



# "The Bard's Tale - Tales of the unknown"

**Lieber Freund,**

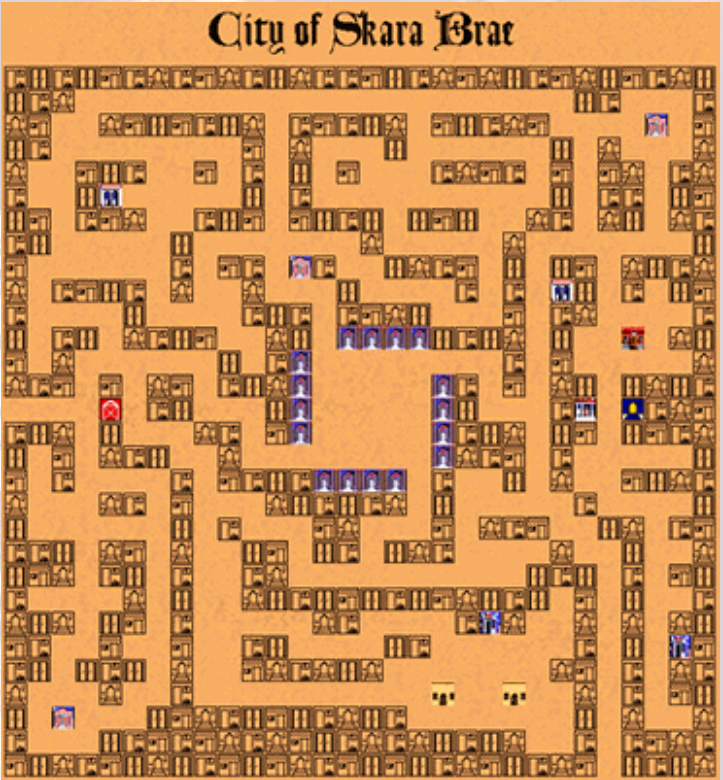
lange habe ich Dein Kommen erwartet. Unsere Stadt Skara Brae stirbt langsam unter der verfluchten Magie Mangars, diesr Ausgeburd der Dämonen. Viele haben seine Kraft herausgefordert, nur um ihren Untergang zu finden.

Ein Mann hatte fast Erfolg. Lord Garrick, der Visvount unser Nachbarstadt Hamelon, wurde hier gefangen durch Mangars bösen Winterzauber. Lord Garrick scheiterte, aber in seinem Scheitern liegt Dein Schlüssel zum Sieg. Lord Garrick führte ein Tagebuch, von dem Mangar vielleicht nichts weiß oder glaubt, daß es mit Lord Garrick untergegangen ist. Aber das Tagebuch existiert und kam in meinen Besitz. Du bist ein mutiger Krieger in Deiner Disziplin. Wenn Du diese Aufgabe übernimmst, brauchst Du jede mögliche Unterstützung. Lies die folgenden Seiten aufmerksam für künftige Hilfestellung und Rat.

Der Weg, dem Du folgen mußt,ist gefährvoll. Geh, und nimm mit Dir das Tagebuch eines mutigen Ritters und die Gebete eines alten Mannes. *Pellis*



sichere Tod wäre. Ich erkenne die Weisheit dieses Rates und werde den Wirt der Scarlet Bard, der mir vielleicht bei meiner Aufgabe helfen kann, aufsuchen. Die Kneipe befindet sich in der Rakhir Street.



**Das Tagebuch**

Es ist nicht zu ertragen. Ich weigere mich, mich vor dem Bösen zu verbeugen, daß sich in dieser Stadt eigenistet hat. Alle mutigen Ritter, die die Stadt einst beschützten, sind verschwunden und haben verängstigte Knechte, Frauen und Kinder den Horden von fremdartigen Bestien, die nun die Straßen dieser Stadt bevölkern, hilflos zurückgelassen. Meine mutie Gruppe und ich können wenig tun, um die scheinbar unendlichen Horden zu dezimieren. Wir müssen den Magier Mangar vernichten, der offensichtlich die Quelle dieser Invasion des Bösen und des unheiligen und nicht endenden wollendeen Winters ist, der diese Stadt umgibt.



	Character	Mana	AC	Hits	Cond	SpPt	CI
SA	MAJESTIX		13	10	10	0	Wo
LI	OBELIX		10	10	10	13	Co
MA	TROUBADIX		13	13	13	0	Bo
ST	AUTOMATIX		13	13	13	0	Hu
BU	MIRACULIX		10	10	10	0	Pa
BY	ASTERIX		13	10	10	0	Wo

Mein alter Freunnd Pellis riet mir, daß meine Gefährten, obwohl es ihnen nicht an Mut mangelt, es noch nicht mit Manar aufnehmen können. Weiterhin riet er mir, daß ohne ausreichende Erfahrung die Expedition in ein Dungeon der

Der Wirt verlangt Gold, damit sich seine Zunge löse. Ich weiß bereits, wie wichtig das Review Boad ist. Geht man die Trumpet Street nach Süden hinunter, so ist es das zweite Gebäude auf der linken Seite. Die Tore der Türme können nicht erstürmt werden. Aber ich danke den Göttern, daß mein Geschmack in Sachen Alkohol anders gelagert ist, als der meiner Gefährten. Hätte ich Ale anstelle von Wein bestellt, würde wir uns immer noch hier in der Kneipe befinden, bis Mangar uns gefunden und vernichtet hätte. Aber der Wirt hatte zu viel zu tun und schickte mich in der Keller, auf daß ich mir meinen Wein selber holen möge. Der Keller ist keine Lagerstätte verstaubter Flaschen mit edlen Weinen, er ist ein großes Labyrinth von Fluren. Wir werden zurückkehren mit unserer Ausrüstung und unseren anderen Gefährten.

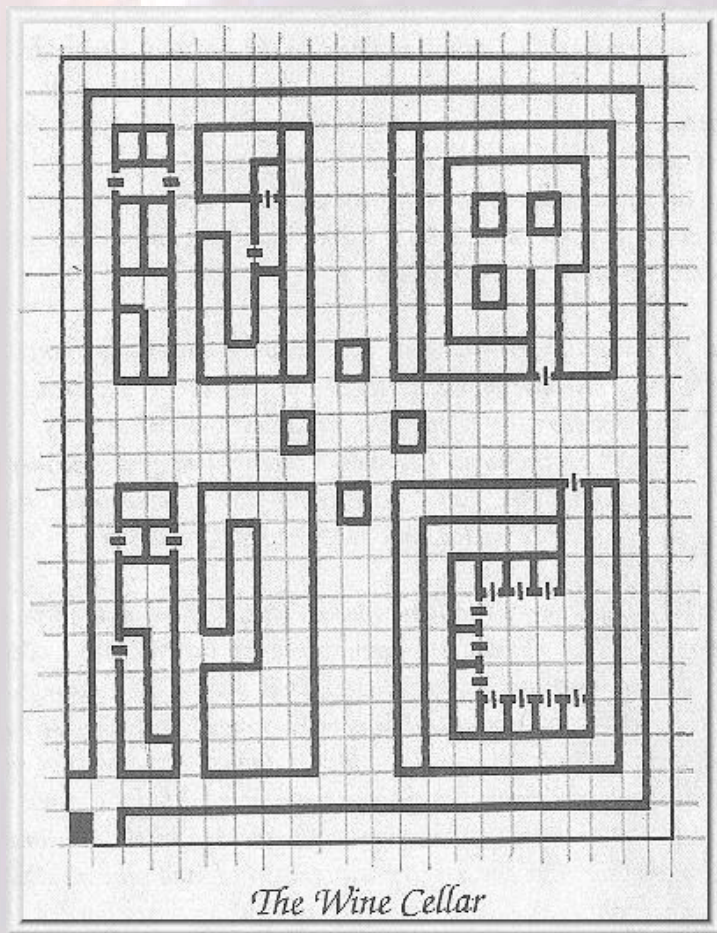
**Der Weinkeller**

Ah, der Geruch von Blut mischt sich mit den Schreien unserer gefallenen Feinde! Wir wurden unmittelbar von Gruppen von Zwergen und Kobolden angegriffen und erwarben uns Ehre im Kampf. Es ist schwierig, den Stift zum Papier zu führen: Das einzige List kommt von unseren gesegneten Waffen.

