

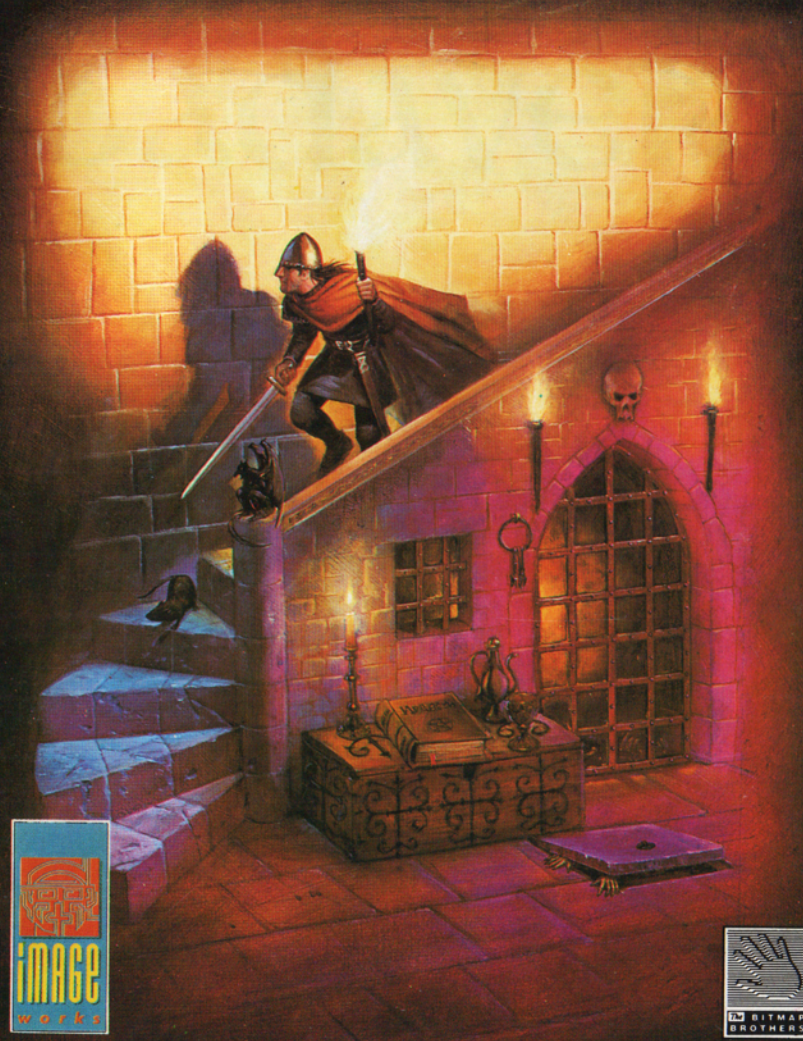


© 1990 MIRRORSOFT LTD. © 1990 The Bitmap Brothers.
The computer program and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without the express written permission of Imageworks. All rights of the author and owner are reserved worldwide.

Mirrorsoft Limited, Irwin house, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: (071) 928 1454



CādaveR™



CādaveR™

Handbuch von Gordon Houghton für Mirrorsoft,
geschrieben und zusammengestellt von The Word Factory.

© 1990 Mirrorsoft Ltd

© 1990 The Bitmap Brothers



Kapitel 13

Die Geschichte bis hier her:

In seinem letzten Abenteuer hat unser Held Karadoc in einem Kampf um Leben und Tod, nach einem gewaltigen Streit mit dem Riesen Bedwig, viele schmerzhaft Wunden erlitten. Trotzdem er bereits die schreckliche Drachenbrut bekämpft hatte, den gefürchteten Karbunkel in hunderte Stücke geschnitten hatte und eine Horde "Eldritch Dämonen" überwunden hatte, waren sein Mut und sein Bewußtsein noch immer groß. Der Siegespreis für all diese Missionen war gut, so daß er die darauffolgenden zwei Monate mit Reisen und Ausruhen verbrachte.

Es kam vor, daß ihn sein Weg in unbekannte Gegenden führte, an Plätze, die auf vergessene Reichtümer und versiegte Kräfte hinwiesen; hier ist es auch, wo wir ihn antreffen. Seine Suche führte ihn unvermeidlich an einen Ort, an dem er den Rest seines hartverdienten Geldes ausgeben konnte. Er setzte daher auf ein heruntergekommenes Gasthaus am Rande eines gewaltigen, vernebelten Sumpfes. Dort traf er sich mit einer Gruppe von Zwergen, die er schon seit Jahren nicht mehr gesehen hatte. Das Gebot der Nüchternheit verletzend, verlor er recht bald seine Koordinationsfähigkeiten und begann zu schwanken. War es des Schicksals Hand, die ihn zu dem ernsthaft am Ecktisch debattierenden Quartett führte, oder war es einfach nur eines von solchen Zufallsmomenten, die unsere Zukunft nachhaltig bestimmen.

Karadoc hat nie wieder die Gesellschaft von Menschen gesucht, nachdem eine Gruppe von ihnen, ihn vor einigen Jahren, nach einem Überfall aus einem Hinterhalt, der Gewalt eines Orcs überlassen hatte. Er hat somit immer instinktiv das Weite gesucht. Sein Schicksal verfluchend bemerkte er, daß es ihn in den letzten Stunden nicht mehr verfolgt hat. So zwang er sich, wieder seinen Verstand zu benutzen. Er setzte sein Sonntagslächeln auf, richtete seine Kleider zurecht und setzte zu einer langen Rede an, wer er genau sei, was er bisher erreicht hatte und wieviel er für seine Dienste verlangte. Als er geendet hatte, bemerkte er ein Lächeln auf den Gesichtern seiner Zuhörer, als ob sie gerade die Lösung für ein schon lange drückendes Problem erfahren hätten ...

"Genau hier", sagte der Mann. "Quer durch den Sumpf."



Obwohl ich dachte, daß es gerade noch später Morgen war und das Licht recht gut war, begann ich zu schielen (meine Sicht ist noch nie großartig gewesen, seit dem ich, als wir noch jünger waren, mit meinem Bruder Hengest, einen Wettstreit im Schielen hatte. Meine Mutter hat immer gesagt, daß unsere Augen dann so bleiben würden.). Ich schüttelte den Kopf. "Nichts", wiederholte ich.

Er schaute mich ärgerlich an. Seine Mundwinkel begannen sich, wie Lederriemen zu spannen und seine Zähne knirschten wie bei einem alten Schaf, daß Gras kaut. "Quer durch den Sumpf", wiederholte er, als ob ich taub wäre. "Die Ruine - Wulf und Carolus?" Ich starrte ihn ahnungslos an. "Kannst Du Dich wenigstens an Dianos erinnern?"

