

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Der alte Comto
Autor: Dominic Hladek, Ladidadi@onlinehome.de
Dieses Abenteuer erreichte Platz 13

Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2007 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolken-turm.de.

Verwendung der Marke und Inhalte von DAS SCHWARZE AUGER mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGER in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

DER ALTE COMTO

Ein Gruppenabenteuer für 2-6 Helden mittlerer
Erfahrungsstufen

Dominic Hladek
Steigstr. 3
88709 Meersburg
Ladidadi@onlinehome.de

ÍNHALTSVERZEICHNIS

ÍNHALTSVERZEICHNIS	2
ABENTEUERHINTERGRUND	4
WARUUNG!	4
HINTERGRUND	4
EIN PAAR WORTE ZUR STIMMUNG	6
KAPITEL I: DER BRIEF	6
EINSTIEG INS ABENTEUER	6
ERINNERUNGEN	6
DULCIAS BRIEF	7
DIE ANREISE NACH TREMEIDO	8
ZWISCHENSTOPP IM GASTHAUS „ZUR TRAVERWEIDE“	9
KAPITEL 2: DAS DORF TREMEIDO	10
DIE RUINE DES TRAVIAKLOSTERS	10
DER SPUK	10
ANKUNFT IN TREMEIDO	11
DER FISCHERHAFFEN	11
DAS WIRTSCHAUS „SCHWERTFISCH“	11
DIE DORFBÜTTEL	12
DER EFFERDTempel ST. GULLARAF	13
DER KRÄMER CUSIMO	13
DAS HAUS DER WITWE LAFIERI	13
KAPITEL 3: DAS ANWESEN	14
EREIGNISSE IM ANWESEN	14
DER HOF	15
DIE STALLUNGEN UND REMISE	15
DAS GESINDEHAUS	15
DER GARTEN	16
DIE ANKUNFT AM HAUS	17
TRETE DOCH EIN	17
EINE GEMÜTLICHE RUHE IM SALON	18
DAS ABENDMAHL	18
DAS HAUPTHAUS	19
E1 – DIE EINGANGSHALLE	19
E2 – DER SALON	20
E3 – DER SPEISESAAL	20
E4 – DIE KÜCHE	20
E5 – DIE VORRATSKAMMER	20
E6 – DER ALTE BALLSAAL	21
E7 – DIE VERANDA	21
O1 – DIE GALERIE	21
O2 – DER FLUR	22
O3 – DAS SCHLAFGEMACH DES COMFO	22
O4 – DAS SCHLAFGEMACH DULCIAS – DER SCHREIB	22
O5 – DIE KAMMER ALOPZOS	23
O6 – DIE GÄSTEZIMMER	23

O7/DI – Die Bibliothek.....	24
O8 – Die Aborte	24
D2 – Der Dachstuhl	24
TI – Das Turmzimmer.....	25
Weitere Erscheinungen im Haus.....	25
K1 – Der Weinkeller.....	25
K2 – Der Geheimgang	26
K3 – Die Grotte	27
Das Finale.....	28
Das Ende	29
Die Erlösung	29
Ausklang	29
Belohnung.....	29
ANHANG I: DRAMATIS PERSONAE	30
ΚΗΑΔΑΠ ΒΡΑΠΠΕΥΕΙΠ	30
COMTE ZERBEREO DI TREMEIDO	31
ALOIZO, DER DOMESTIK.....	32
GURDO, DER GÄRTNER.....	33
DULCIA TREMEIDO GEB. DI CROSSO	33
DUVITIA LAFIERI, DIE WITWE	34
ANHANG II: KARTEN UND PLÄNE	37
KARTEN DES ANWESENS	37
ANHANG III: HANDBÜCHER.....	40
DULCIAS BRIEF	40
COMTE ZERBEREOS TAGEBUCH	40
ALOIZOS AUFSCHRIEB.....	46

ABENTEUERHINTERGRUND

Das Abenteuer im Überblick

Spieler: 1 Spielleiter und 2 bis 6 Spieler

Komplexität: Spieler: mittel / Meister: mittel

Erfahrung (Helden): mittel

Anforderungen (Spieler und Helden): Detektivarbeit, Interaktion, Gesellschaftstalente

Ort und Zeit: Nördliches Horasreich im Boronmond

WARNIUNG!

Dieses Abenteuer hat es sich zur Aufgabe gemacht, eine gruselige Horror-Atmosphäre zu erschaffen und die Helden mit Grausamkeiten zu konfrontieren, die bewusst schockierend und verstörend sind. Alles hier Beschriebene ist aber reine Fiktion! Sollten Sie oder Ihre Gruppe von der Thematik und den Schilderungen abgeschreckt werden, empfehle ich Ihnen, das Abenteuer zum Ihrem Wohl und dem Ihrer Gruppe nicht zu leiten. Beachten Sie bei der Entscheidung auch das Alter und die geistige Reife Ihrer Spieler.

Ansonsten wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Leiten und ein wohliges Gruseln beim Spiel und bei der Heimfahrt vom Spielort. Nicht, dass in ihrem Rückspiegel auf einmal für einen Wimpernschlag ein grinsendes Kindergesicht zu sehen ist...

HINTERGRUND

Comto di Tremendo aus der kleinen horasischen Küstenstadt Tremendo (gelegen zwischen Selshed und Ruthor) ist ein alter, gebrochener Mann. Schon vor 13 Götterläufen war er alt. Zu dieser Zeit heiratete er die wesentlich jüngere Dulcia Di Crosso. Die Ehe wurde seitens der Di Crosso aus finanziellen Gründen und gegen Dulcias Willen geschlossen, der Comto hingegen liebte die junge, lebhaftige Dulcia sehr. Sie versuchte so gut es ging dasselbe für ihn zu empfinden, doch sie war unglücklich und brauchte Leben und Jugend um sich herum. Sie konnte, so sehr sie es auch versuchte, den Comto nur schätzen, nicht aber lieben.

Bald wurde Dulcia krank, siechte monatelang dahin, ohne dass einer der vielen Medici, Perainegeweiheten und selbst Magier, die der Comto aus dem ganzen Horasreich kommen ließ, etwas dagegen tun konnte. Ihre Krankheit blieb ein Rätsel und viele vermuteten, dass es der innere Wunsch war, nicht mehr weiterzuleben, der sie langsam dahinsiechen ließ. Als Dulcia schließlich keine weiteren Heiler mehr um sich haben wollte, um in Frieden sterben zu können, konnte Comto Tremendo aus Liebe nicht einfach tatenlos zusehen.

Er begann, sich zunächst selbst mit der Kunst der Anatomie und Medicin zu befassen. Bald auch mit dunkler Magie, die er aber nie würde ausüben können, wie ihm gesagt wurde; selbst die von wenigen Magiern unter vorgehaltener Hand vorgetragenen Möglichkeiten wie Blutmagie oder gar Borbaradianismus hätten ihm nicht geholfen, hätte er doch nach Zauberformeln forschen müssen, die es schlichtweg nicht gab.

Und so kam es wie es kommen musste: In einem Anfall von Verzweiflung fluchte der Comto auf die Götter und rief die Erzdämonen an, allen voran Mishkara, den Verfluchten Erzdämon der Seuchen. Noch in derselben Nacht hatte er in seinen Träumen Einflüsterungen, ketzerische und unheilige Gedanken, die ihm sagten, wie er es schaffen würde, seine Frau am Leben zu halten. Ohne es recht zu merken war er einen Pakt mit Mishkara eingegangen...

Bald darauf begann er die Einflüsterungen in die Tat umzusetzen, obgleich das, was er tun musste, so schrecklich war, dass er beeinflusst von der flüsternden und schmeichelnden Stimme des Erzdämons wohl jeglichen Sinn für Gut und Böse verloren haben musste. Ihm wurde gesagt, seine Frau würde solange am Leben bleiben, wie er sie mit jungfräulichem Fleisch von Menschen füttere...

Der Comto bereitete also alles vor und ließ durch seinen in die Sache eingeweihten Diener Alonzo, der ihm stets treu war, ein Mädchen aus dem Dorf entführen, die junge Piara Lafieri, die zum ersten Opfer wurde. Dulcia wusste natürlich nichts von den Machenschaften ihres Gatten. Ihre plötzlich eintretende Genesung sah sie vielmehr als ein Wunder der Zwölfe - und das zarte Filetfleisch, das der Hausdiener Alonzo ihr regelmäßig servierte, war für sie nichts weiter als ein schmackhaftes Geflügelgericht. Es blieb nicht bei der armen Piara. Um einen ausreichenden „Vorrat“ an Kindern zu bekommen, plante der Comto zusammen mit Alonzo und einigen heruntergekommenen, gottlosen Gestalten, die sich für nichts mehr zu schade waren, einen Brand im nahe gelegenen Traviakloster, das es sich zur Aufgabe gemacht hatte, Waisenkinder aufzunehmen. Die Kinder wurden beim Brand entführt und die Geweihten getötet. Für die Bevölkerung schien es, als hätte das Feuer sie alle dahingerafft und so wurde nicht weiter nach den Kindern gesucht.

Für eine Weile hatte der Comto damit genügend Opfer für Dulcias grausame Mahlzeiten. Alonzo begann sich ob seiner Aufgabe als Scharfrichter und Koch über die unschuldigen Kinder immer mehr vor sich selbst zu ekeln. In ihm begann - auch wegen des eigenen Verzehrs des Fleisches, das er einige Male ausprobiert hatte - ein langsamer Prozess zur Umwandlung in einen Ghul, der bis heute andauert. Von Selbsthass und Reue gequält geißelt er sich regelmäßig selbst und drückt die Verwandlung in sich so gut es geht u. a. mit entsprechenden Kräutertinkturen zurück.

Doch schließlich fand Dulcia alles heraus: Sie entdeckte im Keller des Anwesens den Ort der grausamen Morde und die Überreste der Kinder, die ihr junges Leben für ihr eigenes lassen mussten. Sie verzweifelte, wurde halb wahnsinnig und rannte aus dem Haus zur nahen Klippe. Der Comto konnte trotz allem Flehen nicht mehr Verhindern, dass sie sich in den Tod stürzte. Sie starb, doch ihre ruhelose Seele blieb wegen ihrer selbst auferlegten Schuld als Gefesselte Seele an das Haus gebunden und beschützt dort die ebenfalls gefesselten Seelen der Kinder vor den Niederhöllen. Und mit jedem Jahr wird ihre Kraft stärker...

Der Comto verlässt seit dem tragischen Tod seiner Frau das Haus praktisch nicht mehr und wartet nur noch auf seinen Tod. Seine beiden Bediensteten (Diener Alonzo und Gärtner Gurdo) halten das Anwesen notdürftig in Schuss. Alonzo ist wie gesagt in die Geschehnisse eingeweiht und half damals dem Comto. Der geistig zurückgebliebene Gurdo weiß zwar um die Geistererscheinungen im Haus und fürchtet sich sehr, jedoch weiß er nichts Genaues über die Ereignisse damals. Er war zu der Zeit noch nicht in Diensten des Comto und ist es jetzt auch nur deshalb, weil er wegen seiner geistigen Zurückgebliebenheit niemals etwas über das dunkle Geheimnis des Comtos herausfinden wird.

Das Begehren Dulcias ist letztlich nicht Rache, sondern der Wunsch nach Erlösung für sich und die Kinder, denn durch den Pakt des Comto mit Mishkara würden deren Seelen in die Niederhöllen einkehren. Sie will deshalb den Pakt brechen, indem die Machenschaften aufgedeckt werden und der Comto sein gerechtes Ende findet.

Jedes Jahr um ihren Todestag am 15. BOR herum ist Dulcia in der Lage, sich zu materialisieren, zu spuken. Die drei Bewohner wissen dies aus den vergangenen Jahren und gehen jeweils auf ihre eigene Art damit um. Mit jedem Götterlauf wird sie stärker und nun ist sie stark genug, sogar einen Brief an einen ehemaligen Liebhaber zu schreiben. Dieser weiß nichts von ihrem Tod, da die kurze Affäre noch davor endete und der Kontakt dann abbrach. Dieser ehemalige Liebhaber ist einer Ihrer Helden...

EIN PAAR WÖRTE ZUR STIMMUNG

Bei diesem Abenteuer handelt es sich um eine klassische Geisterhaus-Geschichte im viktorianischen Stil, weshalb auch das Horasreich als am ehesten viktorianisch als Schauplatz gewählt wurde. Der Schrecken und die Geheimnisse dieses Abenteuers müssen möglichst subtil bleiben. Konfrontieren Sie also Ihre Heldengruppe nicht mit offensichtlichen Schrecken, sondern deuten Sie immer nur an, beschreiben Sie uneindeutig, werfen Sie neue Fragen auf und lassen Sie die Helden immer rätseln, womit sie es zu tun haben. Ihren Spielraum sollten Sie möglichst abdunkeln und am besten bei Kerzen- oder Öllampen-Beleuchtung spielen. Sollten Sie einen besonders schönen Ort wie ein verlassenes Haus oder ähnliches kennen, ist das natürlich ideal.

Wählen Sie subtil gruselige Musik. Meine Empfehlungen für das Abenteuer wären unter anderem der Soundtrack zu „Bram Stoker’s Dracula“ (mit „Minas Photo“ als am besten passenden Stück) sowie einige Stücke aus „Interview mit einem Vampir“, „Name der Rose“, „Sleepy Hollow“, „The Fog“ und „Die Neun Pforten“. Auch klassische Musik macht sich teilweise sehr gut, allem voran einige Werke von Saint Sæens („Karneval der Tiere – Das Aquarium“ sowie „Danse Macabre“).

Während des Abenteuers finden Sie darüber hinaus immer wieder Vorschläge zum Aufbau der für die Szene passenden Stimmung oder den ein oder anderen Gruseffekt zum Erschrecken Ihrer Spieler – Sie sollen ja schließlich auch Ihren Spaß haben!

KAPITEL I: DER BRIEF

EINSTIEG INS ABENTEUER

Einer der Helden, nach Möglichkeit ein Charakter im Alter von Anfang 30, der einen adligen oder gesellschaftlich höher gestellten Hintergrund hat, kennt Dulcia sowie den Comto und hatte damals eine Affäre mit ihr. Sollte es keinen solchen Charakter geben, suchen Sie einen geeigneten Helden aus, zur Not tut es auch eine Profession, die auf einem horasischen Anwesen angestellt gewesen sein könnte, wie die meisten Handwerker. Der Held weiß oder vermutet sehr stark, dass der Comto zwar von ihrer Liaison wusste, es aber in seiner starken Liebe zu Dulcia gewähren ließ. Die Affäre begann, als der Held aus irgendeinem Grund (geschäftliche, verwandtschaftliche oder freundschaftliche Einladung etc.) im Anwesen des Comtos für einen Sommer zu Besuch war. Sie endete abrupt nachdem der Held das Anwesen nach diesem Sommer wieder verließ. Nach wenigen Liebesbriefen brach der Kontakt bald ab, vermutlich weil Dulcia sich für ihren Ehemann entschieden hatte oder er ihre Briefe abfang bzw. ihr das Schreiben verbot, vermutet der Held. Aber das sei wohl besser so gewesen.

ERINNERUNGEN...

Ein schöner Einstieg in dieses Abenteuer kann darin bestehen, mit einem gedanklichen Rückblick des entsprechenden Helden zu beginnen. Es schadet nicht, vorher mit ihm über seine Sonderrolle im Abenteuer geredet und sein Einverständnis geholt zu haben. Spielen Sie dabei eine melancholisch-romantische Musik ab, beispielsweise Beethovens Mondscheinsonate.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Kennt ihr es auch, wenn bestimmte Sinnesreize wie Geschmäcker oder Gerüche plötzlich Erinnerungen auslösen? Dir, <Name des Helden>, geht es in diesem Moment so, als ihr auf einer angenehm gepflasterten Straße an den spätsommerlichen, horasischen Lavendelfeldern vorbeireitet, die sich wie ein violetter Meer links und rechts des Weges erstrecken. Die sanften Hügel, auf denen sie wachsen, wirken wie Wellen in diesem Meer. Doch der frische Geruch ist es, der euch alle überwältigt, und dich, <Name des Helden>, an das duftende Parfüm einer ehemaligen Geliebten erinnert. Es ist, als wären diese Erinnerungen lange in Deinem Kopf verschlossen wie ein Schmuckstück in einer Schatulle eingeschlossen ist und nur darauf wartet, zu einem besonderen Anlass hervorgeholt zu werden. Du atmest tief ein und beginnst Dich zu erinnern. Hier im Horasreich war es, an der Südküste der Grangorer Bucht. Du erinnerst Dich an einen wundervollen Garten hinter einem herrschaftlichen Anwesen. Du flüsterst ihren Namen „Dulcia“ in ihr Ohr und ihr küsst euch leidenschaftlich. Der Garten um euch herum wird für euch beide zu eurem persönlichen Alveran. Nichts anderes zählt mehr, nichts ist mehr wichtig außer ihr beide. Ihr habt euch unendlich geliebt damals, doch sie war die Frau eines anderen, eines Comtos, ein alter Mann, der damals schon über 60 Götterläufe gezählt hat und heute wohl auf die 80 zugehen müsste, falls er noch lebt. Du bist Dir nicht sicher, ob er davon wusste, aber Du vermutest es, obwohl er Dich nie angeklagt, zu einem Duell gefordert oder irgendwie reagiert hat. Er hat es einfach geschehen lassen. Es war der wohl schönste Sommer deines Lebens, und nachdem Du das Anwesen schließlich leider verlassen musstest, schriebs ihr euch noch einige Briefe. Bald brach der Kontakt ab, Dulcia muss sich wohl ihrem Schicksal gefügt haben und blieb ihrem Comto sicher von da an treu. Und Du zogst aus auf Abenteuer und hast seitdem nichts mehr von ihr gehört. Welch tausendfache Gedanken doch ein einziger Geruch in jemandem wecken kann...

Deine Freunde stoßen Dich in die Seite: „Na, Träumer? Da, sieh, dort vorne ist schon Vinsalt, wir sind bald da“.

DULCIAS BRIEF

Im Prinzip kann das Abenteuer überall beginnen. Damit die Anreise aber möglichst kurz ist, wäre eine Stadt im Horasreich, beispielsweise Vinsalt, empfehlenswert. Wenn Sie es wünschen, können Sie auch den kompletten Handlungsort, also das Anwesen des Comtos in einen anderen Teil Aventuriens verlegen. Geeignet wäre unter anderem auch die Küste Albernias oder Nostrias sowie des Bornlands. Sie müssten entsprechend Namen, Adelstitel und vor allem den Menschenschlag an die neue Region anpassen. Von exotischeren Gebieten wie dem Kalifat oder Al'Anfa rate ich ab; die Änderungen wären zu groß, die Stimmung zu unterschiedlich.

Wo immer die Helden sind, nach einem kurzen Aufenthalt in der Stadt, den Sie gerne so umfangreich oder knapp wie Sie es wünschen gestalten können, wird der ehemalige Liebhaber Dulcias einen Brief erhalten. Gebracht wird er von einem Botenreiter, der auf Nachfragen lediglich sagen kann, dass der Brief ihm zufällig auf der Durchreise von einer jungen Frau in einem Ort irgendwo zwischen Selshed und Ruthor mitgegeben wurde. Sie konnte ihm den genauen Ort nennen, wo die Helden sich gerade aufhalten (also z.B. den Gasthof, wo sie nächtigen). Die Frau selbst war eine wahre Schönheit, noble Blässe, edle Gewänder. Sie gab ihm den Brief und einen Beutel Münzen als Bezahlung, als er gerade schon den Ort verlassen wollte. Sie stand plötzlich am Wegrand, fast hätte er sie umgeritten.

Seit der Liebschaft zwischen dem Helden und Dulcia sind etwa 10 Jahre vergangen. Aber der Brief stammt eindeutig aus ihrer Feder. Der Held erkennt ihre Handschrift und hat womöglich

sogar noch alte Briefe von ihr aufbewahrt, mit denen er vergleichen kann. Er ist versiegelt. Das Siegel ist das des alten Comto di Tremendo, also ihres Gatten. Den Inhalt des Briefes entnehmen Sie bitte Anhang III (Dulcias Brief).

