

Fremder Schatten

von

Ingo Wölbern

*Ein Gruppenabenteuer für ca. fünf Helden
der Stufen 5 bis 10*

*Nach einer Kurzgeschichte gleichen Namens
(im Original: 'The Double Shadow') von
C. A. Smith*

IWö-13

©1995, 2011, 2020 IWö fecit 10-3-'94 - 3-4-'95

DAS SCHWARZE AUGE, AWENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.

I. Zusammenfassung (für den Meister)

Inhalt

In Kneipen, in denen Edelleute kaum verkehren, werden nach und nach die Helden von einem Fremden für einen Auftrag angeworben, den man nicht im offenen Ausgang publik macht. Es geht um die Mithilfe bei wissenschaftlichen Arbeiten des Herrn und Magus Avyctes – ein Name, der nicht unbedingt unbekannt ist in schwarzmagischen Kreisen.

Die interessierten Helden werden auf eine entlegene Insel gebracht, wo sie von Avyctes und seiner Assistentin Dämona sogleich in ihre Arbeit eingewiesen werden. Die Helden gehen einer geregelten und eher ruhigen Arbeit nach, die nur gelegentlich unterbrochen wird von den brisanteren Dingen, für die sie angeheuert wurden – Beschwörungen, bei denen sie assistieren sollen.

Der triste Alltag wird eines Tages unterbrochen von einem merkwürdigen Fund: Eine Tafel mit einer alten Schrift, und eine bis dato verborgen gebliebene Kaverne am Strand der Insel. Die geheime Schrift wird entschlüsselt und offenbart die Anleitung zur Beschwörung einer vergessenen dämonischen Entität. Die Neugier des Meisters ist geweckt, die Beschwörung wird umgesetzt und die Helden dürfen bzw. müssen laut Vertrag daran teilhaben. Das aber soll ihnen zum Verhängnis werden.

Zunächst stellt sich kein sichtbarer Erfolg ein, doch Asha-Marlur – eben jener Dämon – braucht lediglich etwas mehr Zeit. Und er ist sehr ungehalten! Nichtsahnend geht man weiter seinem Tagwerk nach, bis ein fremder Schatten auftaucht, der sich demjenigen des Meisters annähert. Nichts kann ihn aufhalten, und Avyctes findet sein tragisches Ende. Doch damit nicht genug, taucht der Schatten kurze Zeit später erneut auf, um den nächsten aus dem Kreise der Beschwörer heimzusuchen.

Die Helden müssen, um ihre Haut zu retten, erneut in die Kaverne eindringen, wo sie schließlich weitere Informationen finden können, die den Verbliebenen ermöglichen, dem unheiligen Tun des Dämons Einhalt zu gebieten.

Ort und Zeit

Das Abenteuer ist auf einer abgelegenen Insel angesiedelt, sodass die Helden keine Möglichkeit zur Flucht haben – auch nicht auf magischem Wege. Der Autor hatte dabei ein Eiland nördlich der Zyklopieninseln im Sinn, doch das spielt keine Rolle. Ebenso gut könnte sie sich im Südmeer, in thorswalschen Gewässern oder aber kurz vor dem Riesland befinden.

Auch zeitlich kann das Abenteuer beliebig verschoben werden, da es in keinen bedeutenden aventurischen Kontext eingebunden ist. Da jedoch Dämona noch in einem späteren Abenteuer (*Die Gassen von Havena*) wieder auftauchen wird, bietet es sich an, dieses Szenario deutlich vor Borbarads Rückkehr anzusiedeln.

Helden

Gemäß der Anwerbung erfordert dieses Abenteuer Helden, die nicht eben auf der Sonnenseite des Lebens stehen. Aufgeschlossenheit gegenüber der Kunst der schwarzen Magie, speziell der Dämonenbeschwörung, sind eine Grundvoraussetzung. Geweihte, Elfen, Weißmagier und andere eher tugendhafte Personen sind somit fehl am Platz. Das Szenario sollte allen Rassen und Heldentypen Raum bieten, die sich auch gerne mal im zwielichtigen Milieu betätigen mögen, um schnell gutes Geld zu machen. Wünschenswert wäre, wenn sich jeder einzelne mit irgendetwas auskennt, was im Inselalltag von Nutzen sein kann – als Tagwerk, wenn gerade keine Beschwörung stattfindet.

II. Die Anwerbung

Musik 1: Amathystium: Avalon

Es sind zwei Arten der Anwerbung denkbar, um die Helden ohne Zwang ins Abenteuer zu führen. In beiden Fällen gibt es da jene Kontaktperson namens Tark, die im Auftrage des Meisters Avyctes auf der Suche nach geeigneten Helden ist. Und geeignet heißt in diesem Falle, dass die Helden ein hohes Maß an Toleranz gegenüber schwarzer Magie, namentlich Beschwörungen mitbringen, vielleicht sogar ein leichtes Eigeninteresse vorhanden ist.

Da ist zunächst die klassische Möglichkeit der Anwerbung: Der berühmte Zufall wollte es so, dass sich die Helden – die sich ja sicherlich vorher noch nie gesehen haben – bereits in einer bestimmten Kneipe aufhalten, nur drauf wartend, dass demnächst ein Unglück passiert, um mit eigenen Heldentaten glänzen zu können. So ganz passend will diese Methode jedoch nicht scheinen, wenngleich sie wohl die schnellere ist!

Dem Auftrag schiene es eher gemäß, spielte der Meister mit allen seinen Schützlingen eine separate Vorgeschichte – schließlich geht es um Beschwörungen dämonischer Mächte. Und solches diskutiert man nicht unbedingt in der Öffentlichkeit. Dabei ist Tark, als Kontaktmann im Außendienst, durchaus von offener Art. Sollten sich den Helden Fragen nach der Art der Arbeit aufdrängen, so wird keine davon ohne Antwort bleiben. Und es scheint als läge Tark auch keineswegs daran, den Helden Halb- oder gar Unwahrheiten zu erzählen.

Es handelt sich wohl um Vorbereitungen

von Dämonenbeschwörungen – wie es die Rituale eben verlangen. Nebenher gibt es auch noch andere alltäglich-banale Erledigungen zu tun, sodass sich die Helden nicht über Mangel an Arbeit auf der entlegenen Insel (woanders dürfte man kaum auf genug Ruhe für solches Vorhaben hoffen) beschweren können.

Der Auftraggeber und Beschwörer heißt Avyctes, ist ein seit seiner Jugend Schwarzmagier, allerdings keiner der Sorte, wie sie von vielen Heldengruppen bereits gejagt und zur Strecke gebracht wurden, nein, Avyctes ist durchaus umgänglich und realistisch zu nennen. Unterstützt wird er von einer jungen Frau, die sich Dämona nennt. Die beiden trafen sich zufällig und kamen überein, dass sie füreinander bei ihren Forschungen von Nutzen seien. Weiter verbindet sie nichts. Natürlich werden die Helden darauf drängen, eine angemessene Entlohnung zu erhalten. Tark ist autorisiert, einen Lohn von bis zu 10 ST per Tag auszuloben, je nach Befähigung. Für gefährliche Arbeiten, wie z.B. der Mithilfe bei einer großen Beschwörung, winken natürlich Extraprämien.

Die Insel, auf der Avyctes im Geheimen seiner Arbeit nachgeht, wird von Tark nur alle drei bis vier Wochen angelaufen. Die Helden haben vor Ort noch Bedenkzeit, sich zu überlegen, ob sie den kleinen Auftrag wirklich annehmen wollen. Solange Tark die eingekauften Vorräte an Land bringt, bleibt dafür Zeit genug, doch wenn sein Schiff, die *Brise*, wieder in See gestochen ist, dann gibt es keine Möglichkeit mehr, die Insel wieder zu verlassen, bis dass Tark wieder mal Proviant vorbeibringt...

III. Fernab der Zivilisation

Die Überfahrt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie es mit Tark vereinbart worden war, liegt der elegante Küstensegler *Brise* im Hafen vertäut. Das Schiff scheint voll beladen, tief dringt der Schiffskörper in das Wasser des Hafenbeckens ein. Die Mannschaft – nur wenige Männer und Frauen – zurren die letzten Kisten und Fässer fest, schauen nach deren Vollständigkeit und überprüfen noch einmal das Segeltuch und die Takelage auf vielleicht vorhandene Mängel, doch alles ist in bester Ordnung. In Begleitung Tarks führt man Euch unter Deck, weist Euch eine Koje zu für die Dauer der Überfahrt (zwei Tage soll sie dauern), und mit ein paar knappen Worten zeigt man Euch auch den Rest des Schiffes, der für Euch von Interesse sein mag. Gleichwohl die Mannschaft es nicht gewohnt sein dürfte, Passagiere zu befördern, nimmt man Euch dennoch nicht unfreundlich auf, ganz im Gegenteil: offenherzig erfahrt Ihr fast alles, wonach Ihr fragt und

worauf die Matrosen der *Brise* eine Antwort parat haben. Schließlich werden Laufplanke und Anker eingeholt, Tark kommandiert knappe Befehle des Ablegemanövers, und bald schon befindet sich das Schiff auf offener See, den sicheren Hafen bald hinter sich zurücklassend...

Musik 2: Mike Oldfield: Arrival

Tatsächlich wird die Fahrt zwei Tage in Anspruch nehmen – sofern der Meister nichts anderes vorhat. Während der Überfahrt bleibt das Schiff von den Unbilden des Wetters oder Übergriffen wachsamer Piraten verschont. Die Insel, auf der Avyctes arbeitet, liegt fernab jeglicher wichtiger Schifffahrtsrouten, außerdem ist sie bis auf Tiere unbewohnt. Üblicherweise läuft die *Brise* die Insel alle 3 bis 4 Wochen an, um Waren abzuliefern oder welche abzuholen – doch dazu später mehr!

Die Insel - Geographie

Wo sich die Insel genau befindet ist ohne Belang! Da sie vulkanischen Ursprungs ist und dazu noch fernab von bevölkerten Regionen oder typischen Schifffahrtswegen liegt, ist die Insel geradezu prädestiniert für einen Beschwörer, der ungestört seiner Arbeit nachgehen möchte.

Die Abgeschlossenheit ist ein wichtiger Punkt im Verlaufe des Abenteuers, denn die Helden sollten keine Möglichkeit mehr haben, die Insel zu verlassen, wenn erst das Unheil über sie herein gebrochen ist.

Küste

Rund herum steht Steilküste an, die im Durchschnitt etwa 70 Schritt steil aufragt. Nur an zwei Stellen gibt es Strandbereiche:

Im Norden, wo die Bucht jedoch derart mit Riffs und Klippen durchsetzt ist, dass eine Landung per Boot unmöglich ist, und im Südosten, wo wiederum steile Felswand aufragt. An dieser Stelle ließ Avyctes Stufen in den Fels hauen – der einzige „un“beschwerliche Zugang zur Insel.

Westen

Der Westteil der Insel ist felsig und karg. Mit Ausnahme einiger weniger Krüppelbüsche und Gräser wächst hier so gut wie nichts. Die Mitte nimmt der kahle Berggipfel ein, der immerhin an die 500 Schritt erreicht. Zweifelsfrei handelt es sich hier um einen erloschenen (?) Vulkankegel. An den Flanken dieses Kegels, der sich

stellenweise senkrecht empor hebt, haben sich allerlei Vögel eingenistet, und wer sich näher hier umsehen möchte, wird sicherlich auch die eine oder andere natürlich entstandene Höhle entdecken können.

Osten

Dieser Teil der Insel ist bewaldet, jedoch nicht sonderlich dicht. Zum Inneren des Waldes hin steigt das Gelände an. Es gibt

hier einige Kaninchen und wohl auch Rebhühner – Avyctes ist ein vorsichtiger Mann, beizeiten hat er etwas jagdbares Wild (für den Fall der Fälle) auf der Insel ansiedeln lassen.

Nahe des Schiffsanlegeplatzes hat Avyctes im Schutz des Waldes sein Domizil errichten lassen – vor den Blicken Vorbeifahrender oder Besucher bestens geschützt.

Ankunft auf einer fremden Insel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit müden Beinen erreicht Ihr die Hochebene der Insel, wie viele Stufen dazwischen gelegen haben mögen, vermag keiner von Euch so recht so schätzen. Derweil Ihr fast schon unbeteiligt zur Seite schaut und eingehend die Natur und die Umgebung mustert, schleppen sich die Matrosen der *Brise* mit schweren Kisten beladen vorwärts über den unscheinbaren Trampelpfad, der Euch durch ein dichtes Gehölz weiter ins Innere der Insel führt. Meister Avyctes muss schon länger hier wohnen, zielstrebig bahnen sich die Seeleute ihren Weg, unbeirrbar durch scheinbare Abzweigungen. Nebenbei erklärt Tark, dass sich

der Magus genaue Pläne gemacht habe, bevor er die Insel bezogen hat. Sogar jagdbares Niederwild hat er hier aussetzen lassen, falls sich das Schiff mit dem Proviant dereinst gewaltig verspäten sollte.

Sodann ist das Ziel erreicht: zwischen den grünen Wipfeln der Bäume und dem dichten Geäst läßt sich der Turm des Magiers bereits erahnen. Während Tark Euch direkt zum Turm geleitet, schlagen die Seeleute mit den Kisten einen anderen Weg ein, weiter in den Wald hinein, wo sie ihre schwere Fracht bald schon abladen, um erneut den Weg zum Schiff zu gehen und die nächsten Kisten und Fässer herbei zu schaffen.

Das Anwesen Avyctes´

Das Anwesen des Meisters lässt sich grob in drei Bereiche einteilen: Erdhöhlen, die als Vorratslager fungieren, bewohnbare Lehmhütten und der Turm des Magiers. Mit Ausnahme des Turmes liegt diese kleine Siedlung auf einer kleinen Lichtung mitten im Wald.

