

Uninvited

Das letzte, an das ich mich erinnere, bevor mich die Dunkelheit überfiel, war, daß mein Bruder anfang zu weinen. Ich schaffte es gerade noch um den Schatten, der plötzlich auf der Straße auftauchte, herumzufahren, als ich die Kontrolle über den Wagen verlor, über die Böschung flog und frontal gegen einen Baum knallte.

Meinen angeschlagenen Kopf reibend mache ich mir ein Bild von dem Unglück. Ich stelle fest, daß ich alleine bin: mein kleiner Bruder ist wohl ausgestiegen, um Hilfe zu holen. Als ich mich von der Umklammerung des Lenkrads befreit habe, bemerke ich den Geruch von auslaufendem Benzin aus dem wohl beschädigten Tank.

Verehrter Meister. Bitte vergeben Sie mir. Meine Gesundheit hält mich davon ab, ihnen in dem Kampf gegen das Böse beizustehen. Sie unterrichteten Ihre Studenten gut; sie sind zu mächtig für ihr eigenes Wohlergehen geworden. Beigelegt ist ein Amulett, das Ihnen bekannt vorkommen sollte. Tragen Sie den Zauber und denken Sie an mich. Die Untoten fürchten die Symbolik. Auch das Böse; befreie es für das Wohl der Familie.

Abbildung 1: Diesem **Brief aus dem Briefkasten** lag ein Amulett bei, das vor „Untoten“ schützen soll.

Ich öffne die Tür und stürze aus dem Wagen. Im nächsten Moment explodiert das Auto – „Das war knapp!“ Ich befinde mich vor einem alten Herrenhaus. „Ob mein Bruder wohl in dieses Haus gegangen ist, um Hilfe zu holen?“, frage ich mich und will hineingehen. Zuvor werfe ich einen Blick in den Briefkasten des gespenstischen Hauses. Ich finde eine Brief, adressiert an „Master Crowley, 666 Blackwell Road, Loch Ness, Scotland“. Ich öffne ihn und finde ein Amulett (mitnehmen) sowie einen begleitenden Brief, den ich lese (siehe Abbildung 1). Dann betrete ich das Haus.

Kaum stehe ich in der Eingangshalle, fällt auch schon die Tür hinter mir ins Schloß. Sie läßt sich

nicht mehr öffnen. Ich bin gefangen. Also beginne ich meine neue Umgebung zu untersuchen. In der Eingangshalle entdecke ich nichts Interessantes.

Im nächsten Raum (Tür rechts hinten) ist eine Bibliothek. Dort liegt ein altes magisches Buch mit merkwürdigen Worterklärungen, die ich mir sorgfältig notiere (siehe Abbildung 2).

- **Instantum:** Plötzlich und momentan; hier und verschwunden in einem Augenblick.
- **Illuminaris:** Ein helles, weißes Licht.
- **Projectum:** Der Antrieb eines Wesens.
- **Spearca:** Eine kleine Flamme oder ein Funkeln.
- **Specan:** Reden, redend.
- **Heafod:** Der Kopf, der Schädel, etc.
- **Magisterium:** Geheimnis.
- **Abraxas:** Es ist ein magisches Wort: Ein Fahrzeug, durch das die Magie geleitet wird.

Abbildung 2: **Worterklärungen.** Die habe ich mir aus dem Buch, das auf dem Tisch in der Bibliothek lag, notiert.

Durch die Eingangshalle weiter zur linken Tür raus treffe ich auf einen Flur. Sobald ich eine der Türen öffnen will, erscheint eine unheimliche Gestalt (dies nur mit abgespeicherten Spielstand ausprobieren, da man dabei stirbt). Sie erinnert mich unsanft daran, daß ich nicht eingeladen bin. Ich muß etwas finden, das die Figur vernichtet. Daher laufe ich die Treppe hinauf und untersuche die oberen Räume.

Das erste Zimmer auf der rechten Seite ist eine Abstellkammer. Hier steht eine Flasche gegen Polter- und sonstige Geister („Aha“) und eine Spraydose gegen Spinnen und anderes Ungeziefer (beides mitnehmen). Die anderen Gegenstände erscheinen mir unwichtig.