Diese Aufforderung sollte für Ihren Helden Ansporn genug sein, nach Tremendo zu reisen. Dass er seine Freunde dazu mitnimmt, sollte selbstverständlich sein.

DIE ANREISE NACH TREMEMENDO

Gestalten Sie die Anreise nach ihren eigenen Vorstellungen. Ich würde aber empfehlen, sie nicht zu lang und ereignisreich werden zu lassen, weshalb sich das nahe gelegene Vinsalt als Startpunkt anbietet. Sehr zu empfehlen und sehr „stilecht“ wäre eine Anreise per Kutsche. Eine solche Art zu reisen ist zwar nicht ganz billig, jedoch sehr schnell (der Brief ruft ja zur Eile auf) und der viktorianischen Grundstimmung sehr förderlich. Vergessen Sie in diesem Fall nicht, den Kutscher als wettergegerbten, grimmigen Mann mit finsterem Blick darzustellen, der in boronsrabenschwarzem Mantel die Kutsche äußerst schnell über die holprigen Straßen steuert und dabei die Pferde durch Peitschenhiebe bis zum Äußersten treibt. Ein passendes Musikstück bei der Beschreibung der Fahrt wäre oben genannter „Danse Macabre“ von Saint Sääns.

Aber auch ohne Kutsche kann man innerhalb weniger Tage nach Tremendo gelangen, ohne große Hindernisse erwarten zu müssen.

Wenn Sie die Reise weiter gestalten möchten, empfiehlt es sich, dem Helden mit der Sonderrolle des ehemaligen Liebhabers weitere Erinnerungen zuzuspielen, so dass auch der Spieler eine bessere Vorstellung von der Beziehung seines Helden zu Dulcia bekommt.

Hierzu noch einmal die Umstände von damals im Detail: Vor 13 Jahren hat Comto di Tremendo Dulcia zur Frau genommen, sie war damals gerade etwa 15 Praiosläufe alt. Etwa drei Jahre später hatte ihr Held eine kurze Liebschaft mit ihr über etwa einen Sommer, in dem er auf dem Anwesen verweilte. Je nach Hintergrund und Stand Ihres Helden kann dies ein nicht unüblicher Höflichkeitsbesuch unter Adligen gewesen sein oder auch eine kurzfristige Anstellung beim Anwesen des Comtos. Während der wenigen Monate unternahmen sie eine Menge gemeinsam: Sie schlichen sich hinaus zu gemeinsamen Spaziergängen, sie spielten auf einem jener modernen Cembalos im Salon des Comtos gemeinsam, sie lustwandelten im großen Garten des Hauses und liebten sich wo und wann immer es ging leidenschaftlich. Sie beide waren jung und entsprechend naiv und romantisch. Nach der Abreise des Helden schrieben sie sich noch etwa bis in den Herbst hinein, doch der Kontakt brach schließlich ab. Seit diesem Abbruch der Liebschaft sind etwa 10 Götterläufe vergangen. Kurz nachdem der Held Dulcia verließ, wurde sie auch schon krank und starb dann vor 7 Jahren. Letztere Tatsache weiß der Held natürlich nicht und geht wegen des Briefes davon aus, dass sie noch lebt. Erst in Tremendo wird er gegenteiliges erfahren...

Unterwegs werden die Helden selbst bei einer Kutschfahrt zumindest einen Halt über Nacht in einem Gasthof machen müssen. Hier können gegebenenfalls die Pferde gewechselt werden und man kann für eine Nacht Ruhe finden.

ZWISCHENSTOPP IM GASTHAUS „ZUR TRAUERWEIDE“

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Klappernd kommt eure Kutsche vor einem Gasthaus zum Stehen. Auf einem schönen Hof mit gepflastertem Boden seht ihr eine große Weide aus dem Boden ragen. Im Hintergrund ist das stürmische Meer zu sehen und in euren Gesichtern spürt ihr einen schneidenden und bereits empfindlich kalten Herbstwind, der euch die Ohren und Nase frieren lässt. Es sieht aus, als wäre es Zeit für einen Pferdewechsel und eine Nacht in einem warmen Gasthaus.

Denken Sie schon hier an die Grundstimmung des Abenteuers und lassen Sie es zwar rau zugehen, schildern Sie aber darüber hinaus eine etwas finstere Stimmung. Es ist Boron, das Wetter ist grau und regnerisch, teils sogar neblig. Die Stimmung der Leute ist ebenfalls etwas getrübt und besorgt, oft auch aggressiv und abweisend; schließlich steht der Winter vor der Tür. Es wird bereits empfindlich kühl in diesen Tagen.

In eine solche Stimmung platzen nun die Helden hinein. Wenn die Helden es darauf anlegen, können Sie gerne eine Tavernenschlägerei improvisieren, ansonsten wird man wohl eher einfach nur abweisend und unfreundlich bleiben.

Das Gasthaus hat seinen Namen von der großen Weide, die im Hof steht und deren herabhängende Äste bei den Betrachtern ein Gefühl der Bedrücktheit hervorrufen. Wie der Wirt erzählen kann, wurden an diesem Baum in der Vergangenheit zahlreiche Verbrecher aufgeknüpft.

Im Schankraum befindet sich ein buntes Völkchen von Reisenden. Auffallend ist ein besonders heruntergekommen aussehender Mann, der alleine in einer Ecke sitzt und kurz nach Eintreffen der Helden in einen Streit mit dem Wirt gerät. Offenbar geht es um die Zeche, die der Mann nicht aufbringen kann.

Schreiten die Helden ein, besteht der Wirt darauf, dass ihm die vollen 8 Heller ausgezahlt werden. Sind die Helden dazu bereit und geben vielleicht noch ein paar Schnäpse darüber hinaus aus, können Sie in dem Fremden einen dankbaren Mann mit lockerer Zunge finden. Sein Name ist Khadan und er ist für dieses Abenteuer durchaus interessant, denn er war einer der Männer, die an dem ruchlosen Verbrechen des Comto beim Abbrennen des Traviaklosters beteiligt war. Natürlich wird er darüber vorerst nicht reden, aber man merkt schnell, dass ihm eine große Last auf den Schultern liegt, die er jemandem anvertrauen möchte. Er trinkt außerordentlich viel, scheint seinen Schmerz regelrecht ertränken zu wollen. Je mehr er zecht, desto loser wird seine Zunge und desto mehr Andeutungen macht er. Jedoch wird er auch entsprechend wirrer und undurchschaubarer in seinen Gedanken und schläft letztlich auf dem Tisch ein, wo er beginnt, laut zu schnarchen. Ein Zimmer hat er bislang nicht, auch dafür müssten die Helden also aufkommen, wenn Sie ihn untergebracht wissen wollen. Mehr zu diesem Mann und zu dem, was er preisgeben könnte, finden Sie im Anhang I – Dramatis Personae.

Am nächsten Morgen werden die Helden oder der Gastwirt bemerken, dass Khadan sich offenbar erhängt hat (war er im Schlafraum der Helden, hat er sich raus geschlichen). Den Gastwirt wird dies vor allem ärgern, weil er jetzt jede Menge Ärger am Hals hat, die Helden werden aber weiterreisen müssen und können höchstens noch das Eintreffen der Büttel miterleben, die diesen Fall übernehmen, schnell auf Selbstmord entscheiden (was ja korrekt ist) und einen Boroni für das Begräbnis aufreiben. Schreiben konnte er nicht, also gibt es auch keine letzte Nachricht abgesehen von dem, was er gestern den Helden berichtet hat. Sollten die Helden misstrauisch sein, ob man ihn nicht ermordet hat, ist so ein Verhalten gut für die weitere Stimmung des Abenteuers, in diesem Fall aber falsch.

KAPITEL 2: DAS DORF TREMEMPO

DIE RUINE DES TRAVIAKLOSTERS

Schon auf dem Weg zum Ort werden die Helden als erstes etwa zwei Meilen außerhalb des Dorfes ein völlig niedergebranntes Gebäude unweit der Straße sehen. Wenn Sie wollen, können Sie sich dieses jetzt oder später ansehen. Es handelt sich um das im Auftrag des Comtos niedergebrannte Traviakloster, aus dem er vor etwa 7-8 Jahren die Kinder für seine ruchlosen Zwecke hat entführen lassen. Er ließ es durch einige verzweifelte Tagelöhner, darunter Khadan Branntewein (s. Anhang I - Dramatis Personae) niederbrennen und die Kinder entführen, um deren Fleisch für die Verlängerung des Lebens seiner Frau zu verwenden. Die Geweihtenschaft ließ er dabei töten oder sie kamen in den Flammen um.

Im Dorf weiß man davon nur, dass es zu der Zeit in den Namenlosen Tagen einen Brand gab und niemand überlebt hat. Man erzählt sich aber zahlreiche Gerüchte über das Kloster:

- Die Geweihten waren Frevler. Sie haben die Kinder, um die sie sich ach so rührend gekümmert haben, missbraucht. Deswegen hat Travia sie mit einem Feuer gestraft, dem keiner entkam (falsch).
- Das Feuer ist nicht von alleine ausgebrochen. Jemand hat es so gelegt und die Ausgänge versperrt, dass niemand entkommen konnte. Vielleicht ein schlecht behandelter Novize oder sogar eins der Waisenkinder (teils richtig, verantwortlich waren die Spießgesellen Khadans)
- Es waren fromme Geweihte und das Feuer zwar ein großes Unglück, aber nur ein natürliches oder vom Namenlosen geschicktes. (falsch)
- Es spukt dort. Die Geister der Geweihten gehen nachts um, weil sie niemals Ruhe gefunden haben. (richtig: die Helden können hier in der Boronsstunde Zeugen von Spuk werden).

DER SPUK

Sollten die Helden sich entschließen und Zeit dazu haben, vor dem Aufsuchen des Comtos eine Nacht bei den Ruinen des abgebrannten Traviaklosters zu verbringen, werden sie Zeugen von Spuk. Das große Unrecht, das hier geschehen ist, hat dazu geführt, dass die ruhelosen Geister der Traviageweihten noch immer umhergehen, mussten sie doch damals vor ihrem Tod noch mit ansehen, wie die wie ein Augapfel gehüteten Waisenkinder verschleppt wurden. Des Nachts steigt hier ein unheimlicher Nebel auf. Sollten Sie eine Nebelmaschine besitzen, wäre sie hier perfekt eingesetzt. Spielen Sie unheimliche Musik aus den am Anfang vorgeschlagenen Stücken oder einfach nur Windgeräusche ab. Am besten verdunkeln Sie bei dieser Szene den Raum komplett, was sich im Spiel ebenfalls erklären lässt, denn ein Windhauch löscht Fackeln und Lampen. Stellen Sie die Spukerscheinungen in diesem Fall dar, indem Sie die Spieler am Tisch mit Tüchern streifen, ihnen leise etwas ins Ohr flüstern, sie plötzlich packen und unmittelbar wieder loslassen und ähnliches. Eine eiskalte Getränkeflasche oder Eisstücke können die kalte Berührung eines Geistes simulieren. Etwas scheint an ihnen entlang zu streifen, Stimmen flüstern unendlich leise etwas in die Ohren der Helden, das womöglich wie ein verzweifeltes Stöhnen erklingen kann. Plötzlich sieht ein Held für eine Sekunde eine verbrannte Gestalt in den Resten einer Traviakutte, die ihn aus leeren Augenhöhlen anblickt und die Hand in Richtung der Klippe bei der Stadt hebt – hier ist das Anwesen des Comto, ein sicherer Hinweis, dass er etwas mit der Sache zu tun hat. Dann steigt Hitze bei einem der Helden auf und ein Teil seiner Kleidung steht plötzlich in Flammen. Sie können sich darüber hinaus gerne weitere Spukerscheinungen ausdenken, die den Helden andeuten wollen, was hier passiert ist.

ANKUNFT IN TREMEMDO

Tremendo ist ein Fischerort mit nur wenig zu bieten. Er liegt direkt an der Küste und verfügt über einen kleinen Fischerhafen mit etwa 1-2 Dutzend Booten. Vom Dorf aus führt ein Weg hoch auf die Klippen, wo auch das Anwesen des Comto steht.

Die Helden sollten aber erstmal im Ort ankommen, bevor sie sich zum Comto auf dessen höher gelegenes Anwesen begeben. Kutschen fahren den steilen Aufstieg sowieso nicht hoch, und auch Pferde dürften es schwer haben, weswegen man kurz im Dorf verweilen muss.

Erste Anlaufstelle für die Helden ist der einzige Gasthof im Ort, die Taverne „Schwertfisch“ (ein eben solcher prangt ausgestopft neben der Eingangstür).

Wie lange die Helden hier bleiben, um Erkundigungen einzuholen, bleibt ihnen selbst überlassen. Eine genauere Untersuchung der Umstände um Dulcias Tod kann sich durchaus lohnen und fördert interessante Informationen zutage, jedoch auch jede Menge zweifelhafte Gerüchte. Früher oder später müssen die Helden also das Anwesen des Comtos näher beleuchten, um Klarheit zu bekommen, womit dann Kapitel 3 beginnt. Hetzen Sie Ihre Gruppe aber nicht. Sie soll selbst entscheiden, wie sie vorgehen will. Angesichts der erschütternden und schnell zu erfahrenden Tatsache, dass Dulcia bereits seit mehreren Jahren tot ist, wird eine Untersuchung des Anwesens aber wahrscheinlich nicht lange auf sich warten lassen. Um den Helden trotzdem einige Informationen bieten zu können, sind im Folgenden einige wichtige Orte und Anlaufstellen Tremendos näher beschrieben.

DER FISCHERHAFFEN

Fast jeder im Ort ist Fischer oder hat indirekt mit diesem Gewerbe zu tun. Einige Boote liegen im Hafen. Deren Besatzung ist, wenn nicht an Bord, dann entweder in ihren Häusern oder im Wirtshaus anzutreffen. Die Boote sind meist alt und einfach gehalten, einige wenige sind Schiffe zu nennen und können etwas weiter hinaus in die Bucht segeln, wirklich hochseetüchtig ist jedoch keines. Zwar versorgen die Dörfler sich mit dem Fisch auch selbst, weshalb auch im Wirtshaus meist Fisch als Hauptmahlzeit serviert wird, jedoch treffen mehrmals in der Woche morgens Händler aus Sewamund, Vinsalt und anderen Orten ein, um frischen Fisch einzukaufen, der gekühlt und schnell in diese Orte transportiert wird. Dann erweitern die Tremendaner auch ihrerseits ihrer Speisekarte um eingekaufte Speisen.

DAS WIRTSCHAUS „SCHWERTFISCH“

Hier trinken die Einheimischen abends ihren Schnaps, und hier übernachten Fremde auf der Durchreise. Es wird abends meist sehr gesellig, wenn Seefahrtslieder gesungen werden. Namens gebend war der Schwertfisch, der neben der Eingangstür hängt und dem alle Einkehrenden nach altem Brauch (oder vielmehr Aberglauben) die schwertförmige Nase berühren, wodurch sie mittlerweile äußerst glatt geworden ist. Das Wirtshaus wird geführt von Familie Fock (Vater Reo, Mutter Phejanca und die beiden hübschen Töchter Remira und Ilberta als Bedienung und Aushilfen). Reo war selbst früher Fischer, fuhr aber angeblich nach einem Erlebnis auf See, über das er sich ausschweigt wie ein Grab, nie wieder aufs Meer hinaus. Es gibt auch zu diesem Ereignis wilde Spekulationen, was er gesehen haben mag, vor allem diverse Meeresungeheuer werden vermutet. Auch die Helden werden das Geheimnis nicht lüften können, denn er schweigt sich aus und redet niemals über das Erlebte. Wenn Sie wollen, können Sie sich aber etwas einfallen lassen. Jedenfalls gründete er daraufhin das Wirtshaus und kommt damit gut über die Runden. Noch heute betet er jeden Morgen still für sich im Efferdtempel.

Die Helden können hier die Dorfbewohner kennen lernen und allerlei Gerüchte hören. Da die Bewohner auch von sich aus neugierig sind, wird das nicht schwer werden. Konfrontieren Sie die Helden zunächst mit diversem Seemannsgarn. Fragen die Helden konkreter über den

Comto und Dulcia nach, können sie erfahren, dass Dulcia bereits gestorben ist. Der Moment, in dem die Helden dies erfahren, sollte besonders ausgekostet und schaurig ausgespielt werden. Beispielsweise erwähnen die Helden womöglich in einem Nebensatz beim Trinken, sie hätten einen Brief von der Frau des Comtos erhalten, als sie plötzlich merken, wie der Gesprächspartner kreidebleich wird und sie aus weit geöffneten Augen ansieht. Leise sagt er: „Dulcia Tremendo starb vor 7 Jahren“.

Über dieses Ereignis gibt es eine Menge Gerüchte im Dorf: Man ist sich noch halbwegs darüber einig, dass Dulcia irgendwann krank wurde, dann aber nach langer Krankheit vor 7 Jahren Selbstmord beging, indem sie sich von den Klippen oben bei ihrem Haus stürzte. Schon hier meinen sich vereinzelt Tremendaner zu erinnern, dass sie doch damals an ihrer Krankheit gestorben sei. Manche sagen, dass sie ob ihrer Krankheit wahnsinnig wurde und Selbstmord beging, andere behaupten, es sei wegen ihrer unglücklichen Ehe mit dem Comto, wieder andere meinen zu wissen, dass sie vom Comto selbst in den Tod getrieben wurde, von einem Dämon besessen war, von Efferd verflucht wurde oder dass das ganze Dorf damals eine Reihe von Unglücken erlebt habe, von dem ihr Tod nur eines war: Innerhalb eines Götterlaufes sei außerdem die Tochter der Witwe Lafieri spurlos verschwunden und das Traviakloster abgebrannt. Die Witwe Duvinia Lafieri ist übrigens halb wahnsinnig durch das Verschwinden ihres Kindes geworden.

Auch über den noch lebenden Comto kann jeder im Dorf etwas berichten: Alle wissen, dass er seit Jahren nicht mehr gesehen wurde. Er verlässt sein Haus nie seit dem Tod seiner Frau, also seit 7 Jahren. Nur sein Diener Alonzo macht regelmäßig alle nötigen Besorgungen für den Comto. Evtl. hat ein Fischer mal Spuren von Wunden am Diener gesehen und vermutet, der Comto misshandle ihn (die Wunden hat sich Alonzo in Wahrheit aber selbst zugefügt; mehr dazu später). Da den Comto niemand zu Gesicht bekommt, gibt es auch hier die wildesten Spekulationen, z.B. dass er schon tot sei und Alonzo nur so tut, als lebe der Comto noch und somit dessen Vermögen durchbringe, oder dass der Comto nach dem Tod seiner geliebten Frau wahlweise einfach nur vereinsamt sei oder sich geschworen habe, nie wieder das Licht des Praisos sehen zu wollen oder gegen die Götter gefrevelt habe und mit einem Fluch belegt wurde.

Wichtig ist, dass Sie die Helden mit möglichst viel wilden Gerüchten, offensichtlichem Halbwissen und aberwitzigen Theorien geradezu überhäufen. Dadurch baut sich eine Stimmung der Ungewissheit auf. Die Helden nehmen die teilweise wahren Aussagen nicht mehr für voll, können nicht zwischen Gerücht und Wahrheit entscheiden und müssen sich letztlich entschließen, sich ein eigenes Bild zu machen und das Anwesen des Lords zu besuchen.

DIE DORFBÜTTTEL

Eine kleine Baracke am Hafen ist die Unterkunft der beiden Dorfbüttel Hardo und Ulanio. Sie erinnern sich noch an die Untersuchungen um Dulcias Tod. Ihre Ermittlungen ergaben, dass es Selbstmord war, aber keine Leiche gefunden wurde (sie war nicht auffindbar im Meer trotz aller Mithilfe der Fischer, was allerdings nicht ungewöhnlich ist).

DER EFFERDTEMPEL ST. GULLARAN

Der Heilige St. Gullaran soll für reichlichen Fang sorgen und so wurde der hiesige Tempel nach ihm benannt. Im Hafen gelegen ist er für die Fischer meist der letzte Ort, den sie vor einer Fahrt und der erste Ort, den sie nach einer Fahrt betreten. Was bei den Fängen an merkwürdigen Dingen in die Netze gerät, wird meist als Spende an den Tempel geschenkt, so dass der Altarraum ein regelrechtes Kuriositätenkabinett ist. Von großen und kleinen Muschelschalen und bizarren Korallengebilden über die Planken und Steuerräder von Schiffswracks sowie Hörner von Narwalen bis hin zu Statuetten, die womöglich von Risso gefertigt wurden und Tentakelbewehrte Götzen oder Lebewesen darstellen, findet sich einfach alles, was man im Meer finden kann. Für Fremde macht der Raum daher einen womöglich etwas befremdlichen und unheimlichen Eindruck.