Die Erdhöhlen sind vor Kaninchen und anderen Tieren einigermaßen geschützt. Überwiegend lagern hier Lebensmittel. Die Lehmhütten sind sehr schlichte Wohnbauten, die wohl zweckmäßig, nicht aber komfortabel sind. Sie alle gleich aufgebaut: eine großer Raum mit einfachen Stühlen, einem Tisch und zwei Schränken für per-

sönliche Gegenstände. Eine kleine Koch-ecke ist durch eine halbhohe Mauer abgetrennt. Dazu kommt ein weiterer kleiner Raum, der mit einer Kleidertruhe und einem Bett bestückt ist. Hier befindet sich durch eine weitere halbhohe Mauer abgetrennt auch jeweils eine kleine Waschnische mit einem Wassereimer und einer kleinen Schüssel.

Außerhalb der Hütten befinden sich zwei Latrinen, die gemeinsam zu nutzen sind. Die Hütten sind nicht verschließbar und haben statt Fenster nur kleine Luftlöcher. Eine der Hütten ist bereits bewohnt, nämlich von Dämona, der Gehilfin des Magus.

Der von den Hütten entfernt gelegene Turm wird in nächster Zeit die Hauptar-

beitsstelle der Heldengruppe sein und wird im Folgenden näher beschrieben.

Der Turm des Meisters

In unmittelbarer Nähe des Turmes befindet sich eine weitere Lehmhütte, die als Werkzeuglager dient. Neben Bauwerkzeugen (z.B. Sägen, Nägel, Hammer etc.) und Bootszubehör (z.B. Taljen, Bojen, Südweiser etc.) steht hier auch Kletterausrüstung (Seile, Strickleitern, Haken) und Jagdausrüstung für den Notfall zur Verfügung.

Der Turm selbst dient Avyctes als Arbeits- und Forschungsplatz, aber auch als Wohnung. Der Magus verlässt seinen Turm nicht öfter als nötig ist. Der Turm ist von quadratischem Grundriss mit einer Grundfläche von ca. 10 mal 10 Schritt. Jeder Stock ist von drei Schritt Höhe, bei vier Stockwerken erreicht der Turm also eine etwaige Höhe von 15 Schritt (Die Brüstung oben eingerechnet). Dazu gibt es noch ein Kellergeschoss. Die Räume hier unten sind von unregelmäßiger Formung, sie wurden direkt in den Felsen getrieben. Die Mitte des Turmes wird von einer Wendeltreppe eingenommen, die alle Ebenen miteinander verbindet.

Einen Grundrissplan des Turmes sollte nicht erforderlich sein!

Keller

In den Kellerräumen finden die großen Beschwörungen statt. Für jedwede Art der Beschwörung hat der Meister einen eigenen Raum herrichten lassen. Im Prinzip haben alle Räume einen gleichartigen Aufbau: Sie wurden grob und unregelmäßig in den Fels getrieben, der Boden anschließend mit sechseckigen geschliffenen und auf Hochglanz polierten Basaltplatten ausgelegt. In je einer Ecke des Raumes liegt ein schwarzes Samtkissen, worauf – unter einem schwarzen Seidentuch verborgen – die notwendigen Utensilien parat liegen: ein Stück Kreide, schwarze Kerzen, Feuerstein und Stahl und

je ein Tiegel mit Leichenfett bzw. pulverisiertem Blut.

Weitere Paraphernalia befinden sich in einem Abstellraum ebenfalls im Keller. Hier gibt es neben Schutzwänden auch Amulette aus verschiedenen teils magischen Metallen, Trinkkelche, Statuetten, Astraltränke und was dergleichen noch erforderlich oder dienlich sein könnte bei einer Beschwörungszereemonie.

Erdgeschoss

Eine schwere, in Eisen geschlagene Eichentür gibt den Zugang zum Turm frei. Zunächst betretet Ihr einen Korridor, schlicht gehalten und mit schwarzen Steinplatten ausgelegt. Geradewegs auf die Wendeltreppe führt er zu. Diese führt sowohl nach oben als auch nach unten, in die Beschwörungsräume, wie Avyctes anmerkt.

Mehrere Türen säumen den Weg zur Wendeltreppe, keine Aufschrift verrät, was sich dahinter verbergen könnte, doch Meister Avyctes gibt bereitwillig über alles Auskunft – schließlich sollt Ihr in der nächsten Zeit hier arbeiten, und da ist es zweckdienlich, wenn auch Ihr wüsstet, wo was zu finden sei.

So deutet er auf die robuste Eichentür: „Dort befindet sich die kleine bescheidene Werkstatt, die ich hier habe einrichten lassen. Ihr werdet dort alles vorfinden, was für eventuelle Reparaturen benötigt werden könnte. Auch ein Raum für die Reinigung der Werkzeuge und des Hauses ist dort untergebracht...“

Hinter den beiden anderen leichteren Türen, so gibt Avyctes zu verstehen, befänden sich nurmehr noch die Küche mit dem sich anschließenden Speiseraum und das Pendant dazu: die Latrine!

Auch für diesen Teil des Gebäudes ist kein Plan vorgesehen. Überhaupt wäre es ja ziel führend, richtete sich der Meister das Haus nach seinen eigenen Wünschen und Erfordernissen ein. Die Einrichtungen der Werkstatt und der Küchenräume sind durchaus reichhaltig zu nennen, Prunk hingegen liegt nicht im Stile des Magisters. Für alle erdenklichen leichten Problemstellungen soll etwas parat stehen, damit man sich selbst behelfen könne. So gibt es genügend Geräte zur Bewerkstelligung von Schneiderarbeiten, genau wie auch das Handwerkszeug eines Drechslers oder das eines Goldschmiedes nicht fehlt (schließlich stellt Avyctes ja auch Artefakte her!)

1. Stock

Der erste Stock wird zum größten Teil vom Alchimielabor eingenommen. Von der Treppe aus ist außerdem das kleine Zwischenlager für fertige Artikel zu erreichen. Letzteres ist nach Tarks Abfahrt fürs erste wieder geleert. Im Laufe der drei bis vier Wochen aber, in denen Tark unterwegs ist, füllt sich der Raum wieder. Das Zwischenlager besteht aus einem lichtgeschützten Verschlag und mehreren Regalen, auf denen fertige Elixiere oder Artefakte gelagert werden, bis Tark sie an Land verkauft. Überdies befinden sich hier auch größere Mengen leerer Tiegel, Amphoren, Säckchen und Kisten.

Weitaus interessanter stellt sich das Alchimielabor dar. Der großzügig angelegte Raum lässt viel Platz für Ingredienzen und Handwerkszeug. Sofort ins Auge fallen die mit Messingblech verstärkten Schränke, in denen der Meister die überwiegend zerbrechlichen Utensilien, wie etwa Glaskolben, Retorten, Bechergläser, Pipetten, Destillatoren etc. aufbewahrt. Dazu kommen viele Regale, in denen die robusteren Geräte stehen: Stößel und Mörser, Zangen, Pinzetten, Skalpelle, Löffel und viele Dinge mehr. Als Arbeitsflächen stehen zwei Tische bereit: ein vom Alter gezeichneter Holztisch, auf dem die Mixturen und Pul-

ver vorbereitet und bereitgestellt werden und der fest mit dem Boden vermauerte Steintisch, auf dem vor allem die laut- und geruchsstarken Versuche abgewickelt werden. In der Nähe des steinernen Tisches befindet sich zudem ein Lese-pult mit zahlreiche Rußflecken und Brandmalen. Auf diesem Pult liegt meist die Versuchsanleitung oder das Protokoll bereit – unter einem Deckel aus Kristallglas sicher verborgen vor Funkenflug oder unverhofften Spritzern.

Vom Labor aus führt eine schwere Tür weiter zum Zutaten-Lager, in dem die meisten Ingredienzen verwahrt werden. Neben den fachgerecht gelagerten Substanzen zieren hier auch Regale mit allerlei Alchimie-Literatur die kargen Wände. Größtenteils handelt es sich dabei um Versuchsprotokolle, die der Meister selbst angefertigt hat, aber auch Standardwerke wie das Lexikon der Alchimie haben ihren festen Platz. Nur von diesem Lager aus ist die Werkstatt des Meisters zu erreichen, in der er vor allem die magischen Artefakte herstellt, allerdings nicht mit großer Häufigkeit.

2. Stock

Ein Kleinod ganz besonderer Art befindet sich im zweiten Stock: Avyctes' Bibliothek! Die Sammlung ist soweit es die Fachgebiete der Nekromantie, der Sphärologie und Dämonologie betrifft eine der umfangreichsten in ganz Aventurien. Einen Großteil davon hat Avyctes im Laufe seines Lebens selbst kopiert, manches sogar selbst verfasst. Keines der in Beschwörerkreisen einschlägig bekannten Fachbücher fehlt in dieser Sammlung, Prunkausgaben allerdings wird man hier vergeblich suchen.

Dazu gehören natürlich auch der durchaus komfortabel eingerichtete Leseraum, der nur von der Bibliothek her zu erreichen ist, sowie die Schreibstube, in der neben einer reichlichen Auswahl an Schreibutensilien auch reichlich Platz zum Übersetzen oder

Kopieren gegeben ist. Hier stehen auch verschiedene Wörterbücher insbesondere alter Sprachen.

Sollten die Helden nach dem Ableben versuchen wollen, die Habe des Meisters unter sich aufzuteilen, wird allerdings Dämona ein Wörtchen mitreden wollen, die sämtliches Gut nunmehr als ihren Eigentum betrachtet, und lediglich zur Vermeidung grober Verstimmungen bereit sein wird, eventuelle Duplikate herauszugeben

3. Stock

In dieser Etage befinden sich die privaten Gemächer des Magus, und in der Tat sind dies die einzigen Räumlichkeiten auf der ganzen Insel, die zu betreten den Helden nicht erlaubt ist. Spätestens aber nach Avyctes' Tod werden sich die Neugierigen hier einschleichen – auch wenn Dämona tausendmal beschwört, dass dort nichts zu holen sei!

Da wäre also zunächst ein Schlafraum, der sehr schlicht eingerichtet ist. Außer dem Kleiderschrank und dem Bett befindet sich hier nur noch ein Nachtschrank, der keine

nennenswerten Dinge enthält. Eine ebenfalls einfach gehaltene Wohnstube dient dem Magus zur Entspannung. Weiter befindet sich hier ein Waschraum, der aus einer Zisterne auf dem Dach gespeist wird. Auch hier hat sich der Meister auf das unluxuriöse Wesentliche beschränkt. Auf das Dach gelangt man über einen Nebenraum, der direkt von der Wendeltreppe her zu erreichen ist. In dessen Decke ist eine Luke eingelassen, die unverschlossen ist. Eiserne Sprossen in der Wand führen nach oben.

Dach

Der Turm endet oben in einem Flachdach, das von einer vier Spann hohen Brüstung umgeben ist. Eine gemauerte Zisterne steht mittig auf dem Dach. Aus ihr kann Wasser in den dritten Stock und auch ins Labor im ersten Stock entnommen werden. Um das Gebäude zu tarnen, hat Avyctes auf dem Dach hoch wachsende Gräser ausgesät und Rankengewächse angepflanzt, die auch die Außenwände weitgehend bedecken, sodass zufällige Besucher der Insel nicht sofort auf den Turm aufmerksam werden.

Der Tag neigt sich seinem Ende zu

Eingehend haben Avyctes und seine Assistentin Dämona euch die Gebäude und Einrichtungen der kleinen, bescheidenen Inselsiedlung näher gebracht auch die meisten Fragen ohne Umschweife beantwortet. Der erste Eindruck ist somit recht annehmbar, wenngleich es nach der kurzen Zeit nahezu unmöglich ist, die beiden zuverlässig einzuschätzen.

Der alte Gelehrte mit seinen grauen Haaren, der seine Zugehörigkeit zum schwarzen Zweige der arkanen Kunst unverhohlen preisgibt, wirkt ehrlich und umgänglich, ja geradezu nett bis väterlich. Seine Assistentin hingegen agiert von Beginn an distanziert und macht keinen Hehl daraus, dass sie euch lediglich als billige Arbeitskräfte und somit als notwendiges Übel be-

trachtet, um eine Reihe von Experimenten durchführen zu können.

Einen ersten Eindruck habt ihr gewonnen, als Avyctes euch mit einigen knappen Worten der Quartierzuweisung entlässt. Am nächsten Morgen wolle er die Arbeiten nach den mitgebrachten Befähigungen einteilen. Nur eines schickt er noch vorweg: Gerne sei er bereit, kleine aus menschlicher Unbedachtheit entstandene Fehler zu verzeihen. Nur in zwei Angelegenheiten dulde er keinerlei Makel – bei der Beschwörung von Dämonen, da Fehler hier meistens mit dem Tode enden, und zum anderen, wenn jemand seine überaus kostbare Zeit verschwende, schließlich habe er noch vieles vor in seinem Leben. Der Rest des Tages steht euch zur freien Verfügung.

IV. Der triste Alltag eines Beschwörers

Was den Helden am besten liegt...

Die Helden werden in ihre Arbeit eingewiesen. Im Grunde sind sie auf die Insel geholt worden, um an größeren Beschwörungszereemonien teilzunehmen, die Avyctes und Dämona nicht alleine bewältigen können. Diese finden natürlich nicht täglich statt, sodass die Helden Aufgaben bekommen, mit denen sie sich in der Zwischenzeit nützlich machen können.

Allgemeiner Tagesablauf

An den Praiostagen ruhen alle Geschäfte und Arbeiten. An den anderen Tagen haben sich die Helden morgens zur achten Stunde zum Frühstück vor der Arbeit einzufinden. Große Experimente stellen die Ausnahme dar, je-doch ist auch sonst genug Arbeit zu tun. Schließlich muss auch Avyctes von irgendwas seine Forschung finanzieren.