Die nächste Tür auf dieser Seite führt mich in einen Raum mit einer Wendeltreppe. Unter ihr finde ich eine schwere, scharfe Axt. Die Wendeltreppe hochgegangen und festgestellt, daß es hier nicht viel zu tun gibt.

Und schließlich noch die dritte Tür auf der rechten Seite: es ist ein Schlafzimmer. Auf dem Nachttisch liegt ein Stern mit einem Pentagramm.

Ich habe die Kontrolle über Dracan verloren. Mein Stern-Student kann sich nun selbst als „Meister“ bezeichnen. Obwohl seine Macht groß ist, ist sein Geist schwach. Er wurde leicht bestochen von den dunklen Geistern der Gier und Macht. Mein Diener, geistesgegenwärtiger wie ich, hat seinen Stern in meiner scharnierlosen Schachtel versiegelt. Sie sind hinter diesem Schrank eingesperrt. Ich habe den Schlüssel versteckt, ein Stuhl weiß wo.

Abbildung 3: **Tagebuch des Meisters.**

Im Schlafzimmer des Meister (erste Tür rechts) finde ich einen verschlossenen Kleiderschrank. „Ich muß erst einen Schlüssel dazu finden, um hier weiterzukommen.“ Auf dem Nachttisch finde ich das Tagebuch des Hausherrn. Ich lese es (siehe Abbildung 3) aufmerksam. „Ein Stuhl weiß wo? Ich hatte doch zwei in der Eingangshalle gesehen!“ Ich renne hinunter in die Eingangshalle und schlitze die Stühle mit der Axt aus dem Wendeltreppenzimmer auf. Im linken finde ich auch tatsächlich einen Schlüssel. Also wieder in das Schlafzimmer des Hausherrn. Mit dem eben gefundenen Schlüssel öffne ich den Kleiderschrank und finde zwei Schriftrollen (siehe Abbildung 4) sowie das erwähnte Holzkästchen. Das Kästchen hat tatsächlich keine Scharniere und ich weiß im Moment nicht, wie ich es öffnen soll. Also nehme ich es einfach mit und untersuche die restlichen Räume. (In dem Bad des Meister [Tür links] gibt es nicht interessantes.)

- Gold, Silber und Quecksilber. Zusammen bilden sie einen Schlüssel.
- Das Herz des Irrgartens enthält den „Blothry Gem“. Es gibt Orte, an die Du nicht gehen kannst, bevor Du nicht das Rätsel gelöst hast.

Abbildung 4: Die beiden **Schriftrollen** aus dem Kleiderschrank des Meisters.

Im nächsten Schlafzimmer (linke Seite hinten) entdecke ich auf dem Nachttisch noch eine Schriftrolle (siehe Abbildung 5). Auf ihr stehen zwei Zaubersprüche, die ich sofort mit Hilfe meiner Notizen aus dem Zauberbuch (siehe Abbildung 2 auf der Seite vorher) übersetze. Außerdem finde ich hier noch das Tagebuch von Dracan, welches ich ebenfalls lese (siehe Abbildung 6). Meine Untersuchungen auf diesem Stockwerk sind nun abgeschlossen, also gehe ich runter und mache dort weiter.

Im Flur öffne ich meine Flasche gegen Polter- und sonstige Geister. „Mal sehen, ob wir damit

„Specan Heafod Abraxas“
„Instantum Illuminaris Abraxas“

Abbildung 5: Diese **Schriftrolle** lag auf dem Nachttisch in Dracans Zimmer. Mit den Aufzeichnungen aus der Bibliothek (siehe Abbildung 2 auf der vorherigen Seite) kann man sie übersetzen.

nicht dem Geist zu Leibe rücken können ...“ Weiter öffne ich eine der Flurtüren. Sobald der Geist im Flur steht, schütte ich ihm die Flasche über, und er zerfällt vor meinen Augen. Ich kann mich nun auch im Erdgeschoß frei bewegen.