Thiolan, der Geweihte, ist allerdings ein Bollwerk des rechtschaffenen Glaubens gegen den hier vorherrschenden Aberglauben der Fischer und Seefahrer. Er ist ein angenehmer und gebildeter Gesprächspartner und hat eine relativ objektive Sicht auf die Ereignisse um Dulcias Tod. Er gibt auf die vielen Gerüchte der Dörfler nichts, sondern glaubt fest, dass in diesem Ort nichts Böses stattgefunden hat. Dulcias Selbstmord war ein tragisches Ereignis, aber nur die Götter wissen, was sie zu der Tat getrieben hat. Es war kein Geheimnis, dass sie schwer krank war, womöglich hat sie einfach den einfacheren Weg aus ihrem Leben gewählt.

DER KRÄMER CUSIMO

Im Dorf gibt es einen Krämer, der seit Jahren schon sehr nervös ist. Er wirkt krank und unausgeschlafen, denn er lebt mit der Schuld, damals zu Zeiten von Dulcias Krankheit für den Comto gewisse Besorgungen gemacht zu haben. Er wurde äußerst gut bezahlt und wusste im Prinzip nicht, für was er da im geheimen diverse Utensilien besorgen sollte. Es war auch nichts illegales, jedoch hat er damals schon nicht wissen wollen und auch nicht nachgefragt, wofür der Comto Gegenstände wie eiserne Fesseln, Schlachterwerkzeuge und ähnliches brauchte. Er hat noch heute Alpträume von unaussprechlichen Dingen, die der Comto getan haben könnte. Wenn wie jedes Jahr um Dulcias Todestag herum der Spuk oben im Anwesen zunimmt, hat auch er verstärkt Erscheinungen in seinen Träumen von Kindern, die ihn anklagend betrachten und Wunden wie Schlachtvieh aufweisen. Er versucht deshalb in diesen Tagen so oft es geht, diese Bilder mit Alkohol zu verdrängen. Die Helden können evtl. sogar irgendwann beobachten, wie nächtliche Durchreisende an seinen Krämerladen klopfen und Beutel mit Rauschpulvern und Geld ihren Besitzer wechseln. Er versucht so, die Visionen von den Kindern zu verdrängen. Zwar redet er natürlich nicht leichtfertig über seine Situation, aber wenn die Helden ihn unter Druck setzen, *überzeugen* und ihre *Menschenkenntnis* einsetzen oder Magie anwenden, können sie womöglich etwas aus ihm heraus locken.

DAS HAUS DER WITWE LAFIERI

Das Haus der Witwe liegt am westlichen Rand des Dorfes. Es handelt sich um eine sehr kleine Hütte, die einen heruntergekommenen und ungepflegten Eindruck macht. Die gebrechliche und seit dem Verschwinden ihres einzigen Kindes Piara völlig vereinsamte Witwe ist in sich gekehrt und bringt nur gerade noch genug innere Kraft auf, um das Nötigste zum Überleben zu tun. Sogar das würde ihr ohne die Hilfe einiger Dörfler und des Efferdgeweihten wohl nicht gelingen. Um das Haus herum schleichen stets alle möglichen Katzen, die sie durchfüttert. Mehr zu ihr finden Sie im Anhang I – Dramatis Personae.

KAPITEL 3: DAS ANWESEN

Das Anwesen besteht aus dem zweistöckigen Hauptgebäude (plus Dachboden), einem Hof vor dem Haus, daran angrenzend ein Stall und Remise sowie ein Bedienstetenhaus. Hinter dem Anwesen liegt ein großer Garten. Genaueres entnehmen Sie bitte dem Anhang II.

Alles wirkt ungepflegt, die teuren Butzenglasscheiben sind trüb und ungewaschen, die Fassade bröckelt und alles wirkt nur notdürftig in Schuss gehalten. Der ehemalige Liebhaber Dulcias weiß, dass das früher nicht so war. Lediglich der Garten hinter dem Haus ist erstaunlich gut gepflegt. Mehr dazu finden Sie unter dem Abschnitt „Der Garten“.

Das Haus verfügt außerdem über einen kleinen Turmanbau.

Wann und unter welchen Umständen die Helden das Anwesen betreten, hängt von deren Vorgehen ab. Bei einem Besuch am helllichten Tag werden sie schnell von Alonzo oder Gurdo gesehen und dann höflich dem Comto vorgestellt. Womöglich wollen die Helden sich aber auch selbst einfach vorstellen und sich ganz offen ein eigenes Bild vom Comto machen. Vielleicht tendiert Ihre Gruppe auch eher zu einem heimlichen Einsteigen, was nur des Nachts im Schutz der Dunkelheit möglich sein dürfte.

EREIGNISSE IM ANWESEN

Im und um das Haus herum werden die Helden eine Reihe von Spuk-Ereignissen erleben. Es handelt sich hierbei um Hilferufe und Versuche, auf sich aufmerksam zu machen, von Dulcia Tremendo sowie den Waisenkindern. Wie Sie der Vorgeschichte entnehmen können, hat Comto di Tremendo zusammen mit seinem Diener Alonzo zunächst Piara Lafieri entführt und das, was ihm die erzdämonischen Stimmen eingeflüstert haben, ausprobiert. Als er mit seiner unaussprechlich scheußlichen und verwerflichen Tat Erfolg hatte, kam ihm bald der Gedanke (bzw. wurde ihm ebenso unbewusst eingeflüstert), das Traviakloster bei einem Brand zu vernichten und die Waisenkinder zu entführen. Als am Ende Dulcia das alles herausfand und begriff, dass sie nur noch lebte, weil das zarte Fleisch von Kindern sie am Leben gehalten hatte, stürzte sie sich von den Klippen. Doch sie alle fanden im Tod keine Ruhe. Die Seelen der Kinder waren den Niederhöhlen versprochen, was Dulcia noch im Tode begriff. Wegen des Wunsches, sie zu schützen, wurde sie zu einer gefesselten Seele, die die Seelen der armen Kinder bis heute vor diesem Schicksal bewahrt. Sie ist an das Haus gebunden und um ihren alljährlichen Todestag herum gewinnt sie im schützenden Boronmond an Macht und Möglichkeiten, sich zu offenbaren, ebenso die zahlreichen Kinder, allen voran Piara. Der Spuk, der hier stattfindet, einschließlich des Briefes, ist also ein verzweifelter Hilferuf an die Helden, was diese aber nicht unbedingt gleich merken werden.

Neben Dulcia und den Waisen bewohnt aber noch ein anderes Wesen das Haus. Der Comto ist einen Pakt mit Mishkara eingegangen, und um diesen zu sichern, hat der Erzdämon es geschafft, in diesem Haus, das wegen der Opferstätte im Keller und dem, was hier passiert ist, zu einem kleinen Insanctum geworden ist, einen seiner Diener dauerhaft unterzubringen. Es handelt sich um eine weitgehend unbekanntes Wesenheit. Mehr zu ihr finden Sie im Anhang I – Dramatis Personae. Der Dämon jedenfalls schleicht ebenfalls durch das Anwesen, sobald er auf die Helden aufmerksam geworden ist, denn sie sind eine Bedrohung für den Pakt seines Herrn. Im Gegensatz zu den Geistern ist er also eine echte Gefahr für die Helden, denn sein Ziel ist es, sie zu töten.

Im Folgenden finden Sie eine Beschreibung der Räumlichkeiten und der dort (möglicherweise) auftretenden Erscheinungen.

DER HOF

Zwischen Hauptgebäude, Stall und Gesindehaus befindet sich der Vorhof des Anwesens, auf dem in besseren Zeiten Kutschen vorgefahren sind. Heute ist die Kiesfläche von Unkraut überwachsen. In der Mitte steht ein gemauerter Brunnen, zu dem Alonzo mehrmals täglich zum Wasser holen geht. Der Brunnen verfügt über einen unterirdischen Zugang zum Geheimgang (K2), der aber unter dem Wasserspiegel verläuft.

Beim ersten Annähern an das Haus bemerkt einer der Charaktere im Augenwinkel eine Bewegung. Entweder wird es langsam dunkel oder Nebel liegt über der Küste. Es scheint dem Charakter, als habe ein Kind, ein Mädchen in einem feinen, weißen Praiostagskleid, um die Ecke des Hauses geschaut und sei dann wieder verschwunden. Sieht man nach, erblickt man es abermals hinter dem Haus in Richtung Garten verschwinden. Beim Kind handelt es sich um die ans Haus gebundene Gefesselte Seele der kleinen Piara. Sie wird die Helden eventuell in Richtung des Gartens führen, falls diese dem Gesehenen nachgehen.

DIE STALLUNGEN UND REMISE

Ein angelehntes, doppelflügliges Holztor führt in den Stall. Innen finden die Helden keinerlei Pferde, wohl aber Boxen für diese, die mit altem, fauligem Stroh ausgekleidet sind. Entsprechend unangenehm riecht es. Eine alte Kutsche ist hier ebenfalls untergebracht, die Metallteile sind aber verrostet, die Holzteile modrig und sie scheint nicht mehr in Benutzung zu sein. Der Stall ist völlig vernachlässigt und wird kaum noch benutzt. Geistererscheinungen gibt es hier voraussichtlich keine.

DAS GESINDEHAUS

Hier lebt Gurdo, der Gärtner (s. Anhang I – Dramatis Personae), der sich in seiner Geistesgestörtheit ein regelrechtes Nest eingerichtet hat. Treten die Helden gleich am Anfang in das scheinbar unbewohnte Gebäude ein, wird ihnen sofort (und womöglich sehr erschreckend) der verunstaltete Gurdo entgegenkommen. Schocken Sie also in diesem Fall die Helden mit der Beschreibung des abstoßenden Gesichts von Gurdo, das sie aus einem offenen und einem zugewachsenen Auge anglotzt. Spielen Sie kurz eine hektische, schockende Musik ein, bevor Gurdo sich dann vorstellt und sie „szum Häärn“ bringt. Die Helden können vorerst also nur einen kurzen Blick in das Gesindehaus werfen, bevor Gurdo sie zum Haupthaus führt. Die Helden hören erst später wieder etwas von ihm, wenn er beginnt, seine Wohnstatt aus Angst vor dem alljährlichen Spuk verbarrikadiert.

Später können die Helden z.B. von einem Fenster des Haupthauses heraus beobachten oder hören, dass Gurdo das Bedienstetenhaus mit Brettern vernagelt. Gurdo äußert sich auf sein Verhalten angesprochen nur widerwillig und gibt vor, es sei, damit Tiere wie Wölfe sich nicht hier rein verirren, denn das komme schon mal vor. Er wurde angewiesen, das zu sagen, eigentlich macht er es aber aus Angst vor dem Spuk, den er schon ein paar Mal selbst zu Augen bekommen hat und sich nicht erklären kann, da er nichts über das Verbrechen des Comtos weiß. Ein Gespräch mit ihm ist schwierig. Sprechen Sie mit einem lallenden, undeutlichen Ton wie bei jemandem, der nie richtig gelernt hat sich zu artikulieren und deuten Sie mit einem zugekniffenen Auge und einem angedeuteten Buckel sein Äußeres an. Bei Freundlichkeit oder unter Druck gesetzt zeigt Gurdo den Charakteren auch seine bescheidene Behausung, die er einem kleinen Kind gleich wie ein Nest oder eine Höhle eingerichtet hat. Es stinkt ziemlich, überall sind Götterbildchen, magische Schutzsymbole und diverser Tand, den Gurdo gesammelt hat, darunter kuriose Dinge wie die Skelette kleiner Tiere, die er im Garten gefunden hat, verwelkte Blumen, schöne bunte oder von der Form her interessante Steine usw.

DER GARTEN

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Wie eine andere Welt wirkt der Garten hinter dem Haus. Erstaunt stellt ihr fest, dass er außerordentlich gut und kunstfertig gepflegt ist, ganz im Gegenteil zum Rest des Anwesens. Zwar sind viele Pflanzen ob der Jahreszeit offenbar weggestellt worden, aber einige gerade zurechtgeschnittene Hecken geben ihm eine erstaunlich ästhetische Form. In der Mitte des großen Gartens formen sich diese Hecken gar zu einem Labyrinth. Und überall im Garten finden sich Götterstatuen und für den Winter beschnittene Rosensträucher.

Der Garten ist erstaunlich gut gepflegt: Die Blumen blühen in sorgfältig angelegten Beeten und die Hecken sind sauber geschnitten. Er besteht aus einer kleinen Landschaft aus Blumenbeeten, gemähten Rasenflächen und kleinen künstlich angelegten Teichen. Einige Hecken sind zu Figuren zurechtgeschnitten und überall im Garten finden sich steinerne Statuen, die die Zwölgötter und diverse Halbgötter darstellen. Vor allem Rahja und Peraine werden oft dargestellt. Sie sind alle im zyklöpäischen Stil gehalten; äußerst lebensecht und mit perfekten Verhältnissen der Körperteile zueinander.

In der Mitte des Gartens ist ein Labyrinth aus Hecken angelegt, in dessen Mitte wiederum eine Art Gartenlaube emporragt. Das Labyrinth ist dem ehemaligen Liebhaber Dulcias zwar bekannt, die Laube gab es damals aber noch nicht: Es handelt sich um das Grabmal Dulcias. Sie liebte die Blumen im Garten immer, deshalb hielt der Comto den Garten im Andenken und bezahlt extra einen Gärtner (Gurdo), der ihn außerordentlich kunstfertig, wie man es ihm kaum zutrauen würde, pflegt. Der Comto ließ Dulcia hier an ihrem Lieblingsort begraben.

Erforschen die Helden den Garten oder folgen dem Mädchen vom Hof her, wird einer von ihnen plötzlich für einen kurzen Moment (nochmals) das Mädchen erblicken. Spielen Sie in dieser Szene eine ruhige, gespenstische Musik wie das vorgeschlagene „Aquarium“ von Saint Säens oder „Minas Photo“ vom Dracula-Soundtrack. Das Kind verschwindet hinter den Hecken des Irrgartens und beginnt mit einem Helden, der ihr folgt, ein Katz- und Maus-Spiel. Im Irrgarten gibt es zahlreiche Ecken und Biegungen, so dass das Mädchen immer wieder verschwindet und nur für höchstens eine Sekunde erscheint, bevor sie hinter der nächsten Ecke wieder abtaucht. Sie wird den Helden langsam und zielsicher bis zur Mitte des Labyrinths lotsen, wo ein Gang in einen kleinen Garten mündet, in dessen Mitte Dulcias Grabmal liegt. Es handelt sich um eine steinerne Gartenlaube, unter der ein ebenfalls steinerner Sarkophag steht, auf dem ein Relief die Verstorbene mit einem Strauß ihrer Lieblingsblumen abbildet. Eine Grabinschrift besagt: „Möge Dulcia Tremendo in Borons Hallen die Ruhe finden, die ihr im Leben nie gegönnt war. Zerbereo Tremendo, ihr liebender Gatte.“

Das hierher verfolgte Kind verschwindet noch hinter dem Sarkophag, dann ist es, wenn die Helden drum herum gehen, vorerst endgültig weg. Es gibt keine Möglichkeit, wohin es gegangen sein könnte. Es befindet sich auch keine Falltür oder ähnliches hier. Piara wollte die Helden lediglich zu ihrer Beschützerin führen.

Im Garten kann darüber hinaus auch der Neph'Tenantra auftauchen. Über den Garten verteilt finden sich mehrere Statuen, so dass die Statue des Dämons nicht weiter auffallen würde. Die stets das Gesicht verbergenden Hände, Arme oder Flügel wirken dabei als einziges etwas ungewöhnlich. Anfangs, wenn die Helden noch um das Haus herum schleichen, wird er nur beobachten und noch nicht angreifen. Sie können die Begegnung aber interessant gestalten, indem Sie die Statue vorerst reglos belassen, sie aber bei einem eventuellen späteren Besuch des gleichen oder eines anderen Helden im Garten auf einmal eine andere Haltung hat, woanders steht oder sogar ganz fehlt.

DIE ANKLOPF AM HAUS

Wie die Helden vorgehen, ist schwer vorauszusagen. Eine Möglichkeit ist der Versuch eines heimlichen Einstiegs. Da sie dazu aber zunächst über den Hof oder Garten müssen, sollten Sie dieses Unternehmen möglichst vereiteln, indem Sie einen der Anwohner, wahrscheinlich Alonzo oder Gurdo die Helden entdecken lassen. Gestalten Sie diese Entdeckung dann ruhig unheimlich: Plötzlich spüren sie Alonzos Hand auf ihrer Schulter oder als sie sich umwenden, erblicken sie das hässliche Gesicht Gurdos. Lassen Sie es dann aber auch möglichst nicht zu einem Kampf kommen, sondern lassen Sie die entsprechende Meisterperson direkt höflich wirken und vermuten, dass die Helden wohl Gäste seien.

Dieses zugegeben etwas aufgezwängte Vorgehen ist sinnvoll, weil so die Helden in Kontakt mit dem Hausherrn kommen und ihn kennen lernen, wodurch es zu einigen interessanten und rollenspielerisch schönen Szenen kommen wird. Wenn Sie den Spielern andererseits jede Freiheit lassen und ihr Vorgehen unterstützen wollen, spricht auch nichts dagegen, sie das Haus heimlich erkunden zu lassen. Womöglich werden sie dann irgendwann im Haus gestellt und lernen den Hausherrn dann unter etwas weniger höflichen Voraussetzungen kennen oder sie schleichen sich einfach hindurch und stoßen dabei auf die vielen Hinweise, die sich im Haus finden, ohne eine Gespräch mit den Hausherrn zu führen.

Sehr interessant wäre auch eine Aufteilung der Gruppe in einen Teil, der sich heimlich z.B. durch ein Dachfenster einschleicht und einen, der offen anklopft und vorstellig wird. Wenn Ihre Gruppe mit so einem Vorgehen keine Probleme hat, spricht ebenfalls nichts dagegen. Sie sollten dann aber dafür sorgen, dass beide Teilgruppen gleichmäßige Spielanteile erhalten, was ohne weiteres möglich ist, denn sowohl die Geschehnisse im Haus als auch das Gespräch und Mahl mit dem Comto bieten viele Spielmöglichkeiten.

Im Folgenden stelle ich die Ereignisse vor wie sie geschehen, wenn man ganz offen anklopft bzw. man vor dem Haus aufgelesen und zum Comto gebracht wird.

TRITET DOCH EIN...

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Als ihr anklopft, öffnet euch ein großer, hagerer Mann. Er wirkt betagt und hat einen gepeinigten Ausdruck und tief hängende Tränensäcke. Irgendwie wirkt seine graue Haut seltsam ungesund. Er ist bleich, sein Schweiß riecht unangenehm und wirkt grünlich schimmernd. Er trägt die alte, aber vornehme Kleidung eines horasischen Domestiken. „Ja, bitte?“ begrüßt er euch.

Alonzo wird mit wenigen Worten höflich den Comto zur Tür holen, der erst aus seinem Schlafzimmer (O3) aus dem ersten Stock über die Treppe in der Eingangshalle (E1) mühsam herunterkommen muss, wobei er alt und sehr schwach wirkt. Über den Domestiken Alonzo und den Comto finden Sie mehr Informationen im Anhang I – Dramatis Personae.

Das erste Treffen wird auf jeden Fall recht seltsam verlaufen: Auf den Brief angesprochen wird der Comto ihn nach kurzem Stutzen (erkennbar durch eine gelungene *Menschenkenntnis*-Probe) als einen makabren Scherz von irgendjemandem aus dem Ort abtun. Zeigt man ihm, wird er die Schrift als Dulcias Handschrift erkennen, dies aber nicht zugeben. Schnell fängt er sich wieder und beharrt weiterhin darauf, dass es ein Scherz ist. Er lädt die Helden in jedem Fall höflich als Gäste seines Hauses ein, wo ihnen doch so übel mitgespielt wurde. Sie dürfen mit ihm gerne das Abendmahl einnehmen und über Nacht bleiben, er bietet aber auch an, dass er den Helden ein Zimmer im Ort besorgen kann. Zumindest zum Abendmahl muss er sie aber dabehalten, da das die Etikette verlangt.

