson	Waffenhändler	J
Greg	Gemischtwarenhändler	N
Jeanette	Serviermädchen aus dem 'Blue Boar'	N
Jesse	Schauspieler	N
Judith	Leiterin der Music Hall, Frau von Patterson	N
Kelly	Bäuerin, Frau von Fred	N
Kessler	Apotheker	N
Lucy	Leiterin des 'Blue Boar'	N
Mack	Bauer mit einer Eierfarm	N
Millie	Werberin der Gemeinschaft	J
Neno	Musiker	N
Patterson	Bürgermeister von Britain, Mann von Judith	J
Raymundo	Leiter des Königlichen Theaters	N
Sean	Juwelier	J
Sentri	Trainer (Geschicklichkeit; 30; frei als Partymitglied)	N
Shamino	Waldläufer, langjähriger Freund des Avatars	N
Snaz	Bettler	N
Stuart	Schauspieler	N
Willy	Bäcker	N
Zella	Trainer (Geschicklichkeit, Kampf; 45)	?

Tabelle Einwohner von Britain

Ultima VII Das schwarze Tor - Daten aus Britain

Besonderheiten

Zella ist ein Trainer, der seiner Aufgabe für einen besonders günstigen Preis nachkommt. Leider ist es nicht unwahrscheinlich, das er sich nach dem ersten Gespräch äußerst kontaktscheu zeigt und sich nicht ansprechen lässt. Anscheinend geht er hin und wieder einer anderen Tätigkeit nach, die es unmöglich macht, mit ihm Kontakt aufzunehmen. Wenn man einige Zeit verstreichen lässt, ist es durchaus möglich wieder mit ihm ins Gespräch zu kommen. Die aktuellen Tätigkeiten des Trainers können über den Cheat-Modus des Spieles beobachtet und bei Bedarf geändert werden, so dass man sofort mit ihm ins Gespräch kommt²⁶.

In den Cheat-Modus des Spieles gelang man, indem man dieses mit den Parametern ABCD<Alt 255 auf der numerischen Tastatur><blank> aufruft. Die F2-Taste ruft dann das Debug-Menü auf.

Trainer

<i>Ort</i>	<i>Name</i>	<i>Training</i>	<i>Kosten</i>
Britain	Zella	Geschicklichkeit, Kampf	45
Britain	Sentri	Geschicklichkeit	30
Britain	Denby	Geschicklichkeit, Intelligenz, Magie	75
Trinsic	Markus	Kampf	20

Tabelle Trainer

Heiler

<i>Ort</i>	<i>Name</i>	<i>Art</i>	<i>Kosten</i>
Trinsic	Chantu	Heilen, Vergiftungen, Wiedererweckung	30, 15, 400
Britain	Csil	Heilen, Vergiftungen, Wiedererweckung	40, 30, 450

Tabelle Heiler

Apotheker

Kessler (Britain)

<i>Arznei (Deutsch)</i>	<i>Arznei (Englisch)</i>	<i>Kosten</i>	<i>Farbe</i>
Erwachen	Awakening	30	Orange
Kurieren	Curing	150	Gelb

26 Vielen Dank an Pax Dragon alias André Witt, der den entscheidenden Hinweis zur Lösung dieses Problems lieferte

Ultima VII Das schwarze Tor - Apotheker

<i>Arznei (Deutsch)</i>	<i>Arznei (Englisch)</i>	<i>Kosten</i>	<i>Farbe</i>
Heilen	Healing	150	Gelb
Beleuchten	Illumination	50	Weiß
Unsichtbarkeit	Invisibility	100	Schwarz
Gift	Poison	15	Grün
Schutz	Protection	150	Purpur
Schlaf	Sleep	15	Blau
Gift der Silberschlange	Silver serpent venom	50	Silbergrau

Tabelle Arzneien von Kessler

Zaubersprüche

Nystul (Britain)