Einer unserer Ritter wurde von Mad Dogs erschlagen, aber unsere Gruppe ging in ernüchtertem Zustand weiter. Unser Blutdurst erlischt. Wir werden Rache fordern, Mangar.



Da gibt es Stufen, die nach unten führen, im Nordwesten des Kells. Die Magier brachte die Wände zum Sprechen und verriet uns so unsere genaue Position im Labyrinth. Wir ruhen uns aus und bereiten uns auf den Abstieg vor.



### Die Kanalisation

Wir befinden uns in der schleimigen Kanalisation und die Bestien, die uns heir angreifen, sind zu zahlreich, um alle beschrieben zu werden. Hier erwerben wir uns Reichtum und unsere Fähigkeiten erweitern sich wie Stahl, der geschliffen wird. Während unserer Untersuchungen entdecken wir seltsame Schriften an den Wänden dieses ekelelegenden Loches. Ich werde sie sorgsam notieren, ihr Wert wird sich sicherlich später erweisen.

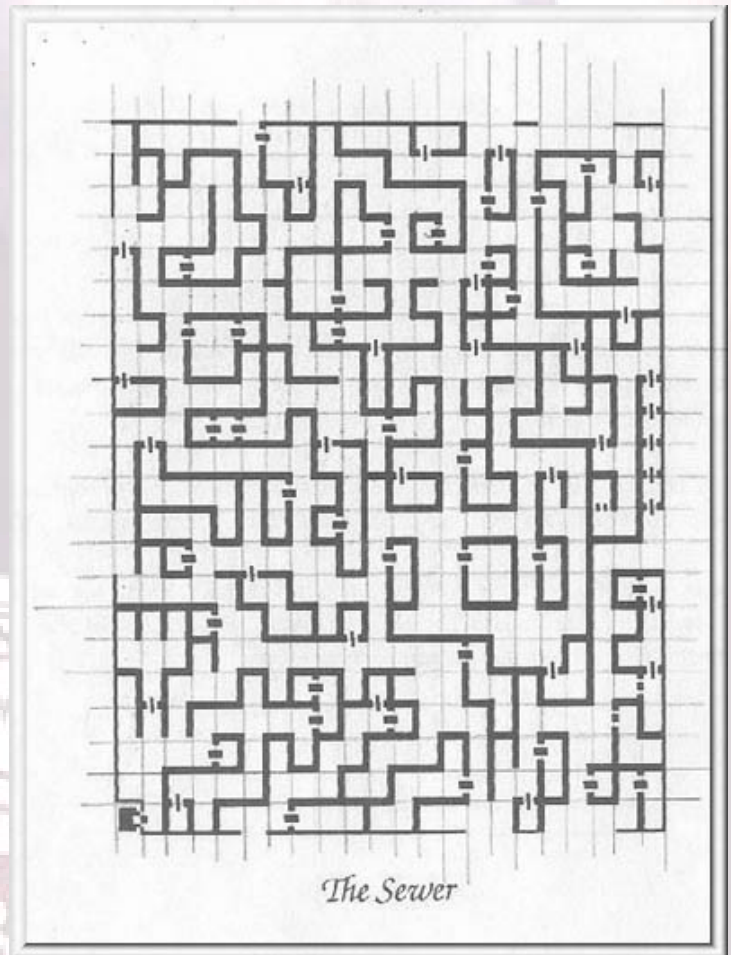
"Pass the light at night." - In der Tat ein unverständlicher Spruch. Die Kanalisation enthält rätselhafte Botschaften, aber dies ist die Spitze.

"IRKM DESMET DAEM." - Ich bin kein Weiser, noch bin ich ein Fremder der Schriftkunde. Hier kann ich keinen Sinn entdecken.

"Golems are made of Stone." - Soll dies unsere Herzen vor der Angst bewahren, einen Golem aus Pudding zu begegnen?

Die Kanalisation verwirrt mit Magie-Tricks. Wir wurden zu einem anderen Ort teleportiert und um unsere eigene Achse herumgewirbelt. All dies, mit fauler Magie. Unser Zauberer kann ungefähr unsere Position in diesem Labyrinth bestimmen. Wahrlich ein Segen!

Wir fanden unseren Weg durch teuflische Dunkelheit, die kein Zauberspruch und keine Flamme erhellen kann. Es gibt eine Treppe in dieser Dunkelheit, die uns weiteren Anstrengungen entgegenführt.



### Die Kanalisation 2

Tödliche Fallen forderten das Leben zweier unserer Paladine. We wurden dauernd bedrängt und angegriffen seit wir dieses Loch betreten haben und dabei viele Verletzungen erlitten. Corfid op Orfin, unser Barde, lief in einen Lichtstrahl und verbrannte sich dabei die Hände und eine Seite seines Körpers. Der Spruch "Pass the Light at Night" wird mir nun klar. We warteten bis nach Sonnenuntergang und der Lichtstrahl verschwand und so war es uns erlaubt, unverletzt die Stelle zu passieren. Corfid wird mit Unterstützung zweier Ritter zurückbleiben und sich von seinen Verletzungen erholen. Auch hier finden sich Nachrichten an der Wand:

"Versuche nicht, was sich dem Verstand entzieht."

"Thor is der älteste Sohn Odins"

Wir entdeckten dreckige Zauberei in Form von körperlosen Lippen, die zu uns folgende Worte sprachen: "Lerne, daß ein Mann Namens Tarjan, den viele als verrückt betrachten, sich durch Zauberei selbst zum Gott erklärte. Sein Ebenbild ist in Stein gefangen, bis sein Körper wieder ganz wird." Ich verbat es unserem Magier, dieses obszöne Ding mit uns zu nehmen, da es offensichtlich keinem Zwecke dient.

Die einzige ersichtliche Möglichkeit besteht darin, noch eine Ebene tiefer zu gehen, mit Hilfe eines Portals, gemacht mit dreckiger Magie. Der Magier wird unsere Gruppe sicher hinunterführen.