Der Comto und Alonzo wissen beide sehr wohl um die Geistererscheinungen in ihrem Haus, weshalb der Brief den Comto auch nicht erschüttert, nur überrascht, denn bisher ist es das erste Mal, dass Dulcia auf diese Art Kontakt nach außen aufnehmen konnte.

EINE GEMÜTLICHE RÜNDE IM SALON

Bevor es ans Abendmahl geht, wird der Comto zunächst zu einem Tee, einem Likör oder einer Pfeife in seinem Salon (E2) einladen. Schläfrig und langsam, aber doch neugierig, wird er die Helden nach ihrem Woher und Wohin fragen und auch den ehemaligen Liebhaber seiner Frau erkennen, sich aber keine negativen Gefühle anmerken lassen. Der Comto bleibt die ganze Zeit höflich und freundlich, macht aber (erkennbar mit *Menschenkenntnis*) einen nervösen Eindruck. Er möchte die Helden seinerseits einschätzen, bleibt aber stets ein guter Gastgeber, der den Helden schließlich ein Gästezimmer und ein gemeinsames Abendessen anbietet. Natürlich wird während des Gesprächs ein ziemliches Unwetter einbrechen und es in Strömen anfangen zu regnen.

Vorher aber wird der ehemalige Liebhaber den Salon noch aus seiner Erinnerung wieder erkennen, denn hier steht immer noch ein altes Cembalo, auf dem er und Dulcia in ihrem „Sommer der Liebe“ einige Male gemeinsam gespielt haben. Sollte der auserwählte Held völlig unmusikalisch sein, hat er einfach ihrem Spiel gelauscht. Kommt dieser Held nicht selbst auf die Idee zu fragen, wird der Comto ihn eventuell bitten, doch etwas zu spielen. Sie könnten hier ein melancholisches, romantisches oder auch unheimliches Klavier- oder besser noch Cembalostück herausuchen und es zu dem Lieblingsstück der beiden Liebenden erklären. Die Mondscheinsonate von Beethoven wäre eine Möglichkeit, die aber vielleicht ein wenig zu „modern“ für die Renaissance-Welt des Horasreichs. Das ausgewählte Stück können Sie in der folgenden Szene abspielen.

Schildern Sie dem Spieler, wie er beim Musizieren in Erinnerungen schwelgt und erzählen Sie ihm weitere Erlebnisse, an die er sich nun erinnert. Langsam wird er Dulcias Anwesenheit fast wieder spüren können... und dann lassen sie ihm einen kalten Schauer über den Rücken jagen, so eisig wie noch nie etwas zuvor (Eiswürfel im Nacken wären wieder eine Möglichkeit zur Darstellung). Er und nur er hört die Stimme Dulcias in seinem Ohr, verzerrt wie aus einer anderen Sphäre: „Hilf mir“ flüstert sie so eindringlich und flehend wie er niemals zuvor zwei Worte vernommen hat. Es ist zuviel für den Helden; er und bricht auf jeden Fall das Musizieren ab. Dulcia hat gerade einen ersten Versuch unternommen, ihren Liebhaber um Hilfe zu bitten. Die anderen kriegen davon nichts mit.

Bald danach wird der Comto das Gespräch höflich beenden, da er sich müde fühlt. Alonzo wird den Helden ihre Zimmer vorzubereiten. Die Helden dürfen sich im Haus frei bewegen.

DAS ABENDMAHL

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

An der festlich gedeckten Tafel nimmt ihr Platz und greift zum Silbergeschirr. Alonzo richtet unter ein einer silbernen Glocke verborgenes Gericht an. Als ihr es, hungrig und gerade noch der Etikette entsprechend, öffnet, seht ihr zart angebratenes Fleisch, das in seiner geleeartigen Soße leicht wackelt. Sofort versorgt euch die Domestik mit je einer Portion und wünscht einen guten Appetit. Der Comto beginnt zu essen und sabbert und kleckert dabei ein wenig, woraufhin sein Diener ihm hilft. Ihr könnt beobachten, wie gelbe Zähne sich gierig schmatzend in das Fleisch bohren, woraufhin der Saft des nur halb angebratenen Fleisches leicht blutig hervor quillt und den Rachen des Comto hinunterfließt.

Auch ihr führt das etwas glibberige Fleisch an den Mund und beginnt zu essen. Ihr lasst euch nicht beirren durch das unangenehme Gebaren des alten Mannes und beißt hinein. Wenn auch die Konsistenz merkwürdig ist, so ist doch das Fleisch zart und lecker unglaublich lecker mundend. Alonzo scheint ein sehr guter Koch zu sein.

Zwischen dem Empfang im Salon und dem Abendmahl können Sie ruhig einige Stunden Zeit setzen, je nachdem, wann die Helden das Anwesen erreichen. Der Comto ist zwar alt und müde und will tatsächlich etwas Schlaf finden, aber er will auch weiter darüber nachdenken, wie er mit den Helden verfährt. Bis zum Abendmahl steht sein Entschluss, sie möglichst über Nacht dazubehalten, damit der Neph'Tenantra (s. Anhang I – Dramatis Personae) sich des Problems annimmt.

Lassen Sie also die Helden ruhig schon ein wenig das Haus erkunden und konfrontieren Sie sie je nach aufgesuchten Orten mit einigen Geistererscheinungen. Gehen Sie aber subtil vor, denn die Helden sollten nicht schreiend das Weite suchen, sondern zum Abendessen bleiben.

Irgendwann ist die Zeit für das Abendessen gekommen. Alonzo hat nach dem Zuweisen der Zimmer und einem Aufenthalt in seiner Kammer in der Küche mit der Zubereitung begonnen. Er klingelt nach dem Comto und den Spielern (oder taucht irgendwo im Haus, wo sie gerade herumschleichen, plötzlich auf). Eigentlich macht er völlig normales Hähnchenbrustfilet in feinem Gelee; sehr lecker, aber lassen Sie es irgendwie... seltsam aussehen. Machen Sie den Spielern Angst, so dass sie nicht wissen, was sie da eigentlich essen. Beschreiben Sie die Konsistenz des Gelees und das unglaublich zarte, junge Fleisch. Es genügt schon, einfach mit einem süffisanten Lächeln haargenau die einzelnen Vorgänge beim Essen zu beschreiben, um den Spielern zu implizieren, dass irgendetwas faul ist, obwohl es das in diesem Fall nicht ist. Kosten Sie diesen Moment aus und genießen Sie den Ekel der Spieler. Im schlimmsten Fall kann einer vor Ekel nicht essen oder übergibt sich, was den Comto dann natürlich wahlweise besorgen, wundern oder beleidigen wird. Jedenfalls ist an dem Fleisch wirklich nichts Besonderes. Später, wenn die Helden das Tagebuch des Comto lesen, soll ihnen das Essen aber ruhig wieder in Erinnerung kommen...

Nach dem Abendessen können Sie noch einen abendlichen Umtrunk organisieren, bald wird der Comto aber schlafen gehen und die Helden ihrem Schicksal überlassen, denn er weiß, dass der Neph'Tenantra seine grausige Arbeit aufnehmen wird.

DAS HAUPTHAUS

EI – DIE EINGANGSHALLE

Die Eingangshalle ist der erste Raum, den Gäste bei einem Besuch zu Gesicht bekommen. Entsprechend herrschaftlich und prunkvoll präsentierte sich diese über zwei Stockwerke reichende Halle einst; heute ist die große Halle aber verstaubt und wirkt schäbig, heruntergekommen und in erbärmlichem Zustand. Betritt man durch die doppelflügelige Tür das Haus, erstreckt sich links und rechts der Wand entlang je eine Treppe nach oben, die auf die Galerie (O1) führt, von wo aus man in den Flur des oberen Stockwerkes gelangt. Im Erdgeschoss führen mehrere Türen in die Räume des Gebäudes, nämlich links in den Salon (E2), geradeaus unter der Galerie in den Speisesaal (E3) und rechts in den alten Ballsaal (E6). Das alte Holz der Treppenstufen knarrt fast bei jedem Schritt, nur mit einer *Schleichen*-Probe kann man sich leise über sie bewegen. Marmorne Büsten sind auf steinernen Blöcken am Fuß der beiden Treppen angebracht. Eine zeigt den ernst dreinblickenden Comto in jüngeren Jahren, die andere Dulcia. Bei einer der sicher häufigen Durchquerungen der Eingangshalle nimmt einer der Helden, am besten der ehemalige Liebhaber Dulcias, die Büste ganz normal wahr. Als er sich abermals zu ihr dreht, bietet sich ihm plötzlich ein Bild des Grauens: ihr eben noch melancholisch lächelnder Gesichtsausdruck zeigt auf einmal einen stummen, aber grauenerregenden Schrei, als wäre sie in unsäglichem Schmerz gefangen. Beim kleinsten Abwenden des Blicks und wieder Hinschauen, z.B. um die Freunde darauf aufmerksam zu machen, ist der Ausdruck wieder melancholisch wie vorher. Dieses Ereignis kann bereits sehr früh im Abenteuer (z.B. wenn Alonzo den Comto holt) stattfinden, da es noch eine sehr subtile Warnung Dulcias an die Helden ist.

E2 – DER SALON

Gemütliche, wenn auch alte und etwas verstaubte Möbel machen diesen Raum sehr gemütlich. An den Wänden hängen mehrere Gemälde von tulamidischen und albernischen Landschaften sowie horasischen Städten. Hierher zieht man sich gerne des Abends auf angenehme Gespräche zurück. Der Comto bewahrt in einigen Kommoden guten Wein, köstliche Liköre, Tee und Kaffee aus dem Süden, Tabak und Pfeifen sowie weitere Luxusgegenstände auf, die ihm und seinen Gästen (von denen es seit Jahren keine mehr gab) zum Wohlergehen gereichen.

In einer Ecke steht noch ein altes Cembalo, auf dem Dulcia früher oft gespielt hat. Mehr zum gemeinsamen Aufenthalt mit dem Comto im Salon finden Sie im Abschnitt „Eine gemütliche Runde im Salon“.

Die Kommoden mit den Genussmitteln sind abgeschlossen. Den Schlüssel trägt Alonzo bei sich, jedoch lassen sie sich auch recht einfach mit einer KK- oder *Schlösser Knacken*-Probe öffnen. Alonzo wird sie aber auch auf Anfrage hin mit allem versorgen, was sie benötigen. Unter anderem können sie folgendes finden:

- Mehrere Anwendungen von getrocknetem Ilmenblatt, das geraucht für 4W6 Stunden sehr beruhigend und leicht euphorisierend wirkt (MU, KL, FF, GE, KK je -3).
- Verschrumpelte Bröckchen Cheriacha, ein Rauschmittel, das bei Einnahme wohlige Lethargie und gegebenenfalls Halluzinationen verursacht (KL, IN, GE, FF je -2). Bei einer gelungenen Probe auf *Pflanzenkunde* kennt ein Held die halluzinogene Wirkung dieses Krautes und könnte damit die seltsamen Erscheinungen im Haus erklären. Beide Rauschmittel verwendet der Comto regelmäßig, um zu vergessen und sich in andere Stimmung zu versetzen.
- ein wenig Schmerzwein, eine Substanz, die aus weißem Mohn gewonnen und als Schmerzmittel im Tee verwendet werden kann. Bei Einnahme ist für W3+3 Stunden jede Selbstbeherrschungsprobe um 10 erleichtert. Der Comto nimmt diesen Tee gegen seine Schmerzen ein, die seine Paktmerkmale verursachen.
- Zwei Anwendungen heilenden Pfeilblütentees, eines etwas bitteren Tees, der 3W6+2 LeP binnen drei Stunden regeneriert.

E3 – DER SPEISESAAL

Der Raum hat eine gläserne Tür nach hinten hinaus zum Garten und ist außerdem über die Eingangshalle (E1), die Veranda (E7) und die Küche (E4) erreichbar. Zu letzterer gibt es auch eine Durchreiche. Der Raum wird von einem langen Tisch dominiert, wo der Comto, Gurdo und Alonzo ihre Mahlzeiten einnehmen. Auch die Helden können hier mit dem Comto speisen. Mehr dazu finden Sie im Abschnitt „Das Abendmahl“. Der Tisch ist meist mit einer Tischdecke gedeckt und mit schweren Kerzenleuchtern versehen.

E4 – DIE KÜCHE

Hier bereitet Alonzo die Mahlzeiten des Comtos zu. In der Mitte befindet sich ein steinernes Pult zum Schneiden und Verarbeiten der Speisen, an den Wänden befinden sich Küchenregale, aufgehängte Töpfe und Pfannen sowie ein offener Kamin. Man gelangt von hier in den Speisesaal (E3), zu dem es auch eine Durchreiche gibt, sowie in die Vorratskammer (E5) und den Salon (E2).

E5 – DIE VORRATSKAMMER

Hier lagern Lebensmittel: Würste hängen von der Decke herab, eingemachte Marmeladen und Gemüse lagern in einfachen Holzregalen, ein Bier- sowie ein Wasserfass stehen im Raum und ein Sack Kartoffeln liegt in einer Ecke.

Wenn Sie Ihre Helden hier eine widerliche Erfahrung machen lassen wollen, entdecken sie bei genauerer Untersuchung, dass die Kartoffeln verdorben sind und sich dort zahlreiche Maden ausgebreitet haben. Wie sie das entdecken, hängt von ihrem Vorgehen ab: Evtl. bemerken sie eine leichte Bewegung im Sack, sehen Motten daraus hervor fliegen oder greifen sich eine Kartoffel. Letztere Variante wäre eine willkommene Gelegenheit, um den hinein greifenden Helden in einen undurchsichtigen Beutel greifen zu lassen, in dem Sie vorher Hackfleisch oder eine ähnliche Masse untergebracht haben...

Eine Tür führt zur Küche (E4) und eine Treppe hinab in den Weinkeller (K1).

E6 – DER ALTE BALLSAAL

Der Saal macht einen unheimlichen Eindruck, da die wenigen Einrichtungsgegenstände zum Schutz vor Staub mit weißen Tüchern verhängt wurden: Einige Musikinstrumente und Stühle, ein Kleiderständer, eventuell später sogar der Neph'Tenantra als Statue... Der Raum erstreckt sich wie auch die Eingangshalle über zwei Stockwerke und hat hohe, teure Fenster, die aber völlig zugestaubt sind. Die Galerie aus der Eingangshalle zieht sich auch in diesen Raum hinein. Türen führen in die Eingangshalle (E1) sowie zur Veranda (E7).

Sie können es in diesem Saal im Laufe der Erforschung des Hauses zu einer weiteren Erscheinung kommen lassen: Die Helden sehen den Geist eines der Waisenkinder aus dem Traviakloster. Der Junge zeigt sich immer nur sehr kurz und spielt ein regelrechtes Versteckspiel, indem er immer wieder hinter den abgedeckten Möbeln verschwindet und woanders hervortritt. Er scheint Spaß dabei zu empfinden. Sollten die Helden das Spiel mitmachen und versuchen, den jungen zu erhaschen, werden sie ihn immer wieder verlieren, bis er schließlich aus dem Raum heraus rennt. Geht ein Held ihm nach, erschrickt er sehr, als er einem der Anwohner in die Arme läuft (dem Comto, Alonzo oder Gurdo), welcher natürlich kein Kind gesehen hat.

E7 – DIE VERANDA

Die Veranda dient als Wintergarten und Ort der Ruhe. Große Fenster geben einen schönen Blick in den Garten nach hinten heraus frei. Einige Gartenmöbel stehen hier, ansonsten ist der Raum voll von Pflanzen, die über den Winter nach innen geholt wurden. Mit den Pflanzen gelangte auch ein Glutling, eine rotgelbe Assel mit hellem Kopf, die fast so groß wie ein kleiner Hund ist, mit hinein. Erschrecken Sie einen durch den Raum streifenden Helden mit einem Angriff des Wesens (die erste AT ist unparierbar).

Werte des Glutlings:

INI 7+1W6	PA 3	LeP 12	RS 2	KO 12
Zangen	DK H	AT 8	TP 1W6*	
GS 4	AuP 25	MR 12	GW 2	

Besondere Kampfbregeln: sehr kleiner Gegner (AT+2/PA+4), Gezielter Angriff

* Bei einem gezielten Angriff kommt man mit dem brennenden Sekret des Glutlings in Kontakt (1W3 SP).

O1 – DIE GALERIE

Die Galerie erstreckt sich von der Eingangshalle in den Flur, der das Obergeschoss des Hauses von einer Seite zur anderen durchzieht (O2). Durch eine Tür gelangt man außerdem zu einem Teil der Galerie oberhalb des Ballsaals.

O2 – DER FLUR

Er erstreckt sich über die ganze Breite des Hauses. Mehrere Türen führen in alle Zimmer des Obergeschosses. Die Wände dienen als Ahnengalerie der Tremendos: Mehrere Generationen von Familienoberhäuptern sind hier in Öl verewigt und starren die vorbei Schreitenden mit grimmigen Blicken an. Spielen Sie hier ruhig mit der Paranoia der Helden und schildern Sie, wie die Blicke ihnen zu folgen scheinen. Dahinter verbirgt sich allerdings nichts weiter

O3 – DAS SCHLAFGEMACH DES COMTO

Der Comto verbringt die meiste Zeit seines Lebens nur mehr hier und starrt von seinem Fenster aus in den schön gepflegten Garten und auf das Grabmahl Dulcias. Er schläft äußerst viel, was an seinem hohen Alter und den vielen Rauschmitteln liegt, die er zu sich. Wenn die Helden nach dem Abendmahl oder bei einem nächtlichen Eindringen ins Haus durch dieses schleichen, wird er hier schlafen, weshalb beim Passieren des Raumes *Schleichen*-Proben abzulegen sind, um ihn nicht aufzuwecken. Eine misslungene Probe lässt kurz sein lautes Atmen aussetzen, jedoch schläft er gleich wieder ein. Bei einer zweiten misslungenen Probe steht er auf und sieht nach. Durch *Sich Verstecken* ist es aber möglich, nicht entdeckt zu werden, wenn er heraustritt und sich umsieht.

Im Schlafzimmer selbst herumzulaufen ist noch schwieriger. Zwar ist die Tür zum Flur abgeschlossen (mit *Schlösser Knacken* aufzubrechen), jedoch ist die zu Dulcias Zimmer geöffnet. *Schleichen*-Proben direkt im Zimmer des Schlafenden sind um 5 erschwert. Es befinden sich außer dem Bett ein Sekretär mit einer verschlossenen Schublade (abermals *Schlösser Knacken*) sowie eine Truhe mit Kleidung im Raum. Sie können entscheiden, ob sich in der Schublade Comto Zerbereos Tagebuch aus Anhang III befindet. Weitere Möglichkeiten wären aber auch dessen Unterbringung im Keller (K1) oder in der Bibliothek (O7). Durch dieses Tagebuch erhalten die Helden deutlichen Einblick in die Machenschaften des Comtos und die Umstände um Dulcias Tod. Die Reaktion darauf kann gut dazu führen, dass die Helden den Comto angreifen. Lassen Sie es also noch nicht zu früh dazu kommen, dass die Helden das Tagebuch finden. Es ist ohnehin unwahrscheinlich, dass sie in diesem Raum umher schleichen, während der Comto schläft. Sie können in der Schublade auch Erinnerungsstücke wie den Schmuck Dulcias, Geld oder etwas anderes unterbringen.

O4 – DAS SCHLAFGEMACH DULCIAS – DER SCHREIN

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Als ihr dieses Schlafgemach betretet, stutzt ihr kurz. Im Gegensatz zu den verstaubten Zimmern des Anwesens ist dieses hier unglaublich liebevoll, sauber und gepflegt. Frische Schnittblumen stehen in einer Vase, das große Himmelbett ist sorgsam gemacht und mit einer Tagesdecke belegt, die Möbel weisen nicht die geringste Spur von Staub auf. Das Zimmer wirkt erstaunlich unberührt, fast wie ein Schrein, in dem nichts verändert werden darf. Ein Gemälde an der Wand zeigt offenbar die ehemalige Hausherrin, eine wahre, junge Schönheit.