<i>Kreis</i>	<i>Spruch (Deutsch)</i>	<i>Spruch (Englisch)</i>	<i>Kosten</i>
1	Erzeuge Nahrung	Create food	35
1	Großes Begießen	Great Douse	35
1	Licht	Light	35
1	Lokalisieren	Locate	35
2	Verzaubern	Enchant	55
2	Massenheilung	Mass Cure	55
2	Schutz	Protection	55
2	Telekinese	Telekinesis	55
3	Heilung	Heal	85
3	Schutz für Alle	Protect All	85
3	Schlafen	Sleep	85
3	Schwarm	Swarm	85
4	Beschwören	Conjure	95
4	Massen Verfluchen	Mass Curse	95
4	Enthüllen	Reveal	95
4	Magie abtrennen	Unlock Magic	95
5	Feld unterdrücken	Dispel Field	125
5	Feuerfeld	Fire Field	125
5	Große Heilung	Great Heal	125
5	Unsichtbarkeit	Invisibility	125

Ultima VII Das schwarze Tor - Zaubersprüche

<i>Kreis</i>	<i>Spruch (Deutsch)</i>	<i>Spruch (Englisch)</i>	<i>Kosten</i>
6	Furcht verursachen	Cause Fear	145
6	Feuerring	Fire Ring	145
6	Flammenschlag	Flame Strike	145
6	Schlaffeld	Sleep Field	145
7	Todesbolzen	Death Bolt	165
7	Energiefeld	Energy Field	165
7	Energienebel	Energy Mist	165
7	Massenkraft	Mass Might	165
8	Todesstrudel	Death Vortex	195
8	Unsichtbarkeit für alle	Invisibility All	195
8	Massentod	Mass Death	195
8	Zeit anhalten	Time Stop	195

Tabelle Zaubersprüche von Nystul

Reagenzien

Nystul (Britain)

<i>Reagenz (Deutsch)</i>	<i>Reagenz (Englisch)</i>	<i>Kosten</i>
Schwarzperle	Black Pearl	10
Blutmoos	Blood Moss	6
Ginseng	Ginseng	4
Alraunwurzel	Mandrake Root	10
Schwefelasche	Sulfurous Ash	8

Tabelle Reagenzien von Nystul

Waffenschmiede

Dell (Trinsic)

<i>Waffe/Rüstung (Deutsch)</i>	<i>Waffe/Rüstung (Englisch)</i>	<i>Kosten</i>
Bogen	Bow	30

Ultima VII Das schwarze Tor - Waffenschmiede

<i>Waffe/Rüstung (Deutsch)</i>	<i>Waffe/Rüstung (Englisch)</i>	<i>Kosten</i>
Keule	Club	15
Dolch	Dagger	10
Streitkolben	Mace	15
Schleuder	Sling	10
Schwert	Sword	50
Zweihand-Schwert	Two-handed-sword	80
Zweihand-Hammer	Two-handed-hammer	60
Pfeile (Dutzend)	Arrows (dozen)	10
Bolzen (Dutzend)	Bolts (dozen)	15
Lederbeinschutz	Leather leggings	25
Kettenbeinschutz	Chain leggings	35
Lederpanzer	Leather armour	40
Lederhelm	Leather helm	25
Hölzernes Schild	Wooden shield	15

Tabelle Waffen/Rüstungen von Dell

Coop/Iolo (Britain)

<i>Waffe/Rüstung (Deutsch)</i>	<i>Waffe/Rüstung (Englisch)</i>	<i>Kosten</i>
Bogen	Bow	40
Armbrust	Crossbow	125
Dreifacharmbrust	Triple Crossbow	400
Pfeile (Dutzend)	Arrows (dozen)	25
Bolzen (Dutzend)	Bolts (dozen)	30

Tabelle Waffen von Coop/Iolo

Grayson (Britain)

<i>Waffe/Rüstung (Deutsch)</i>	<i>Waffe/Rüstung (Englisch)</i>	<i>Kosten</i>
Dolch	Dagger	
Streitkolben	Mace	
Schleuder	Sling	
Speer	Spear	
Schwert	Sword	