Durch den Raum rechts vorne geht es durch ein Wohnzimmer auf die Veranda. Beim Betreten dieser läuft eine Spinne über das Geländer. Sie jedoch zu schnell, als daß ich sie mit der Hand fangen kann, und so sprühe ich das Insektenmittel auf das Geländer. Wenn ich den Raum erneut betrete, bleibt die Spinne auf dem Mittel kleben, und ich kann sie mitnehmen.

Hinten links (vom Flur aus) geht es in den Speisesaal. Ein Strauß frischer Blumen weckt meine Aufmerksamkeit, und ich nehme ihn mit. Von hier aus gelangt man in zwei weitere Räume. Der eine ist das Arbeitszimmer (Tür hinten), wo ich im Schreibtisch einen Karteikasten mit der Beschreibung einiger chemischer Elemente finde. Die Ziffern auf den Karten ergeben für mich im Moment keinen Sinn, so daß ich sie mir vorsichtshalber notiere (siehe Abbildung 7 auf der gegenüberliegenden Seite).

Die andere Tür (links) führt in die Küche. Von dort geht es links in ein kleines Schlafzimmer, das sehr sauber und ohne eine einzige Spinnweben ist. Ich schalte das Licht ein, damit ich mich besser umsehen kann, als sich plötzlich das Bild an der Wand zur Seite bewegt. Es gibt eine kleine Nische frei, die von einem Geist bewacht wird. „Da hier alles so frei von Spinnweben ist, wird der Geist wohl vor Spinnen Angst haben ...“ Laut kreischend nimmt er Reißaus vor dem Ungeziefer, und ich kann in Ruhe das

Mein Stern ist verschwunden, aber nicht verloren. Der Diener des Meisters wird für seine Indiskretion büßen. Der Träger meiner Macht hat noch nicht seine Zwecke erfüllt. Wenn er mich befreit, werde ich die Chance haben eine unbegrenzte Macht zu besitzen. Die Mächte der technologischen Gesellschaft werden unvorbereitet meinem Willen gegenüberstehen. Ich werde nicht verleugnet werden. Meine uneingeschränkte Macht wird unsterblich sein.

Abbildung 6: Dieses **Tagebuch** fand ich ebenfalls in Dracans Zimmer. Es ist offensichtlich seines.

Hinter dem Durchgang stehen drei Käfige, die sich mit dem Schlüssel aus dem Stuhl öffnen lassen. Es werden ein Vogel, eine Schlange und eine Katze freigelassen. Den Vogel fange ich mit dem Käfig aus dem Trophäenraum, während die Katze von der Schlange gefressen wird. Ich kann gefahrlos nach Süden weiter und finde den Stein, von dem in der Schriftrolle aus Abbildung 4 auf Seite 2 die Rede war. Allerdings schwebt ein seltsamer Ball über dem Stein. Ich lasse den Vogel frei, worauf der Ball hinter dem davonfliegenden Vogel herschwebt. Ich kann den Stein nehmen und zurück in die Kapelle gehen.

Hier lege ich den Leuchter und den Käfig ab und nehme die Axt und das Kreuz vom Altar auf. Das Loch im hinteren Bereich der Kapelle wird von einer riesigen Spinne bewohnt, die ich besser nicht störe. Also raus aus der Kapelle und rein ins Gewächshaus.

In dem Blumentopf, den ich zuvor begossen habe, ist tatsächlich ein Pflänzchen gewachsen, welches bereits Früchte trägt (mitnehmen).

Es geht zum dritten Gebäude (Magisterium, links). Die Tür ist verschlossen und so schaue ich mir den Eingang genauer an. Oberhalb der Tür ist eine Vertiefung, die die Form des eben gefundenen Steines hat. Ich stecke den Stein also in die Öffnung – die Tür öffnet sich und ich kann hineingehen. Im Innern versperrt mir ein blauer Dämon den Weg. Ich gebe ihm die Früchte/Pflanze zu Essen, worauf er verschwindet. Die rechte Tür führt in das Teleskopzimmer (unwichtig), die linke ist verschlossen. Durch die Tür vor mir komme ich ins Laboratorium. Nebst einigen Chemiker-Apparaturen und einer verschlossenen Tür im Boden gibt es einen ebenfalls verschlossenen Wandsafe. Der Hinweis aus der Schriftrolle im Kleiderschrank (Abbildung 4 auf Seite 2) und die Worterklärungen aus der Bibliothek (Abbildung 2 auf Seite 1) lassen mich die Nummern 79 47 80 für die „Schlüsselemente“ eingeben. Es funktioniert. Der Safe öffnet sich und ich erhalte eine Dose, die sich nicht öffnen läßt. Hier hilft nur rohe Gewalt: ich zertrümmere die Dose mit der Axt und finde in ihr einen Keks. Der Keks könnte den kleinen Teufel stärken, der vom vielen Hin- und Herrennen bestimmt schon ganz erschöpft ist.