Das Schlafgemach Dulcias liegt direkt neben dem des Comto, weswegen man hier vorsichtig sein sollte, um den Comto nicht zu wecken (*Schleichen*-Probe). Es sieht ganz im Gegensatz zum Rest des Hauses gepflegt und bewohnt aus, denn wie auch den Garten pflegt er aus Liebe zu Dulcia ihr Zimmer. Wenn sich ein Held hier aufhält, wird sich plötzlich (nur für ihn) das Zimmer schaurig verdunkeln. Für einige Momente wird sich das Gemälde Dulcias in eine Schreckensfratze verwandeln, die allen Schmerz und alle Pein einer gefesselten Seele nach außen hin zeigt. Die Temperatur sinkt rapide ab und es wird dem Helden wie direkt aus den Niederhöllen vorkommen, wenn Dulcia auf diese Art abermals um Hilfe fleht. Kurz scheint es dabei dem Helden so, als stünden im Hintergrund eine Reihe gesichtsloser, kindergroßer Gestalten. Dabei handelt es sich um die ebenfalls hier spukenden Opfer des Comtos.

O5 – DIE KAMMER ALONZOS

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Als ihr den Flur passiert, hört ihr leise peitschende Geräusche aus einem Raum, dessen Tür leicht offen steht. Unterdrückte Schmerzensschreie folgen jedem dieser Hiebe. Durch den Türspalt erkennt ihr den Rücken des hageren Alonzo, der mit blutigen Striemen und vernarbten, alten Wunden übersät ist. Mit einer Geißel schlägt er sich selbst immer wieder auf seinen Rücken ein, aus dem die Knochen ungewöhnlich hervortreten und die bleiche Haut spannen.

Im Vorbeigehen können die Charaktere, falls Alonzo gerade in seinem Gemach ist, hören. Wie er sich gerade geißelt, um seine Verwandlung zurückzudrängen und für seine Taten zu büßen. Wenn die Helden ihn ertappen, wird er auf religiöse Bräuche verweisen. Sollten die Helden seine Kammer durchsuchen, werden sie in dem sehr kargen Raum, der nur über ein minimales Mobiliar verfügt, in einer Schublade einige verwirrende Notizen finden, darunter Anhang III – Alonzos Aufschrieb. Sie erfahren dadurch, dass er offenbar Schuld auf sich geladen hat (er half dem Comto aktiv bei seinen Verbrechen) und dass er irgendeine Verwandlung in sich spürt. Diese wird im Finale zum Tragen kommen.

O6 – DIE GÄSTEZIMMER

Die Zimmer sind allesamt ein wenig verstaubt und wurden von Alonzo so gut es geht vor Ankunft der Helden hergerichtet, die Betten sind also neu bezogen und Wasser und Nachttöpfe wurden bereitgestellt. An den Wänden hängen Landschaftsbilder, alte tulamidische Teppiche sorgen für ein wenig Gemütlichkeit und schwere Sessel bieten Sitzgelegenheit. Kommoden, (leere) Truhen zum Unterbringen von Kleidung und Gepäck, ein Sekretär oder Schreibtisch finden sich hier als Einrichtungsgegenstände.

In einem Zimmer, am besten dem eines bisher im Verlauf des Spiels etwas vernachlässigten Spielers, befindet sich ein Spiegel. Wenn er sich diesem Spiegel z.B. nach dem Waschen zuwendet, bläst ein Lufthauch plötzlich die Beleuchtung des Zimmers aus (im Normalfall Kerzen, aber auch Öllampen, falls nötig). Hat er es wieder durch eine gelungene FF-Probe angezündet, wird er im Spiegel für einen Wimpernschlag die Gestalt eines Mädchens sehen.

Gehen Sie als Spielleiter vor dieser Szene mit ihrem Spieler in ihr Bad oder einen dunklen Raum mit Spiegel. Stellen Sie ihn so vor den Spiegel, dass er hineinblickt, nehmen Sie das Bild Piara Lafieris zur Hand (s. Anhang I – Dramatis Personae), machen Sie das Licht aus und halten Sie das Bild über seine Schulter, so dass er es beim Blick in den Spiegel sieht. Machen Sie nun für wenige Sekunden das Licht an, dann wieder aus. Der Gesichtsausdruck und die leeren Augen auf dem Bild sowie die Anspannung des Spielers (besser noch: der Spielerin), hat in meinen Testrunden stets einen erschreckten Aufschrei bewirkt.

Diese Szene kann auch mit einer Spiegelung in einem Fenster oder in einem beliebigen Raum ohne Spiegel durchgeführt werden: Das Mädchen erscheint einfach mit ihren seelenlosen, schwarzen Augenhöhlen irgendwo in einer Ecke eines Raumes. Sie können diese Szene auch bei mehreren Spielern getrennt voneinander durchführen.

Piara versucht allerdings nur, die Helden auf sich aufmerksam zu machen und möchte niemanden erschrecken. Sie ist zudem neugierig und erscheint deshalb dem Helden.

Schlafen die Charaktere tatsächlich in ihren Zimmern, hat einer von ihnen einen Traum, in dem er sieht, wie Dulcia sich in den Tod stürzt. Dabei sieht er im Dunkeln irgendwie flehend eine große, hagere Gestalt, die der Comto, aber auch sein Diener sein könnte. Es war also offenbar noch jemand bei ihrem Selbstmord dabei (das weiß sonst niemand im Dorf so genau). Die Traumbotschaft kommt von Dulcia. Auch sie soll als Hilfeschrei dienen. Sie zeigt dem Charakter ihren Selbstmord wie er sich tatsächlich zugetragen hat. Der flehende Mann ist der Comto, der nicht will, dass sie springt und sie versucht abzuhalten.

O7/DI – DIE BIBLIOTHEK

Die Bibliothek erstreckt sich über zwei Stockwerke. Der obere Teil, eine Galerie, ist über eine steile Holzterrasse mit dem unteren Teil verbunden. Oben befinden sich außerdem eine Falltür in der Decke, über die man in das Turmzimmer gelangt, sowie eine verschlossene Tür zum Dachstuhl (D2), die man per *Schlösser Knacken* oder mit Gewalt (KK-Probe) öffnen kann. In mehreren Regalen befinden sich zahlreiche (ausschließlich nichtmagische) Folianten, Quartbände und Octavos mit Heldenromanen, medizinischen und alchimistischen Werken, gesammelten Pamphleten, Märchen und politischen Schriften. Wenn die Helden hier eine Weile suchen, werden sie eine weitere Begegnung haben. Dulcias Geist wird für einen Wimpernschlag irgendwo zwischen den Regalreihen zu sehen sein und mit verzweifelterm Gesichtsausdruck auf eine Stelle in den Regalen zeigen. Ist sie wieder verschwunden, können die Helden an der Stelle, auf die sie gedeutet hat, unauffällig zwischen den anderen Büchern eingeklemmt eine Märchensammlung finden, die unter anderem die „Tulamidische Geistergeschichte“ enthält. Diese Geschichte ist mein Beitrag für die Sonderausschreibung zum Gänsekiel & Tastenschlag-Wettbewerb und kann hier, *muss* aber nicht, als Handout verwendet werden, wenn Sie das wollen. Die Geschichte gibt den Helden Hinweise auf den Neph'Tenantra-Dämon, der in diesem Haus umhergeht und für die Einhaltung des Paktes sorgt, den der Comto besiegelt hat. Dulcia will mit ihrem Fingerzeig auf die Geschichte die Helden vor dem Dämon warnen.

Wenn Sie es wünschen, kann sie aber optional auch auf das Tagebuch Zerbereos gewiesen haben (s. Anhang III). Doch zu früh im Abenteuer sollten die Helden diese Schrift nicht erhalten. Sie können das Schriftstück den Helden auch noch im Zimmer des Comtos (O3) oder im Keller (K1) in die Hände spielen.

O8 – DIE ABORTE

Zu beiden Enden des Hauses befindet sich je ein Abort mit einem Kanal nach außen, der den Unrat einfach neben das Haus durchrutschen oder fließen lässt.

D2 – DER DACHSTUHL

Über eine Treppe vom Flur (O2) oder vom oberen Teil der Bibliothek (D1) erreicht man den großen Dachstuhl, der sich über die Fläche des gesamten Hauses erstreckt. Er ist voll gestellt mit zahlreichen alten Möbeln und Kisten, so dass er das reinste Labyrinth bildet. Durch Ritzen im Boden kann man ab und zu Blicke auf die Zimmer des Obergeschosses werfen.

Auffallend ist eine Statue, die hier gelagert wird. Es handelt sich um den Neph'Tenantra, dessen Beschreibung Sie im Anhang I – Dramatis Personae finden. Hier oben ist er vor Blicken meist geschützt und kann sich relativ frei bewegen. Während die Helden hier umher irren, wird er sich bewegen und spätestens jetzt die Helden als sein Ziel auswählen. Sollten die Helden rechtzeitig verschwinden, wird der Dämon sich nun auf die Suche nach ihnen durchs ganze Haus machen. Die besonderen Eigenschaften des Dämons machen es den Helden nicht möglich, ihn zu sehen bzw. lassen den Dämon im selben Moment zeitweilig zu Stein erstarren, in dem er angesehen wird. Dies hat zur Folge, dass es von nun an hier oben und im Rest des Hauses dazu kommen kann, dass plötzlich eine Statue irgendwo herumsteht und die Helden zu verfolgen scheint. Der Dämon wird versuchen, von hinten gegen die Helden vorzugehen, bevorzugt natürlich gegen einzelne, denn ein Paar Augen sieht weniger als mehrere Paare. Die Helden haben mehrere Möglichkeiten, das Wesen zu besiegen. Neben Blindkampf können z. B. Spiegel verwendet. Er verlässt die dritte Sphäre außerdem in dem Moment, in dem der Pakt gelöst wird, was mit Comto Zerbereos Tod eintreten wird. In einem Kampf kann als Rettung in der Not auch eines der Kinder auftauchen und mit seinem Blick den Dämon anstarren, so dass er im letzten Moment zu Stein erstarrt und der Held fliehen kann. Dies demonstriert dann auch, dass die Geister Gutes im Sinn haben.

Kreieren Sie ab der ersten Sichtung des Dämons jedenfalls eine ständige Gefahr, so dass die Bewegung der Helden durch das Anwesen zu einem spannenden, von Paranoia geprägten Speißbrutenlauf wird.

TI – DAS TURMZIMMER

Tatsächlich ist dieses Zimmer einfach ein leerer Raum über der Bibliothek. Er bietet sich an, um hier Geistererscheinungen nach Ihrem Wunsch stattfinden zu lassen. Da man über das Dach und den Garten hinweg zu den Klippen schauen kann, könnten die Helden von hier aus die Ereignisse um Dulcias Tod als Geistererscheinung beobachten: Die gefesselte Seele Dulcias rennt wie wild aus dem Haus heraus durch den Garten und bis zu den Klippen. Sie verweilt dort, scheint sich aber herunterstürzen zu wollen. Von hinten naht eine weitere Gestalt: Dunkel, düster und im Schatten. Es ist der Comto, der in dieser Nachstellung der Erinnerung an Dulcias eigenen Tod äußerlich so verdorben wirkt wie er es innerlich ist. Doch der Comto kniet nieder, fleht sie offenbar an, nicht zu springen. Sie aber schüttelt wild den Kopf. Als er auf sie zu rennt, um sie zu retten, blickt sie hoch zum Turm, den Helden mitten in die Augen und springt. Der Comto greift sich an den Kopf, schreit einen stummen Schrei und fällt verzweifelt auf die Knie. Dann löst sich die Erscheinung auf.

Dulcia will damit den Helden die Umstände ihres Selbstmordes näher bringen, bei dem sie nach der Entdeckung der grausamen Taten ihres Mannes aus dem Haus floh und es zu der beschriebenen Szene kam.

Sie können aber sowohl diese Szene auch von einem beliebigen Fenster im Haus, das Blickfeld zum Garten und darüber hinaus zu den Klippen bietet, stattfinden lassen, als auch eine andere Erscheinung im Turmzimmer auftauchen lassen.

WEITERE ERSCHEINUNGEN IM HAUS

Lassen Sie sich nicht davon abhalten, neben den beschriebenen Situationen weitere Erscheinungen der gefesselten Seelen und Geister auftauchen zu lassen. Dulcia oder die Waisenkinder können überall im und um das Haus herum auftauchen, wobei Dulcia meist um Hilfe fleht oder versucht, die Helden vor dem Neph'Tenantra und dem Comto zu warnen, was wegen ihres Zustandes eher bewirkt, dass dem Betroffenen das Blut in den Adern gefriert. Am ehesten erahnt noch ihr ehemaliger Liebhaber, dass sie ihm etwas mitteilen will.

Die Kinder hingegen sind neugierig und wollen vor allem aus ihrer kindlichen Laune heraus die Helden beobachten und sozusagen mit ihnen „spielen“. Dass auch sie äußerst unheimlich wirken, ist klar, jedoch werden sie den Helden nie bewusst schaden, sondern können sogar als Rettung in letzter Sekunde vor dem Neph'Tenantra auftreten, obwohl sie ihn sehr fürchten, ebenso wie Alonzo und den Comto. Jede Erscheinung eines Kindes verschwindet deshalb meist, sobald sie jemand von ihnen nähert.

Nutzen Sie diese Möglichkeiten wann immer Sie wollen, um die unheimliche Stimmung des Abenteuers zu untermalen und den Helden Hinweise zu geben, was hier vorgefallen ist.

KI – DER WEINKELLER

Eine Treppe führt von der Vorratskammer (E5) hinab in das geräumige Gewölbe des Weinkellers. Er wird von hölzernen Regalen mit verkorkten dominiert, auch einige Bierfässer und Essensvorräte (weitere Kartoffelsäcke und ähnliches) finden sich hier. Außerdem kann sich, wenn Sie es für richtig halten, hier auch eine kleine Truhe befinden, wo sich neben einigen Wertgegenständen auch Zerbereos Tagebuch befindet. Dieses klärt die Ereignisse um Dulcias Tod auf und bietet einen Hinweis auf den Geheimgang hier im Keller. Die Deckengewölbe sind teilweise mit alten Fresken bemalt, die Götterabbildungen, aber auch ländliche Szenen zeigen, beispielsweise Traviamönche beim Bierbrauen, Bauern bei der Feldarbeit, Winzer bei den einzelnen Etappen der Weinherstellung und Handwerker in ihren

Schmieden und Werkstätten bei der Arbeit. Die Fresken scheinen sehr alt und sind an vielen Stellen wegen der feuchten Kellerwände abgebröckelt oder verblasst. Aufmerksame Beobachter (*Sinnenschärfe*-Probe + 5) werden feststellen, dass sich hinter einem der Weinregale die Malereien von der Decke her bis zur Wand ziehen. Dies sieht man ebenfalls, wenn man eine Flasche Wein aus dem entsprechenden Regal nimmt. Das Fresko ist an der Wand angebracht, wo sich der Geheimgang befindet. Räumt man das Weinregal beiseite, erkennt man ein verblasstes und verstaubtes Wandbild von Praios, das einst wahrscheinlich in herrlich hellen Gelb- und Rottönen geleuchtet haben muss, heute aber grau und krank aussieht, so als wäre der Götterfürst völlig ins Abseits geraten und vergessen worden, was gewissermaßen in diesem Haus ja auch stimmt. Seine trüben Augen blicken finster und strafend auf den Betrachter herab. In den Augen ist der Öffnungsmechanismus untergebracht. Schaut man sich das Gemälde genau an, erkennt man, dass sie leicht vertieft sind. Greift man hinein, spürt man, dass man sie eindrücken kann. Tut man dies, löst man damit einen verborgenen Mechanismus aus, der mittels Zahnrädern die Wand leicht aufschwingen lässt, so dass man hindurch gehen kann. Die Geheimtür führt in den Geheimgang (K2).

K2 – DER GEHEIMGANG

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der sich euch öffnende Gang ist anfangs noch einige Schritt weit gemauert, geht dann aber bald über in Naturgestein und teilt sich in zwei Richtungen. Der Fels ist sehr unregelmäßig und stellenweise fließt in kleinen Bächlein Wasser daraus hervor, was zu einem stetig hallenden Plätschern führt. Auch eure Schritte und Stimmen hallen durch den gesamten Gang und werden dabei auf gespenstische Art mehrfach gebrochen. Jedes Flüstern scheint noch viele Schritt weiter zu hören zu sein.

Mit einer Probe auf *Orientieren* kann man feststellen, dass sich der gewundene, lange Gang unter dem Garten hindurch grob nach Norden in Richtung des Meeres sowie nach Süden hin windet. Im Süden fällt er leicht ab und bald beginnt man in Wasser zu waten, das zuletzt den gesamten Gang füllt. Man kann hier durchtauchen (*Schwimmen*-Probe mit 2W6 – TaP* SP für den Helden) und gelangt dann an den Grund des Brunnens. Dies ist zwar nicht wichtig für den Spielfortlauf, einem Helden, der sich die Mühe gemacht hat, sollten Sie aber den Ring beschreiben, den er sieht, wenn er den Brunnen hinaufschaut und den Brunnenschacht erblickt. Einer der Kindergeister, ein Mädchen mit langen, fallenden, schwarzen Haaren, blickt von oben herein. Ihre Bewegungen wirken zeitrafferartig. Weiter passiert aber nichts. Nach Norden hin hat sich mittlerweile eine Fischerspinne eingenistet. Sie kam über den Zugang von den Klippen durch die Grotte (K3) bis in diesen stets dunklen Gang. Ihr Leib ist groß wie ein Kürbis, mit ihren widerlichen Beinen von einem Schritt Länge wirkt sie aber noch weitaus größer. Ihre Kiefer wirken wie zwei scharfe und spitze Waqqif-Dolche. Die Fischerspinne hat in diesem dunklen Gang ihr Netz gespannt. Anfangs wirken die Fäden noch wie Staubwaben, die von der Decke hängen, bis die Helden merken, dass sie immer klebriger werden. Zumindest der zuvorderst gehende Held wird sich unweigerlich verheddern. Verwenden Sie die Regeln aus ZBA S.11 für das Entkommen aus dem Netz. Die Spinne bewegt sich an der dunklen Decke entlang und greift die Helden dann aus dem Hinterhalt an.

Werte der Fischerspinne:

INI 5+2W6	PA 6/0*	LeP 20	RS 1	KO 10
Fangnetz	DK NSP	AT 11	TP -	
Aussaugen	DK H	AT automatisch	TP 1SP	
GS 7	AuP 20	MR 10/8	GW 6	

Besondere Kampfregele: Hinterhalt(8), Netz(8)

* während sie saugt, kann sich die Spinne nicht verteidigen

Der Kampf ist wahrscheinlich keine allzu große Herausforderung für Ihre Helden. Sie sollten aber versuchen, den ganzen Ekel einer kürbisgroßen Spinne, die sich in einem engen, dunklen Gang mit ihren langen Beinen auf einen Helden herablässt, zu beschreiben und die Reaktion Ihrer Helden auszukosten. Schildern Sie die Sinneseindrücke: Das wild flackernde Feuer der Beleuchtung der Helden, wenn diese sich im Kampf hektisch bewegen, so dass die Spinne immer nur zeitweise zu sehen ist, die anderen Sinneseindrücke wie das Gefühl von haarigen, Beinen und klebrigen Fäden auf dem Körper, der modrige, feuchte Geruch... Die Stimmung ist wichtiger als der Kampf selbst. Schüren Sie also Angst und Ekel und bereiten Sie damit Ihre Helden auf den Anblick der Grotte (K3) vor, in die der Gang bald mündet.