Ultima VII Das schwarze Tor - Waffenschmiede

<i>Waffe/Rüstung (Deutsch)</i>	<i>Waffe/Rüstung (Englisch)</i>	<i>Kosten</i>
Wurfaxt	Throwing axe	
Zweihand-Schwert	Two-handed sword	
Lederpanzer	Leather armour	
Kettenpanzer	Chain armour	
Plattenpanzer	Plate armour	
Lederhandschuhe	Leather gloves	
Bebuschter Helm	Crested helm	
Stachelschild	Spiked shield	

Tabelle Waffen/Rüstungen von Grayson

Ausstatter

Dell (Trinsic)

<i>Ausrüstung (Deutsch)</i>	<i>Ausrüstung (Englisch)</i>	<i>Kosten</i>
Rucksack	Backpack	12
Schlafsack	Bedroll	15
Eimer	Bucket	2
Dietrich	Lockpick	8
Sumpfstiefel	Swamp boots	40
Fackel	Torch	4

Tabelle Ausstattungen von Dell

Gaye (Britain)

<i>Ausrüstung (Deutsch)</i>	<i>Ausrüstung (Englisch)</i>	<i>Kosten</i>
Anzug	Dress	30
Nierengürtel	Kidney belt	20
Lederstiefel	Leather boots	40
Hosen	Pants	30
Schuhe	Shoes	20
Sumpfstiefel	Swamp boots	50
Tunika	Tunic	30
Avatar Kostüm	Avatar costume	30

Ultima VII Das schwarze Tor - Ausstatter

Tabelle Ausstattungen von Gaye

Greg (Britain)

<i>Ausrüstung (Deutsch)</i>	<i>Ausrüstung (Englisch)</i>	<i>Kosten</i>
Rucksack	Backpack	15
Sack	Bag	8
Eimer	Bucket	8
Hacke	Hoe	20
Dietrich	Lockpick	10
Ölflasche (Dutzend)	Oil flasks (dozen)	72
Pulverfaß	Powder keg	35
Schaufel	Shovel	20
Fackel	Torch	5

Tabelle Ausstattungen von Greg

Lebensmittel

Figg (Britain)

<i>Lebensmittel (Deutsch)</i>	<i>Lebensmittel (Englisch)</i>	<i>Kosten</i>
Apfel	Apple	5

Tabelle Lebensmittel von Figg

Kelly (Britain)

<i>Lebensmittel (Deutsch)</i>	<i>Lebensmittel (Englisch)</i>	<i>Kosten</i>
Apfel	Apple	3
Eier (Dutzend)	Eggs (dozen)	12
Banane	Banana	3
Karotten	Carrots	3
Weintrauben	Grapes	3
Kürbis	Pumpkin	4

Tabelle Lebensmittel von Kelly

Ultima VII Das schwarze Tor - Lebensmittel

Fred (Britain)

<i>Lebensmittel (Deutsch)</i>	<i>Lebensmittel (Englisch)</i>	<i>Kosten</i>
Rindfleisch	Beef	20
Schinken	Ham	20
Geflügel	Fowl	3
Hammelfleisch	Mutton	3
Fleisch am Spieß	Meat on a spit	3
Trockenfleisch	Dried meat	2
Flunder	Flounder	7
Forelle	Trout	5

Tabelle Lebensmittel von Fred

Willy (Britain)

<i>Lebensmittel (Deutsch)</i>	<i>Lebensmittel (Englisch)</i>	<i>Kosten</i>
Brot	Bread	4
Kuchen	Cake	3
Pastete	Pastry	3
Brötchen	Rolls	4

Tabelle Lebensmittel von Willy

Tavernen

The Honorable Hound (Trinsic)

<i>Lebensmittel (Deutsch)</i>	<i>Lebensmittel (Englisch)</i>	<i>Kosten</i>
Hammelfleisch	Mutton	3
Flunder	Flounder	3
Brot	Bread	2
Kuchen	Cake	2
Bier	Ale	2
Met	Mead	7
Wein	Wine	3
Silberblatt	Silverleaf	30

Ultima VII Das schwarze Tor - Tavernen

Tabelle Taverne 'The Honorable Hound'

