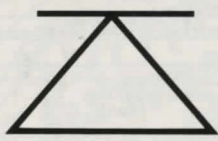


the Kristal

THE KRISTAL KRONIKLES
by Rodney Wyatt



THE KRISTAL

SAVE GAME/LOAD A SAVED GAME (AMIGA/ATARI ST)

SAVING A GAME

1. Place a formatted disc (see your ST/Amiga manual) in drive 0 (Amiga) or drive A (Atari ST).
2. Press **8** on the numeric pad (right of the keyboard).
3. Follow on-screen instructions.

When the game has been saved (the disk drive will stop) place the disk that was in drive 0/drive A back in that drive **immediately**.

DO NOT attempt save game during:

A flight, space journey or when program indicates a change of disk – the game will crash if you try.

LOADING A SAVE GAME

Once the game is running, you can load a saved game at any time except during a sword fight or space fight, or when the program indicates a change of disk.

1. Place disk game was saved on into drive 0/drive A.
2. After saved game data is loaded (the disk drive will stop) insert disk required.
3. Press **FIRE BUTTON**.

SPEICHERN EINES SPIELS/LADEN EINES GESPEICHERTEN SPIELS (AMIGA/ATARI ST)

SPEICHERN EINES SPIELS

1. Eine bereits formatierte Diskette (schlagen Sie dazu in Ihrem Handbuch für den ST/Amiga nach) in das Laufwerk 0 (Amiga) oder das Laufwerk A (Atari ST) einschieben.
2. Dann die Taste für **8** auf der Zahlentastatur drücken (rechts auf der Tastatur).
3. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Wenn ein Spiel gespeichert wurde (das Laufwerk stoppt), schieben Sie die Diskette, die sich vorher im Laufwerk 0 beziehungsweise A befand, **sofort** wieder in das Laufwerk ein.

VERSUCHEN SIE NICHT ein Spiel zu speichern:

Während eines Kampfes oder einer Weltraumreise, oder wenn das Programm einen Diskettenwechsel verlangt – das Spiel bricht zusammen, sollten Sie es dennoch versuchen.

LADEN EINES GESPEICHERTEN SPIELS

Sobald das Spiel regulär läuft, können Sie jederzeit ein gespeichertes Spiel laden, mit Ausnahme der folgenden Situationen: während eines Schwerkampfes oder eines Weltraumgefechts, oder wenn das Programm einen Diskettenwechsel verlangt.

1. Die Diskette mit dem gespeicherten Spiel in das Laufwerk 0 beziehungsweise Laufwerk A einschieben.
2. Nach Beendigung des Ladens der gespeicherten Daten (das Laufwerk stoppt) die dann angeforderte Diskette einschieben.
3. Den **FEUERKNOPF** drücken.

SAUVEGARDER UN JEU/CHARGER UN JEU SAUVEGARDE (AMIGA/ATARI ST)

COMMENT SAUVEGARDER UN JEU

1. Introduisez un disque formaté (voyez votre manuel ST/Amiga) dans le lecteur 0 (Amiga) ou le lecteur A (Atari ST).
2. Appuyez sur **8** sur le clavier numérique (à droite du clavier).
3. Suivez les instructions sur écran.

Une fois le jeu sauvegardé (le lecteur de disques s'arrêtera), remplacez le disque qui était dans le lecteur 0/lecteur A dans ce lecteur **immédiatement**.

N'ESSAYEZ PAS de sauvegarder le jeu:

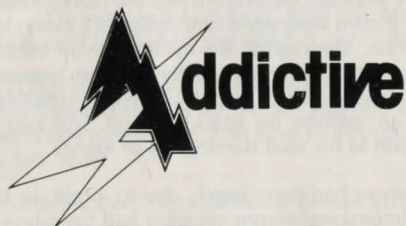
Pendant un combat, un voyage spatial ou quand le programme indique un changement de disque, sinon le jeu s'arrêterait net!

COMMENT CHARGER UN JEU

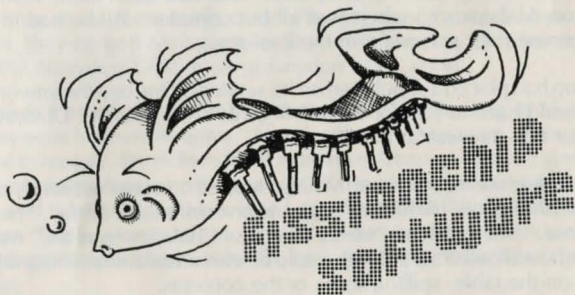
Quand le jeu est en train de se dérouler, vous pouvez charger un jeu sauvegardé à tout moment sauf pendant un combat d'épée, un combat spatial ou quand le programme indique un changement de disque.

1. Introduisez le disque sur lequel le jeu a été sauvegardé dans le lecteur 0/lecteur A.
2. Après avoir chargé les données du jeu sauvegardé (le lecteur de disques s'arrêtera), introduisez le disque requis.
3. Appuyez sur le bouton **FEU**.

THIS IS A PRODUCT OF THE HIGHEST
QUALITY, BROUGHT TO YOU BY



PROGRAMMED BY



THE KRISTAL © 1989 PRISM LEISURE CORPORATION PLC.
ALL RIGHTS RESERVED. UNAUTHORISED COPYING,
LENDING OR RESALE BY ANY MEANS STRICTLY PROHIBITED.
ADDICTIVE GAMES IS A DIVISION OF PRISM LEISURE
CORPORATION PLC

The Kristal Kronikles

(Editors note:

The dialogue between Malagar and others is a rough translation of the Gleevgh tongue which is very difficult and does not translate literally.)

In one of the many adjacent dimensions lies the planet Reesht. A small insignificant world, it spins aimlessly near the edge of a galaxy known as the Threegoona Strain. The capital, the military city of Exeth, hovers above the great swamp that covers most of the northern hemisphere. In his private chamber, Malagar the Unworthy sits with his mother Vrill, the Witch Queen of Garr, plotting his attack on Zaal. This area is the last outpost of opposition to his total domination of Reesht.

Malagar's rise to power had been largely due to a mistake his mother had made. Inter-dimensional communication had been non-existent until, with the aid of refractive magic, Vrill had accidentally made contact with a being called Ono, the Nameless One.

A powerful entity from another reality, Ono had given Malagar the power he needed to conquer the tribes of Reesht and fight his way up to become Governor General of the entire planet. That had been many nems ago and now Malagar's conquest was all but complete. All he had to do to be supreme ruler was to finish the Zaalans.

But Ono had placed a stipulation on his services. One day the unworthy one would have to pay for the privilege of his assistance. Unknown to Malagar that day was at hand.

As he studied the map of Kraal, Malagar tapped his claws nervously on the side of his chair. He had felt edgy and uncomfortable all day. "You're too tense," Vrill told him. "Here, take a lum pill. Try to relax." Malagar nodded, swallowed the pill with a gulp of wine and slammed his goblet down on the table, spilling some of the contents.

Suddenly there was a high pitched singing in his ears. Grasping the sides of his head, he stared down at the small pool of wine and, to his amazement, he saw an ugly distorted face taking shape in the purple liquid. The long gash of a mouth silently spoke his name.

"Malagarr!"

"What the grell!" He shrieked pushing his chair back.

"What did you see?" asked Vrill, coming round the table to stand beside him. "There!" replied Malagar, pointing to the table. "There, in the wine ... a face! It called to me!" Vrill looked at the wine spill. "There's nothing there, my son, perhaps you've been working too hard." "I saw it, I tell you!" He shouted, jumping out of his chair. "That's it mother, Zaal will have to wait I'm going to get zonked!" With that, Malagar stomped out of the room and headed for the comfort of his sleeping cubicle.

The decor was that of a Veroolian cat house, green and enticing. Once inside, Malagar headed straight for the bar and poured himself a large Zonk 25. It went down easily and, after three more in quick succession, he began to feel better.

"Subliminal hallucination!" He mumbled to himself as he staggered over and flopped onto his grav bed. He didn't know how wrong he was.

He tried to focus on the images on the dream screen built into the ceiling. Unfortunately, he had forgotten about the lum pill. That, coupled with the zonk, took its toll. His one eye rolled up into his head and he fell into a dreamless stupor.

From inner space the tendrils came. Piercing the firmaments between realities, they caused Malagar to writhe in his sleep as the presence of Ono, the Nameless One, took possession of his mind.

The words formed directly in his subconscious, manifesting in his brain as if they were his own thoughts. "Now iss the time, Malagarr. Now iss the time to reeepay the debt to the Powerssss of Chaosss. Go, my sservant, to the sseventh plane of existance. Find the ssource of the Causeless Cause and take from the Hallsss of Love that which holdds the planess together. The Ssissterssss of the Black Void will hold the Essence at bay, long enough for you to gain entry. Go now and bring me the Krisstal of Konoss."

What happened next was like a dream. Malagar awoke clear headed. He called his cousin Kreeilag, but, as the vid screen flickered into life, the best flyer on Reesht was already landing Malagar's personal ship at the spaceport atop the main building. "I'll be clear of contamination control by the time you get here." Kreeilag's image faded from the screen and Malagar stepped into the elevator.

The Reesht mothers were organically grown. From the moment they dropped from the mother pods, each one was genetically geared to receive the will of the pilot via the control desk set in the main stem. Malagar's ship was like a second skin to Kreeilag.

"Something's changed," he told Malagar, as they lifted off. "The ship knows where we are going. I am to take over only when we reach our destination."

As they left the gravitational pull of Reesht and soared into the depths of space, the ship began to vibrate and then suddenly appeared to blink out of existence. The next thing they knew, they were hurtling down a seemingly never ending spiralling vortex. Malagar and Kreeilag were frozen to their seats. Brilliant flashes of colour filled the forward scan screen. It went through all known colours, ending with green. As the green hit, the vortex flattened out and the ship began to sink down.

"Prepare for manual takeover," purred the ship. "Mmmmmm I'm all yours." There was a faint sigh and Kreeilag found himself back in control. "What now, cousin?" he asked. The green had faded upwards and they found themselves surrounded by swirling rainbow mists.