K3 – DIE GROTTE

Vom Geheimgang (K2) her gelangt man in diese natürliche Grotte unter den Klippen, zu der es auch Durchgänge vom Meer her gibt, durch die auch ein Mensch passt. Die Grotte ist unregelmäßig geformt und teilweise auch von Menschenhand bzw. durch schweres Grabwerkzeug geformt worden. Wer sie wann entdeckte, ist unklar, aber schon immer wurde sie für finstere Zwecke gebraucht; im Laufe der Jahrtausende war sie Piratenversteck, Kultstätte für Dämonen- und Namenlosenkulte, Logen-Versammlungspunkt und zuletzt das Gefängnis für Piara und die Waisenkinder aus dem Traviakloster. Es findet sich ein aus dem Fels gehauener Steintisch, der in vergangenen Tagen wohl als Altar verwendet wurde und unter Zerbereos Wahn dann zur Opferstätte für die Kinder wurde. An den Felswänden nahe dem Altar und dem Eingang zur Grotte hängen zahlreiche Furcht einflößende Fleischerwerkzeuge, die einem Al'Anfanischen Folterkeller alle Ehre machen würden: Schlachterbeile, Messer zum Häuten und Ausnehmen von Tieren, Stangen mit Widerhaken und Scheußlicheres mehr. Den Werkzeugen hängt der Geruch von trockenem Blut an und sie sind verrostet und noch mit trockenen Blutresten bespritzt.

Von den Käfigen in einer Höhlenecke mussten damals die anderen Kinder mit angesehen haben, was mit ihren Freunden mit diesen Werkzeugen getan wurde. Die Käfige oder Zellen sind Einbuchtungen in der Höhlenwand, die mit Metallgittern geschlossen sind. Im Inneren finden sich noch rostige Metallringe in der Steinwand, an denen die metallenen Fesseln für Arme, Beine und Hals, an denen die Kinder gefesselt waren, angebracht waren.

Beschreiben Sie den Spielern deutlich, wie sie anhand des gefundenen Tagebuchs genau nachfühlen und rekonstruieren können, wie es den Kindern ergangen sein muss. Schildern Sie zunächst die Vorstellung der Helden, wie die hilflosen Wesen in ihren Zellen auf ihren sicheren Tod gewartet haben, weinend und ohne Aussicht auf Rettung. Schildern Sie weiterhin, wie sie nacheinander in Abständen von einigen Tagen von Alonzo geholt und zur Schlachtbank geführt worden sind, wo sie getötet und sorgfältig zerlegt wurden, wie es gestunken haben muss, wie einige dem Wahnsinn anheim gefallen sein müssen.

Und dann beginnt das Finale des Abenteuers. Hier, wo es damals begonnen hat, soll es nun endgültig zu Ende gehen...

DAS FINALE

Haben die Helden sich also umgesehen und anhand des Tagebuchs in Gänze verstanden, was hier passiert ist, beginnen die Geistererscheinungen. Alle Kinder werden nun nacheinander sichtbar, erscheinen aus dem Nichts und blicken aus leeren Augen auf die Helden. Sie verhalten sich völlig still, Jungen und Mädchen, nicht älter als 13 Jahre.

Die Helden können reagieren und versuchen mit ihnen zu reden oder sich verhalten wie immer sie wollen. Dann wenden sich die Kinder in Richtung des Geheimganges, aus dem kurz darauf Alonzo und der Comto eintreten. Sie blicken in die Runde der Kinder.

Alonzo wird sich genau in diesem Moment, in dem ihn die Erinnerungen überkommen, weil er den Ort seiner unglaublichen Taten wieder betritt und weil die Erregung des Kampfes bevorsteht, auf grausamste Art in einen Ghul verwandeln.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Als der Comto und sein Diener die Grotte betreten, könnt ihr beobachten, wie Alonzo wie ein Tier zu schnuppern beginnt. Der alte Geruch von trockenem Blut scheint ihm bekannt zu sein, denn in seinen Augen ist deutlich Selbstekel und Abscheu zu erkennen. Hektisch blickt er sich um, saugt Details des Raumes auf und kauert sich schließlich wie ein Kind in eine Ecke.

Plötzlich durchzuckt seinen Körper er ein Krampf und er schreit unter Schmerzen auf. Etwas stimmt nicht mit ihm. Ihr hört auf einmal das widerliche Knacken von Knochen, als er sich abermals unter Schmerzen aufbäumt. Seine Hautfarbe wirkt noch grüner und ungesunder als bisher schon und eitriger Schweiß steht ihm auf der Stirn. Er zuckt mehrmals wild zusammen, Schaum bildet sich vor seinem Mund, das Reißen von gespannter Haut und abermals das Krachen von kalkigen Knochen sind zu vernehmen.

Als er euch das nächste Mal anblickt, scheint seine Verwandlung komplett. Was euch aus schmerzverzerrten Augen anblickt, ist nicht mehr Alonzo, es ist ein widerlicher, Leichen fressender Ghul. Das Wesen greift sich ein rostiges, mit Widerhaken versehenes Hackbeil von jenem Tisch, an dem einst unsägliche Taten begangen worden sind und wendet sich euch zu...

Augenzeugen der Verwandlung müssen eine MU-Probe + 3 und noch einmal erschwert um eine eventuelle *Totenangst* ablegen. Bei Misslingen erhält man wie bei Untoten in diesem Fall einen Malus in Höhe der Differenz auf MU, KL, CH, der bei der ersten erfolgreichen Aktion gegen Alonzo verschwindet. Ist er schließlich verwandelt, wird er mit dem Metzgerwerkzeug, mit dem er sich ausgerüstet hat, die Helden aggressiv attackieren.

Der Comto wird währenddessen das Gespräch mit den Helden und den völlig stumm dastehenden Kindern suchen und sogar seine Tat versuchen, rational zu erklären. Seine Erklärungen sind eine Mischung aus Selbstbetrug, dem Wahnsinn eines Paktierers und einem Funken schauriger Menschlichkeit, die seine Motive beinahe nachvollziehbar machen. Er wird nun aber auch die Notwendigkeit sehen, den Helden ein Ende zu machen. Und sollte er sterben, ist ihm das auch egal. Er führt eine Balestrina mit sich, mit der er die Helden beschießen wird. In den Nahkampf gezwungen wird er auf seine Paktgeschenke zurückgreifen und mit seinem Degen kämpfen. Mehrmals in diesem Kampf sollten die Helden bei Treffern gegen den Comto unter den Schnitten in der Kleidung hässliche Geschwüre hervortreten sehen.

Die Werte sind jeweils im Anhang I - Dramatis Personae zu finden. Schließlich werden die Helden den Comto und seinen Diener besiegt haben. Nun werden Dulcia und die Kinder bald Erlösung finden. Die Kinder werden die Helden nun durch das Haus zur Klippe führen, indem sie voran gehen und immer wieder erwartungsvoll zurückblicken.

DAS ENDE

DIE ERLÖSUNG

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Als ihr euch blutend und von Ekel übermannt an die frische Meeresluft aus dem Haus begeben und das Übelkeitsgefühl damit erträglich wird, erblickt ihr plötzlich eine Reihe von Gestalten vorne bei den Klippen. Ganz eindeutig handelt es sich um Dulcia und die Kinder. Ihre bisher so erschreckenden Gesichter wirken jetzt von alveranischem Frieden erfüllt, ihr Lächeln ist angenehm und friedlich. Ihr spürt, wie sie euch mit dankbarem Blick ansehen, während ihre transparenten Leiber langsam immer weiter schwinden. Euch überkommt das Gefühl, ihnen noch etwas sagen zu müssen oder eurerseits eine Botschaft von ihnen zu erhalten, doch ihr spürt sofort, dass solche Dinge dort wo sie hingehen keine Rolle spielen. Sie befinden sich nun endlich auf Golgaris sicheren Schwingen und dürfen ruhen. Einfach nur ruhen.

AUSKLANG

Wie mit dem Comto zu verfahren ist, sollte er nicht getötet worden sein, hängt von den Spielern ab. Wurde er gefangen, wird er bei nächster Gelegenheit versuchen, sich das Leben zu nehmen. Den Leuten im Dorf, selbst den Bütteln, dürfte spätestens der Anblick des Ghuls, der immer noch erkennbar die Gesichtszüge Alonzos trägt sowie die mit Geschwüren übersäte Leiche des Comtos und die Werkzeuge, Käfige und Spuren in der geheimen Grotte, genügen, um zu merken, dass die Helden hier das Werk der Götter und kein Verbrechen begangen haben. Die Witwe Lafieri wird schon vor dem Eintreffen der Helden spüren, dass ihre Tochter nun erlöst ist und endlich in Borons Hallen einkehren durfte. Ihr Zustand wird sich bald bessern und sie wird ruhig und zufrieden ihre restlichen Lebensjahre begeben. Alles, was die Helden ihr erzählen, wird sie nun genau und mit wachem Verstand verstehen.

Der ehemalige Liebhaber Dulcias weiß ebenfalls instinktiv, dass Dulcia nun die ewige Ruhe genießt. Im Dorf wird man sich die Ereignisse (oder die Version der Helden) wiedergeben lassen. Bald wird nach außen hin eisiges Schweigen herrschen, denn das abergläubische Fischervolk redet ungern über ein solches Übel, schließlich beschwört man es damit erst recht herauf. Unter vorgehaltener Hand wird sich aber jeder fragende Reisende in Zukunft die Geschichte des alten Comtos oben in seinem Anwesen auf den Klippen anhören und womöglich wagt sich irgendwann wieder eine junge Abenteuergruppe in das verlassene Haus. Wer weiß, was dort seit diesen Ereignissen passiert ist...?

BELOHNUNG

Die Helden haben sich für den überwundenen Schrecken und die Aufklärung und Lösung der Ereignisse je 250 AP verdient. Für gutes Rollenspiel, das die Gruselstimmung gefördert hat, also beispielsweise das Ausspielen von Angst oder anderen Reaktionen auf die Erscheinungen, können weitere 100 AP vergeben werden.

Dazu erhält jeder Held spezielle Erfahrungen in *Selbstbeherrschung*, *Sinnenschärfe* und *Menschenkenntnis*. Ebenso evtl. in *Etikette*, wenn man dem Comto gegenüber höflichen Umgang hatte sowie *Schleichen*, wenn man heimlich eingestiegen ist.

Ich wünsche Ihnen viel schaurigen Spaß dabei, das Abenteuer zu leiten und hoffe, Sie können durch die vielen Vorschläge Ihren Spielern den Grusel vermitteln, den dieses Abenteuer bewirken soll. Ich freue mich natürlich immer über Feedback jeglicher Art, am besten per Mail an Ladidadi@onlinehome.de.

ΑΠΗΛΠΓ Ι: ΔΡΑΜΑΤΙΣ ΠΕΡΣΟΠΑΕ

ΚΗΑΔΑΠ ΒΡΑΠΠΤΕWEIΠ

Die Helden lernen Khadan in einem Gasthaus auf dem Weg nach Tremendo kennen. Er ist ein etwa 45jähriger abgerissen und verwahrlost aussehender Mann: unrasiert, schmutzig und mit stinkendem Atem aus seinem Mund voller fauliger Zähne. Seine Kleidung ist alt, schlecht und voller Löcher und Flecken. Ständig kratzt er sich irgendwo wegen eines nässenden Ausschlags oder wegen den Flöhen in seinen Haaren unter seinem Schlapphut. Sprich: Er ist ein Häufchen elend und völlig heruntergekommen. Er trägt keinerlei Waffen, die hat er schon vor langem für ein bisschen Geld für Schnaps verhökert.

Scheinbar war er eine Art Tagelöhner oder Söldner und ist lange mit ein paar Spießgesellen durch Aventurien gezogen. Aber, so sagt er, die sind jetzt in den Niederhöllen und wie's aussieht wird er bald nachfolgen. Gesund sieht er tatsächlich nicht aus und er hustet sehr viel. Zwar war er schon immer jemand, der für etwas Silber auch bereit war Morde zu begehen, vor etwa 7-8 Jahren aber wurde er und seine Gruppe zu einem Verbrechen angeheuert, das selbst für seine Verhältnisse ein menschlicher Tiefpunkt war, von dem er sich nie mehr erholen sollte. Das Schicksal seiner Freunde danach war unterschiedlich. Von Selbstmorden über Unfälle, dem Verschwinden in irgendwelchen Hafentädten hat es alles gegeben. Von vielen weiß er nichts um deren Verbleib, aber gut scheint es niemandem ergangen zu sein – Kein Wunder, haben sie mit ihrer Tat doch aufs Äußerste an den Zwölfen gefrevelt.

Sie halfen dem Comto dabei, damals ein Traviakloster zu überfallen und niederzubrennen. Sie haben nichts über die Hintergründe erzählt bekommen (die Bezahlung war hoch genug, um keine Fragen in der Hinsicht zu stellen), nur, dass sie niemanden überleben lassen dürfen außer den Kindern, die gefangen genommen und zum Comto gebracht werden sollten. Das Ganze sollte aussehen wie ein in den Namenlosen Tagen ausgebrochenes Feuer, in dem alle Bewohner des Klosters umgekommen sind.

Er wird im Suff Teile dieses Wissens weitergeben, jedoch nicht alles, das würde einen großen Teil der Spannung nehmen. Er wird den Helden bis zum Einschlafen in etwa mitteilen, dass er bei einem schlimmen Verbrechen beteiligt war. Beginnen wird er mit schwammigen Aussagen darüber, dass er eine große Schuld mit sich trage: „Ach wisst ihr, der Schnaps hilft, der macht es leichter, alles zu vergessen, alles...“ oder „Was ich vergessen will? Wollen wir nicht alle irgendwas vergessen? Ist doch egal...“ oder „Ja, ja, ich habe schlimmes getan, habe ich. Ihr nicht auch? Bestimmt seid ihr keine Unschuldslämmer, so seht ihr jedenfalls nicht aus mit euren Schwertern und Waffen und allem. Aber so was schlimmes wie ich wohl nicht“. Interessieren sich die Helden für sein Geschwätz, wird er konkreter und berichtet von „der Sache mit dem Feuer, ach, ich will da nicht drüber reden. Könnte ich noch so einen Schnaps haben?“ und von „der Sache bei Tremendo da, ich hab schlimmes getan, was sehr schlimmes und deshalb haben die Götter und allen voran Travia mich verflucht, hehe, die alte biedere Mutter hatte für mich und meine Huren sowieso nie was übrig“. Kurz vor dem Einnicken wird er vielleicht er noch etwas murmeln wie „Die Kinder. Die Kinder. Ich weiß es bis heute nicht, was er mit ihnen...“.

Viel mehr wird er nicht von sich geben und vor allem den Comto sollte er nicht erwähnen, das würde die Spur zu eindeutig machen.

Sollten die Helden versuchen, ihn am nächsten Morgen noch einmal zu sprechen, ist es zu spät: In dieser Nacht wird er sich erhängen. Er hat sich seine Schuld noch einmal vor Augen gerufen und kann und will nicht mehr damit leben. Sollen die Götter ihr Urteil fällen.

COMTO ZERBEREO DI TREMEMDO

Völlig zurückgezogen lebt der Comto in seinem Anwesen bei Tremendo, seit seine deutlich jüngere Frau Dulcia vor 7 Jahren starb. Er liebte sie über alles, merkte aber auch, dass er ihr als alter, immer etwas grimmiger Mann nicht das geben konnte, was ihrem jugendlichen Gemüt entsprach. Er versuchte trotzdem, sie so gut es ging glücklich zu machen. Hinter dem Haus legte er einen wundervollen Garten an, den er auch heute noch pflegen lässt, um an sie zu gedenken (in der Mitte hat er ihr Grabmal errichten lassen). Als sie krank wurde, tat er ebenfalls alles, um ihr zu helfen. Medici und Gelehrte aus dem ganzen Reich kamen, aber alle waren ratlos. Als er merkte, dass jede Hilfe versagte, bat Dulcia ihn, die Heiler wegzuschicken. Sie spürte, dass ihr nicht mehr zu helfen wäre und wollte ihre letzten Tage in Ruhe verbringen. Doch der Comto wollte nicht aufgeben. Eines Nachts flüsterte eine Stimme im Schlaf zu ihm. Es war die Stimme Mishkaras, die die ersehnten Worte nach einer Heilungsmöglichkeit aussprach. Doch er musste grausame Taten dafür tun. Dulcia würde leben, wenn er sie mit dem Fleisch unschuldiger Menschen fütterte, dem von Kindern. So ließ er als erstes Piara Lafieri entführen, womit er ohne es recht zu merken den Pakt mit dem Erzdämon besiegelte. Als das Fleisch aufgebraucht war und Dulcias Zustand sich besserte, brauchte er mehr Opfer und ließ mithilfe von einem Haufen gewissenloser Söldner, darunter Khadan Branntewein, das nahe gelegene Traviakloster, das einige Waisenkinder beherbergte, abbrennen. Die Geweihten starben, die Kinder entführte er, um sie eines nach dem anderen für seine grausigen Mahlzeiten durch Alonzo schlachten zu lassen. So trieb es ihn tiefer und tiefer in die Kreise der Verdammnis, während er das Leben Dulcias verlängerte. Erst nach Dulcias Selbstmord begriff er langsam die Schuld, die er auf sich geladen hatte und reagierte mit Verdrängung und Ignorierung seiner vergangenen Taten. Bis heute lebt er nur noch so vor sich hin und wartet auf seinen Tod und insgeheim vielleicht darauf, dass endlich jemand hinter sein Geheimnis kommt und alles aufklärt.

Er wirkt wie ein gebrochener, über 70 Jahre alter Mann mit grauen Haaren. Der Pakt hat bei ihm zahlreiche Gebrechen verursacht, darunter ein steifes Bein, einige Geschwüre (ein besonders hässliches davon schaut am Hals hervor) und einen widerlichen, fauligen Geruch. Seine Haut wirkt ungesund grünlich und sein Schweiß schimmert bleich.

MU 15 **KL 16** **IN 17** **CH 10**
FF 8 **GE 12** **KO 15** **KK 10**
LeP 38 **AuP 25** **RS 1** **MR 12** **Ausweichen 10**
Degen: **INI 9+2W6** **AT 13** **PA 15** **TP 1W+3** **DK N**
Balestrina: **FK 18** **TP 1W+4** **RW 2/4/8/15/25** **TP+ (+2/+1/0/0/-1)**
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 15, Sinnenschärfe 9, Etikette 15, Menschenkenntnis 12, Geschichtswissen 11, Götter/Kulte 9, Heilen Krankheiten 10
Vorteile: Gebildet, Immunität gegen Gift, Schnelle Heilung, Titularadel
Nachteile: Jähzorn(7), Krankheitsanfälligkeit, Lahm, Morbidität (6), Übler Geruch, Unansehnlich
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Defensiver Kampfstil, Finte, Gezielter Stich, Meisterparade, Parierwaffen I, Todesstoß
Paktgeschenke: *Alterslosigkeit* (der Comto altert nicht weiter), *Dämonische Hilfe* (die „Heilung“ Dulcias), *Seelenopfer* (die Kinder, die für Dulcia sterben mussten), *Giftdrüsen* (Für 1W6 AuP Wirkung von Goned-(Kontakt)-Gift: Beginn 10 KR; Dauer 5 SR; 1W+5 SP/SR; Krämpfe und Würgen), *Raub der Lebenskraft* (Durch Berührung bei gelungener Waffenlos-Probe verliert das Opfer TaP* LeP, wovon der Comto die Hälfte erhält, auch über das LeP-Maximum hinaus. Er muss dazu eine Probe auf IN/KO/KO + MR mit TaW 8 ablegen und 3W6 AuP zahlen)

ALONZO, DER DOMESTIK

Der treue und loyale Diener des Comtos hat unbeschreibliche Dinge im Auftrag seines Herrn getan. Er hat Piara für ihn entführt und bei der Brandstiftung im Traviakloster mitgeholfen. Schlimmer noch: Er war es, der die Kinder schlachtete und ihr Fleisch zerlegte und zubereitete. Er ist sich seiner Taten voll bewusst und hat Angst vor seiner Strafe nach dem Tod oder sogar schon im Diesseits, denn er bemerkt Veränderungen an sich. Sein Glaube an Buße durch Selbstgeißelung lässt ihn diese Veränderungen zurückdrängen, doch im Finale werden sie schließlich hervorbrechen. Er verwandelt sich langsam in einen Ghul, seit er damals ebenfalls vom Fleisch der Kinder gekostet hat.

Heute führt er die täglichen Arbeiten im Haus aus, sorgt für ein wenig Ordnung, macht Einkäufe im Ort etc. und hat strenge Anweisung seines Herrn, alle Besucher so gut es geht, gerade so die Etikette bewahrend, abzuwimmeln. Er hält also die Fassade eines höflichen Domestiken perfekt aufrecht. Im Dorf wundert man sich zwar über den schweigsamen Diener ein wenig und murmelt allerlei Gerüchte, jedoch ist er im Prinzip höflich und bisher niemandem unangenehm aufgefallen.