Das war eine von den Situationen, in denen ein weiterer leerer Blick mir Friedhofsluft um die geblasen hätte. Ich versuchte schnell einzuschätzen, ob er bewaffnet sei - er war es nicht - und täuschte eine strategische Defensivhaltung vor. Er sprang auf.

"Gut, laß uns zum Geschäft übergehen," sagte ich und versuchte vergeblich, mit einem siegreichen Lächeln in seinen schwabbeligen Kopf einzudringen. "Was hast Du noch mal gesagt? Ich müßte ein Boot nehmen, ... dann grob nach Norden, ... richtig? Dort gibt es dann eine alte Schloßruine und ich kann dort Geld machen."

"Was auch immer Du dort finden magst, Du Kannst es behalten," gab er zurück und schaute mich immer erboster an. Ich erwartete nun, daß er jeden Moment aufbrausen könnte, aber nichts passierte. Statt dessen bestand er darauf: "Stell' Dir das ja nicht so einfach vor." "Du solltest wissen, womit Du es zu tun hast." Ich zuckte mit den Schultern. Warum Fragen stellen, wenn einer für den Job gut bezahlt.

"Laß uns nun endlich zur Sache kommen", bot ich an. Wenn ich meine kleine Axt beigeht hätte, hätte ich ihm zwei Zehen zum Stehen übriggelassen und hätte dann noch einen getrunken. Aber ich war an diesem Tag in guter Laune. "Spinn mir Dein Garn, Bohnenstange."

Jetzt glühte er. Wenn Blicke töten könnten, ich hätte den Weg nach Hause, in einem Sarg antreten können. "Es ist eine lange Geschichte, aber für Dich mache ich sie extra kurz." Er betonte das Wort "kurz" und blickte dabei an mir auf und ab. Einige Leute merken es nie, wie nah sie einer Faust im Gesicht sind. Ich überspielte meinen Ärger mit einem übertriebenen Gähnen, um ihn bei "Laune" zu halten. Sollte er noch einmal nachboren, konnte ich ihm immer noch die Beine abschneiden

Er räusperte sich, und nahm eine rhetorische Haltung an und begann:

"Vor vielen, vielen Jahren ... Zu einer Zeit, als mit der Welt noch alles in Ordnung war."



Ich blickte ihn scharf an. Noch ein Versuch wehmütiger Stimmungsmache und mein Mageninhalt würde nach seinen Schuhen lechzen.

"Das ist die Geschichte von Wulf und Carolus: ..."

Da jedoch keine Fanfaren kamen, fiel es mir nicht sonderlich schwer, unbeeindruckt dreinzuschauen, so daß er einfach fortsetzte...

"Nach dem Tod seines Vaters erhielt Wulf III. die Krone des Landes. In der Nacht seiner Krönung verbannte er seinen jüngeren Halbbruder und ließ ihn außer Landes schaffen, um die Reinheit der königliche Erbfolge zu sichern. So regierte er dann auch über viele Jahre. Damit ist die Geschichte aber noch nicht zu Ende..."

... Carolus inzwischen, wuchs zum Mann heran und begann, den Thron für sich zu beanspruchen. In mittlerem Alter kehrte er verkleidet, mit dem Plan im Hinterkopf, den König zu stürzen, nach Schloss Wulf zurück.

Er versicherte sich der Hilfe von Dianos, einer verabscheuungswürdigen und rachsüchtigen Kreatur, die bis dahin Wulfs Chefberater war und zwang den Hauptmann der Garde durch Bestechung und Drohungen auf seine Seite."

Ich hasse es, zuzugeben, daß diese Geschichte begann, mich zu interessieren. Betrug, Rache, Bitterkeit - ein paar Goldmünzen und eine Menge Blut, das wären die Zutaten für eine richtig spannende Gute-Nacht-Geschichte gewesen. Das einzige was mich jetzt noch störte, war der Erzähler selbst. Der jedoch, setzte achlos seine Geschichte fort:

"Carolus verbündete sich weiterhin mit dem Marschall des Landes, der die alleinige Befehlsgewalt und Verantwortung für die militärische Organisation und Sicherheit des Schlosses hatte. Damit war er in der Lage, seinen Umsturz, der ihn an die Macht bringen sollte, mit grausamer Wirksamkeit bis ins kleinste Detail zu planen."

Irgendwie bekam Wulf Wind von der ganzen Sache, denn als die Umstürzler seinen Hof stürmen wollten, wurden sie von Wulfs treugebliebener Leibgarde empfangen und es entwickelte sich ein gewaltiger Kampf. Während des dreitägigen Kampfes schienen sich Blut und Zorn wie eine Seuche im ganzen Schloß auszubreiten. Wulf floh mit seinen letzten verbliebenen Gefolgsleuten in die oberen Etagen des Schlosses. Er hinterließ unzählige Fallen hinter sich und ließ seine persönliche Menagerie der gräßlichsten Monster frei, um die Pläne der Rebellen zu durchkreuzen.

Alles war umsonst. Der Geistesbeschwörer Dianos war dem König zugekommen und lauerte auf ihn im oberen Geschoß des Schlosses.



Mit seinen unvorstellbaren tödlichen Kräften zerstörte er, was von Wulfs Leibgarde übriggeblieben war und rächte sich zum Schluß an ihm für seine ungerechte Behandlung, indem er ihn schutzlos Carolus Schlügen auslieferte."

Das klang alles sehr danach, als ob Carolus zu der Sorte von Menschen gehörte, denen man besser nicht den Rücken zuehrte, wenn sie ein Messer in der Hand haben - aber ich konnte mir nicht helfen, irgendwie mochte ich ihn. Da aber selbst die guten Dinge auch einmal zu Ende gehen, ging die Geschichte weiter:

"Die Rache jedoch, war alles andere als süß. Nach Wulfs Tod setzte sich Carolus auf den Thron, auf dem er ein Jahr und einen Tag regierte. Während dieser Zeit sah das Schloß jedoch keinen einzigen friedlichen Tag. Es war eine Zeit voller Streit und Konflikte. Machtsüchtige Hauptleute rangen nach Macht, Banden von Kriegeren bekämpften sich und brachen Bündnisse auf ihrer Suche nach Macht und Dominanz.

Am Abend des Jahrestages von Carolus Sieg wurde ein großes Festmahl abgehalten, jedoch wurde die Feier von einem bösen Fluch befallen.

Ohne jede Vorwarnung wurden alle Hauptleute vom Wahn befallen und es flossen erneut Unmassen von Blut. Wie eine Flamme, die alles verzehrt, was sie zu fassen bekommt, scherte sich niemand in seinem übermächtigen Drang nach Zerstörung mehr darum, was er zerstörte, oder wen er tötete. Der arme Carolus kämpfte um sein Leben, geriet jedoch in eine Falle und starb unter dem Schwert eines seiner Hauptleute.