"You said that the ship would hand back control when we reached our destination," replied Malagar "This must be the Causeless Cause. We must find the source. Activate the audio feelers. Scan all frequencies in all directions." At first they heard nothing, just a faint hissing. Then it came through.

"Lef jelare eh ... o'eh keh ... johoe
Lef jelare eh ... o'eh keh ...johoe."

The chant of the Sisters of the Black Void.

"Our destination is the source of that sound," said Malagar, laughing. "Ha, I don't know how I do it but I do. Locate and bring the ship to bear on those co-ordinates."

As Kreeilag steered the ship toward the sound of the chanting, tall dark figures began to emerge from the mists. "There!" cried Malagar, jabbing a claw at the screen. "Take us down. That's it!"

In two parallel lines, the Sisters of the Black Void stood facing each other, holding hands. Their faces expressionless, they intoned their strange benediction. The sisters formed a human corridor to a great door set in a wall of stone, over the door, carved into the stone lintel was the word LOVE.

The power here was great. Malagar's grey skin broke out in a cold sweat as he was lowered from the ship. He couldn't see the ground as he stepped down, but it felt as if he was standing on a giant sponge.

He stood swaying for a moment, trying to overcome the feeling that this strange environment might swallow him up at any second. Then, with a loud cry, he ran between the lines of chanting women and hurled himself at the door. He passed through it as if it wasn't there! His balance gone, Malagar crashed into the floor in a heap, tumbled over and came to an undignified halt flat on his back. Slightly stunned, he rolled over and got to his knees.

He was in a narrow corridor with a door at the end. Getting gingerly to his feet, he walked slowly to the second door. This one had the word HUMILITY above it. Holding his claw out in front of him, Malagar gently reached out to touch the door. His arm disappeared. Feeling a little more confident, he stepped through the door and found himself in a large empty room with a vaulted ceiling. Each wall had a door in its centre with a word carved above it. The one to the left read COMPASSION, the one to the right read MERCY and the one directly in front of him read TRUTH.

Shrugging his shoulders, Malagar walked through the door marked COMPASSION into a corridor with a door at the end marked MERCY. Frowning, he stepped back into the room and went over to the MERCY door. This time, he just stuck his head through and saw a corridor with a door at the end marked COMPASSION. Pulling his head back with a snarl, he strode purposefully at the door marked TRUTH and slammed straight into it. This one was real. Shaking his head, Malagar took a step back and let out a curse.

This was ridiculous; he was getting nowhere fast. Angrily, he pounded on the door with both claws. "Come in," boomed a deep rich voice. Malagar's mouth dropped open in amazement. He turned the ornately curved handle and the door swung open.

Drawing his lazer dagger, he crouched in the doorway, ready to take on whoever or whatever was inside the room. "Weapons do not work here," boomed the voice. "Enter mortal and be not afraid; you will come to no harm."

Malagar sheathed his dagger and edged cautiously into the room. He was in a large dome. Floating in the centre was what appeared to be some kind of electro magnetic static. Lines and waves of energy writhed in and out of each other and the whole thing was infested with small winking dots of intense light. Malagar was transfixed by the beautiful apparition. "What do you here?" intoned the voice, filling the room with its sound and seemingly coming out of the air itself. Malagar tore his eye away from the manifestation and looked around. Save for himself, the dome was empty. "Who are you?" he stammered. "I... am the Keeper of the Kristal," replied the voice. "Where are you?" asked Malagar nervously, "Show yourself." "I am all around you," replied the voice, "But I can assume a shape that will be acceptable to you."

There was a shimmering in the air and a small dwarf in a white robe appeared, floating at eye level. It gave the Reesht claw greeting. "What!" said Malagar in surprise. "A Garrion Dwarf Master, here." "You cannot see my true form." said the Dwarf. "This form was picked so as to be familiar to you. Now, I repeat, what is your purpose here?" Malagar tried to look humble. "I... er... seek the Kristal of Konos."

"Only those who seek the truth may look upon the Kristal." said the Dwarf Master. "Do you seek the truth, pilgrim?" "Yes master," Malagar answered devoutly. "I do, I do." The Dwarf smiled. "Then I must ask you," he said. "What is the truth?" "I...er, I...ummm, I...er don't know." "Correct." said the Dwarf with a clap of his hands. "You may see the Kristal." He began to rotate. Faster and faster he turned until he was a spinning blur.

The dome darkened and the walls were replaced by bright circles of light. It was as if the dome was constructed out of the stars themselves. A pulsating humming sound filled the dome and, with another hand clap, the Dwarf disappeared. Beams of light shot from the bright circles into the magnetic manifestation. The shimmering aura absorbed the beams, consolidated its form, became solid and there it was; the Kristal of Konos.

Malagar stared at the beautiful Kristal for a moment, then he whipped out a tattered space blanket from his back pack and threw it over the twinkling quartz. "Ono protect me!" he screamed, grabbed the bundle and ran for the door. There was a scream of electrical feedback and the bright lights broke up into a disorganised pattern of static.

As he ran through the doorway of TRUTH, Malagar felt a massive tremor run through the Halls of Love. Great cracks appeared in the floor of the next room, spreading up the walls and across the ceiling.

Huge chunks of stone began to break loose and crash to the floor. The building was falling to pieces.

"Oh blit!" he shouted, jumping over the cracks. "I don't need this!" The walls started to collapse and, as he ran through the door into the passageway he had to hurl himself forward to avoid being crushed by the HUMILITY intel. As it was, it smashed into his shoulder driving him to his knees. Scrambling up, he raced down the corridor, with the entire structure crashing down behind him. He literally flew through the main door, did a head-over-heels and came to a skittering stop, staring back aghast at the collapsing building.

The massive door faded and the great stone wall fell over away from him with a mighty thump. All that was left, floating mysteriously in the clouds of dust, was the giant stone bearing the word LOVE.

Malagar turned and ran down the lines of the chanting Black Void Sisters.

It began to get hot. The rainbow mists started to turn to steam, and whatever it was he was running on began to heat up rapidly. His boots smoking, Malagar leapt on the silver "T" that hung upside down from the ship. "Up, up!" he screamed.

With one final "*O'eh keh.... johoe.*" the Sisters of the Black Void sank down, disappearing into the swirling steam.

There was a tremendous clap of thunder and flash of sheet lightning. Malagar covered his eye and jumped the few remaining feet into the space ship. "Go, go!" he shouted. "Get us out of here!" Kreelag took the ship up and away and neither of them heard the voice of the Keeper echoing from the pile of rubble that had been the Halls of Love – "Thus it is written; thus it will be." – Kreelag was flying blindly through the rainbow mists. "What do we do now?" he asked. "Relax boys," said the ship.

"My turn again, just sit back and enjoy the ride." The ship winked out of existence again. This time, it seemed as though they were flying down the inside of a silver tube. A black dot appeared in the distance and began to grow larger. "Hold on boys," said the ship. "Here we go!" and they shot out of a black hole into another universe.

"We are headed for a galaxy called Selveen Tersius and the planet Glysta." said the ship. "You can have me back when we arrive." "There's your answer," said Malagar. "Grell! I need a break from all this." "Break out a flagon of Zonk," said Kreelag, lighting up a trunk tube. "I think we both need a break."

"That's the first intelligent thing you've said in the last two dimensions!" replied Malagar, pressing the bar button. He passed Kreelag a foaming mug and with a Reesht toast they both guzzled down their drinks. "Same again?" asked Malagar. Kreelag nodded and they sat back to look at their scan screen.

LES KRISTAL KRONIKLES

(Note de l'éditeur: Le dialogue entre Malagar et les autres est une traduction approximative de la langue Gleevgh qui est très difficile et impossible à traduire mot à mot.)

Dans l'une des nombreuses dimensions voisines se trouve la planète Reesht. Petite et insignifiante, elle tourne sans but près du bord d'une galaxie mieux connue sous le nom de Thresgoona Strain.

La capitale, la ville militaire d'Exeth, domine l'immense marécage qui couvre la grande majorité de l'hémisphère nord.

Dans ses appartements privés, Malagar l'Indigne est assis en compagnie de sa mère Vrïl, la Reine Sorcière de Garr, et complotte une attaque sur Zaal. Cette région est le dernier avant-poste d'opposition à sa domination totale de Reesht.

L'ascension au pouvoir de Malagar est largement due à une erreur commise par sa mère. Les communications inter-dimensionnelles étaient inexistantes jusqu'à ce que Vrïl, grâce à la magie réfractionnelle, se mette en contact avec une créature appelée Ono.

Une entité puissante d'une autre réalité, Ono avait donné à Malagar le pouvoir dont il avait besoin pour conquérir les tribus de Reesht et devenir Gouverneur Général de toute la planète.

C'était il y a bien des nems et aujourd'hui la conquête de Malagar n'était toujours pas achevée. Tout ce qui lui restait à faire pour devenir dirigeant suprême était d'en finir avec les Zaaliens.

Mais Ono avait posé une condition expresse à ses services. Un jour l'indigne devrait payer pour avoir eu le privilège de son aide.

Ce jour était arrivé, ce que Malagar ignorait encore.

Tout en étudiant la carte de Kraal, Malagar tapotait ses griffes nerveusement sur le côté de sa chaise. Il s'était senti crispé et mal à l'aise toute la journée.

"Tu es trop tendu," lui dit Vrïl. "Tiens, prends un comprimé lum. Essaie de te détendre."

Malagar hocha la tête, but une gorgée de vin pour avaler le comprimé et posa sa coupe violemment sur la table, renversant un peu de son contenu.

Soudain un bourdonnement aigü lui perça les oreilles. Il se prit la tête entre les mains, fixa la petite flaque de vin et, à sa stupéfaction, vit un visage laid et défiguré prendre forme dans le liquide pourpre. La bouche, une longe balafre, prononça son nom en silence.

“Malagar!”

“Bon sang!” Il poussa un cri perçant et repoussa sa chaise.