MU 12	KL 14	IN 16	CH 10	
FF 10	GE 9	KO 11	KK 12	
LeP 24	AuP 30	RS 1	MR 5	Ausweichen 8

Herausragende Talente: Schleichen 9, Selbstbeherrschung 16, Sinnenschärfe 11, Etikette 11, Galanterie 7, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 9, Anatomie 13, Fleischer 16, Hauswirtschaft 15, Heilen Wunden 8, Kochen 14

Vorteile: Ortskenntnis (Dorf Tremendo und Anwesen), Soziale Anpassungsfähigkeit

Nachteile: Aberglaube (8), Arroganz (6), Schlafstörungen, Übler Geruch, Verpflichtungen

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

Alonzo in Ghulgestalt:

LeP 35	RS 2	KO 18	GS 7	AuP 60	MR 15/10	GW 9
---------------	-------------	--------------	-------------	---------------	-----------------	-------------

Fleischerbeil	INI 7+1W6	PA 10	AT 15	TP 1W6+2	DK H
Klauen	INI 8+1W6	PA 9	AT 11	TP 1W6+4	DK HN

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff: Biss mit 1W6+4 TP. Bei Schaden wirkt ein Gift (Stufe 10, pro KR KK und GE je -1 für 2W20 KR, fallen KK oder GE auf 0, setzt eine vollständige Lähmung ein. Nach 3 Stunden regenerieren sich die Werte mit je einem Punkt pro SR.

Wer einen solchen Biss überlebt und nicht mit einem Heiltrank, Gegengift oder Klarum Purum (10) behandelt wird, verwandelt sich selbst mit 5% Wahrscheinlichkeit pro 5 erlittener SP binnen drei Tagen in einen Ghul.

Besonderheiten: MU-Probe +3; Pro 5 SP besteht eine 5%ige Wahrscheinlichkeit, eine Krankheit zu erleiden: Schlafkrankheit 1-3, Lutas 4-6, Paralyse 7-10, Schlachtfeldfieber 11-20. Näheres in GA S. 206.

GURDO, DER GÄRTNER

Er ist geistig und körperlich zurückgeblieben, bucklig und im Gesicht entstellt. Sein Gemüt ist das eines Kindes und entsprechend verhält er sich. Er hat den Spuk im Haus des Comtos gesehen und reagiert darauf wie ein Kind: Er hat sich das kleine Gesindehaus zu einer Art Höhle oder Nest eingerichtet in der Hoffnung, hier sicher zu sein. Er weiß nichts von der Tat des Comtos, da er erst später in seinen Dienst trat, irgendwann kurz nach dem Tod Dulcias, als der Comto dafür sorgen wollte, dass die Blumen im Garten ihr zu Ehren weiter gepflegt werden. Jetzt sieht er sich konfrontiert mit dem Spuk und will sich wie ein Kind einfach verkriechen. Er ist ein gutmütiger Mensch, der niemandem etwas zuleide tun kann. Er kann durch seine kindlichen Gedanken einige Hinweise zu den Erscheinungen geben, als Schockeffekt im und um das Haus herum auftauchen oder sogar beim Finale als Hilfe und Deus Ex Machina auftauchen, um den Helden zu helfen, denn trotz seines Schwachsinnns ahnt er am Ende womöglich intuitiv, dass sein Hausherr der eigentlich Böse hier ist.

MU 9	KL 8	IN 15	CH 9	
FF 11	GE 12	KO 12	KK 10	
LeP 25	AuP 35	RS 1	MR 3	Ausweichen 11

Herausragende Talente: Schleichen 9, Sich Verstecken 12, Orientierung 8, Ackerbau 14

Vorteile: Gefahreninstinkt (7), Ortskenntnis (Anwesen und Gegend drum herum)

Nachteile: Aberglaube (9), Einäugig, Neugier (7), Sprachfehler, Unansehnlich

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I

DULCIA TREMEMDO GEB. DI CROSSO

Die vor sieben Jahren verstorbene Ehefrau des Comtos war damals gerade Anfang 20. Sie war eine lebhaft und wunderschöne Frau voller Emotion und Begeisterung. Bei der Heirat war sie um einiges jünger und litt sehr unter dem Altersunterschied. Es war keine Liebeshochzeit, sondern eine arrangierte Ehe der angesehenen Familie Di Crosso - die aber in großer Geldnot war - und dem wohlhabenden Comto Tremendo. Der Comto liebte sie so sehr, dass er ihr jeden Wunsch erfüllte, doch glücklich machen konnte er sie nicht, so sehr er es auch versuchte. Sie erwiderte ihm so gut es ging die Liebe, doch war sie im Herzen einfach zu jung für den alten Griesgram. Einige Jahre nach der Eheschließung erlitt sie eine seltsame Krankheit, auf die niemand eine Heilung wusste. Immer wieder erlitt sie Schmerzanfälle, die immer häufiger, länger und qualvoller wurden. Tatsächlich wucherten in ihr zahlreiche Geschwüre. Kein Medicus konnte ihr helfen und bald machte sie sich darauf gefasst zu sterben. Durch einen Pakt mit Mishkara versuchte der Comto, sie noch zu retten, doch sie fand heraus, welchen Preis er dafür bezahlte und konnte mit dieser Bürde nicht länger weiterleben: Sie sprang von der Klippe vor dem Haus ins Meer. Die Leiche wurde nie gefunden, doch sie wurde für tot erklärt, was sie auch ist. Durch die Umstände des Todes und ihre Schuld ist nun aber ihre Seele an das Haus gefesselt und leidet, bis sie erlöst wird, was nur durch Gerechtigkeit für die armen Opfer des Comtos durch dessen Tod geschehen kann, wodurch auch der Pakt gelöst ist und den Opfern der Weg in Borons Hallen freisteht.

Dulcias einzige Möglichkeit, sich verständlich zu machen, sind Hilferufe und kurze Momente des Erscheinens im und um das Haus des Comtos. Doch immer sind diese Erscheinungen von der Pein ihres Zustandes gezeichnet: Ihre Stimme bewirkt Entsetzen, ihr Anblick ist niederhöllisch verzerrt, so dass es ihr schwer fällt, keine Furcht auszulösen. In einer einmaligen Kraftanstrengung konnte sie den Brief an ihren ehemaligen Liebhaber verfassen. Und auch dies ging nur aufgrund des engen Bandes, das einmal zwischen den beiden bestand.

DUVINIA LAFIERI, DIE WITWE

Witwe und Mutter von Piara. Nachdem damals ihre Tochter spurlos verschwand, wurde sie langsam total verschroben und halb wahnsinnig. Sie hat in ihrem kleinen Haus zig streunende Katzen aufgenommen und redet mit ihnen wie mit Menschen. Sie ist meist katatonisch, nimmt Besucher kaum wahr und ist stark depressiv. Wegen ihres Zustandes ist es sehr schwer, sie anzusprechen, denn sie reagiert kaum auf ihre Umwelt, sondern redet ständig nur in sich hinein bzw. zu ihren Tieren. Ab und zu hat sie wache Momente, in denen sie dann realisiert, dass ihre Tochter tot ist; meist weint sie dann bitterlich. Ihr Zustand bessert sich, sobald sie weiß, dass ihre Tochter endlich in Borons Hallen Frieden gefunden hat. Sie schwört, dass das Verschwinden Piaras etwas mit dem Brand im Traviakloster zu tun hat, aber die anderen Dorfbewohner behaupten meist, sie versucht eine Ursache für das tragische Ereignis zu finden, wo es keine gibt: Niemand weiß, wie ihre Tochter damals verschwunden ist.

Duvinia spürt in ihren wachen Momenten intuitiv, dass ihre Tochter leidet. Einige Hinweise sind auch aus den Gesprächen mit ihren Tieren zu entnehmen. Eine Katze heißt wie ihre Tochter Piara. Die Witwe spricht mit ihr mal ganz normal, sagt dann aber in völlig ruhigem Ton sehr verstörende Dinge wie „ja, der Dämon hat dich in seinen Klauen, mein Kleines, aber es ist gut, ich bin ja da, ich bin da...“. Sie singt ihren Katzen außerdem Kinderliedchen vor, deren Texte aber mit Niederhöllen und Dämonen zu tun haben, z.B. ein wie ein Kinderreim wirkendes Lied mit folgendem Text: „Eins Zwei – der Schlächter kommt vorbei; drei vier – er holt dich weg von mir; fünf sechs – sterben musst du jetzt; sieben acht – es folgt die ew'ge Nacht; neun zehn – du wirst die Höllen sehn“ - beim letzten Vers tritt eine Veränderung des Tonfalls ein von ruhiger Apathie zu wahnsinnigem Gekrächze. Ein Gespräch mit ihr ist nichts für schwache Nerven und sie gehört eigentlich in die Obhut der Noioniten.

PIARA LAFIERI, DAS ERSTE OPFER

Piara war das erste Opfer des Comtos. Sie war ein fröhliches, hübsches und aufgewecktes Mädchen und hatte gerade 10 Götterläufe erreicht, als Alonzo sie ihrer Mutter geraubt hat. Heute spukt sie zusammen mit Dulcia, die sich für ihren Tod verantwortlich fühlt, und den Waisenkindern durch das Anwesen des Comtos und sucht nach Erlösung. Ihre gefesselte Seele ist an das Haus gebunden, sie kann sich nur im und in unmittelbarer Umgebung vom Haus zeigen. Ihre Erscheinung ist ziemlich grauenerregend, da sie totenbleich und mit völlig schwarzen Augenhöhlen zu sehen ist (man sagt, die Augen seien das Tor zur Seele und diese ist gefangen in Schwärze...). Sie ist nicht böse und hat noch immer ihre kindliche Neugier, weshalb sie auch immer wieder den Charakteren erscheint. Sie weiß, dass sie irgendwie gefangen ist, dass ihr Zustand *falsch* ist und hat entsprechend den Wunsch, wegzukommen, erlöst zu werden. Auf der nächsten Seite finden Sie ein Bild von ihr. Wie Sie es einsetzen können, wird zu den entsprechenden Szenen in Kapitel 3 beschrieben.

DIE WAISENKINDER

Wie auch Piara spuken die etwa 15 Waisen Kinder, Jungen wie Mädchen, im Haus des Comto. Sie haben ein ähnlich unheimliches Äußeres wie Piara und sind im Alter von 6-13 Jahren gestorben. Auch sie treibt in erster Linie ihre Neugier und kindliche Verspieltheit, wenn sie sich den Helden zeigen. Über ihr und Piaras Schicksal können Sie mehr im Anhang III - Comto Zerbereos Tagebuch nachlesen.



ΝΕΦ'ΤΕΝΑΝΤΡΑ – ΔΕΝ ΚΕΙΝ ΑΥΓΕ ΕΡΒΛΙΚΤ

Neph'Tenantra ist ein äußerst wenig bekannter, wahrscheinlich einzigartiger Dämon, über den selbst die besten Beschwörer Aventuriens meist nicht mehr wissen als Gerüchte. Es handelt sich um einen dreiehörnten Diener Mishkaras, der in die dritte Sphäre ausgeschickt wird, um das Einhalten von Pakten zu sichern und um den Paktierer sozusagen als „Sprachrohr“ Mishkaras weiter ins Verderben zu stürzen. Seine Stimme ist süßes Gift in den Ohren des Paktierers, das schleichend, aber mit absoluter Sicherheit wirkt.

Er ist in der Lage, über längere Zeiträume in der dritten Sphäre zu verweilen als die meisten anderen Dämonen. Er nimmt dabei die Gestalt von meistens außerordentlich schönen steinernen Statuen an, verdeckt aber stets sein Gesicht, das grässlich verzerrt ist. In diesem Fall hat er die Form eines Wesens angenommen, das einem Alveraniar wie Ucuri oder Mythrael gleicht: Eine schöne, androgyn wirkende Gestalt mit fallenden Gewändern und weiten Flügeln auf dem Rücken.

Er ist der Hauch Mishkaras, das Gift seines verderbten Meisters, ein Verderber und Verführer. Und so ist er von keinem Auge in seiner wahren Form zu sehen, falls er denn eine hat. Erblickt jedoch irgendein intelligentes Lebewesen ihn, erstarrt er noch im selben Moment zu Stein. Der Betrachter sieht also stets nur eine unbewegte, steinerne Statue, die allerdings in den Momenten, in denen er die Augen schließt, sich abwendet oder auch nur zwinkert, ihre Position und Haltung ändern kann, weil sie sich in diesen kurzen Momenten pfeilschnell bewegt. Neph'Tenantra lauert deshalb seinen Opfern auf und wartet darauf, nicht gesehen zu werden. Er tötet dann, wenn man ihn nicht sieht oder ihn in Unachtsamkeit aus den Augen verliert.

Werte des Neph'Tenantra:

Krallen **IB** 16(-) **DK** H(-) **AT** 15(-) **PA** 9(-) **TP** 1W+3(-)
LeP 25(100) **RS** 2(12) **GS** 10(0) **MR** 6(16) **GW** 15(-)

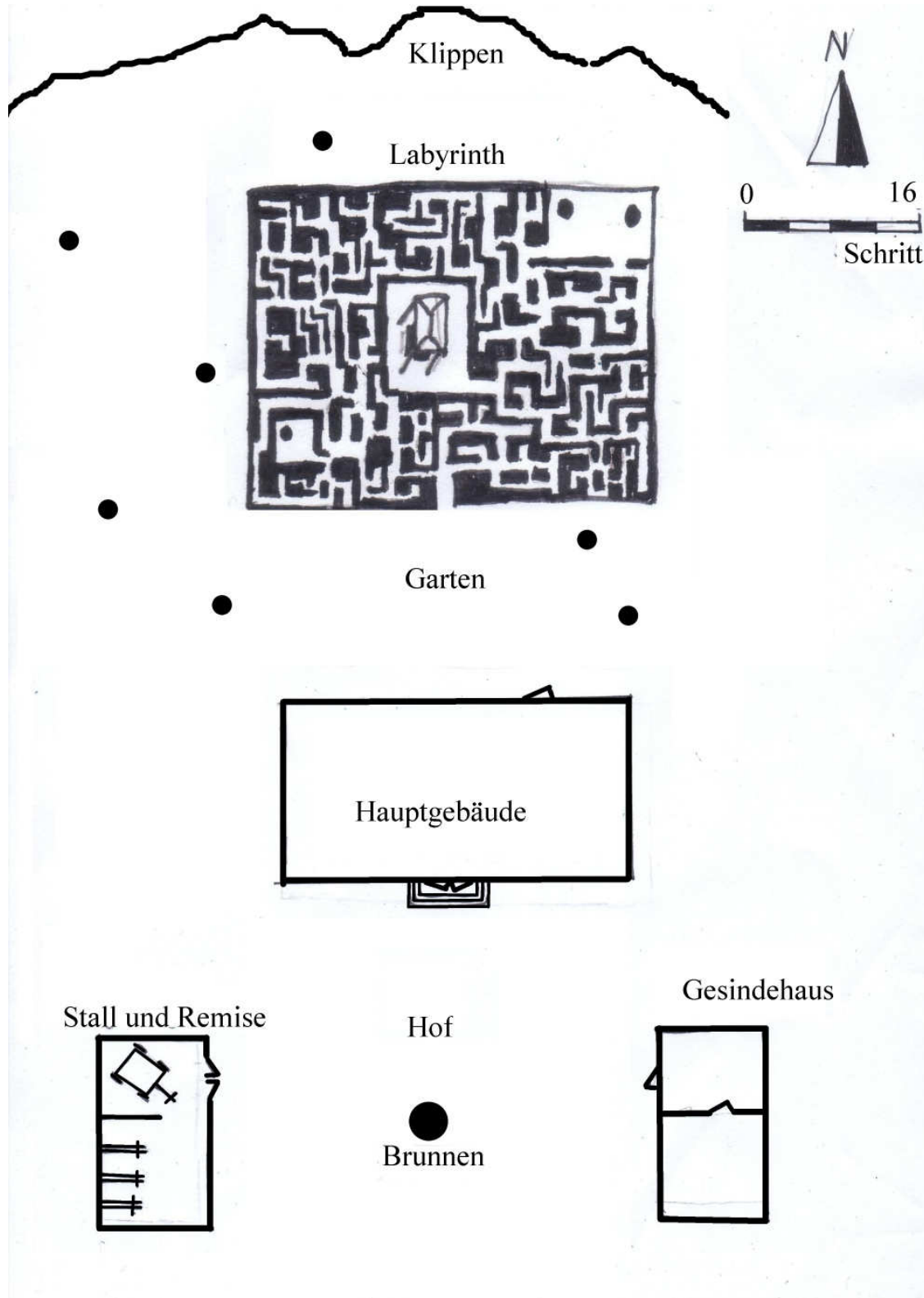
Die Werte in Klammern gelten für die Steinform, in der er zwar völlig unbeweglich, aber auch nahezu unzerstörbar ist.

Besondere Kampfgelbn: 2 Aktionen pro KR, Durch Wände gehen, Existenz, Raserei, Regeneration I, Resistenz gegen profane Angriffe, Schreckgestalt I, Tarnung (wenn er gesehen wird, wird er eine Statue), Gegner sind automatisch immer im Blindkampf

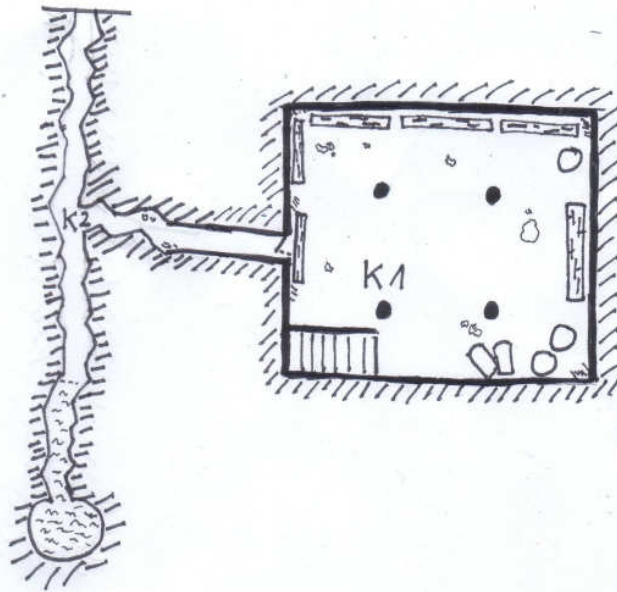
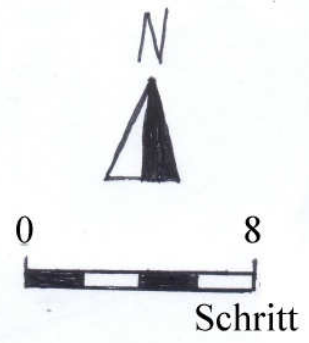
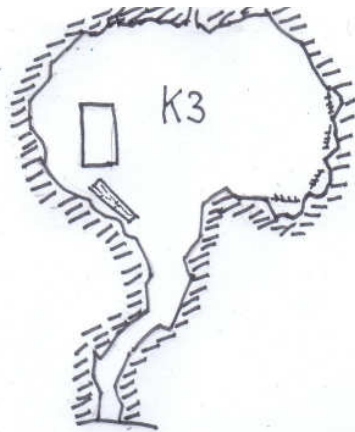
Nur durch den Pakt und das Insanctum des Hauses kann Neph'Tenantra dauerhaft in der dritten Sphäre existieren. Mit dem Auflösen des Paktes, also spätestens mit dem Tod des Comtos, wird er in seine Sphäre zurückkehren. Er lässt dabei eine Statue zurück, die genau in der Position verharrt, in der sie zuletzt gesehen wurde. Allerdings handelt es sich wirklich nur noch um eine Statue, nichts weiter. Die Statue, die vorher z.B. mittels Odem Arcanum als magisch erkannt worden sein kann, weiß nun keinerlei Magie mehr auf. Der Dämon ist für immer verschwunden. Oder...?