The Blue Boar (Britain)

<i>Lebensmittel (Deutsch)</i>	<i>Lebensmittel (Englisch)</i>	<i>Kosten (Jeanette/Lucy)</i>
Rindfleisch	Beef	18/20
Schinken	Ham	18/20
Hammelfleisch	Mutton	5/6
Forelle	Trout	4/5
Brot	Bread	3/4
Kuchen	Cake	2/3
Bier	Ale	4/5
Met	Mead	12/15
Wein	Wine	4/5
Silberblatt	Silverleaf	45/50

Tabelle Taverne 'The Blue Boar'

Herbergen

<i>Ort</i>	<i>Name</i>	<i>Kosten</i>
Britain	Wayfarer's Inn	10

Tabelle Herbergen

Reisemittel

Schiffe

<i>Ort</i>	<i>Schiffsbauer</i>	<i>Schiff</i>	<i>Kosten</i>
Trinsic	Gargan	The Scaly Eel (Der schuppige Aal)	600
Britain	Clint	The Beast (Das Biest)	800

Tabelle Reisemittel Schiff

Ultima VII Das schwarze Tor - Reisemittel

Sextanten

<i>Ort</i>	<i>Händler</i>	<i>Kosten</i>
Trinsic	Gargan	80
Britain	Clint	100

Tabelle Reisemittel Sextant

Gespanne

<i>Ort</i>	<i>Händler</i>	<i>Kosten</i>
Trinsic	Petre	60
Britain	Diane	120

Tabelle Reisemittel Gespanne

Ultima VII Das schwarze Tor - Reisemittel

Die Verwendung der Mondtore

Um ein Mondtor zu erzeugen, wird ein Doppelklick auf den im geöffneten Rucksack liegenden Orb of the Moon (Mondkugel) ausgeführt. Der Avatar befindet sich im Mittelpunkt eines gedachten Kompasses und klickt mit dem entstandenen Fadenkreuz in eine der acht Himmelsrichtungen vor sich auf dem Boden. Es entsteht darauf ein rotes Mondtor, welches zu einem über die Himmelsrichtung verknüpften spezifizierten Ziel führt. Nach dem Erscheinen des Mondtores geht die ganze Truppe automatisch durch das Mondtor zum angewählten Ziel.

Dort über ein blaues Mondtor angekommen, kann man über dieses zu einem anderen Ort weiterreisen oder über die oben beschriebene Weise ein weiteres rotes Mondtor zum gewünschten Ziel erzeugen. Die blauen Mondtore liegen in unmittelbarer Nähe der in der Tabelle angegebenen Ortschaften.

Die Mondtore arbeiten unzuverlässig (besonders die blauen) und können der Party körperlichen Schaden zufügen.

Moonglow 67 Süd, 194 Ost		Britain 18 Süd, 29 Ost		Jhelom 169 Süd, 67 West
Skara Brae 47 Süd, 36 West		Avatar		Yew 64 Nord, 41 West
New Magincia 120 Süd, 124 Ost		Trinsic 130 Süd, 9 Ost		Minoc 73 Nord, 92 Ost

Tabelle Reisemittel Mondtore

Ultima VII Das schwarze Tor - Schmuckaufkauf

Schmuckaufkauf

Sean (Britain)

<i>Schmuck (Deutsch)</i>	<i>Schmuck (Englisch)</i>	<i>Auszahlung</i>
Ankh	Ankh	200
Edelstein	Gem	75
Goldring	Gold ring	100
Hochzeitsschmuck	Wedding band	150

Tabelle Schmuckaufkauf von Sean

Goldaufkauf

Königliche Münzerei (Britain)