Ich gehe in den Trophäenraum und lege den Keks auf den Boden. Schon nach kurzer Zeit kommt der kleine Teufel, nimmt den Keks und vergißt dabei seinen Schlüssel (einstecken). Im Laboratorium öffne ich mit dem Schlüssel die Tür im Boden.

Unten angekommen, gibt es nur einen Weg, da ich nach oben nicht zurück kann und im Norden die riesige Spinne sitzt. Ich gehe nach links in eine Eishöhle. Dort erscheint ein Geist, der mir einen Ratschlag gibt. Dem Eintragung aus dem Tagebuch des Dieners (Abbildung 8 auf der Seite vorher) folgend, schmelze ich das Eis mit dem Stern. Es tut sich ein Gang auf, dem ich folge.

Erneut gelange ich in eine Höhle, in der der halb gefrorene Körper Dracans liegt. In dem Brief aus dem Briefkasten (siehe Abbildung 1 auf Seite 1) stand etwas davon, den Körper freizulegen. Das habe ich mit dem Schmelzen des Eises gemacht, denn offensichtlich war Dracan dort eingefroren und versucht sich selbst zu befreien. Ich stoße den Körper in den Schacht.

Hinten in der Höhle führt eine Treppe nach oben zu einer Tür. Ich öffne sie mit dem Schlüssel des Teufelchens und gelange in das Arbeitszimmer.

Plötzlich höre ich das Weinen meines kleinen Bruders. Er scheint über mir zu sein. Ich renne nach oben ins Bad von Dracans Zimmer (links hinten).

Wieder höre ich das Weinen, diesmal lauter. Ich bin auf dem richtigen Weg. Die Tür des Badezimmers fällt hinter mir ins Schloß und sperrt mich ein. Das Weinen scheint direkt über mir zu sein. Bei einem Blick nach oben fällt mir die Deckenlampe auf, die wie ein Ausstieg aussieht. Sie hängt jedoch zu hoch, als daß ich sie erreichen könnte. Mir kommt eine Idee: ich könnte den Badewannenabfluß verstopfen und dann das Zimmer überschwemmen, um so schwimmend die Decke zu erreichen. Gesagt getan. Ich drehe den Wasserhahn auf, und gerade als ich das Handtuch aus dem Wäschebehälter zum verstopfen des Abflusses holen wollte, stelle ich fest, daß Abfluß bereits verstopft ist. Ich probiere immer wieder die Lampe zu erreichen, während das Wasser steigt. Irgendwann gelingt es. Ich hantiere an der Lampe herum und tatsächlich – sie läßt sich öffnen.

Ich steige in den darüberliegenden Raum und verschließe die Luke gleich wieder, damit das Wasser nicht hochsteigt. Als ich mich umsehe, entdecke ich meinen Bruder. Doch er sieht benommen aus; wie unter Drogen oder Hypnose. Ich gebe ihm eine Ohrfeige, und er kommt wieder zu sich. Ein roter Dämon kommt zum Vorschein, der offensichtlich Besitz von meinem Bruder ergriffen hatte, und stürzt sich auf mich, während mein Bruder den Raum durch das Fenster verläßt. Schützend halte sich das Kreuz aus der Kapelle vor mich (Kreuz auf den Dämon anwenden). Das ist zuviel für den bösen Geist. Er scheidet dahin und ich kann meinem Bruder durch das Fenster folgen. Dieser sitzt auf der Veranda und lächelt mich unschuldig an.