“Qu’est-ce que tu as vu?” demanda Vrïl, contournant la table pour se tenir à ses côtés. “Là” répondit Malagar, montrant la table du doigt. “Là, dans le vin ... un visage. Il m’a appelé.”

Vrïl regarda la flaque de vin. “Il n’y a rien là, mon fils, peut-être as-tu travaillé trop dur.”

“Je l’ai vu, je t’assure!” cria-t-il, sautant de sa chaise. “Mère, Zaal devra attendre ... Je vais me sâouler au zonk!” Sur ce, Malagar sortit de la pièce d’un pas lourd et se dirigea vers le bien-être de sa couchette.

Le décor était celui d’une maison de félin Veroolien, verte et séduisante. Une fois à l’intérieur, Malagar se dirigea directement vers le bar et se versa un grand Zonk 25, qui descendit facilement. Après trois de plus l’un après l’autre, il commença à sentir mieux.

“Hallucination subliminale!” marmonna-t-il entre ses dents tout en titubant vers son lit où il s’écroula. Il ne savait pas à quel point il avait tort.

Il essaya de fixer les images sur l’écran de rêves au plafond. Malheureusement, il avait oublié le comprimé lum. Le comprimé, associé au zonk, sonna le glas pour Malagar. Son seul oeil roula dans sa tête et il tomba dans un sommeil sans rêves.

De l’espace intérieur arrivèrent les vrilles. Elles percèrent les firmaments entre les réalités et Malagar se tordit dans son sommeil comme la présence d’Ono, celui sans nom, prenait possession de son esprit.

Les mots se formaient directement dans son subconscient, se manifestant dans son cerveau comme si c’était ses propres pensées. “Le moment est arrivé, Malagar. Le moment est arrivé de repayer ta dette aux Puissances du Chaos. Va, mon serviteur, au septième niveau de l’existence. Trouve la source de la Cause Sans Cause et prends des Couloirs de l’Amour ce

qui unit les niveaux. Les Soeurs du Trou Noir tiendront l’Essence en échec assez longtemps pour que tu aies le temps d’entrer. Va maintenant et ramène-moi le Kristal de Konos.”

Ce qui se passa ensuite ressemble à une rêve. Malagar se réveilla l’esprit lucide. Il appella son cousin KreeIag, mais comme l’écran vidéo s’allumait, le meilleur pilote de Reesht aux commandes du vaisseau personnel de Malagar atterrissait déjà au port spatial au sommet du bâtiment principal.

“J’aurai passé le contrôle de contamination le temps que tu arrives ici.”
“L’image de KreeIag disparut de l’écran et Malagar monta dans l’ascenseur.

Les vaisseaux de Reesht étaient cultivés organiquement. Dès qu’ils tombaient des cosses maternelles chacun d’entre eux était adapté génétiquement à recevoir la volonté du pilote via le pupitre de commande installé dans la poupe principale. Pour KreeIag, le vaisseau de Malagar était comme une deuxième peau.

“Quelque chose a changé.” dit-il à Malagar, comme ils décollaient. “Le vaisseau sait où nous allons. Je ne prendrai le relai que quand nous arrivons à destination.”

Comme ils quittaient le magnétisme gravitationnel de Reesht et s’élançaient dans les profondeurs de l’espace, le vaisseau se mit à vibrer puis sembla soudain disparaître de l’existence.

Ensuite, ils commencèrent à dévaler un tourbillon en spirale apparemment sans fin. Malagar et KreeIag étaient gelés sur leurs sièges. Des éclats de couleur brillants remplirent l’écran avant de balayage. Toutes les couleurs y passèrent, la dernière étant le vert. A ce moment-là, le tourbillon se redressa et le vaisseau commença à plonger.

“Prépare-toi à passer au manuel,” ronronna la vaisseau. “Mmmmm je suis tout à toi.”

Le vaisseau émit un faible soupir et KreeIag se retrouva maître de la situation. “Qu’est-ce qu’on fait maintenant, cousin?” demanda-t-il. Le vert avait disparu vers le haut et ils se retrouvèrent entourés de brumes tourbillonnantes couleur arc-en-ciel.

“Tu as dit que tu regagnerais le contrôle du vaisseau une fois arrivé à destination.” répondit Malagar. “Ce doit être la Cause Sans Cause. Nous devons trouver la source. Mets les antennes de son en marche. Balaye toutes les fréquences dans toutes les directions.” Au début ils n’entendirent qu’un faible sifflement. Puis ils entendirent ce message.

"Lej jelare eh o'eh keh johoe Lej jelare eh o'eh keh johoe."

Le chant des Soeurs du Trou Noir.

"Notre destination est la souce de ce son." dit Malagar en riant. "Je ne sais pas comment j'y suis arrivé mais j'y suis arrivé! Localise ces coordonnées et dirige le vaisseau sur elles."

Comme Kreelag dirigeait le vaisseau vers le son du chant, de grandes silhouettes sombres commencèrent à émerger des brumes. "Là!" s'écria Malagar, plantant une griffe sur l'écran. "Descend. C'est ici!"

Les Soeurs du Trou Noir se tenaient en face l'une de l'autre en deux lignes parallèles, main dans la main. Leur visage était sans expression et elles entonnèrent leur étrange bénédiction. Les Soeurs formaient un corridor humain jusqu'à une grande porte incrustée dans un mur de pierre. Au-dessus de la porte, sculpté dans le linteau de pierre, on pouvait lire le mot LOVE (AMOUR).

La puissance ici était immense. Comme il descendait du vaisseau, la peau grise de Malagar prit un suée froide. Il ne pouvait pas voir le sol, mais il avait l'impression de se tenir sur une éponge géante.

Il oscilla un instant, essayant de maîtriser le sentiment que cet environnement étrange allait l'engloutir d'un moment à l'autre. Puis, avec un grand cri, il se mit à courir entre les lignes de femmes en train de chanter et se rua sur la porte. Il passa à travers comme si elle n'était pas là.

Pendant l'équilibre, Malagar s'écroula sur le sol, fit la culbute et se retrouva, position peu digne de lui, à plat sur le dos.

Légerement étourdi, il se retourna et se mit sur les genoux. Il se trouvait dans un couloir étroit et au bout du couloir il y avait une porte. Se mettant debout avec précaution, il se dirigea lentement vers la deuxième porte. Au-dessus de celle-ci on pouvait lire le mot HUMILITY (HUMILITE).

Malagar étendit la griffe devant lui et doucement essaya de toucher la porte. Son bras disparut. Un peu plus confiant, il passa la porte et se retrouva dans une grande pièce vide au plafond en voûte. Au centre de chaque pièce se trouvait une porte avec un mot sculpté au-dessus. Sur celle de gauche on pouvait lire le mot COMPASSION, sur celle droite le mot MERCY (MISERICORDE) et sur celle en face de lui le mot TRUTH (VERITE).

Haussant les épaules, Malagar passa la porte avec le mot COMPASSION et émergea dans un couloir au bout duquel se trouvait une porte avec le mot MERCY. Fronçant les sourcils, il retourna dans la pièce et alla vers la porte avec le mot MERCY. Cette fois-ci, il passa juste la tête dans l'embrasure et vit un couloir au bout duquel se trouvait une porte avec le mot COMPASSION. Il retira la tête avec un rugissement de fureur, se dirigea délibérément vers la porte avec le mot TRUTH et s'écrasa contre elle. Celle-ci était réelle. Secouant la tête, Malagar recula d'un pas et jura.

Cette situation était ridicule; il n'allait nulle part. En colère, il martela la porte avec ses deux griffes. "Entrez." une voix riche et grave tonna. Malagar était bouche bée de stupeur. Il tourna la poignée sculptée de façon très ornée et la porte s'ouvrit.

Dégainant son poignard à laser, il s'accroupit dans l'entrée, prêt à se battre contre n'importe qui ou n'importe quoi dans la pièce. "Les armes ne marchent pas ici." la voix tonna. "Entre, mortel, et n'aie pas peur; il ne t'arrivera rien."

Malagar rengaina son poignard et se glissa prudemment à l'intérieur de la pièce. Il était dans un grand dôme. Des espèces de parasites électromagnétiques semblaient flotter au centre de la pièce. Des lignes et des vagues d'énergie se tordaient dans tous les sens et l'atmosphère toute entière était infestée de petits points clignotants de lumière intense. Malagar était paralysé par cette superbe apparition.

"Qu'est-ce que vous faites ici?" entonna la voix, remplissant la pièce et semblant venir de l'air lui-même. Malagar s'arracha de la manifestation et regarda autour de lui. A part lui le dôme était vide.

"Qui êtes-vous?" il balbutia.

"Je suis le Gardien du Kristal." répondit la voix.

"Où êtes-vous? demanda Malagar nerveusement. "Montrez-vous." "Je suis tout au-tour de toi." répondit la voix. "Mais je peux prendre une forme qui te sera acceptable."

Il y eut un chatoiemment dans l'air et un petit nain dans un robe blanche apparut, flottant au niveau des yeux. Il salua comme le font les habitants de Reesht. "Quoi!" dit Malagar surpris. "Un Maître Nain Garrien, ici." "Tu ne peux pas voir ma vraie forme" dit le Nain. J'ai pris cette forme car elle t'est familière. Maintenant, je répète, qu'est-ce que tu viens faire

ici?" Malagar essaya d'avoir l'air humble. "Je ... euh ... cherche le Kristal de Konos."

"Seuls ceux qui cherchent la vérité peuvent voir le Kristal." dit le Maître Nain. "Est-ce que tu cherches la vérité, pélerin?" "Oui, Maître." répondit Malagar sincèrement. "Oui, oui."

Le Nain sourit. "Alors je dois te demander," dit-il "Qu'est-ce que la vérité?" "Je ... euh, je ... hummm, je ... euh ne sais pas." "Bonne réponse." dit le Nain en applaudissant. "Tu peux voir le Kristal." Il commença à tourner de plus en plus vite jusqu'à ce qu'il ne soit plus qu'une tâche floue et tournoyante.