Einer der Helden hat sich jeweils um den Haushalt zu kümmern und kleinere Reparaturarbeiten durchzuführen. Dieser hat zur Mittagsstunde ein Mahl zu bereiten und zur dritten Nachmittagsstunde einen kräftigenden Tee zu reichen. Zur sechsten Nachmittagsstunde soll das Tagwerk mit einer Abendspeise beendet werden. Es steht der Gruppe frei, diesen Dienst umschichtig zu versehen oder eine Person als eine Art Hausmeister zu benennen.

Arbeitszuweisungen

Entsprechend der Talente der Helden, bekommen sie Arbeiten zugeteilt, die sie bewältigen können und sollen. Für eine der Arbeiten sollte sich jeder bereit erklären:

- Ein entliehenes Buch soll kopiert werden. Ein Held mit einem ausgeprägten **Lesen/Schreiben**-Talent kann sich hiermit befassen.

- Wer zusätzlich noch eine exotische **Sprache** beherrscht, wird dagegen zu Übersetzungsarbeiten eingeteilt.

- Kundige der **Alchimie** empfindet Avyctes als besonders hilfreich, da stets gehörige Mengen an Tinkturen, Tränken und Elixieren für den freien Verkauf zu bereiten sind.

- **Handwerklich** begabte Helden können sich in der Artefaktherstellung betätigen

- **Magiekundige**, die bereit sind Astralenergie für die Herstellung besonderer magischer Artefakte zu opfern, können überdies mit großzügigen Prämien rechnen. Insbesondere, wenn sie über **Zauber** verfügen, die Avyctes nicht in seinem Repertoire hat.

- Gar gänzlich ungebildete Helden werden zur Not als Knecht für alles beschäftigt oder kämen für den Hausmeisterposten infrage. Eigene Ideen der Spieler, wie sie sich in den Alltag einbringen möchten, sind natürlich gerne gesehen.

Solange das Herz begehrt

Musik 3: Clannad: Darkmere

Wenn sich die Gruppe auf ihre Aufgaben einlässt und Spaß am Ausschmücken der übernommenen Arbeiten hat, mag sie sich darin gerne eine Weile austoben. Der Spielleiter muss ein geeignetes Maß finden zwischen trister Langeweile und großzügiger Abkürzung zwischen den Dämonen, die dann eine delektierliche herbeigesehnte Abwechslung darstellen. Das wiederum hängt letztlich von den Spielern ab.

Nach der Aufgabenverteilung gehen die Helden frisch ans Werk. Während der erste Küchendienst vorsorglich die eingelagerten

Vorräte auf der Insel inspiziert, mag ein anderer schon einmal die Feuerstelle im Alchimielabor anheizen, und die – laut **Groszen Paramanthus** – erforderlichen Kräutlein und andere Ingredienzen bereitstellen. Tintenfässchen werden geöffnet, der nächste Bogen unbeschriebenen Pergaments genommen und mit wissendem Blick die Feder in die schwarze Tinte getaucht.

Der erste Vormittag geht schnell vorbei,

und auch der Nachmittag fliegt dahin. Bald schon stellt sich Routine ein, sodass der anfängliche Spaß an der Arbeit bald verfliegt. Unterbrochen wird der Alltag durch zwei große Experimente, die der eigentlich Grund für die Anheuerung der Helden sind.

Nach etwa einer Woche sind beide Versuche beendet. Sodann ist es an der Zeit, dass die Helden eine ominöse Tafel am Strand finden, damit das eigentliche Abenteuer beginnen kann

Versuch am lebenden Objekt

Schon am zweiten oder dritten Tag findet das erste große Experiment statt. Die beiden Magier ziehen sich am Vorabend zurück, um ihr Vorgehen noch einmal genau zu besprechen und sich intensiv einzustimmen – Beschwörungen bleiben nun einmal gefährlich.

Das erste Experiment erfordert einen Freiwilligen, der sich als Opfer bereitstellt. Dafür lobt Avyctes eine Prämie von 10 D aus. Die Aussicht auf eine Beschwörung mag wohl an den Gemütern nagen. Eine **AG**-Probe mag zeigen, wie nervös jeder einzelne Held dem Experiment entgegenschaut.

Der heutige Hausmeisterdienst wird angewiesen, den Beschwörungsraum im Keller herzurichten, da man heute einen niederen Dämon herbeirufen will. Beide Magier haben sich daher in besondere Gewänder gekleidet: Avyctes trägt ein nachtschwarzes Gewand, in das dünne Fäden von silbernem Schein eingearbeitet sind, darüber ein Überwurf von ebenfalls tiefer Schwärze. Und erstmals trägt er auch seinen Zauberstab bei sich – ein fein polierter Stecken mit allerlei Symbolen, die an Zhayad erinnern. Die Spitze ziert ein schwarzer Rabe aus Obsidian, der von einer ebenso schwarzen Schlange erdrückt wird.

Dämona wirkt fast noch imposanter als der Meister selbst. Sie trägt ein hautenges rotes Kleid, auf dessen Brustseite ein schwarzes

Pentagramm prangt. Das Pendant dazu bildet der schwarze Umhang, der seinerseits mit einem roten Pentagramm bestickt ist. Dämonas Stab ist von ungewöhnlichem Aussehen. Er ist kurz und weist am oberen Ende ein schlichtes metallenes Oval auf.

Bei der heutigen Beschwörung geht es um eine niedere Dämonin namens *Pelanai Tagat*, die keinem der Helden bekannt sein dürfte. Eine genauere Beschreibung befindet sich im Anhang. Avyctes interessiert sich dafür, ob es tatsächlich möglich ist, in die Ängste eines Opfers einzudringen nicht zuletzt auch in Hinblick auf die Einsetzbarkeit der Dämonin im Rahmen der Seelenheilkunde.

Der Freiwillig wird deshalb zunächst genauestens nach seinen Ängsten befragt. Hinterher erfolgt eine gründliche Befragung des Freiwilligen nach dessen Erinnerungen während der Heimsuchung durch die Dämonin.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Merkwürdigerweise scheint Dämona die Beschwörung vornehmen zu wollen, nicht etwa der Meister selbst, denn während Avyctes eine Sitzgelegenheit und eine leicht gepolsterte Liege herbei bringen lässt, widmet sich Dämona bereits der Anfertigung eines Kreises in der Mitte des Beschwörungsraumes, den sie behende und fast in einem Zuge auf den schwarzen

kalten Basalt zeichnet.

Die Liege steht bereit, ebenso die Sitzgelegenheit für den Meister. Er spricht ein paar beruhigende Worte zu dem Freiwilligen, den er auffordert sich zu setzen. „Habt Ihr Angst vor diesem Versuch?“ fragt er beiläufig. Die Antwort kaum erwartend spricht er Weiter: „Wovor habt Ihr Angst? Was macht Euch am meisten Angst in Eurem Leben? Wir wollen dieser Frage auf den Grund gehen, das ist der Zweck dieses Experimentes.“

Konzentriert hat sich Dämona derweil inmitten des Kreises niedergelassen, hält ihre Augen geschlossen, wiegt aber ein wenig, kaum spürbar, hin und her. Wahrscheinlich stärkt sie ihren Geist noch einmal mit einer Meditation.

Im Raum ist es mittlerweile still geworden. Du hast Dich auf Deine Aufgabe vorbereitet und legst Dich also jetzt auf die Liege. Wie Avyctes gesagt hat, wird er auf Dich einen Zauber legen, der Dich einschlafen lässt, denn nur so kann die dämonische Wesenheit in den Versuch eingebunden werden. Gedanken schießen Dir durch den Kopf, was wohl passieren könnte, was der Meister überhaupt vorhat. Das letzte, was Du siehst und hörst ist ein Gähnen des Magus und ein leise gemurmertes: „**Somnigravis Tausend Schaf** - sinke hin in tiefem Schlaf...“

Musik 4: Enya: Boadicea

Kaum ist der Freiwillige entschlummert, werden die Kameraden aufgefordert, den Schlafenden mit einem Seil zu fesseln, damit er sich unter dem Einfluss der Dämonin nicht selbst ein Leid zufügt.

Dämona beginnt sich zu regen und erhebt ihren Stab hoch in die Luft, um damit die Linien eines Pentagramms nachzuempfinden. Dann spricht sie mit fester Stimme die Worte: „**Furor, Blut und Sulphurdampf!**“ Euch stockt der Atem ob der Kaltblütigkeit, mit der sie agiert. Jeden Muskel des Kör-

pers angespannt konzentriert sich jeder von euch auf Dämona und was immer da kommen mag, doch nichts geschieht.

Dann ein metallenes Klirren, wie die Geräusche, die man vom Schwertgang kennt. Schemenhaft konfiguriert sich der nebulöse Körper der Dämonin: weiß wie Alabaster mit seltsamen schwarzen Linien, die kein eindeutiges Muster ergeben. Die Füße der Wesenheit erscheinen als kleine, spindeldünne aber äußerst bewegliche Tentakel. Wie Spinnenbeine spielen sie in zuckender Manier. Und dort, wo man Hände vermuten sollte, befinden sich zwei Waffen: ein Schwert rechts, ein Kurzsword links. Nein, ein Schwert links und ein Morgenstern rechts, nein, auch nicht! Rechts ein zerborstenes Florett und links ein simpler Dolch! Nicht zu glauben: Die Waffen ändern sich schneller als ein erfahrener Kämpfer sie zu wechseln imstande wäre!

Dämona steht auf, blickt der Dämonin scharf in das schemenhafte Gesicht und brüllt dann laut auf: „Diene mir, Pelanei Tagat!“ Die Schwerter vor dem Gesicht Dämonas kreuzend, macht sie gleich darauf einen Knicks und verharrt. Ein paar geflüsterte Worte Dämonas zittern durch die Stille, zu undeutlich, als dass Ihr sie verstehen könntet, doch deutlich genug, dass die Pelanei Tagat ihre Aufgabe und den Namen ihres Opfers klar verstanden haben muss.

Der Freiwillige wird nun von Alpträumen geschüttelt, nachdem die Dämonin von ihm Besitz ergreift. Dem Spielleiter kommt die nicht ganz einfache Aufgabe zu, die Inhalte des Traumes dem Helden anzupassen. Die Umstehenden dürfen dabei ruhig ein mulmiges Gefühl bekommen.

Das Opfer fühlt sich nach dem Experiment wie ausgelaugt und muss zunächst ohne Ausdauer auskommen. Aufgrund der Fesseln bestand für ihn keine echte Gefahr, vielleicht trägt er einige kleine Wundmale davon, durch das Scheuern des Seiles auf

der Haut. Der Freiwillige ist von den alltäglichen Aufgaben für den heutigen Tag entbunden, sodass er wieder zu Kräften kommen kann. Die ausgelobten 10 D zahlt Avyctes umgehend aus, wenn der Held

wieder halbwegs bei Kräften ist. Für diese doch sehr spezielle Erfahrung darf sich der Held weiter auch **30 Abenteuerpunkte** notieren.

Und noch mehr Dämonen

Nach dem Experiment kehrt der Alltag zurück und jeder geht wieder seiner ihm anvertrauten Arbeit nach, bis erneut eine Beschwörung ansteht. Die Tage dazwischen sind nicht von Belang und sollten nur ausgespielt werden, wenn die Spieler daran Spaß haben.

Das zweite Experiment befasst sich mit einem ordinären Difar und mutet daher vergleichsweise harmlos an. Wie beim ersten mal ziehen sich Avyctes und Dämona am Vorabend zurück und tragen am Morgen der Durchführung ihre Beschwörungsgewänder. Beim Frühstück verkündet Avyctes, dass es beim Experiment um die Reaktion Difars auf einen Ring aus magischem Metall geht. Er habe eine Legierung erdosen, mit deren Hilfe er Dämonen ohne großen Astralaufwand in dieser Sphäre binden zu können glaube. Ein erster Test dieser Hypothese soll an Difar vorgenommen werden, da dieser Dämon keine Gefahr darstelle. Wenn die Legierung ausgereifter sei, würde man sich an anderen Mächten versuchen...

Wiederum wird der amtierende Hausmeister angewiesen, den Raum herzurichten, derweil er die vorbereiteten Ringe selbst aus der Werkstatt holt. Und auch heute soll ein Freiwilliger gefunden werden, der die Aufgabe übernimmt, Difar mit dem Ring zu berühren. Die Extraprämie beträgt dieses mal jedoch nur 1 D wegen der harmlosen Natur Difars.

Avyctes wird das Protokoll führen und nicht in das Geschehen eingreifen. Die Beschwörung wird erneut von Dämona vorgenommen. Auch wenn „nur“ ein Difar beschworen wird, legt jeder Held eine **AG**-Probe ab. Wem sie gelingt, wird nur mit

Mühe der Beschwörungszereemonie beiwohnen können, keinesfalls aber der Freiwillige sein.

Der Ring, den Avyctes angefertigt hat, besteht im übrigen aus Mindorium, Mercurium und Gold im Mischungsverhältnis von 6 : 1 : 3. Es ist der erste Versuch dieser Art, den Avyctes unternimmt. Man kann ihm durchaus eine gewisse Angespanntheit anmerken, als der Versuch beginnt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alles ist vorbereitet für den Versuch. Dämona hat bereits die Kreide in die Hand genommen, um mit sicherer Hand einen Kreis von einem Schritt Durchmesser zu zeichnen. Sie setzt sich in diesen Kreis und befiehlt dem Freiwilligen, den Ring auf den rechten kleinen Finger zu stecken.

Im Schneidersitz hockend hebt sie ihren Stab und zeichnet mit ihm langsam ein Pentagramm in die Luft. Begleitet wird diese Handlung durch ihre kräftige Stimme, die erneut „**Furor, Blut und Sulphurdampf**“ spricht.

Der Ruf verhallt im Gewölbe des Kellers. Kein Laut bricht nun die gebannte Stille des Raumes, während sich auf manch einer Stirn kleine Schweißperlen zeigen, glänzend im Licht einer der schwarzen Kerzen, die Avyctes entzündet hat.

Sekunde um Sekunde vergeht. Die Blicke im Augenwinkel zu beiden Seiten schweifend stehen alle Beteiligten herum, bis auf Dämona, die sich mit geschlossenen Augen einer Meditation hingibt... nichts passiert!

