

MagicAble

by Packobilly

In the beginning there was nothing.

Nothing except Magic.

Peace and balance reigned in Arnaroth.

The sixteen Dark Talismans were kept in the Cauldron of Providence, and thus everything remained in its place.

Until now...

The Forces of the Underworld have scattered the Talismans throughout the Kingdom of Arnaroth, plunging everything into utter chaos.

Four, in **The Haunted Forest**.

Four, in **The Scary Dungeon**.

Four, in **The Cursed Castle**.

And four others, in **The Doomed Cave**.

And to make matters worse, you, the fat old wizard **Able**, guardian of **The Old Nest**, are the one designated to return them to The Cauldron of Providence.

But beware, for the Dark Talismans to take effect, they can only be deposited one by one in The Cauldron and in due order.

Also, Magic is weak in you, so you will not be able to invoke spells at your whim; and such spells have no effect on all creatures.

You will find out which ones are immune to your decrepit magic, and which ones succumb to your spells.

And one more thing; remember that your old bones are not for many jogs, so you can only jump using the Magic Stones that you once distributed throughout the Kingdom to help you move around it. In those days, you used them to reach the mistletoe in forest or to obtain stalactite powder for your spells. Anyway, nowadays those Magic Stones are going to be useful.

There is nothing left but to wish you luck on your journey (you will need it) and may the Power or the Ancient Warlocks of the Kingdom of Arnaroth be with you...

Special Thanks to

Johnathan Cauldwell, for the incredible tool.

Alessandro Grussu, for his tips.

David Saphier and Allan Turvey, for that magic code.

Asteroide ZX, for his help.

Sergio The PoPe, for that knowledge.

THANK YOU ALL.

MagicAble

by Packobilly

En el principio no había nada.

Nada, excepto Magia.

La paz y el equilibrio reinaban en Arnaroth .

Los dieciséis Talismanes Oscuros se hallaban guardados en el Caldero de la Providencia y, de esa manera, todo permanecía en su sitio.

Hasta ahora.

Las Fuerzas del Averno han dispersado los Talismanes por el Reino de Arnaroth, sumiéndolo todo en un absoluto caos.

Cuatro, en **El Bosque Embrujado**.

Cuatro, en **La Mazmorra Aterradora**.

Cuatro, en **El Castillo Maldito**.

Y otras cuatro, en **La Cueva Condenada**.

Y por si no fuese suficiente, tú, el viejo y gordo mago **Able**, guardián de **El Viejo Nido**, eres el designado para devolverlos a El

Caldero de la Providencia.

Pero ojo, para que los Talismanes Oscuros surtan efecto sólo se pueden depositar de uno en uno en El Caldero, y en su debido orden.

Además, la Magia es débil en tí, por lo que no podrás invocar hechizos a tu antojo; y dichos hechizos no surten efecto sobre todas las criaturas. Ya descubrirás cuáles son inmunes a tu decrepita magia, y cuáles sucumben ante tus hechizos.

Y una cosa más; recuerda que tus viejos huesos no están para muchos trotes, por lo que sólo podrás saltar usando las Piedras Mágicas que en su día repartiste a lo largo del Reino para ayudarte a moverte por él. En aquellos tiempos, las usabas para alcanzar el muérdago del bosque o conseguir polvo de estalactitas para tus conjuros. A fin de cuentas, esas Piedras Mágicas van a serte de gran utilidad.

No queda más que desearte suerte en tu periplo (la necesitarás) y que el Poder de los Antiguos Brujos del Reino de Arnaroth esté contigo...

Agradecimientos

Johnathan Cauldwell, por la herramienta.

Alessandro Grussu, por sus consejos.

David Saphier y Allan Turvey, por ese código mágico.

Asteroide ZX, por su gran ayuda.

Sergio The PoPe, por su conocimiento.

GRACIAS A TODOS