Le dôme s'assombrit et les murs devinrent de brillants cercles de lumière. C'était comme si le dôme était composé des étoiles elles-mêmes. Un bourdonnement vibrant rempli le dôme, et applaudissant à nouveau, le Nain disparut. Des faisceaux de lumière étaient projetés des cercles brillants dans la manifestation magnétique. L'émanation chatoyante absorba les faisceaux, consolida sa forme, se solidifia et apparut; le Kristal de Konos.

Malagar fixa le magnifique Kristal un moment, puis sortit vivement de son sac à dos une couverture de l'espace en lambeaux et la jeta sur le quartz scintillant. "Ono protège-moi." cria-t-il. Il saisit le paquet et courut vers la porte. Il y eut un éclat d'éclair électrique et les brillantes lumières s'éteignirent et devinrent un échantillon brouillon de parasites.

Comme il passait par l'entrée de la porte TRUTH, Malagar sentit un immense tremblement traverser les Couloirs de l'Amour.

D'immenses crevasses apparurent dans le sol de la pièce voisine et s'étendirent aux murs et au plafond. D'énormes morceaux de pierres commencèrent à branler et à s'écraser sur le sol. Le bâtiment s'écroulait.

"Oh mon Dieu!" s'écria-t-il, sautant par-dessus les crevasses. "Je n'ai pas besoin de cela." Les murs se mirent à s'effondrer et, comme il passait la porte en courant et arrivait dans le couloir, il dut se lancer en avant pour éviter d'être écrasé par le linteau HUMILITY. Mais son épaule fut touchée et il tomba à genoux.

Il se mit debout tant bien que mal, fonça dans le couloir, la structure entière du bâtiment s'effondrant derrière lui. Il vola littéralement à travers

la port principale, fit la culbute et s'arrêta enfin, atterré, se retournant pour regarder le bâtiment en train de s'effondrer.

L'énorme porte disparut et l'immense mur de pierre tomba lourdement. Tout ce qui restait, flottant mystérieusement dans des nuages de poussière, était l'immense pierre avec le mot LOVE (AMOUR) dessus.

Malagar se retourna et courut au milieu des lignes de Soeurs du Trou Noir en train de chanter.

Il commença à faire chaud. Les brumes se changèrent en vapeur et quelle que soit la matière sur laquelle il courait, elle commença à chauffer rapidement.

Ses bottes en fumée, Malagar sauta sur le "T" en argent qui pendait du vaisseau. "Monte-moi." cria-t-il.

Emettant un ultime "O'eh keh ... johoe." les Soeurs du Trou Noir s'enfoncèrent, disparaissant dans la vapeur tourbillonnante.

Il y eut un énorme coup de tonnerre et un éclair en nappe. Malagar se couvrit l'oeil et sauta les quelques mètres restant dans le vaisseau spatial. "Démarré." cria-t-il. "Sortons d'ici." Le vaisseau s'éleva et s'éloigna, et ni l'un ni l'autre n'entendirent la voix du Gardien résonner du fond des décombres connus jadis sous le nom de Couloirs de l'Amour. – "C'était écrit ainsi; ce sera ainsi." Kreelag volait aveuglement à travers les brumes. "Qu'est-ce qu'on fait maintenant?" demanda-t-il. "Détendez-vous les enfants." dit le vaisseau. "C'est mon tour, alors installez-vous bien et jouissez de la balade." Le vaisseau sortit de l'existence une nouvelle fois. Cette fois il semblait qu'ils volaient à l'intérieur d'un tube en argent. Un point noir apparut au loin et se mit à grossir.

"Attention les enfants" dit le vaisseau. "Allons-y." et ils sortirent d'un trou noir et émergèrent dans un autre univers.

"Nous nous dirigeons vers la galaxie Selveen Tersius et la planète Glysta." dit le vaisseau. "Vous pouvez me récupérer quand on arrive." "Voilà ta réponse." dit Malagar. "Bon sang, j'ai besoin de m'arrêter cinq minutes." "Sors une bouteille de Zonk" dit Kreelag, allumant un tube de trajectoire. "Je crois qu'on a tous les deux besoin de s'arrêter cinq minutes."

"C'est la première chose intelligente que tu dis depuis qu'on a passé les deux dernières dimensions." répondit Malagar en appuyant sur le bouton à barres.

Il passa un gobelet mousseux à Kreelag, ils se portèrent un toast à la façon des habitants de Reesht et sifflèrent leur verre.

“Un autre?” demanda Malagar. Kreelag hochta la tête et ils s’installèrent confortablement pour jouer sur leur écran de balayage.

Des millions de galaxies, 200 millions de soleils, la toile de l’espace interstellaire. Aux abords d’une galaxie se trouve un groupe de planètes lointaines, tourant en forme de 8 autour des soleils jumeaux de Kree et Ma. La planète centrale la plus grande du groupe est MELTOCA, gouvernée par KRING NARTA, seigneur du “Sens Unique” et du peuple de NAVOLA.
Date: 7 Dek du Nem de Kree.
Date sur terre: 5.05.3.

THE KRISTAL KRONIKLES

*(Vorbemerkung des Herausgebers:
Die Dialoge sind eine Rohübersetzung aus dem Gleevgh’schen, eine komplizierte und schwer übersetzbare Sprache.)*

In einer der vielen angrenzenden Dimensionen liegt der Planet Reesht, eine kleine, unbedeutende Welt, die ihre ziellose Bahn am Rande der Threegoona Strain-Galaxie dreht. Die Hauptstadt, der Militärstützpunkt Exeth, hängt über einem weiten Sumpf, der den größten Teil der nördlichen Hemisphäre ausmacht. Malagar der Unwürdige hockte bei seiner Mutter Vrill, der Hexenkönigin von Garr und plante den Angriff auf Zaal. Dieses Gebiet ist das letzte, das sich Malagar’s Machtanspruch entzieht.

Malagars Machtübernahme beruht zum großen Teil auf einem Fehler seiner Mutter. Zwischendimensionale Kommunikation war unmöglich, bis Vrill, mit Hilfe refraktionaler Magie, zufällig Kontakt aufnahm mit einem Wesen, das sich Ono der Namenlose nannte.

Dieses Geschöpf, das aus einer anderen Realität stammte, hatte Malagar die nötige Kraft gegeben, um die Stämme von Reesht zu erobern und schließlich Generalgouverneur des gesamten Planeten zu werden. Dies hatte sich vor vielen Nems zugetragen, und Malagars Eroberungszug stand kurz vor der Vollendung. Der Sieg über die Zallaner war das letzte Hindernis auf dem Weg zum absoluten Herrscher.

Aber Ono hatte eine Bedingung für seine Hilfe gesetzt. Eines Tages würde der Unwürdige für die geleisteten Dienste bezahlen müssen. Und dieser Tag war nun gekommen.

Während er die Karte von Kraal studierte, trommelte Malagar nervös mit seinen Krallen auf der Stuhllehne. Er hatte sich schon den ganzen Tag lang gereizt und unruhig gefühlt. “Du bist zu angespannt”, sagte Vrill, “Hier, nimm eine von den Lum-Pillen und versuche, Dich zu entspannen.” Malagar nickte, schluckte die Pille mit etwas Wein und setzte den Becher so hart nieder, daß der Wein überschwappte.

Plötzlich hörte Malagar ein hohes Singen in seinen Ohren. Er hielt seinen Kopf mit beiden Händen und starrte auf die Weinlache, als er auf einmal ein häßlich verzogenes Gesicht in der rubinroten Flüssigkeit erblickte. Die klaffende Wunde, die ein Mund war, formte lautlos seinen Namen:

“Malagar!”

“Was zum Grell!” schrie er und sprang auf.

“Was ist denn los?” fragte Vrill und stellte sich neben ihn. “Da!” antwortete Malagar und zeigte auf den Tisch, “da im Wein ... war ein Gesicht. Es sprach zu mir.” Vrill blickte auf die Weinlache. “Ich kann nichts sehen, mein Sohn. Du bist einfach überarbeitet.” “Ich habe es aber gesehen, glaub mir”, antwortete er. “Das reicht, Mutter, Zaal kann warten. Ich ruhe mich erstmal richtig aus.” Mit diesen Worten stapfte Malagar aus dem Zimmer, um die Abgeschiedenheit seiner Schlafkabine aufzusuchen.

Diese war wie ein veroolianisches Katzenhaus ausgestattet, grün und einladend. Malagar ging geradewegs auf die Bar zu und goß sich einen großen Zonk 25 ein. Der schmeckte gut, und nachdem er drei schnell hintereinander getrunken hatte, fühlte er sich langsam besser.

“Wunderliche Haluzination!” murmelte er, als er zu seinem Bett stolperte. Er wußte nicht, wie falsch seine Erklärung war.

Malagar versuchte, sich auf die Traumbilder auf dem Bildschirm an der Decke zu konzentrieren. Doch die Zonks und die Lum-Pille taten nun ihre Wirkung. Malagars einziges Auge rollte nach innen, und er fiel in einen tiefen, traumlosen Schlaf.

Die Ranken kamen aus dem inneren All. Sie durchstießen die Firmamente zwischen den Realitäten und ließen Malagar sich im Schlaf hin und her wälzen, während die Anwesenheit Onos des Namenlosen sein Gehirn überflutete.

Die Worte formten sich in Malagars Unterbewußtsein, als wären es die seinen: “Deine Zeit ist gekommen, Malagar. Jetzt heißt es die Schulden an die Kräfte des Chaos zurückzahlen. Geh, mein Diener, zu der siebten Ebene der Existenz. Finde die Quelle des Ursprungs ohne Ursprung und bring mir aus den Hallen der Liebe das, was die Ebenen zusammenhält. Die Schwestern der Schwarzen Leere werden die Essenz zurückhalten, bis Du den Eingang gefunden hast. Geh nun und bring mir den Kristall von Konos.”

Daraufhin geschah alles wie im Traum. Malagar wachte erfrischt und klar auf. Er rief seinen Cousin Kreelag, doch als der Videoschirm zu flackern begann, war der beste Pilot auf Reesht schon dabei, Malagars Raumschiff

auf der Spitze des Hauptgebäudes zu landen. “Bis Du hier bist, bin ich durch die Seuchenkontrolle.” Kreelags Bild verblaßte auf dem Bildschirm, und Malagar betrat den Lift.