Dann ist ein leises Sirren zu hören. Es schwillt kurz an, endet dann aber abrupt. Doch er ist da: Difar!

Einem irren Wirbelwind gleich verharret er für den Bruchteil einer Sekunde vor den Füßen Dämonas, zuckend und wild zirkulierend. Ständig ändert Difar seine Form. Klauen zucken hervor, welche die Dämonenmacht mit bedrohlichen Gebärden unablässig vor dem Gesicht Dämonas hin und her bewegt, als sei er zur immerwährenden Unruhe verdammt. Mit kühlem Blick sieht Dämona dem wabernden Wesen entgegen und spricht dann mit fester Stimme: „Diene mir, Difar!“ Die Klauen verblassen, die Gestalt manifestiert sich zu einer menschlichen Form und steht starr, wie hypnotisiert.

Musik 5: Rimski-Korsakoff: Der Hummelflug

Es ist an der Zeit, dass der Freiwillige versucht, den Dämon mit dem Ring am rechten kleinen Finger zu berühren. Dazu muss zunächst eine **MU+3**-Probe gelingen. Die Wirkung auf den Difar ist allerdings nicht die erwartete. Sobald die Berührung stattfindet, schreit der Difar schrill auf und wirbelt wie von der Maraske gestochen um die eigene Achse und flitzt so schnell durch den Raum, dass die Augen seine Kontur nicht mehr aufzulösen vermögen. In Form eines rostroten Nebels kriecht er schließlich einem beliebigen Helden ins Hosenbein, und rotiert um dessen Körper herum. Eine Selbstbeherrschungsp_{ro}b_e+12 wird fällig. Misslingt sie, sucht der Held panisch das Weite, ohne dabei den unliebsamen Gast loszuwerden. Nach zwanzig Sekunden verschwindet der Dämon von alleine, wenn Dämona die Beherrschung abbricht. Avyctes schwankt zwischen der Enttäuschung durch den Fehlschlag und Faszination bedingt durch die Beobachtungen. Die unliebsame Erfahrung bringt dem Opfer **10 Abenteuerpunkte** ein.

Der Magus ordnet eine einstündige Pause an und geht in die Bibliothek. Danach soll

ein zweiter Versuch stattfinden. Wieder wird ein Freiwilliger gesucht, der sich wiederum zunächst einer **AG**-Probe unterziehen muss. Der Versuch wird dahingehend verändert, dass nun nicht mehr Difar sondern Karunga beschworen werden soll. Die Prämie wird entsprechend auf 3 D erhöht.

Der Raum wird erneut hergerichtet, die Prozedur beginnt von vorn. Und wieder macht sich Dämona ans Werk, und wieder folgen stille Sekunden, bevor sich Karunga zu manifestieren beginnt – zunächst als kleiner Punkt, der rasch anschwillt und dann kurzzeitig die Anwesenden vor Helligkeit blendet. Kalt wie Eis ertönt Dämonas: „Diene mir, Karunga!“

Alle Helden legen erneut eine **AG**-Probe ab, das vorherige Opfer erleichtert um 5. Der Ringträger muss wiederum eine **MU+3**-Probe absolvieren, um nicht stocksteif zu verharren. Kommt es zu einem langen Zögern, befiehlt Dämona dem Dämon kurzerhand, den Ringträger zu attackieren, wobei eine Berührung unvermeidbar wird.

Der Ring hat auf Karunga allerdings keinerlei Auswirkung. Avyctes würde daraufhin weitere Experimente folgen lassen, sofern die Helden sich dem nicht verweigern. Der Spielleiter mag gerne passende Entitäten bemühen, einen bahnbrechenden Erfolg wird der Ring allerdings nicht erbringen.

Irgendwann wird die Versuchsreihe dann abgebrochen, da auch die beiden Magier nicht über unendliche Astralenergie verfügen. Die Arbeit läuft in den folgenden Tagen wie gewohnt weiter, unterbrochen vom Wochenende. Wenn die Gruppe großen Spaß an den Beschwörungen gefunden hat, können gerne weitere Versuche folgen, bevor es schließlich zum eigentlichem Abenteuer kommt.

V. Ein seltsamer Fund

Mehr als nur doch kein Wurfstern

Natürlich erwartet die Helden auf der Insel mehr als nur der Alltag eines Beschwörers. Nachdem ungefähr eine Woche verstrichen ist, sollen die Helden – bei einem Praios-tagsausflug an den Strand – einen Fund machen, der die Geschichte ins Rollen bringt: eine steinerne Tafel in Form eines sechszackigen Sterns. Falls die Helden jedoch keine Lust auf Strandexkursion haben, wird Dämona den Fund an ihrer Stelle machen. Dämona legt im Übrigen wenig Wert auf die Gesellschaft der Helden und wird nicht mit ihnen durch die Felsen streifen.

Der Strand im Norden der Insel ist ein vortrefflicher Badestrand, für Schiffe hingegen ein tückisches Terrain, da die Meeresbucht mit unzähligen schroffen Felsklippen gespickt ist. Sie machen jegliches Anlanden an diesem Strand zu einem äußerst gefährlichen Vorhaben. Für die Helden bietet der Strand jedoch Gelegenheit, den Speiseplan um frischen Fisch zu erweitern, ohne die mühsame Felstreppe im Süden benutzen zu müssen.

Musik 6: Gong: An American in England

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr durch den Strandsand wadet, haltet ihr inne. Da blitzte doch kurz etwas auf im Widerschein von Praios' Antlitz. Ihr macht einen langsamen Schritt zurück und erblickt wieder ein kurzes Aufflackern im Sand. Gemächlich nähert ihr euch der Stelle im nassen Sand der Brandung.

Eine Tafel in Form eines sechseckigen Sterns lugt aus dem Sand hervor. Das Material fühlt sich an wie Stein, sieht jedoch aus wie farbiges Glas und klingt beim Anstoßen eher wie Metall. Überaus hart ist es allemal. Die Form erinnert an einen Wurfstern, aber nicht für Menschenhand gemacht, misst die Tafel doch fast einen

halben Schritt und erweist sich auch als entsprechend schwer.

Eine Seite ist von schwarzer Färbung, während die andere kunstvoll in blauen und roten Farbtönen bemalt ist. In jede der sechs Ecken ist eine fremdartige Rune eingearbeitet, wie ihr sie noch nie gesehen habt.

Die Steintafel ist die erste von drei Tafeln, die ein Magus vor vielen Jahrhunderten gefertigt hat. Sie bergen das Geheimnis der Beschwörung einer dämonischen Entität, die Asha-Marlur genannt und als Amaschtu gerufen wird (siehe Anhang). Die Runen in den Sternzacken sind lediglich Verzierungen und geben den Namen des Magiers wieder, nämlich Agonda.

Allerdings weist die Vorderseite noch viele Runen mehr auf, die jedoch erst bei genauerer Untersuchung auffallen – so fein sind die Linien. Die Worte bilden den Anfang eines verlorenen Rituals, mit dem man den Formlosen beschwören kann. Keiner der Helden wird mit der alten Schrift etwas anfangen können. Und auch weder Dämona noch Avyctes haben diese Glyphen jemals zuvor gesehen.

Vermutlich werden die Helden von dem Fund berichten. Avyctes wiederum wird alles daran setzen, die Schrift zu entschlüsseln. Denkbar ist auch, dass die Helden von sich aus darauf kommen, dass es noch mehr dieser Tafeln gibt. Allerdings nützt es nicht, im Sand zu graben. Die restlichen beiden Tafeln sind in einer Kaverne zu finden, deren einziger Zugang knapp unterhalb des Meeresspiegels in der Bucht liegt. Früher oder später werden sich die Helden auf die Suche machen müssen, wenn nicht sofort, dann spätestens, wenn Avyctes die Schrift einigermaßen entschlüsselt hat und feststellt, dass die Anleitung nicht vollständig ist.

Die geheimnisvolle Kaverne

Es ist unerheblich, wann die Helden die Kaverne entdecken. Dort werden sie eine zweite Tafel finden, welche die Beschwörung des Dämons überhaupt erst möglich macht. Die Kaverne ist zweiteilig, und zunächst soll ihnen der verborgene zweite Teil der Kaverne vorenthalten bleiben. Dort nämlich ist das Geheimnis verwahrt, das die Gruppe am Ende retten soll. Im Sinne der Dramaturgie kann der verborgene Teil also erst später gefunden werden.

Den Helden ist schnell klar, dass die Tafel nicht über das Meer an den Strand gekommen sein kann. Im Sand sind jedoch keine weiteren Spuren zu finden, weder Truhe, noch Rucksack, noch irgend etwas anderes, was ihr auftauchen erklärte. Mit etwas Überlegung und viel Suchen jedoch können die Helden einen unauffälligen Höhleneingang finden, der in den schroffen Felsen versteckt liegt, die den Strand nach Westen hin begrenzen.

Dort ist eine Art Schatten zu sehen, wenn bei niedrigem Gezeitenstand in einem Wellental kurzzeitig die tieferen Bereiche der Klippen frei liegen. Eine **Sinnenschärfe**-probe mag das Geheimnis offenbaren. Auch bei tiefstem Gezeitenstand ist es jedoch nicht möglich, trockenen Fußes in die Kaverne vorzudringen. Da Avyctes aber für die meisten Fälle vorbereitet ist, können sich die Helden im Lager entsprechend ausrüsten, um möglichst ungefährdet in die Kaverne zu gelangen.

Musik 7: A. Vollenweider: Caverna Magica (6)

Um den Eingang zu erreichen, muss eine **Schwimmen**probe abgelegt werden, die mehr oder weniger gut gelingen sollte. Ein Scheitern bedeutet hier schlimmstenfalls ein paar blaue Flecke und Schrammen, sofern die Helden vernünftig gesichert sind. Eventuell können die Helden bis zu 2W6 SP nehmen, wenn sie sich grob fahrlässig verhalten. So gelangen die Helden schließ-

lich zu einem kurzen Tunnel, der ansteigt und in einen kleinen See unter dem Felsen mündet. Dieser ist Teil einer Höhle, in der es erwartungsgemäß stockfinster ist. Falls kein Magiebegabter anwesend ist, der mit einem **Flim Flam** aushelfen kann, wird die erste knifflige Aufgabe sein, irgendwie für Licht zu sorgen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wohl mehrere zehn Schritt mag die Höhle im Durchmesser messen, die ihr betreten habt. Bevor Ihr auf trockenen Felsen und etwas Sand geratet, sind noch einige Meter zu schwimmen und zu waten. Und so erreicht Ihr den unebenen, klüftigen Felsen. Die Kaverne hat ein erstaunliches Ausmaß. Weiter hinten befinden etwas höher gelegene Plateaus im Felsen, der von Klüften und Spalten durchzogen wird. Vor Zeiten muss diese Kaverne bewohnt gewesen sein. Deutlich sind Stufen und von steten Tritten polierter Stein erkennbar. Und an den Felswänden im oberen Teil sind verblasste Schriftzeichen und Zeichnungen schwach erkennbar.

Auf dem oberen Plateau erreichen die Helden die uralte Arbeitsstätte eines Magus und Beschwörers. Die Zeichnungen an den Wänden sind kaum mehr zu erkennen, eine gelungene Probe auf Magiekunde+12 lässt jedoch den Schluss zu, dass es sich dabei teils um magische Thesiskerne handelt, teils um Skizzen dämonischer Wesenheiten. Von den Gerätschaften, die hier verstreut liegen, sind nur noch Scherben und rostige Relikte übrig.

In die Wände wurde teilweise Regalfächer hineingearbeitet, und auch Sitzgelegenheiten wurden aus dem Fels heraus modelliert. Die glatt polierten Flächen deuten an, dass die Arbeiten mit dämonischer Hilfe vorgenommen wurden. Auch hier finden sich Runenzeichen an den Wänden, die jedoch sichtbar unvollständig sind.

In der Mitte dieses Plateaus befindet sich eine weitere polierte Fläche direkt auf dem Boden. Sie ist kreisrund und weist nach außen hin sechs Zacken auf, etwa in der Form, die den Helden schon von der Steintafel bekannt ist. Apropos Steintafel...

In der Tat ist hier eine zweite Tafel zu finden. In einem der aus der Wand gehauenen Fächer liegen Überreste einer ehemals recht großen Sammlung von Manuskripten und Protokollen, die der Magier Agonda hier seinerzeit angelegt hatte.

Die Sammlung ist unbrauchbar geworden. Die hohe Luftfeuchtigkeit hat alles vernichtet und kaum mehr zurückgelassen als einige schleimige und breiige Häufchen. Dazwischen aber befindet sich die zweite Steintafel, in die mit genau der gleichen alten Schrift die Fortsetzung der Beschwörungs-Anleitung für Asha-Marlur eingearbeitet ist. Wie die erste Tafel an den Strand gelangt ist, bleibt im übrigen ein Geheim-

nis, über das die Helden gerne spekulieren dürfen.

Sollte Avyctes übrigens die Schrift zum Zeitpunkt der Untersuchung dieser Kaverne noch nicht entschlüsselt haben, können die Helden ein einziges übriggebliebenes altes Dokument entdecken. Es handelt sich um eine Art Pergament mit einem wachsartigen Überzug, der wohl überhaupt ermöglicht hat, dass das Schriftstück noch nicht zerfallen ist.

Auf der einen Seite dieses Dokumentes sind die magischen Metalle aufgelistet, auf der anderen Seite die sechs Elemente mit den dazugehörigen Symbolen, wie sie auch heute noch jeder Alchimist gebraucht. Mit diesem Dokument (siehe Anhang) sollte es den Tüftlern am Tisch möglich sein, die Schriftzeichen auch selbst zu entschlüsseln, sofern die Spieler daran Gefallen finden. Wenn nicht, werden die beiden Magier diese Arbeit machen.

Wer löst das Rätsel als Erster?