<i>Gold</i>	<i>Auszahlung</i>
Nugget	10
Barren	100

Tabelle Goldaufkauf der Königlichen Münzerei

Verschiedene Hinweise in Tabellenform

Die nachfolgenden Hinweise stammen aus Büchern, die man im Spielverlauf findet

Wirkungsweise eines Trunks

<i>Farbe</i>	<i>Wirkungsweise</i>
Schwarz	Macht für einige Minuten unsichtbar
Blau	Erzeugt einen tiefen Schlaf
Orange	Erweckt jemanden aus magisch erzeugtem Schlaf
Purpur	Bietet einige Minuten Schutz im schweren Kampf
Weiß	Bietet für einige Minuten ein wenig Beleuchtung nach Art einer Kerze
Gelb	Unterstützt die Heilung eines Verwundeten
Grün	Vergiftet oder tötet

Ultima VII Das schwarze Tor - Verschiedene Hinweise in Tabellenform

<i>Farbe</i>	<i>Wirkungsweise</i>
Rot	Heilt die meisten Vergiftungen, einschließlich der Vergiftung durch Nacktschnecken und der Vergiftung durch Einnahme eines grünen Trunks

Tabelle Wirkungsweise von Trunken

Wirkungsweise von Waffen und Rüstungen

<i>Waffe (Deutsch)</i>	<i>Waffe (Englisch)</i>	<i>Wirkungsgrad</i>
Zweihand-Axt	Two-handed Axe	10
Blassgewehr (kann mit Gift benutzt werden)	Blowgun	1
Bogen	Bow	8
Kanone	Cannon	90
Keule	Club	2
Armbrust	Crossbow	10
Dolch	Dagger	1
Hellebarde	Halberd	10
Hammer	Hammer	4
Zweihand-Hammer	Two-handed Hammer	9
Messer	Knife	2
Streitkolben	Mace	2
	Main gauche	2
Morgenstern	Morningstar	5
Pulverfäßchen	Poder keg	16
Schleuder	Sling	3
Schwert	Sword	6
Zweihand-Schwert	Two-handed sword	11
Wurfaxt	Throwing axe	4
Fackel	Torch	3
Dreifacharmbrust	Triple crossbow	28
Peitsche	Whip	4

Tabelle Wirkungsweise von Waffen

Ultima VII Das schwarze Tor - Verschiedene Hinweise in Tabellenform

<i>Rüstung (Deutsch)</i>	<i>Rüstung (Englisch)</i>	<i>Wirkungsgrad</i>
Bebuschter Helm	Crested helm	3
Beinschienen	Greaves	2
Dreieckiger Schild	Curved heater	3
Großer Helm	Great helm	4
Hölzernes Schild	Wooden shield	2
Kettenbeinschutz	Chain leggings	2
Kettenhaube	Chain coif	2
Kettenpanzer	Chain armour	2
Kleiner Rundschild	Buckler	1
Lederbeinschutz	Leather leggings	1
Lederhandschuhe	Leather gloves	1
Lederhelm	Leather helm	1
Lederpanzer	Leather armour	1
Lederstiefel	Leather boots	1
Lederumhang	Leather collar	1
Nierengürtel	Kidney belt	1
Panzerhandschuhe	Gauntlets	2
Plattenbeinschutz	Plate leggings	3
Plattenpanzer	Plate amour	4
Ringkragen	Gorget	3
Schuppenpanzer	Scale amour	2
Stachelschild	Spiked shield	2

Tabelle Wirkungsweise von Rüstungen

<i>Verzauberte Waffen (D)</i>	<i>Verzauberte Waffen (E)</i>	<i>Wirkungsgrad</i>
Magischer Pfeil	Magic arrow	4
Magische Axt (Kann geworfen werden)	Magic axe	8
Magischer Bogen	Magic bow	12
Magisches Schwert (sehr treffsicher)	Magic Sword	7
Glasschwert (bricht)	Glasssword	127

Ultima VII Das schwarze Tor - Verschiedene Hinweise in Tabellenform

Tabelle Wirkungsweise magischer Waffen

<i>Verzauberte Rüstung (D)</i>	<i>Verzauberte Rüstung (E)</i>	<i>Wirkungsgrad</i>
Magische Rüstung	Magic amour	5
Magische Panzerhandschuhe	Magic gauntlets	3
Magischer Ringkragen	Magic gorget	4
Magischer Helm	Magic helm	5
Magischer Beinschutz	Magic leggings	4
Magischer Schild	Magic shield	4