Die Raumschiffe auf Reesht wurden organisch angebaut. Ab dem Moment, an dem sie aus der Mutterkapsel fielen, wurden sie genetisch präpariert, um den Willen des Piloten über das Kontrolldeck zu empfangen. Malagars Schiff war Kreelag vertraut wie eine zweite Haut.

“Irgendetwas ist verändert”, sagte Kreelag, als sie abhoben, “das Schiff weiß, wohin wir fliegen, Ich kann die Kontrolle erst übernehmen, wenn wir am Ziel angekommen sind.”

Als sie das Gravitationsfeld von Reesht verließen und in die Tiefen des Alls tauchten, begann das Schiff zu vibrieren, und plötzlich schien es nicht mehr zu existieren. Im nächsten Augenblick sausten sie eine nicht enden wollende Spirale hinab. Malagar und Kreelag waren in ihre Sessel gebannt. Leuchtende Farbblitze füllten den Bildschirm. Alle bekannten Farben erschienen, zum Schluß grün. Als das Grün sie traf, lief die Spirale aus, und das Schiff sank abwärts.

“Übernehmen Sie manuelle Kontrolle”, sagte das Schiff, “ich bin bereit.” Ein schwacher Seufzer ertönte, und Kreelag hatte die Kontrolle über das Schiff zurück. “Und jetzt, Cousin?” fragte er. Das Grün hatte sich gehoben, und die beiden waren umgeben von schwebenden Regenbogennebeln.

“Sagtest Du nicht, daß wir die Kontrolle wiederhaben, sobald wir am Ziel angekommen sind”, erwiderte Malagar. “Dies muß der Ursprung ohne Ursprung sein. Wir müssen die Quelle finden. Aktiviere die Ohrfühler. Teste alle Frequenzen in allen Richtungen.” Anfangs hörten sie nur ein schwaches Zischen, doch dann hörten sie es deutlich und klar:

“Lef jelare eh ... o'eh keh ... johoe
Lef jelare eh ... o'eh keh ... johoe.”

Der Gesang der Schwestern der Schwarzen Leere.

“Unser Ziel ist die Quelle dieser Laute”, sagte Malagar lachend. “Hach, ich weiß selbst nicht wie ich es mache. Orte und bringe das Schiff auf diese Koordinaten.”

Als Kreelag das Schiff auf den Gesang zusteuerte, erschienen dunkle Gestalten aus dem Nebel. “Dort!” schrie Malagar und stieß mit seiner Krallen auf den Bildschirm, “lande dort. Wir sind da.”

In zwei parallelen Linien standen die Schwestern der Schwarzen Leere einander zugewandt und händehaltend. Mit ausdruckslosen Gesichtern intonierten sie ihren fremdartigen Gesang. Die Schwestern bildeten einen menschlichen Gang zu einer großen Pforte in einer Steinwand. Über der Pforte, in den Stein gemeißelt, war das Wort LIEBE.

Das Gefühl einer großen Macht war stark. Malagars graue Haut brach in Schweiß aus, als er aus dem Schiff stieg. Er konnte den Boden nicht sehen, aber es schien, als ob er auf einem riesigen Schwamm stünde.

Er schwankte leicht und bekämpfte das Gefühl, daß diese unbekannte Umgebung ihn von einer Sekunde zur anderen verschlingen könnte. Dann rannte er mit einem lauten Schrei zwischen den singenden Frauen entlang und warf sich gegen die Pforte. Er passierte sie, als ob sie nicht vorhanden sei. Aus der Balance geworfen fiel Malagar zu Boden, überschlug sich und landete etwas unwürdig auf dem Rücken. Benommen suchte er auf die Knie zu kommen.

Er befand sich in einem engen Korridor, an dessen Ende eine Tür war. Malagar stand vorsichtig auf und ging langsam auf die zweite Tür zu. Darüber war das Wort BESCHIEDENHEIT geschrieben. Malagar streckte eine Kralle aus und berührte die Tür. Sein Arm verschwand. Mit mehr Vertrauen ging er durch die Tür hindurch und gelangte in einen leeren Saal. In der Mitte der drei restlichen Wände befand sich je eine Tür mit einer in den Stein gemeißelten Inschrift. Die zur linken lautete MITLEID, die zur rechten GNADE und die vor ihm WAHRHEIT.

Malagar zuckte mit den Schultern und schritt durch die Tür mit dem Wort MITLEID in einen Korridor an dessen Ende sich eine weitere Tür mit dem Wort GNADE befand. Stümerunzelnd ging Malagar zurück in den Saal und auf die GNADE-Tür zu. Diesmal steckte er nur seinen Kopf hindurch und erblickte einen Korridor, an dessen Ende sich wieder eine MITLEID-Tür befand. Malagar zog ärgerlich seinen Kopf zurück und lief geradewegs auf die Tür mit dem Wort WAHRHEIT zu. Er warf sich gegen sie. Diese war echt. Malagar schüttelte den Kopf, trat einen Schritt zurück und fluchte.

Es war einfach lachhaft; er hatte noch immer nichts erreicht. Wütend trommelte er mit beiden Pfoten auf die Tür. "Herein", tönte eine tiefe, volle Stimme. Malagars Mund öffnete sich vor Erstaunen. Er drückte die reich verzierte Klinke, und die Tür öffnete sich.

Malagar zog sein Laserschwert und drückte sich gegen den Türrahmen, bereit, es mit allem und jedem aufzunehmen. "Waffen haben hier keine Wirkung", tönte die Stimme, "Tritt ein, Sterblicher, und fürchte Dich nicht. Niemand wird Dir einen Schaden zufügen."

Malagar steckte seinen Degen wieder ein und trat vorsichtig in den Raum. Er befand sich in einer Kuppel. In ihrem Zentrum schwebte eine Art elektromagnetische Elektrizität. Energiewellen und -linien webten sich umeinander, und alles war mit winzigen Lichtpunkten bedeckt. Malagar war überwältigt von dieser schönen Erscheinung. "Was willst Du hier?" fragte die Stimme, die den gesamten Raum füllte und aus der Luft selbst zu kommen schien. Malagar wandte seinen Blick von der Erscheinung ab und schaute um sich. Außer ihm befand sich niemand in der Kuppel. "Wer bist Du?" stammelte er. "Ich bin der Hüter des Kristalls", erwiderte die Stimme. "Wo bist Du?" fragte Malagar unsicher, "zeige Dich." "Ich bin überall um Dich herum", antwortete die Stimme. "Aber ich kann eine Dir vertraute Gestalt annehmen."

Die Luft begann zu schimmern, und ein kleiner Zwerg in einem weißen Gewand erschien, auf Augenhöhe schwebend. Er gab den Krallengruß von Reesht. "Was!" sagte Malagar überrascht. "Ein Garrion'scher Zwergmeister!" "Du kannst meine wirkliche Gestalt nicht sehen", sagte der Zwerg. "Ich habe eine Gestalt gewählt, die Dir vertraut ist. Ich wiederhole, was ist Dein Begehren?" Malagar versuchte, bescheiden auszuweichen: "Ich ... ahem ... suche den Kristall von Konos."

"Nur wer die Wahrheit sucht, darf den Kristall sehen", sagte der Zwergmeister. "Suchst Du die Wahrheit, Pilger?" "Ja, Meister", antwortete Malagar demütig, "ich suche die Wahrheit." Der Zwerg lächelte. "Dann muß ich Dich fragen", sagte er, "was ist Wahrheit?" "Ich ... ich ahem ... ich ... weiß nicht." "Richtig!" rief der Zwerg und klatschte in die Hände. "Du darfst den Kristall sehen." Der Zwerg drehte sich um sich selbst, immer schneller, bis er nur noch ein blauer Schein war.

Die Kuppel verdunkelte sich, und die Wände verwandelten sich in helle Lichtkreise. Es war, als ob die Kuppel aus Sternen gebaut sei. Ein pulsierendes Summen ertönte, und mit einem erneuten Händeklatschen verschwand der Zwerg. Lichtstrahlen schossen aus den hellen Kreisen in die Erscheinung. Die schimmernde Aura nahm die Strahlen auf, begann Gestalt anzunehmen und wurde zum Kristall von Konos.

Malagar startete den wunderschönen Kristall einen Moment lang an, dann zog er blitzschnell eine Decke aus seinem Rucksack und warf sie über den Kristall. "Ono schütze mich!" schrie er, ergriff das Bündel und rannte zur Tür. Ein Schrei elektrischer Rückkoppelung ertönte, und die hellen Lichter taumelten ziellos umher.

Als Malagar die WAHRHEITS-Pforte passierte, fühlte er, wie ein gewaltiges Beben durch die Hallen der Liebe lief. Risse erschienen im Boden, kletterten die Wände und Decke hinauf.

Steine lösten sich und fielen krachend zu Boden. Das Gebäude begann auseinanderzubrechen.

"Oh nein!" schrie Malagar, als er über die Risse sprang, "Bloß das nicht." Die Wände gaben nach, und Malagar mußte sich nach vorn werfen, um nicht von der Wahrheits-Inschrift zerschmettert zu werden. Sie traf nur seine Schulter und warf ihn zu Boden. Malagar kam wieder hoch und rannte den Korridor entlang, während das Gebäude hinter ihm zusammenbrach. Er flog buchstäblich durch die Hauptpforte, fiel in einem Purzelbaum zu Boden und startete entsetzt auf das einstürzende Gebäude. Die Pforte verblaßte, und die Steinwand flog über ihn hinweg. Übrig blieb nur der große Stein mit der Inschrift LIEBE, der geheimnisvoll in den Staubwolken schwebte.

Malagar drehte sich um und rannte zwischen den singenden Schwestern entlang.

Es wurde warm. Die Regenbogennebel wurden zu Dampf, und der Boden, was immer auch seine Beschaffenheit war, heizte sich schnell auf. Malagars Stiefel dampften, als er auf das silberne "T" sprang, das umgekehrt vom Schiff hing. "Hoch, hoch!" schrie er.