Im Anhang befindet sich jeweils die Originalinschrift der Tafeln und die dazugehörigen Übertragungen in gebräuchliche Schriftzeichen. Weiter ist ein Übertragungsschlüssel der Schriftzeichen beigelegt.

Wenn sich die Spieler selbst an der Entzifferung versuchen wollen, können sie das in der Kaverne gefundene Dokument zu Hilfe nehmen und die Elemente und magischen Metalle als Übersetzungsgrundlage benutzen. Eine Probe auf **Alchi-**

mie kann zeigen, ob die Helden über das entsprechende Wissen verfügen.

Für die Helden kommt erschwerend hinzu, dass die Schrift uralte und somit in Bosparano verfasst ist, sodass wenigstens einer der Helden dieser Sprache mächtig sein muss, um die Entschlüsselung zu ermöglichen. Zudem handelt es sich um einen frühen Dialekt, der eine Talentprobe auf **Alte Sprachen** erfordert. Nötigenfalls sind da ja noch Avyctes und Dämona, die beide ein exzellentes Bosparano beherrschen.

VI. Gewagtes Spiel

Geweckte Neugier

Nachdem die Bedeutung der Tafeln geklärt ist (siehe Übersetzungen im Anhang), ist die Neugier des Meisters geweckt. Nun will er auch den Schritt wagen, die Dämonenmacht zu beschwören. Der übersetzte Text macht klar, dass hierzu die Hilfe der Helden notwendig ist. Widerspruch wird Avyctes nicht dulden angesichts der Möglichkeit, eine vergessene Entität beschwören zu können, die niemand mehr kennt. Dass Dämona diesen Standpunkt teilt, versteht sich von selbst.

Dämona wird auch dafür Sorge tragen, dass die Helden nicht heimlich die Beschwörung vereiteln, sei es dass sie Pläne aufdeckt durch ein **In Dein Trachten** oder ein **Respondami Veritar**. Für den Fortgang der Geschichte ist es unabdingbar, dass die Helden an der Beschwörung teilnehmen. Zögernde und ängstliche Helden wird Avyctes mit reichlich Gold zu ködern versuchen, auf die Einhaltung der Abma-

chung pochen – schließlich sind die Helden genau dafür angeworben worden – und schlussendlich auch mit Magie nachhelfen (**Bannbaladin**). Dämona beherrscht zudem auch den **Imperavi**, wenn es gar nicht anders geht. Das sollte jedoch das allerletzte Mittel sein, wenn es denn gar nicht anders geht.

Avyctes' Freude ist übergroß, als er die Übersetzung der Inschrift beendet hat. Er stöbert sogleich in der Bibliothek nach Informationen zu dem Dämon. Kooperative Helden dürfen ihm dabei gern zur Hand gehen. Mit sichtbarer Genugtuung stellt er fest, dass zu Asha-Marlur keinerlei Informationen zu finden sind. Er klappt die Bücher zu und begibt sich leise kichernd ins Alchimielabor, um in Töpfen, Tiegeln und Phiolen den Bestand an Ingredienzen zu prüfen. Zufrieden sagt er schließlich: „Morgen, Freunde, beschwören wir Asha-Marlur!“

Die Beschwörung

Avyctes macht seine Worte wahr: Sogleich zieht er sich mit Dämona zurück, um das Ritual zu besprechen. Am nächsten Morgen lässt der Magus des Keller herrichten, während er selbst die erforderlichen Paraphernalia herbeibringt. Natürlich kann der Spieleiter auch entscheiden, dass nicht alle Paraphernalia verfügbar sind und erst noch von den Helden beschafft werden müssen. Eine Assel wird sicher irgendwo in diesem Gemäuer aufzuspüren sein, etwas Sulphur gehört zum Standard eines jeden Labors, Fischgräten dürften in den Küchenabfällen der letzten Tage zu finden sein.

Die Helden sollten möglichst vollzählig an dem Ritual teilnehmen, denn der Dämon wird nur Rache üben, an denen, die ihn beschworen haben. Der Text sieht unmissverständlich sechs Beschwörer vor, dem-

nach werden vier Helden benötigt. Ist die Gruppe zahlreicher, wird einer das Protokoll führen, überzählige Personen sind dann außen vor. Gibt es zu wenige Helden, wird sich Avyctes damit behelfen, dass er kurzerhand einen Untoten beschwört. Es bleibt in dem Fall dem Spielleiter überlassen, ob der Meister noch irgendwo eine Leiche im Keller liegen hat oder einen Difar entsendet, um eine Leiche zu beschaffen.

Avyctes wird die Beschwörung dieses mal selbst vornehmen. Um es vorwegzunehmen: Die Beschwörungsformel ist unvollständig, und auch wenn sich Avyctes peinlich genau an die Anleitung hält, nimmt das Unheil damit seinen Lauf. Avyctes kann Asha-Marlur nicht beherrschen. Der Dämon sinnt auf Rache, und wird die Be-

schwörer der Reihe nach dahinraffen, beginnend mit Avyctes und dann im Uhrzeigersinn dem Beschwörerkreis folgend – Dämonen können durchaus einen Sinn für Ästhetik entwickeln!

Zunächst muss aber jeder der Helden eine AG-5-Probe ablegen. Ein Gelingen führt dazu, dass der besagte Held nicht an der Beschwörung mitwirken möchte. Hier bietet sich Raum für intensives Rollenspiel, da Avyctes dafür kein Verständnis aufbringt und Dämona auch schnell ungeduldig wird.

Musik 8: Gong: Earthrise

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Raum, in dem die heutige Beschwörung stattfinden soll, unterscheidet sich nur durch seine Größe von den anderen. Avyctes bringt sich durch eine Meditation, die er mit einem leisen Summen untermalt, in die richtige Konzentration, dann trägt er Euch auf, die schwarzen Kerzen zu entzünden. Dämona richtet derweil die erforderlichen Paraphernalia auf einem Schemel an, der oben mit einem schwarzem Kristall verziert ist: Fischgräten, ein Häufchen Schwefel und eine lebende Assel. Avyctes hält die Zauberkreide in der Hand, nimmt kurz Maß und zeichnet mit sicherer Hand ein Hexagramm auf den glatt polierten Boden des Kellerraumes.

Die drückende Stille des kalten Kellerraumes zehrt an euch, als Avyctes euch auffordert, eure Positionen an den Ecken des Hexagramms zu beziehen. Selbst Dämona ist heute stiller als sonst. Über ihre Lippen kommt heute kein leiser Spott, kein arrogantes Grinsen. Sie scheint sich vielmehr ganz auf eine aufmerksame Beobachterposition zu beschränken, als sie zur Rechten des Magus ihren Platz einnimmt.

Sodann beginnt die Zeremonie: Jeder von Euch steht an einer der sechs Ecken des Hexagrammes, den Blick starr auf die Mitte gerichtet. Avyctes tut einen Schritt in

zu Boden fallen. Ihr Panzer zerbricht mit einem Knacken unter dem wuchtigen Tritt des Magus, zurück bleibt ein kleiner kleinerer Fleck von bräunlich-roter Farbe. Avyctes geht zurück, taucht einen Spatel in das gelbe Pulver auf dem Schemel und streut eine Spitze voll in den Beschwörungskreis. Schließlich ergreift er feierlich die Fischgräten, trägt sie wie ein Geschenk zum Hexagramm, bleibt an dessen Ecke stehen und wirft die Gräte hinein.

Einen winzigen Moment herrscht Ruhe, dann suchen Avyctes Hände die der beiden Nebstehenden. Auch Dämona greift die Hände der Nachbarn, bis sich schließlich alle zu einem Kreis vereinigt haben. Erst jetzt beginnt der Meister, die Formel zu sprechen:

„Sha cha arlon...“

Und der nächste: „...Sha cha graiak...“

„...Sha morn achon...“

„...Sha morn blisnak...“

„...Sho hor asha...“

zuletzt Dämona: „...Sho hor marlur“

Die Kälte des Kellers und die aufreibende Spannung, zehren an den Nerven. Und doch: der Kreis darf jetzt nicht durchbrochen werden, will man sich nicht einer tödlichen Gefahr aussetzen!

Da! Ein leises Schlurfen! Nein, es war nur der Fuß Dämonas, der ein kaum sichtbares Stück nach hinten über den Boden geschliffen war. Alle horchen gebannt. Das nackte Entsetzen packt Euch, während ihr auf etwas wartet, was lange schon kein Mensch mehr zu Gesicht bekommen hat. Weiß denn Avyctes überhaupt, wie er mit dem Dämon umzugehen hat? Kann er die Bestie überhaupt beherrschen? Doch, nein, solche Gedanken solltet Ihr jetzt nicht haben...!

Avyctes und Dämona stehen immer noch voll konzentriert, Minute um Minute, doch nichts geschieht. Schließlich macht sich Enttäuschung breit auf dem Gesicht des Meisters. Flüche müssen es wohl sein, die er unhörbar für die Umstehenden ausstößt. Weitere Minuten vergehen, dann löst der Meister den Kreis auf. Mit finsterner Mine kehrt er euch den Rücken, und schon ist er – ohne ein weiteres Wort – verschwunden!

Tatsächlich ist die Beschwörung gelungen, allerdings ist das Eintreffen Amaschtus deutlich unspektakulärer als erwartet und wird daher schlicht übersehen. Die beiden Beschwörer hätten in ihrer Bibliothek Hinweise zu dem Dämon finden können, wäre der wahre Name Asha-Marlur bekannt (siehe Anhang). Auch war die Formel korrekt, aber leider unvollständig. Die Möglichkeit, den Dämon zu beherrschen hat Avyctes verspielt. Der aber wird sich bald zeigen.

Die ich rief die Geister...

Es geschieht also zunächst vermeintlich nichts. Die Helden und die beiden Magier gehen ihrem üblichen Tagwerk nach, wie gehabt. Der Dämon aber hat sich – formlos, wie er nun einmal ist, längst manifestiert und wird sich bald bemerkbar machen. Was die Helden zwischendurch zu arbeiten haben, ist ohne Belang. Die Arbeit geht weiter, bis einer der Gruppe einen merkwürdigen Schatten bemerkt, der gar nicht existieren dürfte, denn bekanntlich gibt es nur Schatten, wo ein Objekt einen solchen werfen kann.

Der Schatten ist so unscheinbar, dass niemand in bisher wahrgenommen hat. Verlangen Sie von einem Helden eine **Sinnenschärfe+20**-Probe, die Sie bei abnehmendem Zuschlag gelegentlich wiederholen lassen, bis jemand erfolgreich ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zäh fließt die Zeit dahin, die Arbeit geht nur schleppend voran. Das Licht bahnt sich seinen Weg durch die staubige Luft, eine Fliege sirrt quer durch den Raum. Gedankenverloren folgst du mit deinen Blicken ihrem Flug. Deine Augen folgen träge der Fliege, dann senkt sich Dein Blick müde zu Boden. Dein Schatten klebt ebenso traumverloren auf dem Steinfußboden, wie Deine Gefühle selbst, ebenso der des Meisters und der des... der des... aber, was ist denn das für ein Schatten? Niemand steht hinter Avyctes, und doch: da ist ein Schatten!

Die Runde wird sich auflösen, und am heutigen Tag werden auch keine weiteren Arbeiten ausgeführt, es sei denn, die Helden machen von sich aus mit ihrer Arbeit weiter. Der Meister auf jeden Fall wird sich wieder seiner Übersetzung widmen und nach eventuellen Variationen in der Übersetzung suchen. Er wird nicht fündig werden! Aber nebenher formiert sich der Dämon, längst wissend, wer der Ruhestörer war...

Musik 9: Clannad: Herne

Dem Held läuft ein Schauer über den Rücken, eine **Selbstbeherrschungsprobe** mag darüber entscheiden, ob er sich zu einem panischen Aufschrei hinreißen lässt. Sollte der Held seine Beobachtung verschweigen, können weitere **Sinnenschärfep**roben für andere Helden folgen. Früher oder später wird der Schatten sonst von Dämona oder Avyctes selbst bemerkt.

Die Erkenntnis ist hart, und doch muss davon ausgegangen werden, dass der Schatten der vermisste Dämon ist. Avyctes und Dämona registrieren diesen Umstand mit Sorge, denn ein gerufener Dämon, der nicht sogleich in sein Joch gezwängt wurde, verheißt selten etwas Gutes.

Was ist zu tun? Selbst Avyctes weiß keine Antwort auf diese prekäre Frage. Eine erneute Konsultation der Bibliothek zum Thema Asha-Marlur könnte einen Zusammenhang zu Amaschtu offenbaren. Eine große Hilfe wird dies jedoch nicht bieten. Beherrschen lässt sich der Dämon nach der langen Zeit nun nicht mehr. Der klassische Antizauber **Pentagramma** wäre eine Option, allerdings mit heftigen Zuschlägen (siehe Anhang). Sollte ein Magus dennoch erfolgreich sein, sei ihm der Erfolg gegönnt, auch wenn das Abenteuer dann abrupt endet. **Reversalis** auf **Heptagon und Krötenei** wäre dagegen vergebene Mühe, da der Dämon nicht auf diesem Weg gerufen wurde.

VII. Kein Zurück

Wettlauf mit dem Tod

Der fremde Schatten wird sich binnen eines Tages eng an den Schatten des Magus angenähert haben. Es bleibt kaum Zeit bleibt, etwas zu unternehmen. Als der Schatten entdeckt wurde, war er noch gut einen Schritt entfernt, bis zum Abend ist es nicht einmal mehr ein Finger breit.

Schon bei Entdeckung des Schattens spürt Avyctes, dass er diesmal einen Schritt zu weit gegangen ist und er diese vorschnelle Beschwörung mit dem Leben bezahlen wird. Er macht sich eilig daran, einmal mehr in seinen Büchern nach der Lösung zu suchen, wo er schließlich doch jenen Abschnitt im „Groszen Buch der Abschwörungen“ findet (siehe Anhang). Resigniert lässt er daraufhin alle Hoffnung fahren.