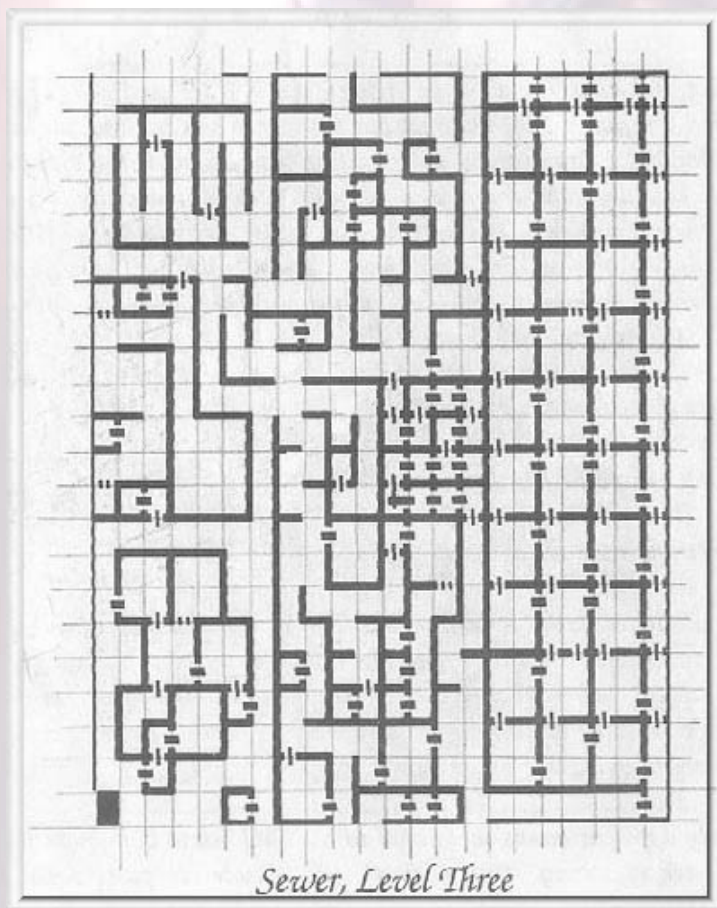
### Die Kanalisation 3

Mehr Inschriften:

"Die Hand der Zeit schreibt und kann nicht löschen."

"Suche die Falle von hinter der Szene."





Hier gibt es einen bösen Platz in der Mitte der östlichen Wand. Wir müssen diesen Ort meiden, da er Krankheiten bringt.

Wir trafen auf Treppen, die weit hinaufführen, aber Kämpfe und Magie haben uns zu sehr geschwächt um weiterzugehen. Wir werden ans Tageslicht zurückkehren.

### Skara Brae

Wir entkamen nunendlich in die willkommene frische Luft und in die unwillkommene Dunkelheit der Nacht. Die Priester verlangen unglaubliche Summen, um unsere Wunden zu heilen. Sie scheren sich nicht darum, daß wir unser Leben riskieren, für die Freiheit ihrer Stadt. Ich bin dankbar, ihre Türen offen zu finden, auch in der Nacht. Bei Review Board und bei Garth's Laden war dies nicht der Fall, sosehr wir auch fluchten und gegen die Türen hämmerten.



Nach Sonnenaufgang besuchten wir sowohl Garth als auch das Review Board. Auch fanden wir Roscoes Energy Empo-

rium an derselben Stelle an der Ecke der Grey Knife und Serpent Street, nordwestlich des Großen Platzes.

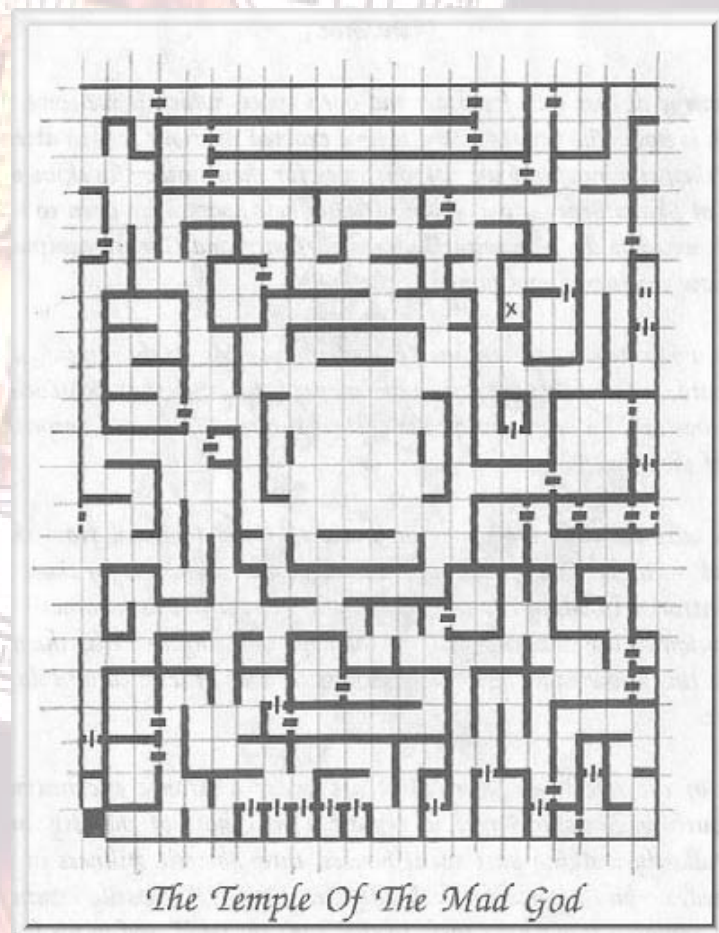
Einige der Straßen von Skaa Brae stehen unter einem seltsamen Spruch. We reisten die Sinister Street nach Süden, um das dortige Stadttor zu erforschen, und fanden uns selbst in einer endlosen Stille und schweigenden Häuser vorbeigehend. Kein Vogel sang und kein Mensch machte ein Geräusch. Hastig kehrten wir zurück, um uns unserer nächsten Aufgabe zu stellen: Den Verrückten Gott in seinem Versteck herauszufordern.

### Der Tempel des verrückten Gottes

Wir versuchten einen Tag, und vergeudeten dabei wertvolle Zeit, Einlaß in den Tempel zu bekommen. Nun verstand ich, daß wir in der Kanalisation einen wertvollen Hinweis gefunden hatten.



Die Nachricht der körperlosen Lippen! Nachdem ich den Namen geflüstert hatte, fanden wir Einlaß in die Katakomben. Dunkle und verwinkelte Tunnel liegen vor uns.





Menschliche Knochen reichen aus der zusammengepreßten Erde wie kalte weisende Finger. Ich wünsche mich zurück in mein Schloß in Hamelon. Wir gehen weiter.

Nacht und Tag gehen ineinander über. Wir kämpfen gegen endlose Reihen von bösen Bestien, untote Kreaturen, die direkt der Hölle entstiegen sein mögen. Die Waffen entfallen unseren verkrampten Fingern und die Schreie unserer erschlagenen Kameraden hallen in unseren Ohren wieder. Die Inschriften sind in Blut geschrieben. "Der alte Hexenkönig lebt." Sind noch mehr Schrecken zu entdecken?

In die Wand geritzt fanden wir dieses:

"Fünfzehn Türen nach Osten und ihr seid da, von den Seelen ernähren sie sich in des Dunklen Versteck."

Die Hoffnung verläßt uns wie das Blut eine nicht heilende Wunde.

Wir fanden eine nach untenführende Treppe. Drei Männer verließen uns in Panik, Wahnsinn übermächtige ihren Verstand. Acht bleiben - ich, Corfid der Barde, Ghaklak der Magier, Isli der Paladin, Soriac der Zauberer und drei Krieger. Wir gehen weiter.