Mit einem letzten "O'eh keh ... johoe" sanken die Schwestern der Schwarzen Leere nieder und verschwanden im wirbelnden Dampf. Ein gewaltiger Donner ertönte, und ein Blitz zuckte auf. Malagar bedeckte sein Auge und sprang den letzten Meter in das Schiff. "Fort, fort!" schrie er. "Bloß fort von hier." Kreelag startete das Schiff, und keiner von beiden hörte die Stimme des Hüters aus den Trümmern der ehemaligen Hallen der Liebe: "So ist es geschrieben, so wird es geschehen."

Kreelag steuerte blindlings durch die Regenbogennebel. "Und nun?" fragte er. "Keine Sorge", sagte das Schiff. "Ich übernehme wieder. Genieße den Flug." Das Schiff schien erneut aus der Existenz zu verschwinden. Diesmal flogen sie wie im Inneren eines silbernen Schlauches hinab. Ein schwarzer Punkt erschien in der Ferne und begann zu wachsen. "Festhalten, Jungs"; sagte das Schiff. "Und los geht's." Sie schossen aus dem schwarzen Loch in ein anderes Universum.

"Wir fliegen zur Galaxie Selveen Tersius, zum Planeten Glysta", sagte das Schiff. "Da hast Du Deine Antwort", sagte Malagar. "Und jetzt brauche ich erstmal eine Verschnaufpause." "Mach mal 'ne Flasche Zonk auf", sagte Kreelag. "Ich könnte auch einen Schluck gebrauchen."

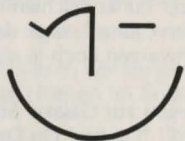
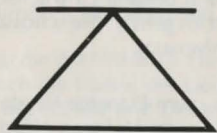
"Das ist das Vernünftigste, was Du in den beiden letzten Dimensionen gesagt hast!" erwiderte Malagar und drückte den Barknopf. Er reichte Kreelag einen schäumenden Becher, sie stießen an und tranken. "Noch einen?" fragte Malagar. Kreelag nickte, und sie lehnten sich zurück in ihren Sesseln, um auf ihrem Bildschirm zu spielen.

Millionen von Galaxien, 200 Millionen Sonnen – das Gewebe des Weltalls. Am Rand einer Galaxis umkreist in Form einer Acht eine Gruppe abgelegener Planeten den Doppelstern Kree und Ma.

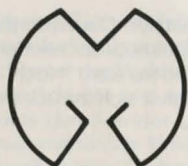
Der größte und wichtigste Planet heißt Meltoca. Er wird von Kring Narta, dem Fürsten "des einzigen Weges" regiert, der auch über das Volk von Novola herrscht.

Das Datum: Der 7. Dek des Nem von Kree, das Jahr 5053 irdische Zeit.

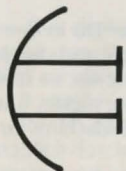
PLANET SYMBOLS



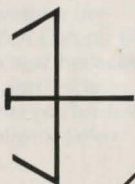
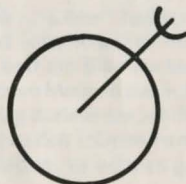
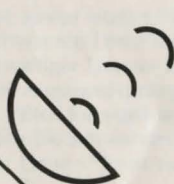
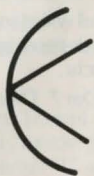
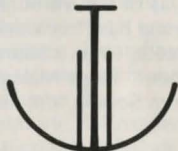
ZAPMINO LA



HAGNO



HERUVID



THE LEGEND OF THE KRISTAL

In the days before Kree and Ma made their appearance
in the heavens;

In the time of no time, when the Lord of Light
ruled the seven planes,
there existed at the source of the causeless cause,
at the heart of all being,
sealed in the Halls of Love, the symbol of unity.
Manifest in the form of a shimmering aura.

THE KRISTAL OF KONOS

The Kristal held together the force of harmony and thus
it was for many aeons.

Until Malagar, the unworthy servant of Ono – the nameless one
did transgress the Essence.

Assisted by the Sisters of the Black Void, he gained entry to the
Halls of Love and spirited the Kristal away.
And so it was that the servant of Chaos could enter the seven planes,
and discord disrupted harmony and conflict
entered into the lives of man.

But Malagar, the unworthy, never reached his evil master.
His ship was caught in a magnetic storm and lost
in the Sea of Emotion.

Malagar and his crew perished and for a long time,
nothing was heard of the Kristal of Konos.

Until the second dek of the nem of Ma, when legend has it that
Malvalla, the Gru of Grus, found the Kristal on the edge of time,
and guided by the Lord of Light, did hide the Kristal
in a secret chamber.

And it is written that there it shall lie until the one who is worthy
shall discover its whereabouts and restore it
to its rightful resting place.

He who shall find the Kristal must be courageous and bold of a
good heart and a noble spirit, motivated by the power of Love,
which will be his shield against the powers of Chaos.

Thus it is written – thus it will be.

THE KRISTAL KRONIKLES

LOADING INSTRUCTIONS

If you have an auto fire joystick, ensure that the auto fire is switched off. Settle down comfortably and prepare yourself for a great experience (breath deeply five times).

If you are using only one disc drive

Switch on the machine. Insert disc 1 and wait. The screen will prompt you to load the disc it requires – do this and then press **FIRE BUTTON**.

If you are using 2 disc drives

Insert disc 1 into drive one and disc 2 into drive two. Once disc 1 has loaded, you may replace it with either disc 3 or 4.

The **FIRE BUTTON** on your joystick or the **SPACE BAR** will advance the introduction sequence.

NEVER CHANGE DISC UNLESS PROMPTED!!

KEYBOARD FUNCTIONS

- F1** Toggles status area and enables text input (**ESC** exits text mode).
- F2** To pick up flashing object
- F3** Beams up from most destinations onto your spaceship
- F5** Describes object in use/examine box.
- F6** Moves object in inventory display left.
- F7** Moves object in inventory display right
- F9** Implements sword fight
- F10** 'Use' object

SCORE DISPLAY (WALKABOUT MODE)

Where flashing object will appear	Skringles 025	Strength * 000	Psychic 000	Disc prompt
-----------------------------------	------------------	-------------------	----------------	-------------

QUESTION DISPLAY

What's happening?

SCROLLING INVENTORY DISPLAY (WALKABOUT MODE)

Where flashing object will appear	'Use' examine box								
-----------------------------------	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

THE GAME

You are Dancis Frake and you control yourself with the joystick. When you meet a character and release your joystick close to them. He, she or it will talk to you. If they have more to say, press **FIRE BUTTON** or **SPACE BAR**. When the character has finished talking, you may press **F1** to question that character. Type in your question and press **RETURN**. (Use backspace to delete mistakes). Characters respond mostly to questions, but occasionally may ask you a question which will need answering.

When you have finished talking to a character, press **ESC**.

INVENTORY

Picking Up Objects

Whilst walking about, you may occasionally come across an object you can pick up. It will flash in the far left box of the inventory/score display. You may pick up by pressing **F2**. It will then be stored in your inventory. If a character gives you something, it automatically goes into your inventory.

Examining Objects

For a description of the object, you must ensure that the inventory display is on screen (by pressing **F1**). Press **F6** or **F7** to position it into the use/examine box, then press **F5**. This will only work when there are no speech bubbles present.

Using Object

Ensure that the inventory display is on screen (by pressing **F1**). Press **F6** or **F7** to position the object into the use/examine box, then press **F10**. This will only work when there are no speech bubbles present.

To Have A Swordfight

Only certain characters are able to fight you. To do this press **F9** and follow the disc prompt. This will only work when there are no speech bubbles present.

Joystick controls: see diagram.

Using Skringles

Skringles are the currency of the Kreema System, they can be acquired and spent with various characters.

You may spend your skringles by typing in the amount numerically i.e. input a number not a word.

SPACE FLIGHT

If you manage to get to your spaceship, choose your destination with your joystick and off you go!

Joystick controls are simple.

To accelerate: Joystick up and firebutton down.

To decelerate: Joystick down and firebutton down.

SPACESHIP DISPLAYS

Left column indicator: Destination distance.

Right column indicator: Bullet shield

Left dial: Destination proximity alert (only when the entire dial is pulsing brown are you on course for your destination.

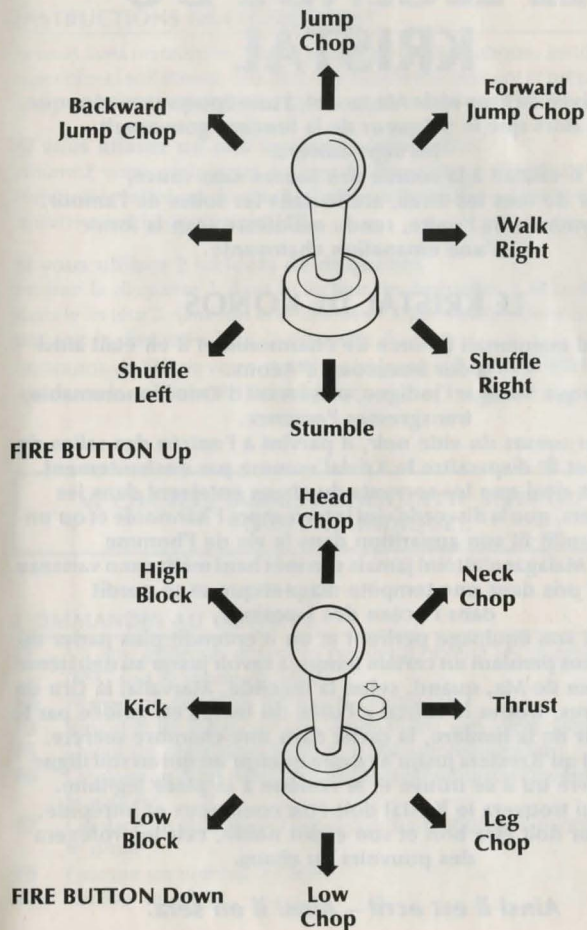
Right dial: This is your speedometer.