Wohin er auch geht, was er auch tut, der fremde Schatten folgt ihm auf Schritt und Tritt. Es ist nur eine Frage der Zeit, wann er den seinen erreicht haben wird. Was wird dann passieren? Avyctes versucht schließlich nur noch, mit sich und der Welt

ins Reine zu kommen, und begibt sich dazu in seine Privatgemächer. Ausdrücklich weist er alle Bewohner der Insel an, ihn in seinen letzten Momenten nicht zu stören. Wenn der Moment gekommen sei, da der Dämon ihn beherrsche, wolle er wieder im Beschwörungsraum sein. Er wisse nicht, was ihm dann Grausiges widerfahren solle, doch wenn es nicht der Tod sei, so bittet er die Gruppe, dann möge man ihn von seinem widernatürlichen Dasein erlösen, und den Tod vollstrecken.

Damit überlässt er die Gruppe und Dämona sich selbst und läuft eilenden Schrittes die Treppe hinauf in seine Gemächer. Sollten die Helden ihn beobachten wollen, werden sie nichts Sonderbares feststellen können, nur Avyctes, der traumverloren in Selbstgespräche vertieft ist und dabei den Blick nicht von seinem Schatten lässt, hat er sich doch extra hinter eine Lampe gesetzt...

Die Bestie in Avyctes

Kluge Helden könnten bereits auf die Idee kommen, dass der Dämon sich mit Avyctes nicht zufrieden geben wird, und morgen vielleicht schon der nächste in derselben Situation stecken wird.

Doch zunächst wird die Neugier oder auch Avyctes letzter Wunsch die Helden in den Beschwörungskeller locken. Tatsächlich kommt Avyctes, wie angekündigt, in den Keller. Er benutzt die Zauberkreide, um Bannzeichen auf den Boden zu malen. Schließlich setzt er sich in die Mitte des Bannkreises und hockt sich reglos in den Schneidersitz. Dass er seinen eigenen Schutzsymbolen nicht vertraut, sieht man seinen geweiteten Pupillen an: offenbar hat Avyctes sich im Labor noch ein Elixier einverleibt, das ihm die Schmerzen nehmen und die Qualen erleichtern soll, wenn

der Dämon ihn erreicht.

Schließlich passt kaum noch ein Haar zwischen die beiden Schatten. Es macht den Eindruck, als biege dich der Schatten unter der Last des herannahenden Unheils. Avyctes hockt unter dem Einfluss bewusstseinstrübender Substanzen reglos da. Dann setzt die Verwandlung ein :

Musik 10: A. Vivaldi: Concerto „L'estate“ (Presto)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein markerschütternder dämonischer Schrei hallt durch den Raum. Avyctes zuckt zusammen. Sein Schatten liegt in wildem Kampf mit der Bestie, während er selbst sich unter unvorstellbaren Qualen auf dem Boden windet. Als reiße eine gewaltige Klaue an ihm biegt sich Avyctes'

Haupt nach hinten, bis der Hals aufreißt und die gesamte Haut von seinem Gesicht gerissen wird. Darunter kommt eine wabernde, schleimig-pulsierende Masse hervor, begleitet von niederhöllischem Gestank. Gelbliche Nebel entströmen dem einstigen Kopf Avyctes'. Auch die Gliedmaßen verändern sich auf das Extremste. Seltsame Drehungen und Verwachsungen finden statt. Und dann diese unmenschlichen Laute, die fortwährend das Gewölbe mit einem unwirklichen Donnerhall fluten. Schließlich wenden auch die Hartgesotenen die Blicke ab. Was immer Avyctes auch Böses getan haben mag, nichts hätte so böse sein können, auch nur einen Bruchteil dieser Qualen zu rechtfertigen. Die verzweifelten Schreie verstummen. An ihre Stelle tritt ein suchendes Schnüffeln, wie von einem Tier. Tatsächlich ist von Avyctes nicht mehr geblieben denn ein zutiefst widerwärtiger Fleischbrocken, der sich gebeugt auf zwei Beinstümpfen hält. Zwei schleimige Schläuche mit Händen,

deren Finger ineinander verwachsen sind, befinden sich dort, wo einst des Meisters Arme waren, und ein brauner Sumpf mit nadelspitzen Zähnen, der das Gesicht darstellt, erwecken den Eindruck eines tief feindseeligen Wesens, das sich dort gerade aus sich selbst geboren hat...

Die Wandlung hat sich vollzogen. Der Spuk ist jedoch noch nicht vorbei, denn die entstandene Kreatur ist von Grund auf Böse und sinnt auf gnadenlose Rache für seine Beschwörung. Sie stürzt sich daher ohne zu zögern auf die Heldengruppe:

MU: 18	MR: 0	AT: 15
PA: 10	LE: 100	RS: 2
TP: W+4 (Pranken)	AU: 70	
	GS: 7	MK: 50

Die entstellte Kreatur ist mit normalen Waffen zu verletzen. Dämona kann mit Kampfmagie unterstützen, wenn es nötig wird. Und so entsprechen die Helden zuletzt dem Wunsch des Meisters, ihn aus dem widernatürlichen Zustand zu erlösen.

Musik_11: Clannad: Lady Marian

Die Bestie in uns allen?

Die Helden werden bereits ahnen, dass Avyctes nicht der einzige ist, den der Dämon heimsuchen wird. Asha-Marlur hat sich Rache an jedem einzelnen der sechs Beschwörer geschworen. Spätestens am nächsten Morgen wird das deutlich, wenn der Schatten erneut sichtbar wird. Dieses mal genügen einfache **Sinnenschärfep**roben, um den Schatten zu erkennen. Der nähert sich dem Schatten des Helden, der an der linken Seite von Avyctes gestanden hat.

Die Helden wissen noch, dass ihnen gerade mal ein Tag bleibt, das grausame Schicksal abzuwenden. Verkennen die Spieler den Ernst der Lage, wird der nächste Held kaum zu retten sein. Hoffen wir also auf dessen Selbsterhaltungstrieb. Wenn aber die Spieler einfach nicht auf die Lösung

kommen, obwohl sie sich redlich den Kopf zerbrechen, wird zur Not Dämona auf die Idee kommen, noch einmal in die Kaverne vorzudringen – immerhin befindet sie sich derzeit in derselben prekären Situation. Da Avyctes bereits selbst alle Möglichkeiten ausgeschöpft hat, die ihm zur Verfügung standen, muss die Lösung außerhalb des Turms liegen.

Die Kaverne soll schließlich die ersehnte Rettung ermöglichen, was den Helden zunächst vielleicht sinnlos vorkommen mag, wenn sie beim ersten Besuch schon sehr gründlich vorgegangen sind. Mit der Verzweiflung im Nacken werden sie sich aber hoffentlich dennoch an diesen Strohhalbkammern.

VIII. In letzter Sekunde

Auf zur Kaverne

Früher oder später müssen die Helden zurück zur Kaverne. Natürlich ist es noch immer schwierig, die Kaverne zu betreten, auf die Proben kann aber auch verzichtet werden, um die Spieler nicht unnötig zu schikanieren.

Sind die Helden schon bei der ersten Durchsichtung sehr gründlich vorgegangen, muss der Spielleiter etwas improvisieren. Eine elegante Lösung ist ein Durchgang, der unter Wasser liegt und deshalb nicht entdeckt wurde. Durch diesen erreicht man tauchend eine zweite klei-

ne Kaverne, in der eine dritte Steintafel zu finden ist.

Waren die Helden schon beim ersten Besuch so genau, dass diese Möglichkeit unglaubwürdig erscheint, liegt die letzte Tafel vielleicht auch einfach im Wasser und ist wegen ihrer schwarzen Färbung übersehen worden.

Und wenn auch das nicht infrage kommt, muss es wohl ein magischer Zugang sein, der durch die Anwesenheit von Dämonas Dämonenszepter geöffnet wird.

Des Rätsels Lösung

Die Zeit wird knapp, schließlich finden die Helden die dritte Tafel. Auch diese weist Schriftzeichen auf (siehe Anhang), welche die Rettung bringen. Der Text muss natürlich erst einmal entschlüsselt werden, was nach den anfänglichen zwei Tafeln lediglich Fleißarbeit darstellt.

Folgt man den genauen Anweisungen des übersetzten Textes, sollte es ein Leichtes sein, dem Wirken des Dämons Einhalt zu gebieten. Die benötigten Paraphernalia sind leicht zu beschaffen und so ist der Rest nur noch Formsache.

Falls Bedenken auftauchen wegen der Zahl der Beschwörer – Avyctes steht ja nun nicht mehr zur Verfügung, kann Dämona dessen pervertierten Leichnam mit einem Skelettarius für die erforderliche Dauer wiederbeleben. Tatsächlich spielt es für die Bannung des Dämon keine Rolle, ob alle Helden anwesend sind, oder nur einer von ihnen.

Das abschließende Ritual glückt, und so kann letztlich jeder Held erfreut feststellen, dass jeder von ihnen nur noch einen einzigen Schatten besitzt.

Musik 12: A. Vollenweider: Phases of the three moons

IX. Ende gut...

Musik 13: Mike Oldfield: QE 2

...alles gut, so verheißt es ein Sprichwort, das einst durch einen Hochgeweihten des Boron-Kultes zu Punin geprägt wurde. Nachdem das Unheil besiegt ist, geht ein Aufatmen durch die gesamte Gruppe. Nur Dämona versucht weiter ihr Image zu wahren von der kühlen Frau, die durch nichts und wieder nichts aus dem Gleichgewicht zu bringen sei. Bis Tark wieder die Insel anläuft werden noch viele Tage vergehen, die man sich irgendwie vertreiben muss.

Ob die Helden die Muße haben, die begonnenen Werke fortzusetzen, sei den Spielern überlassen. Ein paar Aufräumarbeiten sind sicher angebracht. So wäre zumindest die Leiche der grausig entstellten Gestalt, die einst Avyctes war, zu begraben.

Die Hinterlassenschaften des Meisters beansprucht Dämona für sich. Immerhin war sie ja seine rechte Hand. Vielleicht, so sagt sie, setze sie das Werk des Meisters fort, das ihm schließlich gar so viel bedeutet hätte. Sollten die Helden ihre Arbeiten fortsetzen, wird Dämona den ausgehandelten Lohn auszahlen. Sie würde sogar in Betracht ziehen, weitere Beschwörungen durchzuführen, wenn die Helden dafür noch Nerven haben.

Wie auch immer, eines Tages wird Tark wiederkommen. Mit Bestürzung wird er den Tod des Meisters aufnehmen, sich jede Einzelheit erzählen lassen, und derweil Dämona beschließt weiter auf der Insel zu bleiben, gehen die Helden an Bord der *Brise*, um irgendeinen Hafen anzulaufen,

wo man ganz normal und ohne niederhöllische Gefahr sein Brot verdienen kann.

Ein paar abschließende Formalitäten: Dämona wird nicht erlauben, dass sich irgend jemand etwas aus dem Besitz des Meisters mitnimmt. Mit guten Argumenten und zäher Verhandlung kann man ihr bestenfalls ein paar Dinge abschwätzen, die für sie ohnehin von geringer Bedeutung sind. Der vereinbarte Lohn wird jedoch bezahlt.

Jeder überlebende Held bekommt pauschal **200 Abenteuerpunkte**. Wer sich bei den Alltagsaufgaben durch stimmiges Rollenspiel und gute Ideen eingebracht hat, kann nochmals **bis zu 100 Abenteuerpunkte** dazu verdienen.

Für die Entschlüsselung der Schrift können weitere **20 bis 80 Abenteuerpunkte** vergeben werden, je nachdem, wie viel Arbeit der jeweilige Spieler dazu beigetragen hat. Bei all den Dämonen erhält jeder Held **drei Minderungsversuche auf AG**. Und nach der jeweils geleisteten Arbeit im Haus hat jeder Held ebenso **drei Steigerungsversuche auf ein entsprechendes Talent**, beispielsweise Alchimie, Alte Sprachen, Sprachen Kennen, Kochen, Magiekunde o.ä. – worin sich die Helden auch immer geübt haben mögen!

Und nicht zu vergessen: Die Helden kennen nun den wahren Namen des Dämonen Amaschtu und wären somit in der Lage, ihn mittels eines **Heptagon** oder mit dem im Abenteuer verwendeten Ritual zu beschwören. Manch Magier würde dafür viel Gold auf den Tisch legen.

X. Anhang

Erscheinende Personen und Dämonen

Avyctes

Seine leicht ergrauten Haare zeugen davon, dass der Magus schon etwas älter ist, 65 Götterläufe immerhin, genau wie seine geschickten und sehr bedachten Bewegungen, mit denen er sich fast lautlos zu bewegen vermag. Für seine Größe – immerhin fast 2 Schritt – bewegt er sich fast ein wenig zu grazil, kaum traute man dem Herrn sein Tempo zu, sieht in seiner Hand der 1,60 Schritt messende Zauberstab des Meister doch eher aus wie ein Krückstock, denn ein magisches Artefakt.

Schon seit frühester Zeit hat sich Meister Avyctes ganz und gar der Beschwörungsmagie verschrieben, das allerdings mehr aus Neugier und Forschungsdrang, denn aus Begierde zur Macht. Für einen Magier des schwarzen Weges ist Avyctes ein sehr netter, umgänglicher, ja fast schon lieber Kerl. Umsicht, Interesse und ein Hang zum

Realismus sind seine ganz besonderen Vorzüge, die auch die Helden schätzen lernen werden.

Nur seiner Studien wegen, die er ohne Kontrolle und Zensur durchzuführen gewillt war, lebt er auf dieser einsamen und verlassenem Insel. Ein Umstand, der ihm im Laufe der Jahre zugesetzt hat. Aber sein Forschergeist hat immer wieder gesiegt, auch wenn die Einsamkeit schwer auf ihm lastete. Die Helden werden ihn kennenlernen als einen gebildeten und bedacht handelnden Menschen, der stets weiß, worauf er sich einlässt, und jedes Risiko mehrmals kalkuliert, bevor er an einem Versuch herangeht. Wenn ihn aber das Fieber gepackt hat, dann gibt es für Avyctes kein Halten mehr. Zwar wägt er auch dann gründlich ab, nimmt aber Gefahren inkauf, bei denen andere zurückstecken würden.