### Die Katakomben 2

Der verrückte Tarjan teilt seinen Wahnsinn mit uns allen. Wir gehen weiter und werden bei jeder Bewegung angegriffen und erleiden viele Verletzungen durch magische Fallen.

Hier gibt es Orte, an denen die Magie stirbt. Könnten wir Mangar nur an so einem Ort bekämpfen! Eine Inschrift warnt uns vor Bashar Kavior, dem Hohepriester. Aber die Warnung macht uns nur noch wenig Angst.

Der Hohepriester erwies sich als mächtiger Gegner und einer unserer Krieger liegt tot am Boden. Wir vernichteten einen Drachen, der den Schatz des Hohepriesters bewachte und, obwohl uns solche Dinge nichts bedeuten, plünderten wir auch seinen Hort.

Eine körperlose Stimme murmelte diese Worte: "Um zum Turm zu fliegen, muß ein Verückter sterben, der einst sein Auge verlor." Der Verlust eines (oder beider) Augen muß an einem Ort wie diesem wie ein Geschenk der Götter anmuten.

Ghaklah entdeckte einen Platz des Schreckens, an dem man bis zum Ende aller Zeit gefangen bleibt. Es befindet sich im äußersten Südwesten dieser verfluchten Höhle und wir werden diese Gegend meiden. Wir steigen im Südosten Treppen hinunter.

### Die Katakomben 3

Wir gewöhnten uns an die Legionen von Untoten und der Kampf erfüllt uns nicht mehr mit Schrecken. Während wir die nördliche Wand erkundigten, stolperten wir durch Zufall in die Kammer von König Aildrek. Es war, wie wir es fast schon erwartet hatten, wurden wir doch auf die Existenz des toten Hexenkönigs hingewiesen. Von Leben kann aber eigentlich keine Rede sein! Das Böse hielt seine schon lange toten Sehen zusammen und nur mit wilder Wut konnten wir ihn zu Hölle schicken. In seinen Besitztümern fanden wir ein Artefakt in der Form eines Auges. Sicherlich muß dies das besagte Auge sein, von dem wir bereits hörten, und es muß von großer Wichtigkeit sein, die uns noch nicht klar ist. Soriac wird es aufbewahren.

Teleportationsmagie machte es uns möglich, die verschlossene Kammer des Hexenkönigs zu verlassen. Hier gibt es keine weiteren Ebenen. Wir umgingen einen riesigen Drachen und entdeckten eine weitere kryptische Mitteilung: "Suche das versteinerte Selbst des verrückten Gottes in Hakyns Schloß!"

Wir werden zur Stadt zurückkehren.

### Skara Brae

Unsere Geister entspannen sich im Sonnenlicht, das auf unsere Gesichter scheint. Das Gerücht unserer Aufgabe hat sich wie ein Lauffeuer durch Skara Brae verbreitet. Viele möchte sich unserer Gruppe anschließen, aber unser Zahl hat sich nicht sonderlich vergrößert.

Wir trennen die Spreu vom Weizen und schicken diejenigen zurück, denen es nur um Gold und nicht um Freiheit geht.

Diebe und Meuchelmörder, die auch einen gefallenen Kamerade bestehlen würden, gehören zu ihnen. Mir wurde geraten, daß wenigstens ein Dieb uns begleiten soll - Er wird sich als nützlich erweisen, um Fallen zu entschärfen und Gefahren zu erkennen. Einer unserer Gruppe wird immer ein wachsames Auge auf ihn haben. Unsere nächste Aufgabe ist es, in Harkyns Schloß einzudringen im Nordwesten der Stadt.

### Harkyns Schloß

Zuletzt durchbrachen wir die Reihen der Verteidiger und betraten das Schloß von Osten. Die Verteidiger waren starken Kämpfer, aber wir erwiesen uns als stärker. Ein Jabberwock! Eine gigantische Bestie - sicherlich die letzte ihrer Art. Wir umgehen vorsichtig das Lager der Bestie und gehen weiter.

Ich erkenne durch Ghaklahs Karten, daß alle Untergrund-Komplexe in etwa die gleiche Größe aufweisen. Wäre es möglich, daß Skara Brae auf den Ruinen eines alten Komplexes, der nicht einmal mehr in den Erinnerungen der Menschen existiert, aufgebaut wurde?

Wir fanden ein Schwert aus Kristall, welches perfekt gearbeitet wurde. Die Nase des Diebes zuckte gierig als wir es entdeckten. Das Schwert übergeben wir unserem Paladin Isli. Sie wird es gut bewachen.

Nachdem wir gegen Golems kämpften, entdeckten wir einen Tron. Ohne Zweifel ist es der von Harkyn. Wir wurden gefragt, wer auf ihm denn sitzen möge. Bevor ich ihn aufhalten konnte, sprang unser Barde Corfin, impulsiv wie Barden nuneinmal sind, auf den Tron. Wir erwarteten, daß er in ein schleimiges und warzengesichtiges Ungeheuer verwandelt wurde. Stattdessen öffnete sich ein geheimer Durchgang. Warum zeigen die Götter einen so seltsamen Humor

und belohnen oder bestrafen mit solch chaotischem Zufall? Wir kämpften gegen sechs Männer in grünen Roben. Wir nahmen ihre Roben mit, da es offensichtlich ist, daß sie einen geheimen Wert besitzen.

Wir mußten nicht lange warten, um ihren Wert zu entdecken. Viele Wachen passieren uns, ohne uns zu bemerken. Sie tragen auch grüne Roben, die mit unseren Identisch sind.

Wir entdeckten eine verschwenderische Illusion. Die Treppen im nördlichen Bereich scheinen nach unten zu führen, in Wahrheit führen sie nach oben. Wir folgen ihnen, rasten aber kurz, um uns der Roben zu entledigen.