Bei Tagesanbruch war der Spuk vorbei und es herrschte Stille, aber es war ein teuflischer Frieden. Nur wenige der früheren Bewohner von Schloß Wulf, unter ihnen ich, überlebten diese Nacht. Den Terror der Ereignisse im Hinterkopf, flohen meine Begleiter und ich vom Ort des Geschehens. Soweit wir wissen, ist nur Dianos im Schloß zurückgeblieben. "

Für einen kurzen Moment dachte ich, das die Geschichte nun endlich zu Ende sei und tastete schon nach meinem Rucksack, aber weit gefehlt. Unglücklicherweise hatte der Erzähler nur aus Effekthascherei die Geschichte kurz unterbrochen, ich las es an seinen Augen ab. Er räusperte sich ein weiteres Mal und begann von Neuem:

"In den letzten zwei Jahren hat Dianos allein in dem dunklen Schloß inmitten dieses Sumpfes gelebt. Die Zeit und das Vergessen haben viele Gerüchte aufkommen lassen. Manche sagen, daß das Schloß immer noch voller Monster ist, andere sagen, daß es bis zum Zerbersten mit Lord Carolus Schätzen gefüllt ist. Alle stimmen jedoch darin überein, daß Dianos, eine vom Bösen besessene, verrückte Kreatur, nunmehr Sklave seiner eigenen geistesbeschwörenden



Künste ist. Wir haben berechtigten Grund zu der Annahme, daß sich Dianos, zur Befriedigung seiner dunklen Machenschaften, schon mehrfach Bewohner der umliegenden Dörfer zunutze gemacht hat."

Er hielt erneut inne und verbesserte sich selbst:

"Ohne weitere Nachforschungen können wir natürlich weder mit Sicherheit über derartig vorgefallene Dinge berichten, noch wissen wir mit Bestimmtheit, daß Dianos für die schrecklichen Ereignisse in der Nacht, in der Carolus starb, verantwortlich ist. Was wir jedoch mit Sicherheit wissen ist, daß Dianos ein mächtiger Magier und ein fürchterlicher Gegner ist. Du darfst daher dieses Unternehmen keinesfalls auf die leichte Schulter nehmen."

Ich zuckte erneut mit den Achseln - Riesen, Geistesbeschwörer wo ist da der Unterschied? Da bis zu diesem Zeitpunkt nicht ein einziges Mal die Rede vom Geld war, kam ich gerade mit der Frage heraus:

"Wie steht es eigentlich mit der Bezahlung?"

"Wie schon gesagt, das Schloß ist voll von Carolus' Schätzen. Das ist kein Gerücht. Carolus selbst, hat versklavte Zwerge dazu benutzt, ein Smaragdenvorkommen, direkt unter dem Schloß, abzubauen. Dort befindet sich auch mehr Gold, als Du jemals in Deinem Leben wiedersehen wirst. Lüfte das Geheimnis, befreie das Schloß von seinem Fluch und wenn Du willst, räche uns. Den Schatz, wie schon gesagt, kannst Du behalten."

So, Carolus war also ein Zwergenknechter? Warum ist mir das nicht gleich aufgefallen. Ein anderes Mal hätte ich mich von dem Mann mit einem Fußtritt ins Gesicht verabschiedet, er hat aber Gold und Smaragden erwähnt, und daß sie mir gehören könnten. Wo war dann der Haken an der ganzen Sache?

In der Zwischenzeit, während ich über all diese Dinge nachgedacht habe, hatte der Mann aus seiner Ledertasche ein altes abgeschabtes Buch hervorgeholt, daß mit altem, braunem Blut befleckt war. Er bot es mir an: "Hier, nimm dies", sagte er lächelnd in einer Art, die mich nicht gerade erfreute. "Studiere es gründlich, es könnte Dir den Unterschied zwischen einem reichen Leben und einem frühen Tod darlegen." Ich nahm das Buch an mich und mein menschlicher Begleiter bot seinen Abschied an.

Als er gegangen war, schlug ich das Buch auf der ersten Seite auf. Dort las ich: "Das ist das Tagebuch von Anselm". Ich las nicht weiter, denn es wurde langsam spät, denn ich hatte noch ein Ruderboot zu stehlen.



Dritter Tag

Es ist zwei Tage her, seit dem ich losgefahren bin - zwei Tage ohne Sonne. Nach einer langwierigen Ruderfahrt über den schwarzen Sumpf, fand ich den Eingang zur Miene am Fuße des Felsens, auf dem die Ruine steht. Das war ein Geheimausgang aus der Zeit von Wulfs Herrschaft. Wulf hatte vor, ihn während der Zeit von Belagerungszuständen zu nutzen, so fühlte er sich zu sicher um den Feind im eigenen Schloß zu vermuten. In den letzten Wochen gab es im Schloß zu viel Frieden und zu viel Selbstzufriedenheit. Wir waren, wie ein Baum, der seine zu schweren Früchte tragen muß, reif, geschüttelt zu werden.

Der Grubeneingang führte zu den alte Abbaustellen. Jetzt ist dieser Platz ein Labyrinth. Zeichen, die mir einmal vertraut waren, Weggabelungen, ein Rostfleck an der Wand, ein eigenartig gewachsener Schwamm - all das erschien mir jetzt sehr fremd. Die Grube riecht nach Verwesung. Überall finde ich Knochen und alte Kleider von Menschen, die ich vielleicht einmal, dutzende Jahre her, gekannt habe, als Carolus getötet wurde. Die Erinnerung an bestimmte Dinge schwindet.

Die Dinge ändern sich: Sogar wenn die Sklaven hier waren, war die Grube voller Leben, Geräusche und Aktivität. Jetzt ist es zu ruhig, zu still.

Fünfter Tag

Eine weitere neue Entwicklung. Gestern vermeinte ich Geräusche gehört zu haben, ähnlich vorantreibendem Gebrüll, wie es gewaltige Tiere ausstoßen, wenn sie freigelassen werden wollen. Ich war mir jedoch nicht vollkommen sicher. Heute weiß ich, daß diese Geräusche echt waren. Gegen Mittag saß ich bei einem Wasserloch und pickte ein paar Essenreste auf, als dieses Brüllen von Neuem ertönte, dieses Mal, ganz in der Nähe. Es war jedoch dunstig und es muß wohl doch noch ein Stück entfernter gewesen sein. Als es passierte, ging ein kaum spürbarer Luftzug durch die Grube, warm und schweißig.