Dämona

Anders als Avyctes ist Dämona – übrigens ein Deckname, sie heißt in Wahrheit Peskjârâ Âr`Hakbarh – eine Schwarzmagierin, die sehr wohl aus Machthunger Studien betreibt. Die gebürtige Novadi ist nicht nur schwarz, sie ist Borbaradianerin – was Avyctes aber nicht weiß.

Peskjârâ gilt unter Bekannten als skrupellos und macht besessen. Sie passt sich jeder Gruppe an, die sie ihren Zielen näher bringen könnten, um dann aber auch genauso zielstrebig über Leichen zu gehen, wenn sich ihr jemand in den Weg stellen will. Hier auf der Insel hat sich ihr Auftreten jedoch etwas gewandelt, was zum größten Teil ein Verdienst Avyctes' ist. Denn was den Meister angeht, so wissen wir schon um seine lebenswürdige Natur. Dämona hat Zugang zu allen Labors, Bibliotheken und Aufzeichnungen, also zu allem, wonach ihr der Sinn stehen könnte.

Avyctes läuft somit also nicht unwissentlich Gefahr hinterrücks gemeuchelt zu werden, denn immerhin kann Dämona von seinem Wissen nur profitieren. Für die Helden heißt das aber nicht, dass sie in Dämona eine Freundin gefunden hätten. Späße auf ihre Kosten konnte Dämona noch nie leiden, und bediente sie sich früher „nur“ eines harmlosen Bannbaladin, um den Widersacher buchstäblich auf die Knie zu zwingen, so bedient sie sich heute doch auch gerne schmerzhafterer Zauber, um ihrer Ehre Nachdruck zu verleihen.

Im Grunde haben die Helden von Dämona nichts zu befürchten, solange sie eben doch nur Handlanger des Meisters sind. Später dann, wenn es gilt, den Dämonen zu besiegen, wird sie sogar auf die Mithilfe der Helden angewiesen sein, was Dämona auch schon recht bald zu ahnen beginnt. Niemand aber sollte sich einbilden, dass

Dämo-na für ihre Rettung den Helden auch nur einen Tag lang dankbar sein wird – ebenso wenig legt sie Wert auf den Dank der Helden.

Sie ist eine typische Einzelgängerin unter den Schwarzmagiern: Wissbegierig in allen Belangen, kühl, berechnend und völlig ohne Emotionen! Für das Abenteuer von Bedeutung ist Dämonas „Zauberstab“. Das Dämonenszepter der Hela Horas nämlich fand Dämo-na auf einer ihrer wenigen

Abenteuerreisen, er ist bisher mit drei Zaubern belegt. Das hat die Auswirkung, dass Dämo-na mit Hilfe ihres Stabes ohne Aufwand von Astralenergie beliebig häufig die Sprüche „Geister Beschwören“, „Furor, Blut und Sulphurdampf“ und auch „Heptagon und Krötenei“ wirken kann. Allein die Energie für die Beherrschung muss Dämo-na aufwenden. Für Beherrschungs- oder Beschwörungsproben bringt der Stab jedoch keinerlei Vorteile.

Tark

Tark als die rechte Hand des Magus zu betrachten, wäre übertrieben, trotzdem er so gut wie alle Geschäfte und Angelegenheiten an Land regelt. In Tark hat Meister Avyctes einen vertrauenswürdigen und fähigen Mann gefunden, der obendrein auch noch – was die Arbeit des Meisters angeht – sehr verschwiegen ist. Allerdings lässt Avyctes ihm auch freie Hand.

Auf der Insel lässt sich Tark nur etwa alle drei Wochen sehen, um Proviant auf die Insel zu bringen, Rücksprache mit Avyctes zu halten und Waren für den Verkauf an Land zu übernehmen, denn auch das ist eine der Aufgaben Tarks: Auftragsarbeiten

in Form von Artefakten oder Elixieren entgegen zu nehmen, und die Waren anschließend auch auszuliefern.

Für das Abenteuer ist er nur in einer Hinsicht wichtig: Als Transporteur, der als einziger die Insel anläuft, und somit auch die einzige Rettung sein kann, nachdem der Schatten Asha-Marlur erst einmal entfesselt ist. Je nachdem, wie die Helden das Problem des Exorzismus angehen, könnte Tark auch noch eine Rolle zukommen, wenn es darum geht, Amaschtu wieder von der Insel bzw. wieder vom Derenrund zu vertreiben.

Die Pelanei Tagat, die träge Müdigkeit, endloser Alptraum, eine niedere Dienerin Thargunitoths

Der Pelanei Tagat kommt eine besondere Stellung in der Hierarchie der Dämonen des Gefolges Thargunitoths zu, denn möglicherweise kann man ihr eine feste, körperliche Form zuordnen, was bei den Nephazzim, Braggu, den Morcanen oder etwa den gehörnten Dienern Tjakools nicht der Fall ist. Allerdings ist ihre Gestalt nur für kurze Zeit sichtbar, kurz nach der Beschwörung nämlich. Der Beschwörer dieser dämonischen Wesenheit vermag die Pelanei Tagat in die Träume eines Menschen zu schicken, um ihn mit schlimmen Albträumen heimzusuchen, doch hat man auch schon von Seelenheilern gehört, welche die Dämonin benutzen, um die Ursa-

chen verborgener Ängste zu ergründen – ein zweifelhaftes Ansinnen!

Bekämpfen kann man Pelanei Tagat nur, wenn man bei der Beschwörung selbst zugegen ist. Ist die Dämonin erst in den Traum eingedrungen, so kann sie nicht mehr gestoppt werden – außer mit einem Pentagramma Drudenfuß. Danach ist das Opfer derart erschöpft, dass es kaum etwas tun kann (AU: 0).

„Die einzige Daimonin, wie es den Anschein hat, und so man von Geschlechtern zu sprechen vermag im Reiche der niederen Daimonoiden. (...)

Sie ist wohl nur schemenhaft

zu erkennen, und ein dunkles Muster durchzieht ihren alabaster-weißen Körper. (...) Die Hände gleichen Waffen, die jedoch ständig ihre Form verändern, während sie mit ihren Tentakeln, die scheinbar die Füße ersetzen, etwas über dem Boden schwebt. (...) Von Ihren Fähigkeiten: (...)

Ist die Pelanei Tagat erst beschworen, so kann sie der Magus in die Träume eines Opfers schicken, wo sie als das erscheint, was der Betroffene am

meisten fürchtet. So hetzt die Daimonin den Unglücklichen durch seine Träume, bis er erschöpft zusammenbricht. Dennoch rennt der Schlafende auch in der Wirklichkeit davon, und so mancher ist schon von einer Klippe gestürzt oder in ein Loch gefallen. (...)*

(Aus: Voces Daemonorum v. Bleskar Summrob, Hofmagus zu Mendena, p. 10, Abschrift vom Original in modernem Garethi, 22 Hal)

Beschwörung: +14	Beherrschung: +4
Dienste: siehe oben	Kosten: 2 ASP/KR
Wahrer Name: bekannt	
Kampfwerte: MU: 9	LE: 15
AT: 10	PA: 8
RS: 0	TP: W+4 (var.)
GS: 10	AU: unendlich
MR: +12	MK: 15

Asha-Marlur¹, gerufen als Amaschtu, der Formlose, der kriechende Schatten, rachsüchtiger Seelenhunger, dreigehörnter Diener Thargunitoths

Eine feste Form ist – wie den anderen Dienern Thargunitoths – auch Asha-Marlur nicht zu eigen. Und selten nur wird er auf das Derenrund gerufen, denn sein Name ist lang schon vergessen – oder war es doch zumindest! Wer Asha-Marlur beschwört, der tut dies in böser Absicht, denn der Dämon ist das personifizierte Böse, der blanke Hass, die finstere Wut und der nimmer sich verzehrende Zorn der Dunkelheit.

Geht die Beherrschung fehl, so sucht Asha-Marlur den Beschwörer selbst, seinen Zorn zu kühlen – und wehe dem! Zu viele Menschen gar haben eine Beschwörung gewagt, das Wissen um den Exorzismus ist heute nunmehr verloren, denn niemand konnte darüber berichten, ereilte ihn das ungewollte Schicksal. Doch wenn das Ri-

tual vollbracht ist, obliegt es dem Beschwörer allein, zu gebieten, welche Person vom Derenrund zu tilgen sei, denn das ist dem kriechenden Schatten zur Aufgabe gegeben - und nicht eher wird er ruhen, bis daß sein Werk getan ist.

„Seyt Anbeginn der Zeyt ist es Amaschtu leyd, eynem Menschen zu unterstehen, und also ruht er, wenn nitt seyn Herr, der als Thargunitoth gerufene Tijakool, seyne Dienste verlangt. Um so gereypter zeygt er sich dann, so er beschworen. Ein Thor, wer meynet, beherrschen zu können Amaschtu, ohn^v zwiefach bedacht zu haben, der Paraphernalia reych-

¹ Im Buch wird der Name »Asha-Marlur« natürlich nicht erwähnt, sonst wäre der Wahre Name ja nicht unbekannt!

lich in der Näh^v bereyt zu haben.

Wer mit Angst gegenübertritt dem Daimonen, heran an das Heptagramm oder das Hexagramm der Beschwörung, gewisslich seys: der hat seyn Leben verloren schon. Und wer auch nur den winz^vgsten Makel sich erlaubet - seyn Schicksal ist besiegelt schon, denn niemand nitt kann vertreyben Amaschtu, bevor er nitt hat vollbracht seyn schändlich Werk, Und niemand weysz heute noch zu berichten, welch^v Kraut gewachsen sey gegen den kriechenden Schatten. (...)

Geduld übe, wer ruft Amaschtu, denn er kömmet langsam gar. Wer gebührend ihn nitt empfängt (und bis drey Tag mag

dauern es, eh der Daimon erscheynet), der beherrscht Amaschtu nimmer mehr, und nitt Schwert noch Stab vermögen seyner schattenhaften Daseynsform Eynhalt zu gebieten. Und niemand nitt weysz mehr um das böse Wirken der Daimonenmacht, seyt Jahrzehnten nitt mehr - und das ist rechtens, denn der Gefahren gibt viele es, die dem Daimonenreych entliehen. Der verlorenen Seelen aber gibt es mehr noch gar zu beklagen, die den Pfand zu zahlen in der Lage nitt waren!*

(Aus: Das Grosze Buch der Abschwörungen, p. 278 f, Übersetzung in ein frühes Garethi, Vorlage datiert auf 378 v.Hal)

Beschwörung: +30
Beherrschung: +36
Wahrer Name: unbekannt
Dienste: siehe oben
Kosten: 80 ASP/Dienst

+++ Für andere vorkommende Dämonen sei auf die *Mysteria Arkana* verwiesen! +++

Musikbegleitung

Amathystium ²	Avalon	Anwerbung
Mike Oldfield ³	Arrival	Überfahrt zur Insel
Clannad ⁴	Darkmere	Die Arbeit beginnt
enya ⁵	Boadicea	Die Pelanai Tagat
Rimski-Korsakoff ⁶	Der Hummelflug	Difar
Gong ⁷	An American in England	Der Fund am Strand
A. Vollenweider ⁸	Caverna Magica (b)	Die Kaverne
Gong ⁶	Earthrise	Asha-Marlur
Clannad ³	Herne	Ankunft des Schattens
Vivaldi ⁹	Concerto L'Estate (Presto)	Verwandlung Avyctes
Clannad ³	Lady Marian	Avyctes ist tot
A. Vollenweider ¹⁰	Phases of the three moons	Des Rätsels Lösung
Mike Oldfield ²	QE 2	Ende gut...