HINTS AND TIPS

1. Have a notebook handy.
2. Draw a map.
3. Be courageous and bold, of a good heart and a noble spirit, motivated by the power of love.

GO WITH THE FLOW!

FIGHT MOVES



LE LEGENDE DU KRISTAL

Avant l'arrivée de Kree et de Ma au ciel, à une époque sans époque, et alors que le Seigneur de la lumière gouvernait les sept univers.

Il existait à la source des causes sans cause, au cœur de tous les êtres, scellé dans les solles de l'amour, Le symbole de l'unité, rendu manifeste sous la forme d'une émanation chatoyante.

LE KRISTAL DE KONOS

Le Kristal maintenait la force de l'harmonie et il en était ainsi pour beaucoup d'Aéons. Jusqu'à ce que Malagar l'indigne, un servent d'Ono l'innommable, transgresses l'essence.

Assiste des soeurs du vide noir, il parvint à l'entrée des salles de l'amour et fit disparaître le Kristal comme par enchantement.

Et c'est ainsi que les servants du chaos entrèrent dans les sept univers, que la discorde vint interrompre l'harmonie et qu'un conflit fit son apparition dans la vie de l'homme

Toutefois, Malagar n'atteint jamais son méchant maître son vaisseau fut pris dans une tempête magnétique et se perdit dans l'océan des Emotions.

Malagar et son équipage périrent et on n'entendit plus parler du Kristal Konos pendant un certain temps, à savoir jusqu'au deuxième dek du nom de Ma, quand, selon la légende, Marvalla, la Gru de tous les Grus, trouva le Kristal à l'orée du temps et, guidée par le seigneur de la lumière, la cacha dans une chambre secrète.

Il est écrit qu'il restera jusqu'à ce que quelqu'un qui en soit digne découvre ou il se trouve et le ramène à sa place légitime.

Celui qui trouvera le Kristal doit être courageux et intrépide, son cœur doit être bon et son esprit noble, cels le protégera des pouvoirs du chaos.

Ainsi il est écrit – Ainsi il en sera.

THE KRISTAL KRONIKLES

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Si vous avez un manche à balai à mise à feu automatique, assurez-vous que celle-ci soit éteinte. Installez-vous confortablement et préparez-vous à vivre un grand moment. (Respirez profondément 5 fois).

Si vous utilisez un seul lecteur de disquettes.

Allumez votre ordinateur. Insérez la disquette et attendez. On vous indiquera sur l'écran de charger la disquette voulue – faites le et ensuite appuyez sur le bouton de **TIR**.

Si vous utilisez 2 lecteurs de disquettes

Insérez la disquette 1 dans le lecteur de disquettes 1 et la disquette 2 dans le lecteur 2. Une fois la disquette chargée vous pouvez la remplacer par soit la disquette 3 ou la disquette 4.

Le bouton de **TIR** de votre manche à balai ou la **BARRE D'ESPACEMENT** avancera la séquence d'introduction.

NE CHANGEZ JAMAIS DE DISQUETTE SANS QU'ON VOUS L'AIT INDIQUE!!

COMMANDES AU CLAVIERS

- F1** Va aux différents écrans et permet d'obtenir les données du texte. (**ESC** sort le mode de texte).
- F2** Permet de ramasser les objets clignotants
- F3** Rayonne de la plupart des destinations vers votre vaisseau spatial
- F5** Décrit un objet dans la boîte d'utilisation/inspection
- F6** Déplace un objet dans l'écran de visualisation de l'inventaire, vers la gauche.
- F7** Déplace un objet dans l'écran de visualisation de l'inventaire, vers la droite.
- F9** Exécute un combat à l'épée
- F10** 'Utilise' un objet

AFFICHAGE DU SCORE (MODE DE PROMENADE)

Où l'objet clignotant apparaîtra	Skringles 025	Force 000	Psychique 000	Indication sur disquette
----------------------------------	------------------	--------------	------------------	--------------------------

AFFICHAGE DES QUESTIONS

Que se passe-t-il?

DEFILER L'AFFICHAGE DE L'INVENTAIRE (EN MODE DE PROMENADE)

Où l'objet clignotant apparaîtra	Boite d'utilisation/d'inspection								
----------------------------------	----------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

LE JEU

Vous êtes Dancis Frake et vous vous contrôlez grâce au manche à balai. Quand vous rencontrez un personnage et lâchez votre manche à balai près de lui, il vous parlera. S'il a plus à vous dire, appuyez sur le bouton de **TIR** ou sur la **BARRE D'ESPACEMENT**. Quand le personnage a fini de parler, vous pouvez appuyer sur **F1** pour le questionner. Tapez votre question et appuyez sur **RETURN** (utilisez la touche de rappel en arrière pour corriger vos erreurs de frappe). Les personnages répondent surtout aux questions mais peuvent parfois vous en poser une, vous devez alors répondre.

Quand vous avez fini de parler à un personnage, appuyez sur **ESC**.
INVENTAIRE

Ramasser des Objets

Au cours de vos promenades vous verrez peut-être un objet que vous pouvez ramasser.

Il clignotera dans le côté gauche de l'écran d'affichage de l'inventaire et du score. Vous pouvez le ramasser en appuyant sur **F2**. Il sera alors rangé dans votre inventaire. Si un caractère vous donne quelque chose, cette chose va automatiquement dans votre inventaire.

Examiner les Objets

Pour obtenir la description d'un objet vous devez d'abord avoir sur l'écran le tableau d'inventaire (appuyez sur **F1**.) Appuyez sur **F6** ou **F7** pour placer l'objet dans la boîte d'utilisation/d'inspection, puis appuyer sur **F5**. Ceci ne fonctionnera que lorsqu'il n'y a pas de bulles de dialogue sur l'écran.

Utiliser un objet

Assurez-vous que le tableau d'inventaire est sur l'écran (appuyez sur **F1**). Appuyez sur **F6** ou **F7** pour placer l'objet dans la boîte d'utilisation/l'inspection, puis appuyez sur **F10**. Ceci ne fonctionnera que lorsqu'il n'y a pas de bulles de dialogues.

Pour avoir un combat d'épées

Seulement certains personnages peuvent se battre avec vous. Pour cela appuyez sur **F9** et suivez les instructions. Ceci ne fonctionnera que lorsqu'il n'y a pas de bulles de dialogues.

Contrôles au manche à balai: Voir le schéma.

Utiliser les Skringles

Les skringles sont la monnaie du système Kreema. Vous pouvez vous en procurer et en dépenser avec plusieurs personnages. Vous pouvez dépenser vos skringles en tapant la somme numériquement – c-à-d en tapant un nombre pas un mot.

VOL SPATIAL

Si vous parvenez à atteindre votre vaisseau spatial, choisissez votre destination grâce à votre manche à balai et voilà vous vous envollez!

Les contrôles du manche à balai sont simples.

Pour accélérer: Manche à balai vers le haut et le bouton de **TIR** pressé.

Pour ralentir: Manche à balai vers le bas et bouton de **TIR** pressé.

AFFICHAGES DU VAISSEAU SPATIAL

Clignotant de la colonne gauche: destination, distance

Clignotant de la colonne droite: protection parre-balles

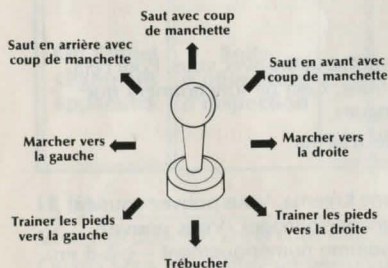
Cadran gauche: Indicateur d'approche de votre destination. (Vous êtes sur la route de votre destination seulement quand tout le cadran émet des vibrations marron).

Cadran droit: Compteur de vitesse.

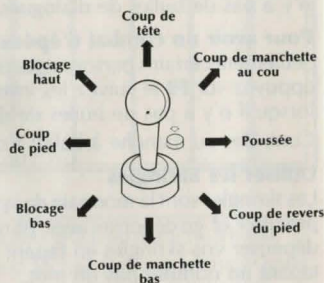
TUYAUX ET CONSEILS

1. Ayez du papier et un crayon sous la main.
2. Dessinez une carte
3. Soyez courageux et intrépide, ayez un esprit noble et un coeur d'or soyez motivé par le pouvoir de l'amour.

MOUVEMENTS DE COMBAT



BOUTON DE TIR non-pressé



BOUTON DE TIR pressé

DIE SAGE VOM KRISTAL

Noch weit vor der Zeit, da Kree und Ma am Firmament erschienen;
in der Zeit vor Anfang der Zeit, da der Gott des gleißenden Lichtes
über die sieben Ebenen gebot, ruhte am Grund der aus sich selbst
geborenen Ursache, am Herzen allen Seins, eingeschlossen in die
Ruhmeshallen der Liebe, das Zeichen der kosmischen Einheit,
Ding geworden als scheinende Aura

DER KRISTAL ZU KONOS

Im Kristal einten sich die Kräfte der Harmonie,
und so blieb es für Ewigkeiten.

Bis Malagar, der schändliche Knecht Owees, des Namenlosen, sich
gegen das Symbol verging.

Den Zutritt erlangte er, im Bündnis mit den finstren Mächten der
Schwestern der Schwarzen Leere, zu den Ruhmeshallen der Liebe
und stahl sich mit dem Kristal hinfort.

Und so geschah es, daß die Schergen der Wirrnis Fuß faßten in den
sieben Ebenen und Streit trat in der Menschen Leben.

Doch Sollte Malagar, der Schändliche, niemals mehr
bis zum Herrscher gelangen.

In einem Magnetsturm gefangen ging er samt seinem Schiff im
Meer der Rührung verloren.

Malagar und seine Mannen gingen zugrunde, und nichts ward mehr
gehört vom Kristal zu Konos.

Bis hin zum zweiten Jarz der Nem von Ma, da die Sage berichtet,
Malvalla die Gru aller Grus, habe den Kristal am Rande der Zeit
entdeckt und ihn, gewiesen vom Gott des gleißenden Lichtes, in
einer geheimen Kammer verborgen.