Sechster Tag

Ist Dianos überhaupt noch hier? Ich kann nur geringe Anzeichen von seiner Anwesenheit feststellen. Einige der alten Fallen sind immer noch in Betrieb, einige stammen noch von Wulfs Flucht, andere scheinen neuer und versteckter angebracht zu sein. Viele der Türen sind

jetzt verschlossen, teils mit mechanischen Mitteln und Teils mit magischen Mitteln, und ich muß sehr wachsam und vorsichtig sein, wenn ich das Geheimnis dieses Labyrinths aufdecken möchte. Manchmal sind einige versteckte Anweisungen zum Öffnen der Türen aus, nach der Auseinandersetzung zurückgelassenen, Schriftrollen zu erfahren, manchmal hilft ein verborgener Schalter weiter. Jedenfalls gab es bisher noch nichts, was nicht nach einigen Minuten Nachdenkens gelöst werden konnte.

Aber warum bei jedem Mal so viele Tricks und Fallen? Ist das der sterbende Humor eines alten kranken Mannes, oder will dort jemand immer noch nicht, daß neugierige Köpfe in die Schloßmauern eindringen? Ich muß standhaft bleiben und nicht die Atmosphäre dieses Ortes in meine Knochen dringen lassen. Das Schloß selbst, kann nicht mehr weit sein, nur noch ein paar Wegbiegungen und Türen und ein paar zwielichtige Räume, dann bin ich dort. Aber wenn ich dann endlich dort angekommen bin, was dann?

Es ist nur noch wenig zum Essen übrig, trotzdem scheint es hier Unmassen von Biervorräten zu geben, denn ich trinke viel zu viel. Ich habe hier viele tote Ratten gefunden. Zuerst hatte ich auch vor, sie zu essen, aber sie sind ungeheuerlich aufgedunsen und zig Male größer, als in der Natur.

Es muß hier auch Monster geben, darüber bin ich mir ganz sicher. Man kann ihre Spuren überall finden. Einige erkenne ich, als aus Wulfs Horde stammenden Monster (oder mutierte nahe Verwandte), wieder, andere müssen aus dem Sumpf hervorgekrochen sein und sich diesen Platz zur neuen Heimstatt und Jagdgebiet gemacht haben. Aber es gibt auch neue Monster, unnatürliche Kreaturen, die ich noch nicht kenne. Ich glaube, ich habe heute Morgen eines von ihnen getötet. Es kroch jedoch, ein halbes seiner Glieder und eine lange, faulig riechende Blutspur hinter sich lassend, weg, und sich sah es nicht wieder. Der Kampf hat sehr an meinen Kräften gezehrt. Ich weiß nicht, wie lange ich noch durchhalten kann. Sollte ich jedoch in großer Not sein und angegriffen werden, dann habe ich genug, bestens erhaltener Waffen zur Verfügung, die hier überall umherliegen.

Siebenter Tag

Einige dieser Höhlen liegen unter der Wasserlinie. In der Regenzeit, wie jetzt, sind sie daher teils von Wasser überflutet. Gestern schlief ich in der eines solchen vom Wasser überfluteten stillen und dunklen Höhlenteils. Ich hätte es vorher wissen sollen, aber ich war zu müde. Nur einige Augenblicke später wurde ich aus einem bösen Traum geweckt, als Wasser gegen mein Gesicht spritzte. Die langen Jahre, ständig auf der Flucht, haben mich gelehrt,



blitzschnell auf Gefahren zu reagieren, denn als ich aufsah, bemerkte ich über mir eine riesige schlangenhähnliche Kreatur, die gerade im Begriff war, mich anzugreifen. Meine Hand war im gleichen Moment schon an der Armbrust und es sank schon im nächsten Augenblick tod ins Wasser zurück, ohne großartig Wellen zu hinterlassen.

An diesem Punkt der Verzweiflung, kam die Rettung: Versteckt hinter einem Felsen, fand ich zwei Zaubetränke, die, noch immer verkorkt, der frisch lagerten. Warscheinlich wurden sie von den Zwergen, die hier gearbeitet hatten zurückgelassen. Auf dem verblaßten Etikett der einen Flasche konnte ich entziffern, daß der Inhalt mein Durchhaltevermögen wieder auffrischt. Ich trank sie, und fühlte mich danach auch gleich sehr stark erfrischt. Auf der anderen Flasche befand sich nichts. Daher konnte ich es jetzt noch nicht riskieren, sie zu öffnen. Die Zeit dafür wird aber sicherlich kommen.

Neunter Tag

Das war bisher der beste, von all meinen Tagen, hier im Untergrund. Ich stieß auf einen Raum, der, obwohl ich mich nicht mehr genau daran erinnern kann, früher einmal ein alter Wachposten gewesen sein muß.

Das Gold und die Smaragden sind wertloser Tand, dort waren aber auch Waffen in den Farben Grün und Weiß von Lord Carolus und ein Zauberspruch auf einem Stück Pergament. Ich entschlüsselte ihn und an Stelle der Worte erschien eine bis ins Kleinste ausgearbeitete Ansicht des gesamten unterirdischen Labyrinths. Zwar war das Geistesbeschwörung, jedoch für mich von unschätzbarem Wert. Ich bin wieder hoffnungsvoller, das sich jetzt zwischen mir und dem Schloß nur noch ein paar Fallen befinden, die den Unachtsamen Schaden zufügen können. Mich wird man damit nicht fangen, ich weiß jetzt, was vor mir liegt. Von jetzt an, werde ich langsamer vorangehen und werde alles sorgfältig bis aufs Genaueste untersuchen.

Ich habe diesen eigenartigen Luftzug von Neuem verspürt. Dieses Mal erschien er jedoch wärmer und viel näher. Ich fürchte, das dort das Lager eines Drachen liegt.

Zehnter Tag

Verzweiflung. Ich stieß auf einen Raum, von dem ich annahm, daß er keinerlei Fallen oder Tricks beherbergte. In meinem Leichtsinn rannte ich quer durch und stolperte. Der Boden unter mir, öffnete sich und im Fall verlor ich meine Karte. Ich besaß zwar eine Flasche auf deren Etikett stand, daß sich durch den Trank meine Sprungkraft erhöhen würde, der Effekt nach dem Trinken, stellte sich aber in keinem Versuch als zufriedenstellend heraus. Irgendwie



habe ich es nach ein paar Stunden dann doch geschafft, einen Ausgang zu finden. Leider besitze ich jetzt keinen anderen Führer, als mein schwaches Gedächtnis. Ich sehe immer noch Linien und Durchgänge, ich bin mir aber nicht sicher, ob es sich dabei nur um eine Einbildung handelt. Wie konnte ich nur so dumm gewesen sein.