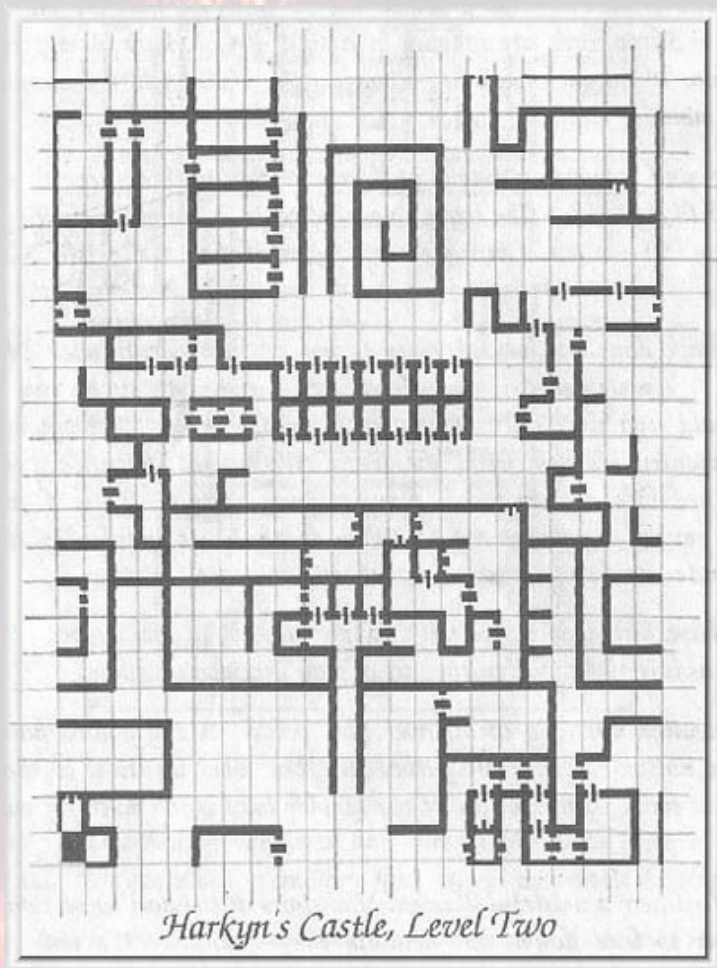




## Harkyns Schloß 2

Wir entdeckten einen weiteren körperlosen Mund der ein unvollständiges Gedicht murmelte. Als unser Magier das fehlende Wort rief, daß den Reim vervollständigte, erschien ein Ybarra-Schild. Wahrhaftig ein mächtiger Schutz. Wir beeilen uns, solange uns die Götter gnädig sind.

Ein alter Mann konfrontierte uns mit diesem Rätsel: "Once man alive, now living death, s drinketh blood and stealeth breath." Soriac wußte die Antwort und flüsterte sie mit blutleerem Gesicht. "Vampire", flüsterte er und uns wurde erlaubt weiterzugehen. Ich muß nicht erwähnen, daß wir uns äußerst vorsichtig fortwagten.



Wir wurden zu einem anderem Raum teleportiert, in dem wir ein flaches silbernes Quadrat fanden. Wir nahmen es mit.

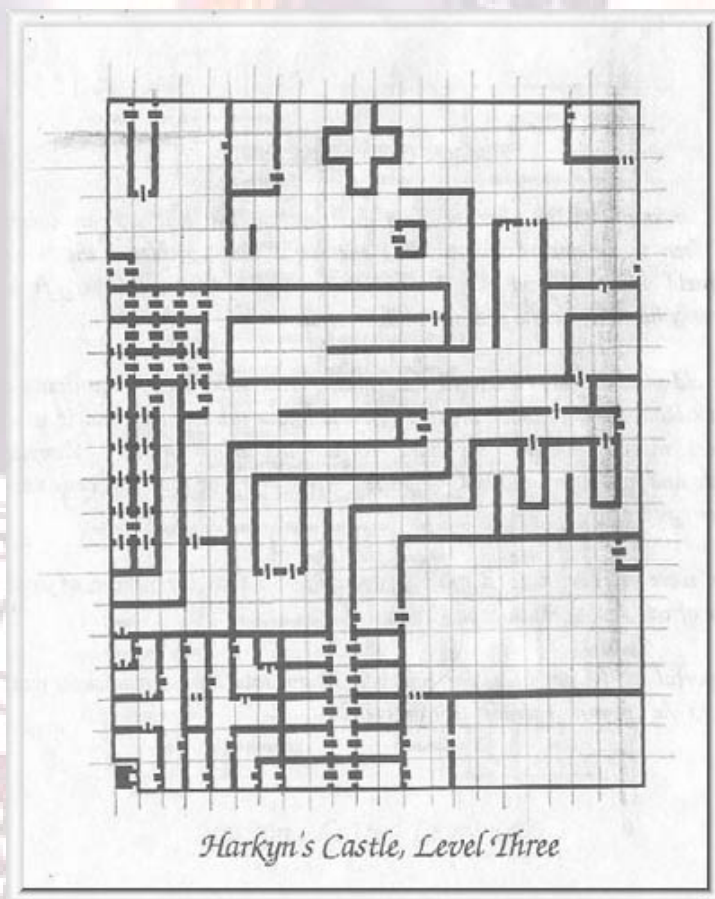
Ein Portal im Nordwesten ermöglicht es uns, in die tieferen Gemächer einzudringen. Wir gehen weiter.

## Harkyns Schloß 3

Wir entdeckten einen brabbelnden Idioten, der uns den Weg versperrte, bis wir ihm den Namen der Taverne in der Archer Street nannten. Der Name "Skull Tavern" schlug einigen aus unserer Gruppe auf's Gemüt. Teleporter-Fallen sind überall und wir stolpern durch sie hindurch wie Fliegen im Lampenlicht.

Der Stolz vor dem Fall. Erneut wurden wir bis an die Grenzen unserer Kräfte gefordert. Die Berserker! Sie greifen uns in endlosen Kolonnen an. Sie zu besiegen ist, wie die Gezeiten mit einem löchrigen Eimer aufzuhalten. Wir fanden (zu spät) heraus, daß die grünen Roben, die wir kurz zuvor abgelegt hatten, uns kampfflos hätten passieren lassen. Zuletzt stolperten wir, blind vor Erschöpfung, über hunderte Leichen. Vier unserer erschlagenen Krieger liegen

nun tot unter Harkyns erschlagenen Legionen. Wir verschwenden keine Zeit, sie zu suchen. Mögen die Götter uns vergeben.



Ich schreibe von einem der Tore vor Kylereans Turm, zu dem wir nach dem Kampf teleportiert wurden. Als wir uns einer alten Statue im letzten Level des Schlosses näherten, erhob sich das Auge aus dem Beutel Soriacs und die Statue erwachte zum Leben! Wir kämpften um unser Leben und besiegten schließlich das verfluchte Ding. Der Zauberer sagte uns, daß dieser Feind Tarjan war, der verrückte Gott. Es ist ein kleines Wunder, daß wir den Kampf überlebten. Wir sind nun sieben an der Zahl.

## Kylereans Turm

Unsere gefallenen Kameraden, der verrückte Tarjan und unsere vorherige Umgebung sind verschwunden. Wir werden den Turm betreten und eine Erklärung dafür verlangen, warum wir hier sind.

Soriac erzählte uns von einem Ritual, das ausgeführt werden müsse, um den Turm zu betreten. Wir gingen einen Schritt nach Westen und einen nach Süden... Nur so konnten wir den Turm betreten.

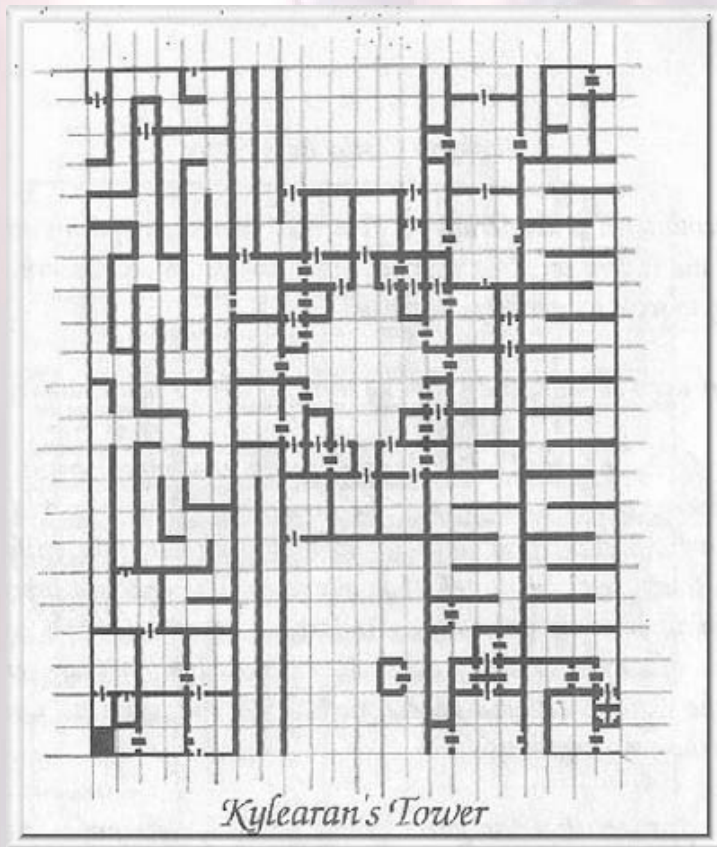
Wir fanden zwei Nachrichten hier:

- "Made of Earth, without soul, as living statue he is whole" sowie
- "As a guardian he must walk, the first part of his name means rock."