Tabelle Wirkungsweise magischer Rüstungen

<i>Gegenstand (D)</i>	<i>Gegenstand (E)</i>	<i>Wirkungsgrad</i>
Gemeinschafts-Stock	Fellowship staff	6
Feuerschwert	Fire sword	8
Muskete	Musket	9
B. R. Schwert	B. R. sword	unbekannt

Tabelle waffentechnischer Raritäten und Seltsamkeiten von Britannia

Alle in der letzten Kategorie aufgelisteten Gegenstände sind entweder Einzelstücke oder Gegenstände der Legende. Ihr Nutzen im Kampf ist bis heute nicht vollständig erforscht.

<i>Gegenstand</i>	<i>Breitengrad/Latitude</i>	<i>Längengrad/Longitude</i>
Schlüssel zu Macks Schuppen	2 Nord	48 Ost
Ring der Regeneration	9 Süd	61 Ost

Tabelle Fundort von Gegenständen

Stichwortverzeichnis

A

Abraham.....	16, 67
Abrams.....	97
acht Tugenden.....	134
Alina.....	43
Amber.....	62
Apollonia.....	17
Ariana25.....	130
Ariel.....	135
Ätherische Leere.....	135
Avatar.....	8, 134f.

B

BARMHERZIGKEIT.....	136
Batlin.....	25, 35, 66ff., 108f.
Bennie.....	46
Blackrock.....	34
Bog of Desolation.....	117
Boots.....	47
Britain.....	32
British Castle.....	33
Brownie.....	75, 90f., 115

C

Candice.....	80, 111
Caroline.....	20
Carrocio.....	48, 103f., 108
Cassie.....	43
Chantu.....	19
Charles.....	40, 108
Chuckles.....	50
Clint.....	38, 78
COMPASSION.....	136
Coop.....	76, 79, 88
Csil.....	97
Cynthia.....	84, 90, 102, 107

D

De Maria.....	127
Dell.....	25
DEMUT.....	136
Denby.....	98
Diane.....	90
Draxinusom.....	55
Drei Schattenfürste.....	134
Dupre.....	13, 134
Dustin.....	29

E

EHRE.....	136
EHRlichkeit.....	136
Elisabeth.....	16, 67
Ellen.....	15

Elynor.....	70
Exodus.....	134

F

Fellowship.....	15
Feuerinsel.....	134
Figg.....	43, 105
Finnigan.....	12
fliegender Teppich.....	123
Forge of Virtue.....	12, 55
Fred.....	92
FREMDE.....	133f.

G

Garamon.....	135
Gargan.....	24
Gaye.....	64, 87
Gemeinschaft.....	15
Geoffrey.....	49
GERECHTIGKEIT.....	136
Gift der Silberschlange.....	95
Gilberto.....	19
Gordon.....	92, 103
Gorn.....	94
Grayson.....	88
Greg.....	90, 93

H

Hacke der Vernichtung.....	116
Haken.....	21
Hoe of Destruction.....	116
HONESTY.....	136
HONOUR.....	136
HUMILITY.....	136

I

innere Stimme.....	31, 66
Inwisloklem.....	39
Iolo.....	11ff., 134

J

Jaana.....	128
James.....	90, 101, 107
Jeanette.....	41, 73, 87
Jesse.....	63
Johnson.....	17
Judith.....	57, 111
Julius.....	131
JUSTICE.....	136