(Abend)

Dieser Platz hat etwas äußerst magisches an sich. Ich fühle wie meine Finger erzittern, wenn ich bestimmte Gegenstände berühre, oder eine neue Höhle betrete. Jetzt scheint es, daß mir keine Magie helfen kann: Ich bin in einem in den Felsen gehauenen Korridor gefangen und die Tür an seinem Ende ist unpassierbar. Ich habe stundenlang erfolglos versucht, einen Weg hindurch zu finden, es gab aber weder einen versteckten Knopf, noch einen beweglichen Zahn an einem Wasserspeier, noch einen Schlüssel, einen Edelstein oder einen Zauberspruch, um die Tür zu öffnen. Nichts dergleichen war vorhanden. Das einzige, was mich stutzig machte, war der Schwamm, der hier im Korridor ungewöhnlich üppig wuchs. Mit ihm mußte es eine besondere Bewandnis haben, denn jedes Mal, wenn ich in den Korridor zurückkam, erschien es mir, das sich im Korridor mehr Schwamm, als zuvor befand.

Elfter Tag

In einer Kiste, in einer abgelegeneren Höhle, fand ich weitere Zaubersprüche und ein paar nützliche Tränke. Ich bin nun mit genügend Zauberkraft ausgerüstet, um sämtliche bösen Kraturen um mich herum bekämpfen zu können. Niemand und nichts ist waghalsig genug, um meinen Feuerbällen und meinen Kräften, erfrieren, oder verletzen lassen zu können, zu widerstehen. Ich kann sie langsamer machen, sie töten - alles, was ich möchte. Es scheint, als ob jemand sein Buch der Magie zerrissen und die Blätter hier in den Höhlen verteilt hat. Schade ist nur, daß einige Sprüche nur eine sehr begrenzte Wirkungsdauer haben. Das Selbe gilt für die Tränke, wenn ich z.B. schnell wie der Wind laufen möchte, nehme ich einen Mund voll und schon geht es ab - ich muß jedoch mit dem, was ich habe, sorgfältig umgehen, denn ich könnte später einmal darauf angewiesen sein.

Es gibt immer noch keinen Weg durch diese Tür.

Dreizehnter Tag

(Morgen)

Je genauer ich suche, desto mehr zurückgelassene Dinge finde ich an diesem Platz. Wurde



CādāveR

ich in eine größere Falle gelockt, was steckt hinter all diesen Behinderungen? Weitere Tränke, um mich durcheinander zu bringen, oder um die Löcher in meinem Gedächtnis wieder zu stopfen, wo eigentlich die Karte sein sollte? Ich bin mir absolut sicher, daß eine der Flaschen Gift enthält, eine andere beschützt mich vor Angriffen. Mein Bewußtsein ist hoch und meine Stärke ist ausreichend. Wenn ich diesen Korridor passieren könnte, wäre alles weitere kein Problem mehr.

Gestern Abend durchquerte ich einen Raum, den ich bisher noch nicht entdeckt hatte. An seinen Wänden befanden sich Runenzeichen und alte fremdartige Schriften in einer Sprache, die ich nicht kannte. Was muß ich tun, um sie zu verstehen? Ist es etwas von Bedeutung?

Kein Zauber kann diese Tür öffnen.

(Nachmittag)

Ich habe es geschafft, Geduld war die Belohnung: Ich war gerade dabei, ein weiteres Mal das Problem in Augenschein zu nehmen. Dieses Mal war der Weg frei. Ich mußte fast lachen, als ich den roh gehauenen Bogengang passierte, so einfach war es! Die Gedanken eines Rätselnden können manchmal auf unverständliche Weise verknotet sein.

Der warme Wind scheint immer näher zu kommen. Er wird immer stärker. Zum ersten Mal hörte ich das Brüllen so erschreckend nah, wie das hohle Gebrüll einer gequälten Kreatur. Wenn dieser Luftzug und die Echos nur die Einbildung meiner unsicheren Gedanken wären, würde ich mich bei dieser Aufgabe sehr viel wohler fühlen, aber ich bin mir ganz sicher, daß diese Laute von einem Lebewesen stammen. Ich habe das Gefühl, ich habe etwas gestört, was man besser ungestört läßt.

Wenn ich nun endlich meinen Weg zum Schloß finden würde, wäre ich mir sicher, daß diese ganze Sache auch etwas mehr Sinn bekommen würde. Jetzt werden meine Begleiter langsam darüber nachdenken, nach mir einen Suchtrupp loszuschicken. Niemand von uns konnte wissen, daß das ganze so langwierig werden würde. Wenn sie hier ankommen, können wir dann hoffentlich gemeinsam feiern.

(Abend)

Das Geräusch wird lauter und die Luft wird wärmer. Ich hoffe, daß ich für alles, was Dianos mir entgegen geschickt haben könnte, ausreichend vorbereitet bin. Nur noch ein um ein paar Ecken und ein paar Räume weiter, dann werde ich schlauer sein...

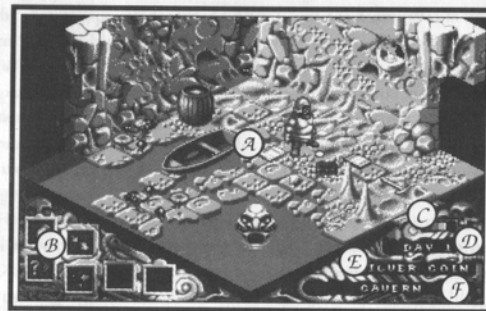
10

CādāveR

WIE MUSS MAN CADAVER SPIELEN

Cadaver ist ein isometrisches dreidimensionales Arcade-Adventure, daß man mit der Maus, oder mit dem Joystick spielen kann. Als Zwerg Karadoc erforschen Sie die düsteren Verließe und die gespenstischen Korridore von Schloß Wulf, begegnen dabei hunderten Gegenständen, Leuten, Monstern und Rätseln. Die letztendliche Aufgabe ist, den Geistesbeschwörer Dianos zu töten und wie es schon Tradition mit freimütigen Jägern ist, können Sie alles für sich behalten, was Sie auf Ihrem langen Weg finden werden.

DER HAUPTBILDSCHIRM



- | | |
|---|---------------------------|
| A - Hauptspielumgebung | D - Tag |
| B - Icon-Leiste | E - Gegenstandsanzeiger |
| C - Gesundheit/Durchhaltevermögen-Taste | F - Gegenwärtige Position |

Der Hauptteil der Handlung findet auf diesem Bildschirm statt, er ist in folgende drei Teile gegliedert:

- Die Hauptspielumgebung zeigt unseren Helden am jeweilig gegenwärtigen Ort, mit seinen Wänden, Türen, Treppen, Dekorationen, Gegenständen, etc.;
- Die Icon-Leiste (die linke Status-Anzeige) zeigt entweder das jeweilige Icon (siehe ICONS), oder den Gegenstand, den Sie gerade in der Hand halten, an (siehe ZWISCHENSPIEL MIT GEGENSTÄNDEN);
- Andere Informationen (aus der rechten Status-Anzeige) enthalten den aktuellen Gesundheitsstand, die Zeit (in Tagen), den Namen des Gegenstandes, auf den Sie stoßen und die Bezeichnung des gegenwärtigen Ortes.