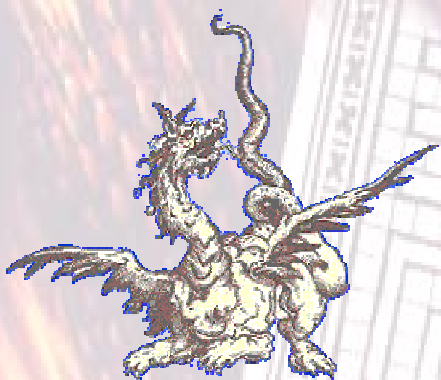
Wir behielten die Nachricht aus der Kanalisation im Hinterkopf, als wir uns einem weiteren Magic Mouth näherten. Er forderte die Antwort auf folgenden Vers: "Name the on of cold, foretold, twofold", und da wir bereits vorgewarnt waren, konnten wir das Rätsel leicht lösen.

Wir wurden in eine große dunkle Abteilung teleportiert, wo wir auf einen zweiten Magic Mouth trafen. "Name the end-less byway", forderte es uns auf.





Ich zitterte und gab die Antwort, in Gedanken an die stille und verzauberte Straße im Süden.



Aber obwohl unsere Antwort richtig war, schien sie keine unmittelbare Auswirkungen gehabt zu haben. Später entdeckten wir eine Tür, die dort vorher nicht war.

Wir fanden ein silbernes Dreieck, das dem silbernen Quadrat ähnelt, welches wir in Harkyns Schloß fanden. Ich übergab sie

dem Dieb. Vielleicht wird er unser Vertrauen mit Loyalität belohnen. Vielleicht auch nicht. Aber das Silber hat nur geringen Wert und ich bin sicher, daß er dies von uns allen am Besten weiß.

Eine Inschrift an der Wand warnte uns vor dem Ende der Schlangen-Linie. Ghaklah erklärte, daß sich dies auf ein schlangenartiges Labyrinth bezieht. Wir werden diese Bereich meiden.

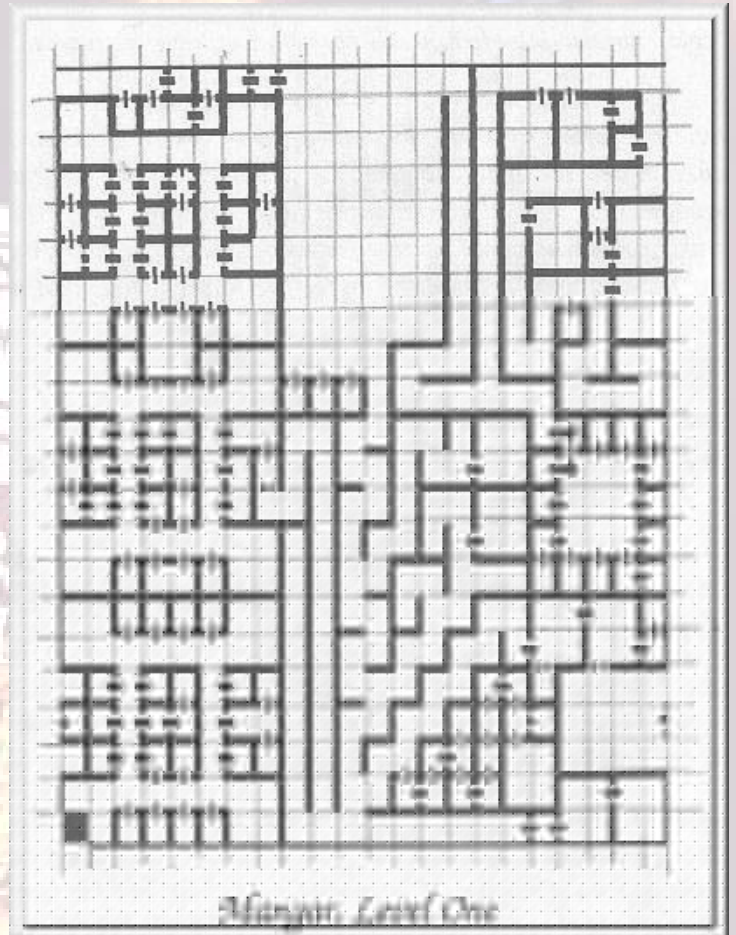
Wir kämpften und erschlugen einen Golem aus Kristall. Der Kampf dauerte bis unser Paladin Isli mit dem Kristall-Schwert zuschlug. Einige Schläge und der Golem zerfiel in klirrende Scherben.

Wir stolperten in drei Räume, die alle gleich aussahen mit Türen in alle Richtungen. Einer dieser Räume führte in eine kleine Halle. Als wir sie erforschten, wurden wir zum Zauberer Kylerean teleportiert. Wir bereiteten uns auf den Kampf vor, aber seine Absichten waren friedlich. Er steht unserer Aufgabe freundlich gegenüber und bat uns Hilfe in Form eines Schlüssels aus schimmernden Onyx an. Ein nobles Geschenk, in der Tat. Mit diesem Schlüssel können


wir Mangars Turm ohne den Umweg durch die Kanalisation betreten. Wir nehmen Abschied von dem freundlichen Zauberer.

### Manars Turm 1

Jetzt zu unserer letzten Aufgabe. Wir sind ausgeruht und geheilt und unsere Kampfstärke ist wieder beachtlich. Wir sind bereit, den verfluchten Zauberer in seinem Versteck aufzusuchen. Nur eine Sache bedrückt mich. Der Dieb ist verschwunden und hat die beiden silbernen Formen mitgenommen. Wir suchten ihn ohne Erfolg. Wir haben keine Zeit mehr, wir brechen jetzt zum Turm des Zauberers auf.



Wir betraten Mangars Reich indem wir die Treppen in der Kanalisation hinaufstiegen und von dem Schlüssel aus Oyx Gebrauch machten. Horden von Kreaturen fallen uns an, um ihren Herren vor den Eindringlingen zu beschützen.



**Barbarians**

**The Bard's Tale**

The denizens of this mystic place assault you without warning. You see 3 Barbarians.

Will your stalwart band choose to <F>ight or <R>un?