K

Karte von Britannia.....	9
Kelly.....	91
Kessler.....	95
Kilrathi.....	74, 116

Stichwortverzeichnis

Klog.....	16	Regal.....	126
Kodex der Ultimativen Weisheit.....	134	Ritualmord.....	11
Kristy.....	53	Rudyom.....	123
L		S	
Laurence.....	62	SACRIFICE.....	136
LIEBE.....	136	Sean.....	89
Lord Blackthorn.....	134	Sentri.....	99
Lord British.....	33f.	Serpent's Spine.....	124
Lord British's letzter Wille.....	141	Sextant.....	139
Lord Heather.....	38, 122, 130	Shamino.....	13, 72f., 134
Lost River.....	124	Sherry.....	45, 52, 62
Losung.....	17, 27	Silberschlange.....	95f.
Lucy.....	77	Slasher of Veils.....	135
M		Snaz.....	59
Mack.....	74, 91, 115	Sosaria.....	81, 133
Margareta.....	51	Spark.....	20f.
Markus.....	23	SPIRITUALITY.....	136
Max.....	38, 53	Stuart.....	62
Meditations Refugium.....	66	Stygischer Abgrund.....	134f.
Meryl.....	29	Sumpf der Verzweiflung.....	117
Millie.....	66	Sutek.....	13
Minax.....	133	T	
Miranda.....	38	Tabelle Wirkungsweise magischer	
Mondain.....	133	Waffen.....	155
Moonglow.....	97	Tabelle Arzneien von Kessler.....	144
Morfin.....	92	Tabelle Ausstattungen von Dell.....	147
MUT.....	136	Tabelle Ausstattungen von Gaye.....	148
N		Tabelle Ausstattungen von Greg.....	148
Nadia.....	131	Tabelle Bewohner von British Castle.....	140
Nanna.....	45	Tabelle Einwohner von Britain.....	142
Nastassia.....	123, 127, 130, 132	Tabelle Einwohner von Trinsic.....	138
Nell.....	48	Tabelle Fundort von Gegenständen.....	156
Neno.....	58	Tabelle Goldaufkauf der Königlichen	
New Magincia.....	97	Münzerei.....	153
Nicholas.....	54	Tabelle Heiler.....	143
Nicodemus.....	72	Tabelle Herbergen.....	150
Nystul.....	40	Tabelle Lage der Stadt Britain.....	141
O		Tabelle Lage der Stadt Trinsic.....	138
OPFERBEREITSCHAFT.....	136	Tabelle Lage von British Castle.....	140
P		Tabelle Lebensmittel von Figg.....	148
Pamela.....	129	Tabelle Lebensmittel von Fred.....	149
Papagei.....	139	Tabelle Lebensmittel von Kelly.....	148
Patterson.....	37, 57, 75, 82, 90, 111	Tabelle Lebensmittel von Willy.....	149
Paul.....	29	Tabelle Reagenzien von Nystul.....	145
Petre.....	11, 14	Tabelle Reisemittel Gespanne.....	151
Polly.....	139	Tabelle Reisemittel Mondtore.....	152
R		Tabelle Reisemittel Schiff.....	150
Rayburt.....	126	Tabelle Reisemittel Sextant.....	151
Raymundo.....	38, 61		

Stichwortverzeichnis

Tabelle Schmuckaufkauf von Sean..	153
Tabelle Taverne 'The Blue Boar'.....	150
Tabelle Taverne 'The Honorable Hound'.....	150
Tabelle Trainer.....	143
Tabelle Waffen von Coop/Iolo.....	146
Tabelle Waffen/Rüstungen von Dell.....	146
Tabelle Waffen/Rüstungen von Grayson.....	147
Tabelle waffentechnischer Raritäten.....	156
Tabelle wichtiger Gegenstände in British Castle.....	141
Tabelle Wirkungsweise magischer Rüstungen.....	156
Tabelle Wirkungsweise von Rüstungen.	155
Tabelle Wirkungsweise von Trunken....	154
Tabelle Wirkungsweise von Waffen.....	154
Tabelle Zaubersprüche von Nystul...	145
TAPFERKEIT.....	136
Teppich.....	124
Terfin.....	13, 39, 55
Trinsic.....	10
Tyball.....	135
V	
VALOR.....	136
VERGEISTIGUNG.....	136
W	
WAHRHEIT.....	136
Weston.....	42f., 106
Wilhelm.....	86
Willy.....	86
Wing Commander.....	74
Wislem.....	54
Wolfgang.....	133
Y	
Yew.....	131
Z	
Zella.....	100
Zersäbler der Schleier.....	135
Zinaida.....	127
Zog.....	82