² Odonata (2001)

³ QE 2 (1980)

⁴ Legend (1984)

⁵ Celts (1987)

⁶ Von einem Klassik-Sampler

⁷ Time is the key (1979)

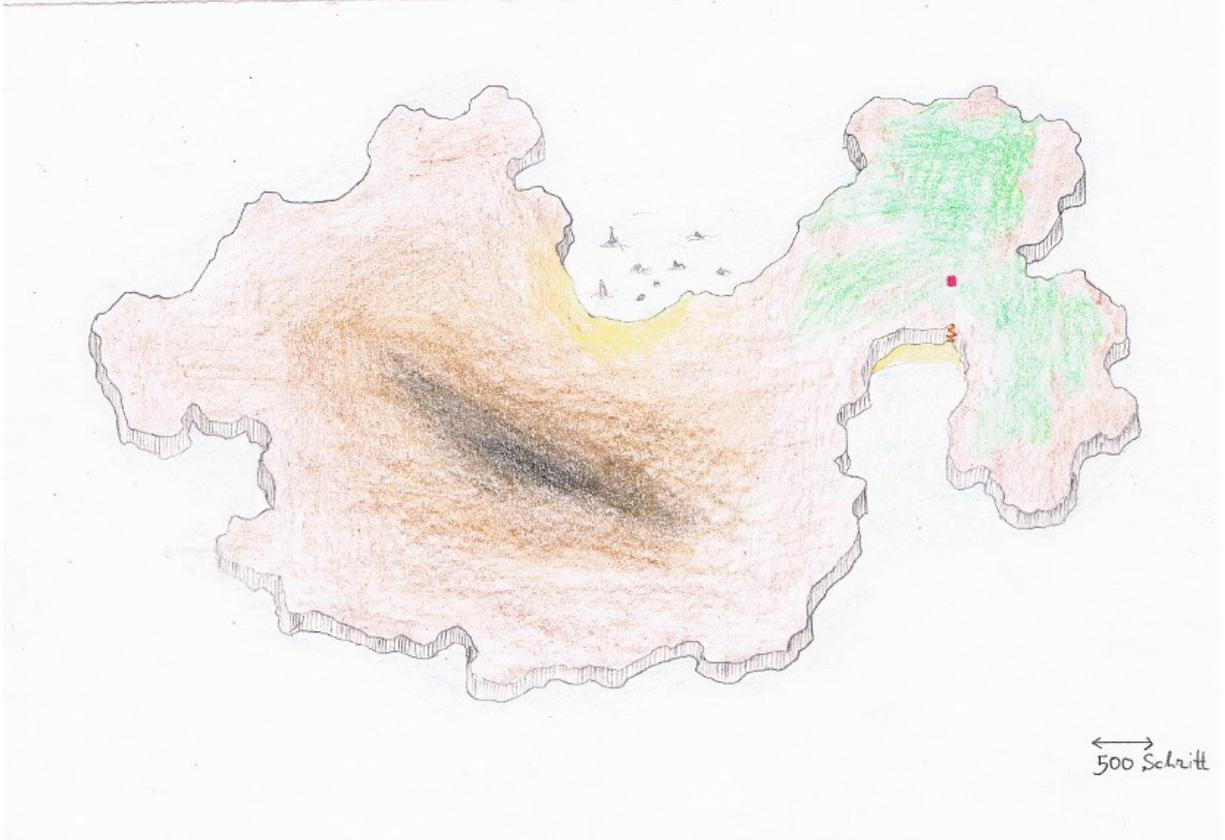
⁸ Caverna Magica (1983)

⁹ Le quattro stagioni (Die vier Jahreszeiten)

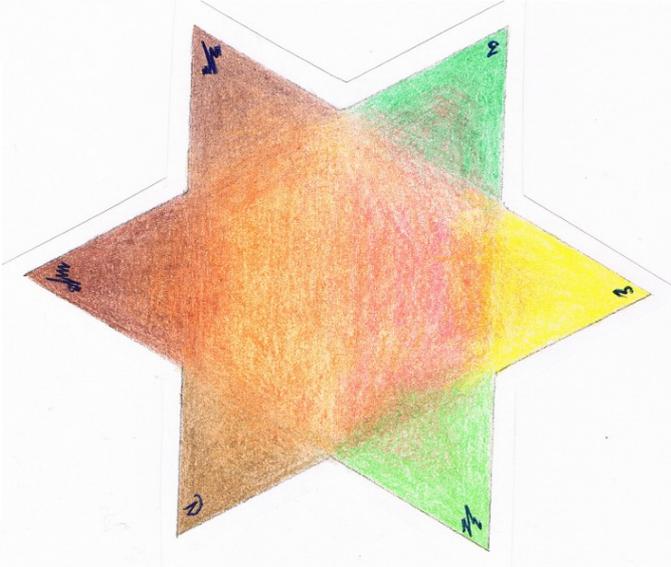
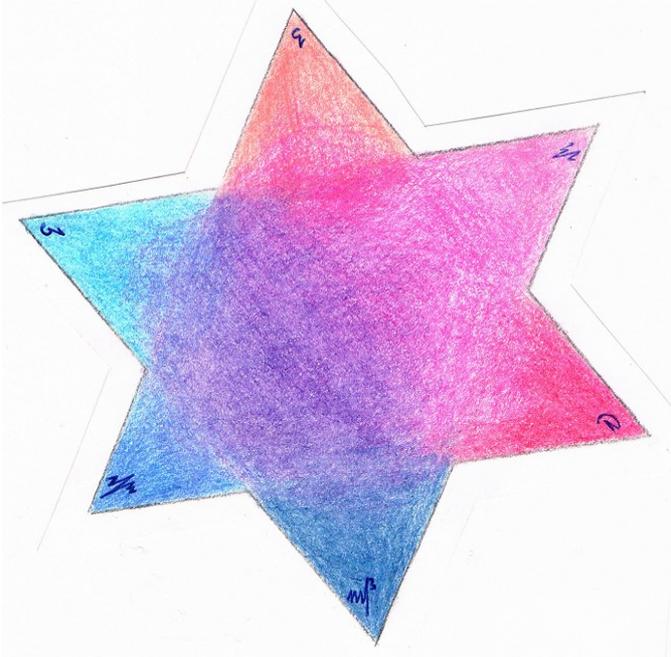
¹⁰ White winds (1984)

Zusatzmaterial

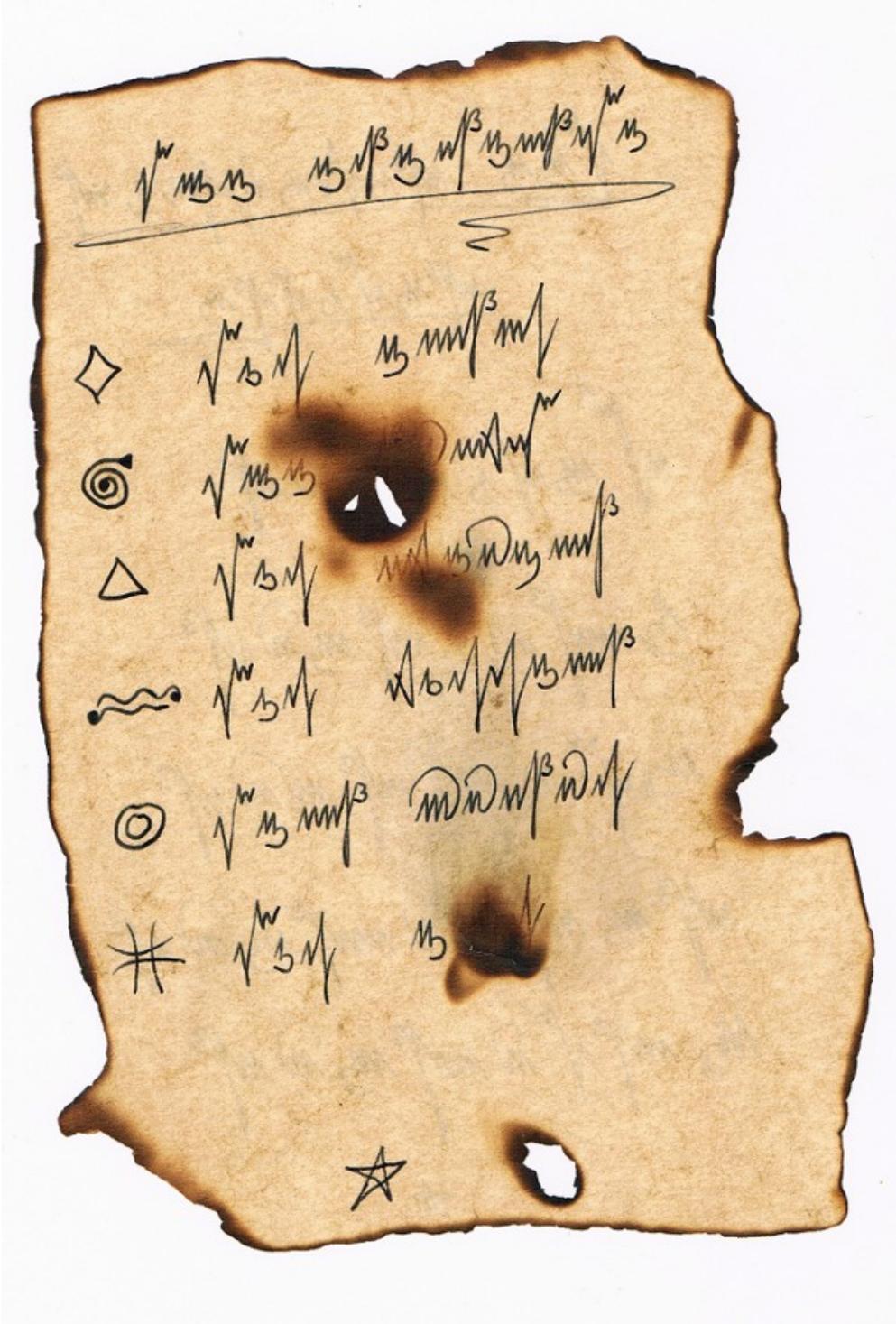
Die Insel



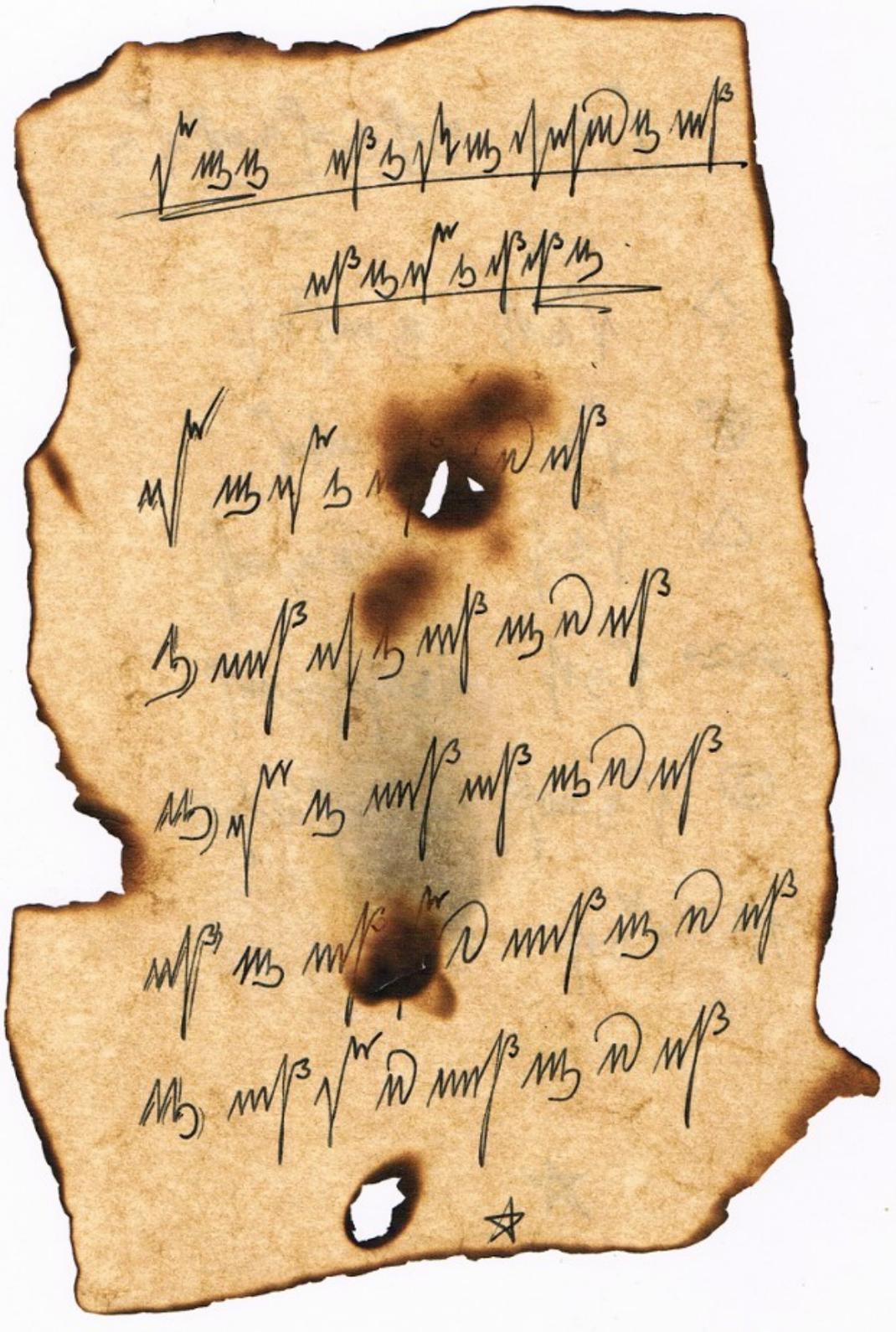
Die Tafeln 1-3



Dokument Elemente



Dokument magische Metalle



Schriftzeichen-Schlüssel

a	e	i	j
b	m	m	m
o	u	h	
D	n	m	
S	c	z	
M	M	M	
w	v	f	
M	M	M	
g	k	q	x
M	M	M	M
b	p		
f	M		
d	t		
M	M		
l	m	n	r
M	M	M	M

Inscript Tafel 3

Handwritten text in a cursive script, likely a form of shorthand or a specific dialect. The text is arranged in several lines, starting with a large initial letter 'M'.

Handwritten text in a cursive script, continuing the text from the first block. It consists of several lines of dense, flowing handwriting.



Übersetzung Tafel 1

Grasz gar die Versuchung war,
Zukunft, was nie ein Mensch erreicht'.

Dennoch: meine Wort sind wahr,
gerufen habe ich aus der großen Schar
ihn, vor dem jedweder weicht.

Die Assel wird zerteilet,
mitten in einem Hexagramm;
Sulphur, nur ein Spatel, von dem Fisch die Gräten.
Niemand darf den Kreis nunmehr noch betreten,
an den Ecken steht Stamm!

Wilst Du es wagen, Heister?
Sprich die Formel, die mein' eigen.
Doch wiebst Du nicht um Geister,
Asha - Marlor, der Formlose, heist er,
hat ganze Macht, er wird es Dir zeigen!

Übersetzung Tafel 2

Sha cha arlon
Sha cha graiak
Sha moon achon
Sha moon blisnak
Sho hor asha
Sho hor marbur

Dieses ist nicht schwer zu sagen,
doch Scheitert's, biot allein Du nur!
Sechse sein es, die es wagen,
ieder hat drei wort zu sagen,
und kommen wird Asha-marbur

Übersetzung Tafel 3

Ist die Aufgab' wohl beendet,
Sollst bannen iene fremde Macht,
noch bevor's geworden Nacht.
Für ein Feuer Öl verwendet,
dann ist beinah' es vollbracht!

Sprich die Worte umgekehrt,
die zur Rufung Du gebrauchst,
wenn das Harz im Feuer raucht.
Asha Dir der Rücken kehrt,
der Daimon mit dem Racheransch!