11



STEUERUNG IHRER SPIELFIGUR

Karadocs Fähigkeiten umfassen: Laufen, Springen, Treppensteigen und Monster bekämpfen. Durch Betätigung der Taste F4 können Sie, je nach Belieben, zwischen 4 und 8 Bewegungsrichtungen wählen. Es gibt drei verschiedene Hauptmöglichkeiten, die Handlungen des Zwerges zu steuern: Grundbewegungen, Zwischenspiel mit Gegenständen über Icons und mit dem Rucksack.

GRUNDBEWEGUNGEN

Wenn Sie einen bestimmten Ort erforschen, werden Karadocs Bewegungen hauptsächlich mit dem Joystick gesteuert. Wenn Karadoc gerade nichts hält, springt er durch Drücken des Feuerknopfes auf dem Joystick. Wenn Karadoc eine Waffe, oder ein Pergament mit einem Zauberspruch hält und Sie drücken den Feuerknopf, feuert entweder die Waffe (vorausgesetzt es ist ausreichend Munition vorhanden), oder der Zauberspruch wird ausgesprochen. Durch Drücken der Taste <H> schaltet man den in der Hand gehaltenen Gegenstand ein, oder aus, oder ermöglicht es dem Zwerg zu springen, ohne dazu vorher, den in der Hand gehaltenen Gegenstand, oder Zauberspruch wieder in den Rucksack zurücklegen zu müssen.

Wenn irgendein anderer Gegenstand in der Hand gehalten wird, wird er auf Druck der Feuertaste geworfen (achten Sie darauf, daß Sie diese Funktion nicht zufällig, oder ungewollt aktivieren). Der gehaltene Gegenstand wird weiterhin in einem großen Kästchen der linken Status-Anzeige eingeblendet, sofern gerade keine andere Handlungen ausgeführt werden.

ZWISCHENSPIEL MIT GEGENSTÄNDEN

Wenn Sie Schloß Wulf erforschen, treffen Sie auf die verschiedensten Wände, Aus- und Eingänge und die in allen Räumen verteilten unzähligen Gegenstände. Wände und Böden können verschiedene wichtige Effekte enthalten (oder auch nicht - das herauszufinden, ist Ihre Sache). Ein- und Ausgänge sind der übliche Weg, um von einem Raum in einen anderen zu gelangen (bei weitem aber nicht der einzige).

Das sind dann im Allgemeinen entweder einfache Durchgänge, oder verschlossene Türen. Wie auch immer, einige Türen können mit Zauberkraft, mit einem Hindernis, oder ganz einfach mit einem mechanischen Schloß versperrt sein. Diese können dann mit einem Schlüssel (die meisten von ihnen müssen in das passende Schlüsselloch eingeführt werden), einem Gegenstand, oder mit einem Zauberspruch geöffnet werden.





Jeder Gegenstand hat bestimmte Merkmale, wie Gewicht, oder einen bestimmten Verwendungszweck. Wenn ein Gegenstand berührt wird, gibt die linke Status-Anzeige eine Reihe von Handlungen vor (siehe ICONS, nächster Abschnitt), die mit dem jeweiligen Gegenstand ausgeführt werden können (z.B.: Nach dem Gegenstand suchen, den Gegenstand aufheben). Der Name des Gegenstandes wird in der rechten Anzeige eingeblendet.

ICONS

Gegenstände können mit den jeweilig verfügbaren Icons entsprechend behandelt werden. Diese ändern sich entsprechend dem in der Hand gehaltenen Gegenstand (so kann man beispielsweise einen Zauberspruch nicht trinken, oder einen Trank nicht aussprechen). Wählen Sie mit dem Joystick das jeweilig gewünschte und erhältliche Icon aus und drücken Sie Feuer, um es ausführen zu lassen.

Zu Beginn des Spieles, bzw. zu jeder beliebigen Zeit während des Spieles können Sie durch Drücken von F2 bzw. F3 das Zwischenspiel mit den Icons nach Ihrem persönlichen Geschmack selbst gestalten. Mit F3 können Sie entscheiden, ob die entsprechenden Icons sofort nach Berührung des Gegenstandes eingeblendet werden sollen, oder erst nach Drücken des Feuerknopfes. Mit F2 entscheiden Sie ob die Icons mit dem Feuerknopf, oder mit der ENTER-Taste angesprochen werden. Im Allgemeinen gilt jedoch, wenn Sie mit einem Gegenstand, auf den Sie stoßen, überhaupt nichts anfangen wollen, laufen Sie einfach weiter.

Dies ist die vollständige Auflistung aller verfügbarer Icons in Cadaver. Die Art und Weise ihres Gebrauches entscheidet in hohem Maße über den Spielverlauf und Ihren Erfolg.





Icon	Name	Funktion
	Joystick	Bringt Ihre Spielfigur zur Bewegungssteuerung zurück (wird nur eingeblendet, wenn ein freies Icon vorhanden ist)
	Suchen	Liefert bestimmte Informationen über den Gegenstand: Nach einem Zauberspruch suchen z.B. bewirkt, daß der Name angezeigt wird (wenn Sie clever genug sind, finden Sie ihn auch heraus), die Anzeige, wie oft Sie ihn noch verwenden können und die Anzeige, wie stark er noch ist.



CādāveR

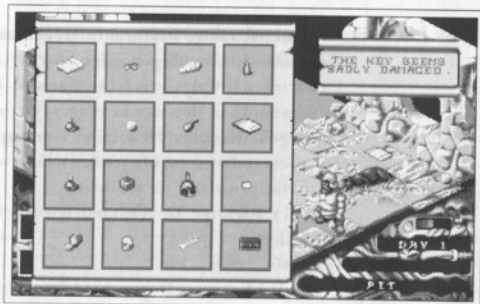
Icon	Name	Funktion
	Nehmen	Greifen nach einem Gegenstand und Packen des selben in den Rucksack.
	Ablegen	Ablegen des jeweiligen Gegenstandes.
	Trinken	Erlaubt, einen Gegenstand zu trinken, wie Wasser aus einer Tonne. Das Trinken eines Zauberspruches aktiviert selbigen.
	Lesen	Ermöglicht das Lesen eines Gegenstandes.
	Halten	Ermöglicht, einen Gegenstand festzuhalten oder ihn wieder in den Rucksack zu stecken einige Gegenstände (z.B. Waffen) müssen gehalten werden, bevor man sie benutzen kann.
	Zauberspruch- Aussprechen	Belegt den berührten Gegenstand mit dem im Spruch vorkommenden Zauber.
	Schalten	Aktiviert Gegenstände, die wie Schalter funktionieren.
	Drücken	Aktiviert Gegenstände, die wie Knöpfe funktionieren.
	Öffnen	Öffnet bzw. schließt Behälter, sowie Kästen, oder Schatullen. Sie werden nicht immer in der Lage sein, dieses Icon ohne Weiteres benutzen zu können.