	Character Name	AC	Hits	Cond	SpPt	CI
1)	HAJESTIX	10	10	10	0	00000
2)	OBELIX	10	10	10	10	00000
3)	TROUBADIX	10	10	10	0	00000
4)	AUTOMATIX	10	10	10	0	00000
5)	ASTACULIX	10	10	10	0	00000
6)	ASTERIX	10	10	10	0	00000

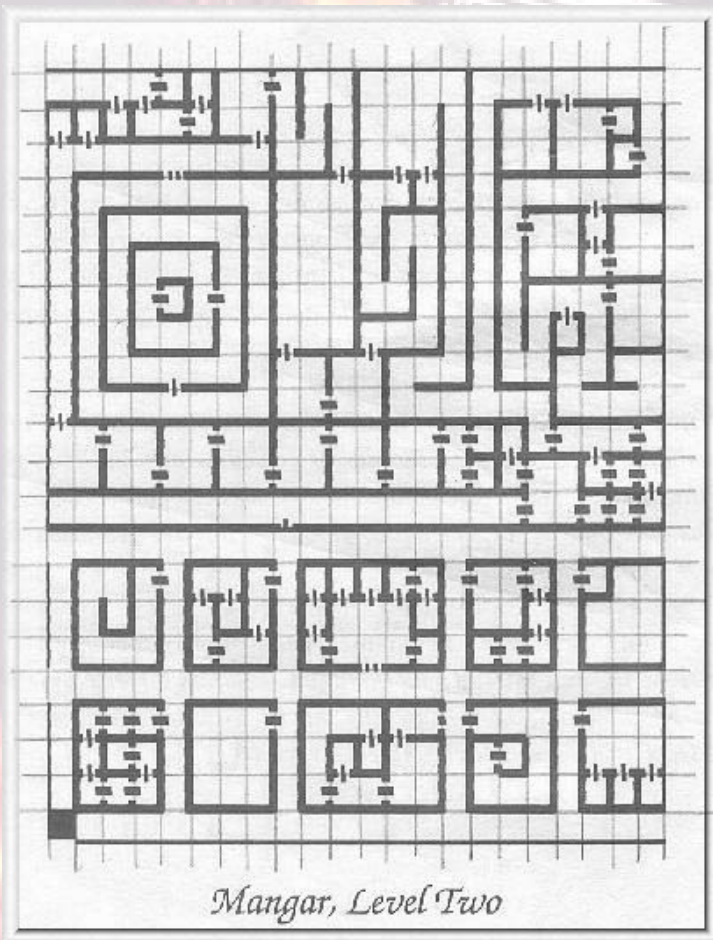
Sie fallen vor uns wie der Weizen vor der Sense. Hier gibt es Tricks und Illusionen, aber das haben wir von einem



Zauberer erwartet. Wir riechen seine Anwesenheit und seine Nähe verleiht uns Flügel. Ein Magic Mouth lehrt uns die Tugend der Dauerhaftigkeit. Ich war verärgert über den Zynismus des bösen Zauberers, bis mir Soriac erzählte, daß die Worte, die der Magic Mouth murmelte die Schlüsselworte zum Öffnen einer Tür im Nordosten sind, um in die nächste Stufe teleportiert zu werden..

### Mangars Turm 2

Ein Magic Mouth konfrontierte uns mit folgendem Vers: "Two Shapes yours, and one's around, speak the shape and final found." Dies gab uns zu Denken, bis Soria, der auch eine wissenschaftliche Ader hat, die Antwort gab: "Circle". Er wurde mit einem flachen silbernen Kreis belohnt, der zu denen paßt, die der verfluchte Dieb gestohlen hat. Könnte es sein, daß diese Dinge von großer Wichtigkeit sind? Mag dere verfluchte Dieb in der Hölle schmoren.



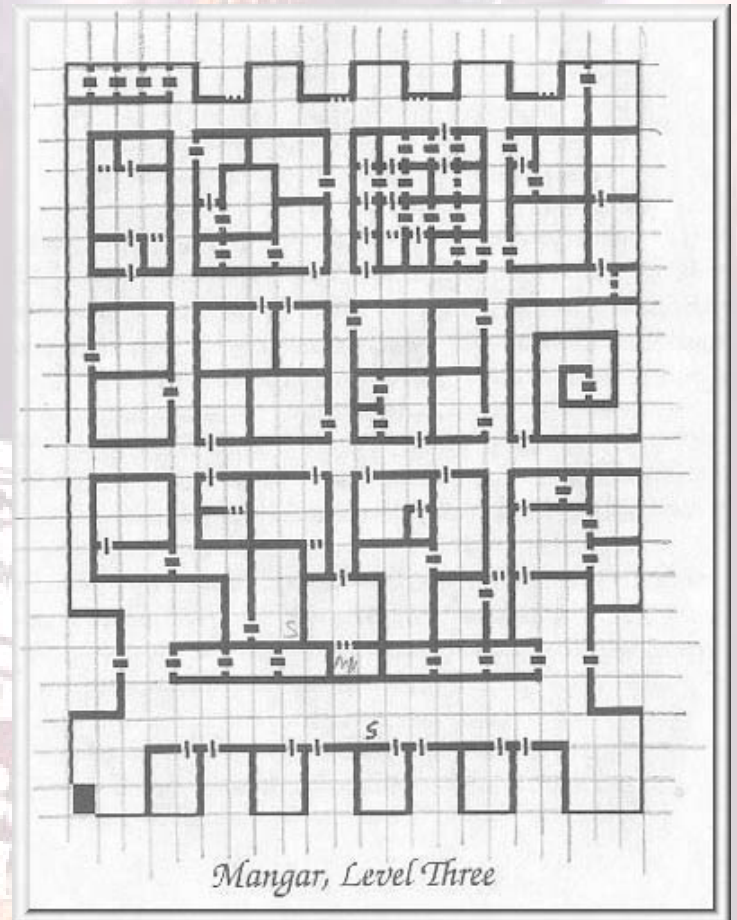
Die Dämonen, Vampire und Furien, die hier losgelassen wurden, fordern einen Blutzoll von unserer Gruppe. Die Beute hier ist enorm und ohne Vergleich, aber wir raffen das Zeug schnell zusammen. Es stiehlt nur Zeit für unsere wirkliche Aufgabe.

Wir werden ohne Unterlaß angegriffen und unser Mut sinkt wie die Zahl unserer Kameraden. Mit bleiernen Füßen gehen wir voran. Wir entdeckten eine Tür zum nächsten Level im Südosten.

### Mangars Turm 3

Einer nach dem anderen unserer edlen Gruppe fällt den Dienern des Zauberers zum Opfer. Magic Mouths und körperlose Stimmen begleiten jeden unserer Schritte, ihre Nachrichten sind zu zahlreich, um sie hier zu notieren. Ich

fürchte, daß es das Ende unserer glorreichen Reise sein könnte, für immer in diesem verfluchten Ort herumzuirren, bis der letzte von uns erschlagen wurde oder von den allgegenwärtigen Mündern zum Wahnsinn getrieben wird.