Und es steht geschrieben, daß er dort müsse liegen, bis daß
derienige, dem es gebührt, sein Versteck entdeckte und ihn
zurückführe zu seiner ihm anbestimmten Aufbewahrungsstätte.
Jener, sofern es ihm gelingen soll, den Kristal zu finden, muß reinen
Mutes und Herzen sein, ein edler Geist,
geleitet von den Mächten der Liebe.

die ihm ein Schild sein werden gegen die Mächte der Wirrnis.

So steht es geschrieben – So wird es geschehen

THE KRISTAL KRONIKLES

LADEANWEISUNGEN

Wenn Sie über einen automatisch feuernenden Joystick verfügen, sollten Sie sich vor Spielbeginn versichern, daß die automatische Feuervorrichtung ausgeschaltet ist. Machen Sie es sich gemütlich, und machen Sie sich auf ein großartiges Spielerlebnis gefaßt. (Fünfmal tief einatmen.)

Wenn Sie nur ein Diskettenlaufwerk benutzen:

Den Computer anschalten. Dann die Diskette 1 einschieben und auf den Bildschirmbefehl warten, der Sie dazu auffordert, die erforderliche Diskette zu laden. Diesen Befehl ausführen und den **FEUERKNOPF** drücken.

Wenn Sie zwei Diskettenlaufwerke benutzen:

Die Diskette 1 ins Laufwerk 1 einschieben; dann Diskette 2 ins Laufwerk 2 einschieben. Nach Beendigung des Ladevorganges für die Diskette 1 können Sie diese wieder heraus nehmen und durch Diskette 3 oder 4 ersetzen. Drücken des **FEUERKNOPFES** auf ihrem Joystick (oder der **LEERTASTE**) läßt Sie die Einleitungssequenz überspringen.

NIEMALS DIE DISKETTEN WECHSELN, ES SEI DENN, SIE WERDEN DAZU AUFGEFORDERT!!

TASTATUR-FUNKTIONEN

- F1** Kippschalter für "Status Area" (Gebietsanzeige); ermöglicht die Texteingabe (**ESC** zum Verlassen des Text-Modus).
- F2** Blinkende Objekte einsammeln.
- F3** Zum Hochbeamen auf ihr Raumschiff von fast jeder Position aus.
- F5** Beschreibt Objekte im Kasten für die "Use/Examine Box" (Benutzen/Analysieren).
- F6** Bewegt Objekte auf dem "Inventory"-Bildschirm (Inventarliste) nach links.
- F7** Bewegt Objekte auf dem "Inventory"-Bildschirm (Inventarliste) nach rechts.
- F9** Setzt "Sword Fight" (Schwertkampf) in Kraft.
- F10** Benutzen ("Use") eines Objektes.

PUNKTANZEIGE (GEH-MODUS)

Wo aufleuchtende Objekte erscheinen werden	Skringles	Stärke	Psyche	Befehl für Diskette
	025	000	000	

FRAGE-BILDSCHIRM

Was passiert gerade?

SCROLLENDE INVENTARLISTE (GEH-MODUS)

Wo aufleuchtende Objekte erscheinen werden	'Use' (Benutzen) Examine (Analysieren) Box								

DAS SPIEL

Sie sind Dancis Frake und steuern sich selbst mit dem Joystick. Wenn Sie auf einen anderen Spiel-Charakter treffen und ihren Joystick in der Nähe loslassen, wird er, sie oder es mit Ihnen sprechen. Wenn diese Charaktere noch mehr zu sagen haben, drücken Sie den **FEUERKNOPF** beziehungsweise die **LEERTASTE**. Wenn der Charakter mit dem Reden fertig ist, können Sie durch Drücken von **F1** Fragen an ihn stellen. Tippen Sie Ihre Frage ein und drücken Sie **RETURN**. (Benutzen Sie die Rücktaste, um Tippfehler zu korrigieren).

Die Spiel-Charaktere antworten normalerweise auf Ihre Fragen, aber manche stellen auch selber Fragen, die Sie dann beantworten müssen. Ihre Unterhaltung wird durch Drücken von **ESC** beendet.

INVENTORY (INVENTARLISTE)

Einsammeln von Objekten

Beim Herumlafen finden Sie von Zeit zu Zeit Objekte, die Sie aufheben können. Ein solches Objekt blinkt im linken Kasten der Inventarliste oder der Punktanzeige auf. Ein Objekt wird durch Drücken der Taste **F2** eingesammelt. Es wird dann Ihrer Inventarliste hinzugefügt.

Wenn man von einem Charakter etwas erhält, dann wird das sofort in das Inventar aufgenommen.

Analysieren von Objekten (Examine)

Für eine Beschreibung eines Objekts muß die Inventarsanzeige auf dem Bildschirm vorhanden sein (Taste **F1**). Drücken Sie **F6** oder **F7**, um das Objekt auf dem Kasten für 'USE/EXAMINE' (Benutzen/Analysieren) zu plazieren. Drücken Sie dann die Taste **F5**. Dies wird nur dann ausgeführt, wenn keine Sprechblasen vorhanden sind.

Benutzen von Objekten (Use)

Vergewissern Sie sich, daß die Inventarliste auf dem Bildschirm ist (Taste **F1**). Drücken Sie **F6** oder **F7**, um das Objekt auf dem Kasten für 'USE/EXAMINE' (Benutzen/Analysieren) zu plazieren. Drücken Sie dann die Taste **F10**. Dies wird nur dann ausgeführt, wenn keine Sprechblasen vorhanden sind.

Schwertkampf (Swordfight)

Nur bestimmte Spiel-Charaktere können gegen Sie antreten. Drücken Sie dafür Taste **F9** und folgen Sie die Bildschirmanweisungen. Dies wird nur dann ausgeführt, wenn keine Sprechblasen vorhanden sind.

Joystick-Steuerungen: Siehe Diagramm.

Benutzen von Skringles

Skringles ist die Währung im Planetensystem von Kreema. Sie können diese von verschiedenen Spiel-Charakten erhalten oder an diese bezahlen. Sie bezahlen mit Skringles, indem Sie eine Zahl (nicht ein Wort) eintippen.

RAUMFLUG

Wenn Sie am Raumschiff angelangt sind, wählen Sie Ihre Zielrichtung mit Hilfe des Joysticks, und los geht's!

Die Joystick-Steuerungen sind einfach.

Beschleunigen: **FEUERKNOPF** gedrückt und Joystick hoch.

Bremsen: **FEUERKNOPF** gedrückt und Joystick runter.

RAUMSCHIFF-ANZEIGEN

Linke Stabanzeige: Entfernung zum Zielgebiet.

Rechte Stabanzeige: Schutzschild

Linke Scheibe: Alarm für Annäherung an das Zielgebiet (nur bei Aufblinken der gesamten Scheibe in Braun befinden Sie sich auf direktem Anflugkurs).

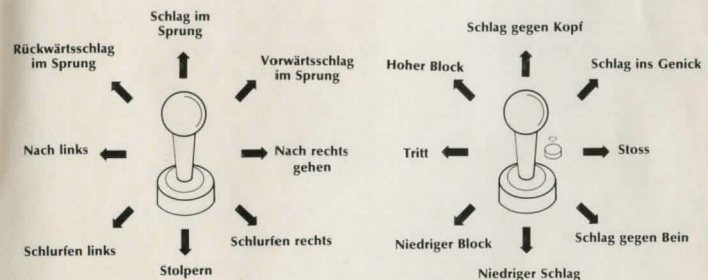
Rechte Scheibe: Dies ist Ihre Geschwindigkeitsanzeige.

HINWEISE UND TIPS

1. Halten Sie einen Notizblock bereit.
2. Zeichnen Sie sich eine Karte.
3. Seien Sie voll reinen Mutes und Herzen ein edler Geist, geleitet von den Mächten der Liebe.

LASSEN SIE SICH IM STROM DER EREIGNISSE TREIBEN!

KAMPFBEWEGUNGEN



FEUERKNOPF nicht gedrückt

FEUERKNOPF gedrückt

The following information is for your information only. It is not intended to be used as a substitute for professional advice. Please consult your physician for more information.

INDICATIONS AND USAGE

Indicated for the treatment of mild to moderate hypertension in patients who are unable to tolerate or who do not respond to other antihypertensive therapy. It may be used in combination with other antihypertensive agents.

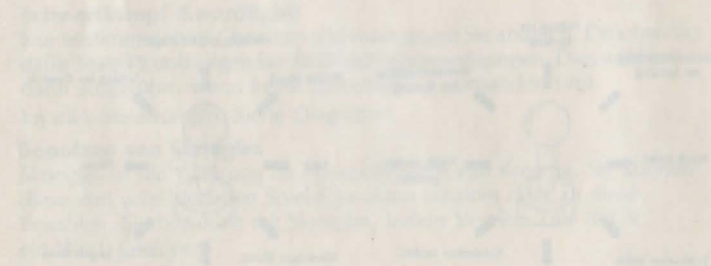
CONTRAINDICATIONS

Contraindicated in patients with known hypersensitivity to the active ingredient or any of the excipients. It is also contraindicated in patients with severe renal impairment (creatinine clearance < 10 mL/min).

WARNING: May cause dizziness or lightheadedness. Advise patients to avoid driving or operating machinery until they know how the medication affects them.

ADVERSE REACTIONS

The most common adverse reactions are dizziness, lightheadedness, and headache.



HOW TO USE

Take one tablet twice daily with meals. Do not take more than the recommended dose.

Keep this medication out of the reach of children. Store at room temperature.

For more information, please contact your pharmacist or visit our website.





The Kristal © 1989 Prism Leisure Corporation Plc. Produced by Fissionchip Software Ltd. for Addictive Games. Addictive Games is a division of Prism Leisure Corporation Plc. This novella is written by Rodney Wyatt © 1989 Prism Leisure Plc.

Prism Leisure Corporation Plc,
Unit 1, Baird Road, Enfield, Middlesex EN1 1SJ