CādāveR

Icon	Name	Funktion
	Einfügen	Karadoc ist fähig, bestimmte Gegenstände in andere Gegenstände einzufügen oder einzusetzen. Das wird wie folgt erreicht: Karadoc berührt zuerst Gegenstand, in den etwas eingesetzt werden soll. Dann geht Karadoc zu seinem Rucksack, wählt den einzusetzenden (einzufügenden) Gegenstand aus und Sie betätigen dann dieses Icon. Nur der Richtige Gegenstand wird beim Einfügen akzeptiert.
	Ziehen	Ermöglicht, einen Gegenstand herumzuschleppen, oder etwas wegzuziehen.
	Essen	Karadoc kann alle eßbaren Gegenstände, die er findet, essen. Einige Speisen können zum Lösen von Rätseln verwendet werden.
	Geben	Wenn Karadoc bestimmte Gegenstände oder Personen berührt, kann er dem Gegenstand/der Person einen Gegenstand geben (z.B. einem alten sterbenden Mann etwas zum Essen geben). Dies wird dadurch erreicht: Die entsprechende Person/der Gegenstand wird berührt, ein zu vergebender Gegenstand wird aus dem Rucksack gewählt und das Icon "Geben" aktiviert. Achtung: Wenn Sie einen Gegenstand vergeben haben, auch wenn es der falsche war, können Sie ihn nicht zurückerhalten. Seien Sie also vorsichtig.

CādāveR

DER RUCKSACK



Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, den Rucksack zu benutzen: Sie können entweder bestimmte Gegenstände herausnehmen und hineinstecken, oder den Rucksack als Ganzes betrachten.

Durch Drücken der Leertaste erscheint in der rechten Status-Anzeige ein großes Fenster, das den letzten benutzten, oder aufgehobenen Gegenstand in Ihrem Rucksack anzeigt. Durch Schieben des Joysticks nach links oder rechts werden zu jedem Gegenstand die zugehörigen Icons eingeblendet. Durch Drücken des Joysticks nach vorn, bzw. Ziehen nach hinten, werden alle Gegenstände, die sich im Rucksack befinden, angezeigt. Um zur kleinen Rucksackanzeige zurückzugelangen, bewegen Sie den Joystick-Cursor über den rechten bzw. linken Rand der Iconanzeige hinaus und Sie gelangen zum ursprünglichen Spielverlauf zurück.

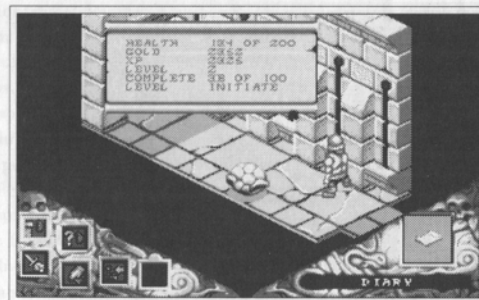
Durch Drücken der RETURN-Taste können Sie einen Blick auf den aktuellen Inhalt des Rucksacks werfen. Sie können maximal bis zu 32 Gegenstände in Ihren Rucksack mit sich führen, bis zu 16 von ihnen werden mit einem Mal auf dem Bildschirm angezeigt (mit Hilfe des Joysticks können Sie die Liste der Gegenstände herauf und herab scrollen). Wenn der jeweilige Gegenstand aufleuchtet, werden zusätzliche Informationen wie der Name, Gewicht und ob er benutzt werden kann, angegeben. Durch Drücken von Feuer wählen Sie den entsprechenden Gegenstand aus, und kehren durch einen weiteren Druck der RETURN-Taste zur "kleinen" Rucksackanzeige zurück. Durch wiederholtes Drücken der Leertaste, kehren Sie zum weiteren Spielverlauf zurück.

Es versteht sich von selbst, daß Sie, je weiter Sie im Spielverlauf kommen, auch umso mehr Gegenstände mit sich tragen können.



CādāveR

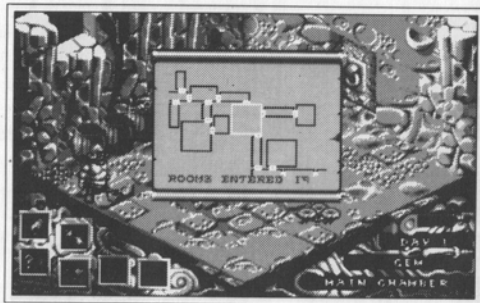
PERSÖNLICHER STAND



Das Buch, das Sie gleich im ersten Raum finden, ist Ihr persönliches Tagebuch. Es verät die Menge an Gold, die Sie bisher gefunden haben, Ihre derzeitige Gesundheit, Ihre bisher erhaltenen Erfahrungspunkte und den Prozentsatz der schon betretenen Räume.

Alles Geld, was Sie finden (einschließlich der Goldsäcke und ein paar Edelsteinen), wird automatisch zu Ihrem bisher gesammelten Bestand hinzugefügt, ohne, daß Sie vorher erst großartig den Rucksack ablegen müssen - es sei denn, es gehört zu Lösung eines Rätsels. Schlüssel, die Sie nicht mehr benötigen, werden aus Ihrem Rucksackinhalt automatisch entfernt. Durch das Lösen von Rätseln, bzw. das Töten von Monstern können Sie Erfahrungspunkte sammeln.





Zur gleichen Zeit, während Sie das Schloß und seine Verließe erforschen, wird automatisch eine Karte von Ihrem Abenteuer gezeichnet. Drücken Sie einfach F1, um einen Blick auf sie werfen zu können. Der Raum, in dem Sie sich gerade befinden, ist dann hell umrandet, die Räume, die Sie schon passiert haben, dagegen dunkel. Wie auch immer, die Karte zeigt natürlich nicht die Räume, in denen Sie noch nicht gewesen sind, oder etwaige Türen, die zu ihnen führen könnten. Mit Hilfe der Allgemeinen Joystickfunktionen können Sie die verschiedenen Teile der Karte einsehen. Mit Hilfe der Pfeiltasten (Hoch, Runter) können Sie sich in die Karte hinein und wieder herauszoomen. Wenn Sie zum Ausgangspunkt der Karte gelangen wollen, drücken Sie einfach CLR/HOME (für AMIGA) bzw. DEL (für Atari ST). Wenn Sie gut genug sind, werden Sie herausfinden, daß es im weiteren Spielverlauf eine effektivere und umfassendere Möglichkeit der Kartierung gibt.