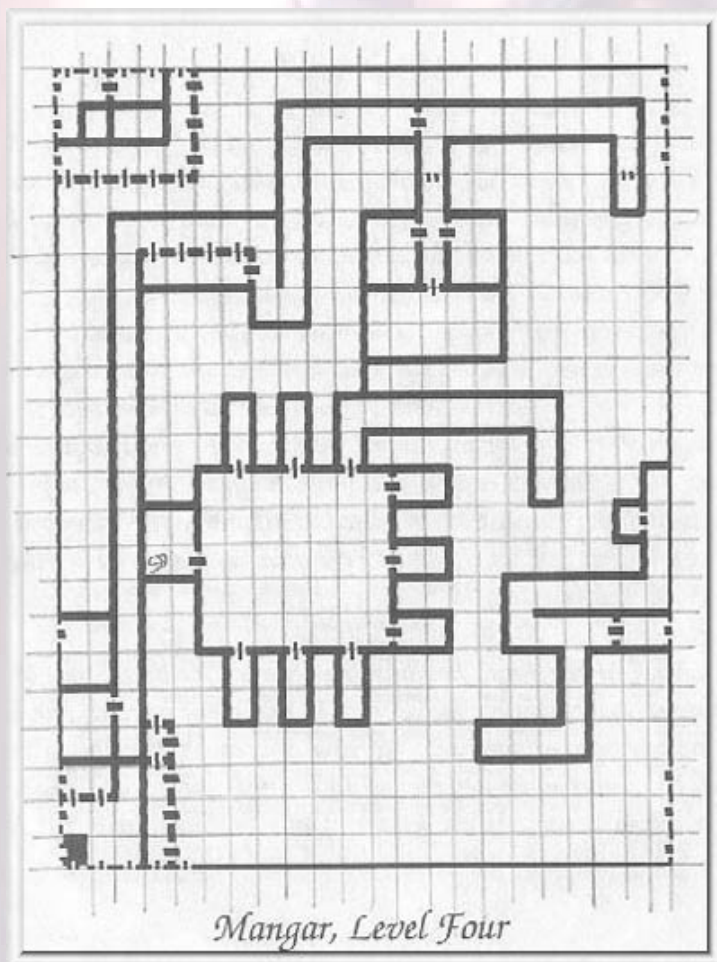
Wir trafen einen Händler, einen dreckigen Händler, der uns einen Schlüssel verkaufen wollte. Die Absurdität, an diesem Ort einen Händler zu treffen, brachte uns alle zum Lachen. Der alte Mann behauptete, daß der Schlüssel die Tore zu den Türmen von Kylerean und Manga öffnen würde. Da ich das Wesen der Händler kenne, würde es mich nicht wundern, wenn der Schlüssel zu irgendeinem verrosteten Keuchheartsürtel in einer verlassenen Kemenate passen würde. Wir bezahlten den hohen Preis. Soriac, der weiseste der Weisen, antwortete auf einen Vers eines Magic Mouth. Er erklärte uns, daß wir den Magic Mouth suchen müssen, der uns die Frage zu der folgenden Antwort enthüllte, und sagte dies.: "Lie with passion and be forever damned." Eine moralische Forderung an diesem Ort zu entdecken ist fast schon Obszön und ich bin mehr denn je gewillt, dem teuflischen Zauberer sein Handwerk zu legen. Wir fanden den Magic Mouth im Südwesten und flüsterten die Antwort. Wir konnten passieren.

### Mangars Turm 4

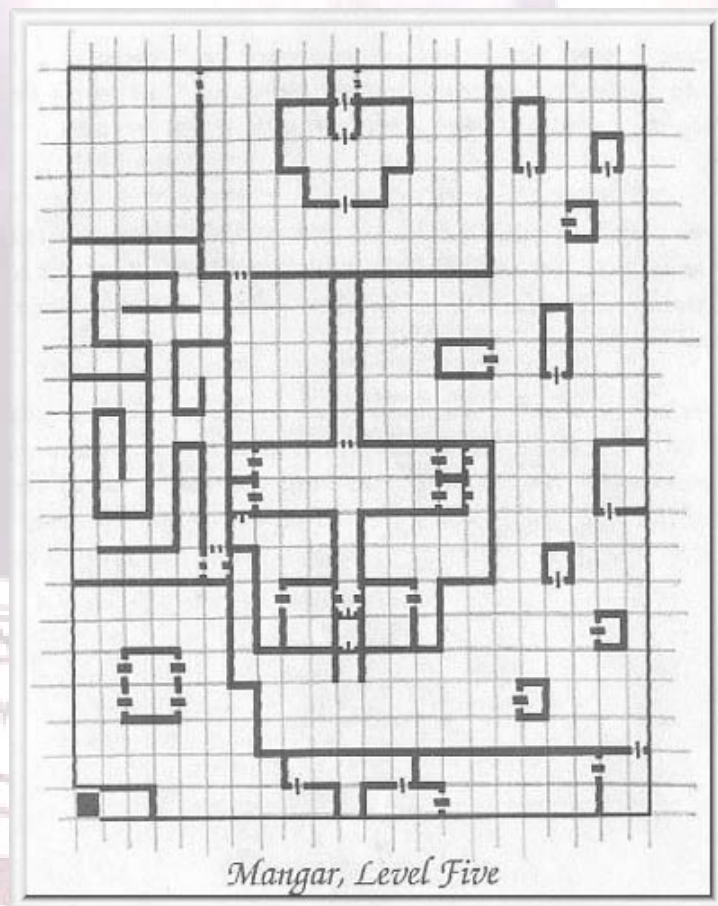
Wir haben die Hölle betreten und die Dämonenbrut und die Untoten Dinge, gegen die wir kämpfen, lassen unsere Seelen erstarren. Grimmig kämpfen wir fünf, die wir übrig geblieben sind, weiter. Mögen die Götter Gnade haben und uns die kleinste Chance gewähren, unsere Aufgabe zu vollenden.

Wir wurden gefragt nach dem Namen des ältesten Sohn Odins und gaben die korrekte Antwort. Uns wurde eine kleine Statue übergeben und Soriac sagte, daß uns diese im Kampf helfen werde. Wurden unsere Gebete erhört?





Wir wurden in den Nordwesten teleportiert, wo sich die Wände in Türen und die Türen in Wände verwandeln. Wir gehen nach Westen und werden erneut teleportiert. Wir öffnen viele Türen, bis wir im äußersten Südwesten den Eingang zur letzten Stufe von Mangars Turm entdecken. Wir empfehlen unsere Seelen den Göttern und steigen, zum letzten Male, hinauf.



Uns wurde der weise Rat von Soriac zuteil, der uns anwies, dieses Tagebuch zu Pellis zu bringen in der Hoffnung, daß er die hier niedergeschriebenen Erfahrungen jemanden übergibt, der Mangar besiegen kann. Ein letzter Spruch, der die Lebensenergie von Soriac, Corfid und mir nutzt, wird Isli unsichtbar machen für eine bestimmte Zeit und es ihr ermöglichen, diesem Ort mit dem Tagebuch zu entkommen.

Ghaklah bat mich um einen Dolch. Er möchte nicht lebendig gefangen genommen werden. Als er den Spruch vorbereitete wurde mir klar, daß kein Mensch in besserer Gesellschaft sterben kann.

Ghaklah beginnt. Sie kommen.



### Mangars Turm 5

Zuletzt wurden wir doch besiegt. Die silbernen Formen, die der Dieb stahl, waren der Schlüssel zur Kammer unseres Erzfeindes. Wir sind wie Ratten in einem kleinen Raum gefangen. Die Truppen des Zauberers werden gleich die Tür aufbrechen.



© des englischen Originals: Interplay Productions  
dt. Übersetzung: delta-c