ZAUBERSPRÜCHE UND -TRÄNKE

Zaubersprüche werden immer mit Hilfe von verschiedenen Gegenständen ausgesprochen (z.B.:Schriftrollen, Zauberstäbe, Runensteine und Zauberkugeln). Sie fallen in die drei Hauptkategorien:

- Zaubersprüche die einen Schuß abfeuern (z.B.: Magische Rakete, oder, um eine verschlossene Tür zu öffnen);
- Zaubersprüche, die das Geschehen auf einem gesamten Level, oder nur im gerade betretenen Raum beeinflussen (z.B.: Etwas einfrieren);
- Zaubersprüche, die auf bestimmte Gegenstände wirken (z.B.: Eine Kiste aufschließen, oder eine Waffe preisen).

Die Zaubersprüche der ersten beiden Kategorien werden ausgesprochen, indem der jeweilige Spruch (Pergamentrolle) in der Hand gehalten wird und Sie den Feuerknopf drücken. Zaubersprüche für Gegenstände werden wie folgt ausgesprochen: Zuerst wird der entsprechende Gegenstand berührt, dann gehen Sie zum Rucksack und wählen den entsprechenden Zauberspruch aus. Danach erscheint das Zauberspruch-Aussprechen-Icon (siehe unter Icons). Dieses aktiviert, spricht den Zauberspruch für den entsprechenden Gegenstand aus. Zaubertränke können überall im Spiel gefunden werden und bieten eine breite Vielfalt von Effekten an, die nicht immer positiv sein müssen. Die meisten Tränke oder Sprüche sind kurz beschriftet, es gibt aber auch einige, die keinerlei Erkennungsmerkmal, oder was auch immer, haben. Mit ein wenig Experimentieren finden Sie aber schnell den jeweiligen Namen und die Funktion heraus. Zu Ihrer Unterstützung geben wir Ihnen hier zwei nützliche Zaubersprüche an, mit denen Sie o. g. Informationen recht einfach erhalten können: "Lese den Zauber" ermöglicht es, einen unbekannten Zauberspruch zu benutzen. Gleichzeitig werden der Name und die Funktion des unbekannten Spruchs angegeben. "Untersuche Trank" erlaubt Ihnen, die Natur eines unbekannten Trankes herauszufinden (in jedem Fall jedoch, können Sie den entsprechenden Zaubertrank trinken und seine Funktion selbst herausfinden). Der "Lese diese Sprache"-Spruch erlaubt Ihnen, Schriftstücke zu übersetzen, die in einer fremden Sprache geschrieben sind. Hiermit können Sie nützliche Informationen erfahren, die in Runenzeichen, oder Fremdsprachen verschlüsselt sind.

SPEICHERN UND LADEN

Das Speichern und Laden Ihrer Spielposition wird im Spiel über die Tasten <S> und <L> gesteuert. Das Speichern Ihrer Spielposition kostet Gold, je höher der Level, um so höher der Preis. Laden können Sie gebührenfrei.

Sie können maximal 10 verschiedene Spielpositionen abspeichern, diese werden von 0-9 numeriert. Wenn Sie einen Speicherspruch aussprechen, wird die Gebühr automatisch von Ihren Goldfunden abgezogen und Sie werden aufgefordert, auf dem numerischen Tastenfeld eine Ziffer zwischen 0 und 9 anzugeben. Jetzt werden alle mit dem aktuellen Spiel zusammenhängenden Daten auf dem aktuellen Stand abgespeichert. Wenn ein Ladespruch ausgesprochen wurde, muß der jeweilige Spieler auf dem Ziffernfeld wieder die entsprechende Nummer des abgespeicherten Spiels eingeben (zwischen 0 und 9) und die damit bezeichnete Spielposition wird automatisch geladen.

Sie müssen je nach Spruch eine leere bzw. beschriebene Diskette einlegen, um Informationen speichern bzw. laden zu können. Die Diskette muß entsprechend formatiert sein und darf nur zum Abspeichern bzw. zum Laden von Spielpositionen in Cadaver verwendet werden.

ZUSAMMENFASSUNG DER TASTATURFUNKTIONEN

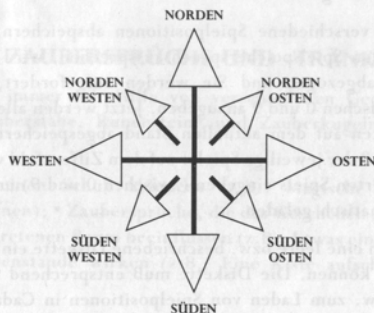
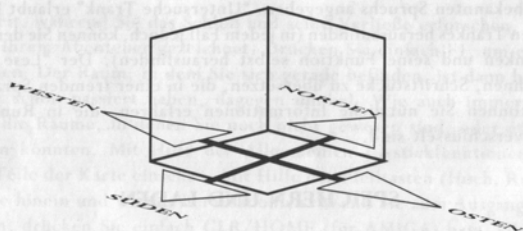
Norden: Durchgehen der Gegenstände im Rucksack / Karte hochscrollen

Süden: Durchgehen der Gegenstände im Rucksack / Karte herabscrollen

Osten: Durchgehen der Icons / Scrollen der Karte nach rechts

Westen: Durchgehen der Icons / Scrollen der Karte nach links

Springen: Zauberspruch / Aussprechen / Waffe benutzen / Gegenstand werfen



RETURN

Zeigt den gesamten Rucksack an. Ein zweites Drücken bewirkt die Rückkehr zur kleinen Rucksackanzeige.

Leertaste

Zeigt einen einzelnen Gegenstand im Rucksack an. Ein zweites Drücken der Leertaste bewirkt die Rückkehr zum Hauptspielablauf.

H

Schaltet den in der Hand gehaltenen Gegenstand ein und aus

S

Speichern der aktuellen Spielposition (nur möglich, wenn die Speichergebühr bezahlt werden kann).

L

Laden einer abgespeicherten Spielposition.

F1

Anzeige der Karte

F2

Wahl zwischen ENTER oder Feuer, für die Aktivierung eines Icons

F3

Wahl zwischen sofortiger Anzeige der Icons nach Berührung bzw. nach Druck des Feuerknopfes

F4

(0-9) (Ziffern)

Wahl zwischen 4 und 8 Bewegungsrichtungen. Speichern/Laden eines Spiels mit der gedrückten Nummer, nachdem der entsprechende Zauberspruch ausgesprochen wurde.

Pfeiltasten

CLR/HOME

Hinein- bzw. Hinauszoomen aus der Karte.

DEL

Zentrieren der Kartenanzeige (AMIGA)

Zentrieren der Kartenanzeige (Atari ST)

Mirrorsoft/Imageworks sucht ständig nach Spieldesignern, -künstlern, -programmierern und -schreibern. Wenn Sie glauben, daß Ihre Fähigkeiten den Anforderungen von Englands führender 16-Bit-Software-Gesellschaft entsprechen, kontaktieren Sie einfach Graeme Boxall unter 0044-71-928 1454 und stellen Sie sich vor.

© 1990 MIRRORSOFT Ltd

© The Bitmap Brothers