ΑΠΗΛΟΓ ΙΙ: ΚΑΡΤΕΣ ΥΠΟ ΠΛΑΠΕ

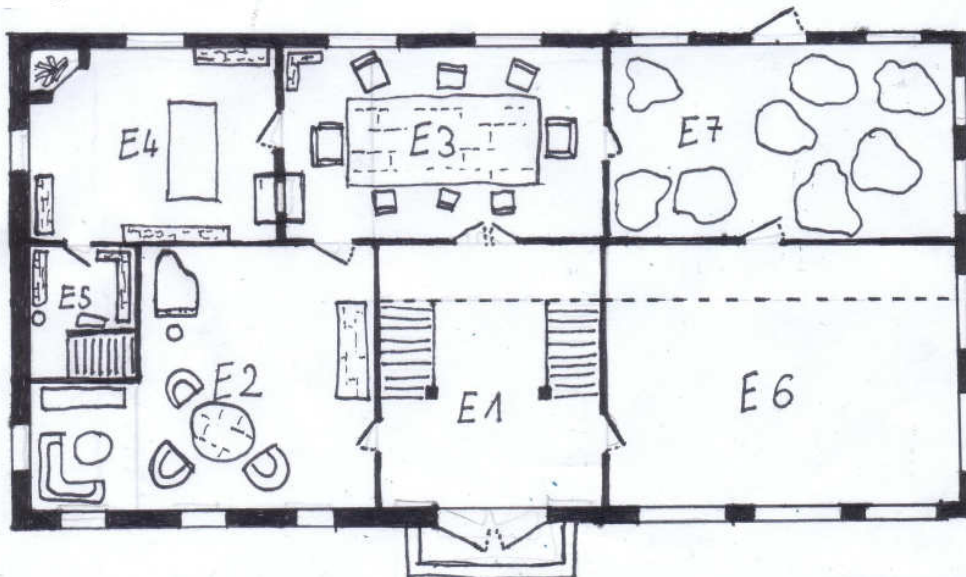
ΚΑΡΤΕΣ ΔΕΣ ΑΠΩΕΣΕΠΣ



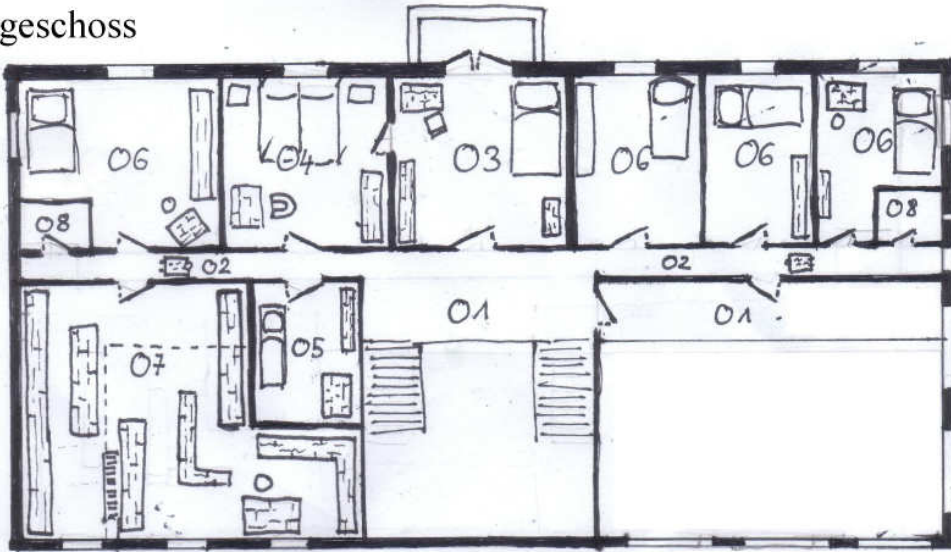
Keller



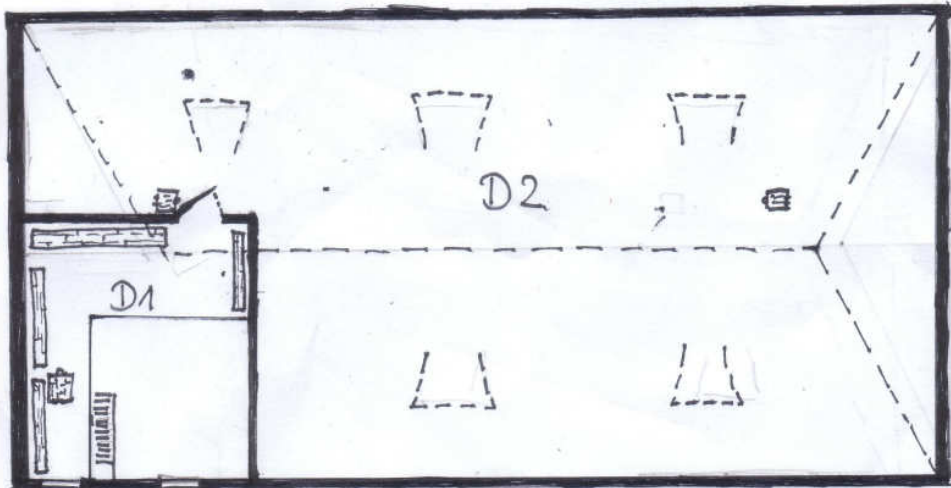
Erdgeschoss



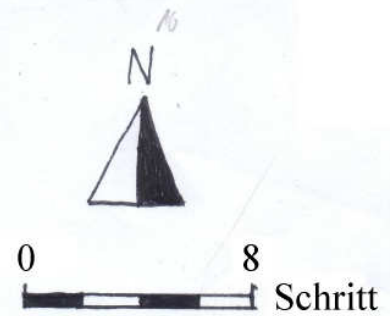
Obergeschoss



Dachgeschoss



Turm



ΑΠΗΛΠΓ ΙΙΙ: ΗΑΠΔΟΥΤΣ

DULCIAS BRIEF

Mein Geliebter!

Es scheint mir unendlich lange her, dass wir uns das letzte Mal gesehen haben, doch ich brauche nun unbedingt Deine Hilfe. Bitte komm so schnell es Dir moeglich ist zum Anwesen meines Gatten Comto Zerbereo in Tremendo.

In ewiger Liebe,
Dulcia Tremendo geb. Di Crosso

COMTO ZERBEREOS TAGEBUCH

1. ΠΕΡ

Ich habe alle Medici fortgeschickt, so wie Dulcia es wollte. Noch nie habe ich ihr einen Wunsch abschlagen können. Diesmal wollte ich es ihr zwar ausreden und ihr die Hoffnung nach einer Heilung zurückgeben, aber es war zwecklos. Tapfere Dulcia. Wie schafft sie es, sich einem Schicksal zu beugen, das ich nicht ertragen kann?

Wir hatten gerade einen Streit deswegen, doch wie jedes Mal habe ich nachgegeben. Ich weiß ja, dass sie es ist, die im Recht ist. Doch ich kann und will die Hoffnung nicht aufgeben.

3. ΠΕΡ

Ich blättere wieder meine Medizinischen Bücher durch, obwohl ich das schon so oft getan habe. Nicht ein Magier der Akademie zu Vinsalt noch irgendein angesehener horasischer Medicus weiß eine Kur für ihr Leiden. Wenn ich doch nur irgendetwas für sie tun könnte! Die Zwölfe seien verflucht dafür, dass sie ein solch junges Leben einfach in Borons düstere Hallen schicken wollen. Ich weiß nicht, was ich noch für sie tun kann. Diese Hilflosigkeit ist unerträglich. Es ist hoffnungslos, aber ich kann es trotzdem nicht akzeptieren. Morgen werde ich noch einmal nach Vinsalt reisen, um ein paar letzten Hoffnungsschimmern nachzugehen. Danach weiß ich nichts mehr, was ich tun kann. Ich habe Dulcia erzählt, ich müsse geschäftlich verreisen. Sie hätte mich ohnehin nur versucht abzuhalten, hätte ich ihr den wahren Grund meiner Reise gesagt.

12. P.E.R

Zurück aus Vinsalt. Ich bin nicht fündig geworden. Es ist aus. Keine Hoffnung mehr, nur noch das Warten auf ihren Tod.

13. P.E.R

Ich hatte einen seltsamen Traum in der vergangenen Nacht und schreibe ihn sofort auf, um ihn nicht wieder zu vergessen. Ich stand in einem Tempel der Zwölfe, flehend um ein Wunder. Um mich herum 12 Gestalten in den Gewändern der einzelnen Geweihtenschaften, aber mit grausam verzerrten Fratzen und böartigem Grinsen. Ich habe diese Gestalten angefleht und sie haben mich verlacht und verspottet. Von allen Seiten drang ihr Lachen an meine Ohren und schmerzte mich so sehr, dass ich auf den Boden fiel und mir die Ohren zuhielt, doch auch das nutzte nicht. Hilflos lag ich da und ertrug den Spott der 12 Gestalten. Dann aber sprach etwas flüsternd zu mir. Eine Stimme, erst unglaublich leise, dann langsam anschwellend und trotz des Gelächters an meine Ohren dringend. Die Stimme sprach von einem Ausweg, einer Möglichkeit. Ich folgte ihr aus dem Tempel heraus und stand plötzlich in meinem Garten, hinter mir mein Haus. Ich durchquerte ihn der Stimme folgend. Ich betrat das Labyrinth und fand zur Mitte. Eine Statue stand hier, ein wunderbares Wesen wie ein Alveraniar, geflügelt wie Mythrael, aber sein Gesicht verbergend mit seinen Händen. Ich erinnere mich nicht, was weiter passiert ist, aber ich weiß, dass mir etwas mitgeteilt wurde, dass der Alveraniar ein Sendbote einer Macht, eines Gottes ist, der mir Gerechtigkeit geben kann, die mir die Zwölfe nicht mehr geben können oder noch viel schlimmer, nicht mehr geben wollen.

Nachtrag: Gerade betrat ich meinen Garten und machte mich, meinem nächtlichen Traum folgend, daran, das Labyrinth zu erkunden. Was ich fand, ließ mir den Atem stocken, denn es befand sich in der Tat eben jene Statue dort, von der ich geträumt habe. Gibt es damit noch Hoffnung? Ich werde Dulcia meinen Traum verschweigen, ihr aber mitteilen, dass ich die Statue für sie habe anfertigen lassen. Sie kann ohnehin fast nur noch im Bett liegen und sieht von ihrem Zimmer aus den Garten, den sie so liebte. Und dort auch den Alveraniar in der Mitte des Labyrinths.

20. P.E.R

Eine Woche habe ich ungeduldig gewartet, war ständig bei der Statue im Labyrinth und habe auf weitere Träume oder Visionen gewartet. Nichts geschah. Aber nun sprach die Stimme wieder zu mir. Es war des Nachts, als wäre ich auf einmal erwacht, obwohl ich jetzt glaube, dass es ein Traum gewesen sein muss. Und doch bin ich mir nicht sicher... Von meinem Fenster blickte ich nach draußen und sah die Statue, doch schien es mir, als hielte sie nun den Ellenbogen vor ihr Gesicht statt der Hände und stünde ein gutes Stück woanders als bisher.

Und dann begann die Stimme zu sprechen. Ich sah den Sendboten nicht reden, er blieb in seiner reglosen Pose, doch hörte ich ein Flüstern, das meine Gedanken erfüllte. Und ich

erfuhr, was zu tun sei. Ich kann hier nicht niederschreiben, was von mir erwartet wurde, doch ich verabscheue das widerliche Werk, das ich verrichten soll. Ich wehre mich, zu glauben, dass dies die letzte Hoffnung ist, aber in mir spüre ich, dass es so ist. Ich werde es tun. Ich werde das befolgen, was sie mir befiehlt, wenn ich Dulcia nur retten kann.

30. PER

Dulcia kann nur noch in ihrem Bett liegen, die Zeit eilt. Ich habe Vorbereitungen treffen lassen und ich habe Alonzo eingeweiht, ihm alles erklärt. Es scheint, dass er, loyal wie er ist, helfen wird. Guter Alonzo, auf ihn ist Verlass. Er wird zu mir stehen. Es gibt viel zu erledigen. Ich werde eine Weile nicht schreiben.

25. JMG

Die Kleine, die Alonzo gebracht hat, ist im Keller eingesperrt. Bei den Göttern, was tue ich hier? Ich kenne sie vom Sehen her aus dem Dorf. Sie ist die Tochter der Witwe Lafieri. Warum musste Alonzo gerade der armen Witwe ein Kind entführen? Aber das ist besser so. Kein Vater wird nach ihr suchen, man wird nichts finden und sie irgendwann einfach als verschollen erklären. Was soll die Witwe schon unternehmen?

Wie gut, dass ich noch um den Zugang zur Grotte weiß, den mir Großvater gezeigt hat, als ich ein Kind war. Wie er schon sagte: „So schnell ich auch bin, so intensiv ich auch suche, Teil meiner selbst und doch werde ich sie niemals sehen.“ Nun, nicht direkt zumindest. Der Mechanismus arbeitet immer noch und ich habe die Höhle besichtigt. Sie scheint ein idealer Ort zum Festhalten des Kindes. Und für das, was zu tun ist...

Dulcia hat nichts davon gemerkt und ich werde alle Nachrichten aus dem Dorf von ihr fernhalten, um sie zu schützen. Sie wird nichts erfahren, ihre Seele nicht belastet. Ich liebe sie und werde ihr nicht schaden.

29. JMG

Es ist getan. Alonzo hat alles vorbereitet und vor allem zubereitet. Er berichtete mir von ihren Qualen, schien bei mir Absolution erhalten zu wollen, die ich ihm nicht geben konnte. Seine Tat hat ihn verändert, er redet kaum noch, aber er hat seine Pflicht erfüllt und wird es weiter tun. Er ist loyal und hat das Fleisch zubereitet. Dulcia wird es lieben und sie wird gesund werden und weiterleben!

30. JMG

Sie hat es verzehrt. Wir werden sehen. Aber ich weiß, es wird helfen. Die Stimme hat des Nachts wieder zu mir geflüstert. Sie sagte, ich habe mich als würdig erwiesen, getan, was getan werden musste. Ihr Diener (die Statue) werde darüber wachen, dass ich es auch weiterhin tue. Natürlich werde ich das. Ich habe endlich wieder Hoffnung, Dulcia doch nicht zu verlieren.

3. RAH

Es wirkt! *Dulcia* war heute im Garten spazieren! Sie war seit Wochen nicht mehr auf den Beinen. Aber jetzt kommt wieder zu Kräften. *Alonzo* wird weiter das Fleisch zubereiten und *Dulcia* wird nichts merken.

10. RAH

Dulcia geht es immer besser. Sie spricht von einer Wunderheilung, die wohl kein *Medicus* vorhersehen konnte. Sie betet jetzt immer zu *Peraine* und den Zwölfen und dankt ihnen für die Heilung. Wenn sie wüsste, was sie am Leben hält... Aber es ist nicht schlimm, soll sie danken, wem immer sie will.

Das Verschwinden der Kleinen ist anscheinend immer noch Ortsgespräch. Aber die Büttel geben die Ermittlungen langsam auf. Gut. Alles ist gut. Genug geschrieben vorerst.

22. RAH

Alonzo hat mir mitgeteilt, dass die Vorräte nicht mehr lange reichen werden. So schnell schon? Aber ich habe bereits Überlegungen angestellt und habe einen Plan, der für einige Monate die Versorgung sicherstellen wird. Wie es danach weiter geht, darüber werde ich mir später den Kopf zerbrechen. Nun muss zuerst dieser Plan umgesetzt werden.

Ich habe *Alonzo* runter ins Dorf geschickt, um sich im Wirtshaus umzuhören nach Söldnern und Tagelöhnern, die ich für meinen Plan brauche. Er soll im Dorf auch ein paar Duftwässerchen besorgen, denn *Dulcia* scheint meinen Duft in letzter Zeit etwas abstoßend zu finden. Ich stelle fest, dass sie Recht hat.

29. RAH

Alonzo ist fündig geworden. Der Vorrat ist erschöpft und gestern hat *Dulcia* bereits wieder einen Krampf gehabt. Sie hat ein wenig Angst, dass ihre Krankheit zurückgelehrt ist, doch ich habe sie beruhigen können.

Bald geht es los. Alles ist arrangiert und durchplant. Die Männer sind genau die richtigen, sie werden für das gute Gold, das ich ihnen zahle, alles tun.

Die Duftwässer überdecken den Geruch ein wenig. *Dulcia* ist mir letzte Nacht ohne Widerwillen gefügig gewesen.

3. NAM

Ein voller Erfolg! Niemand wird vermuten, was geschehen ist. Sie munkeln scheinbar schon heute im Dorf, dass der Namenlose für das Feuer verantwortlich ist. Es gibt keine Zeugen, die Söldner sind wie abgesprochen bereits weit weg und ich habe die Kinder. Allesamt, 15 an der Zahl. Das wird bis über den Winter genügen.

20. PRA

Ich komme kaum zum Schreiben. *Dulcia* ist wie früher! Sie genießt den Sommer und ihr Leben mehr denn je. Die Schmerzanfälle, die sie manchmal noch hat, machen sie etwas misstrauisch, dass die Krankheit zurückkommen könnte, aber das rede ich ihr schon aus.

Heute hat sie die Kochkunst von Alonzo wieder gelobt. Sie liebt das zarte Fleisch. Ich sage, es ist Pute. Zartes Putenfilet. Sie liebt es in Pfefferminzsauce.

5.£ƒƒ

Alonzo macht mir etwas Sorgen. Er fühlt immer mehr den Hass auf sich selbst. Braver Alonzo, hat er doch die grauenvollste Aufgabe an alledem hier. Die Dinge, die er bereit ist für mich zu tun, sind kaum zu ertragen und doch tut er es. Manchmal glaube ich, er liebt Dulcia so wie ich es tue. Seine Loyalität geht über alle Massen hinaus. Ich werde ihn zum Erben des Anwesens machen. Es scheint ohnehin, dass Dulcia unfruchtbar geworden ist. Sie hat mir anvertraut, dass ihre Blutungen seit ihrer Heilung ausgeblieben sind, sie jedoch bis heute nicht das Heranwachsen eines Kindes fühle. Ich wollte nach einer Hebamme schicken lassen, auf dass sie dies überprüfe, aber sie wehrte sich energisch: Keine Medici, keine Hebammen, keine Magier und Gelehrte mehr. Mag sein, dass die Krankheit ihre Jahre der Fruchtbarkeit vorschnell beendet hat und sie nun keine Kinder mehr wird kriegen können. Doch mir ist das nicht wichtig. Nur noch das wenige, was mir an Lebensjahren bleibt, mit ihr zu verbringen, spielt eine Rolle für mich.

1. ƧRA

Ich merke, wie ich gebrechlich werde. Mein Bein lahmt seit ein paar Tagen, so dass ich es nur mehr hinter mir her ziehe. Mein Geruch wird auch immer schwerer zu überdecken.

10. ƧRA

Als wäre das lahme Bein nicht schon genug, wächst ein widerliches Geschwür an meiner Seite. Es nässt und schmerzt, jedoch ist es noch erträglich. Ich habe weitere nächtliche Einflüsterungen, die mir neue Pläne und neue Ideen vorschlagen. Ich könnte soviel durch sie erreichen, womöglich meine eigenen Leiden heilen und mein Leben verlängern. Mehr Jahre mit Dulcia.

15. BOR

Sie hat es gemerkt. Alles ist aus. Ich schreibe dies hier als letzten Eintrag nieder und sperre das Buch dann weg. Nach meinem Tod sollen es alle erfahren, mein Leben und mein Seelenheil sind sowieso verwirkt.

Dulcia ist tot. Ich wollte nicht, dass es passiert, aber ich konnte es nicht verhindern. In dieser Nacht muss sie aufgewacht sein, weil sie Durst hatte. In der Küche war nichts, also ging sie in den Keller hinab. Sie muss die wenigen noch lebenden Kinder gehört haben und entdeckte den Mechanismus des Geheimganges zur Grotte.

Ich bemerkte ihr Aufwachen erst zu spät: Sie war bereits dort und hatte verstanden, was vorging, hatte die Werkzeuge zum Zerlegen gefunden und den Steintisch, wo es geschah. Sie stand unter Schock als ich dazu kam. In einer Lache ihres Erbrochenen fand ich sie kreidebleich in der Grotte vor den Käfigen mit den Überresten und den verbliebenen Kindern stehend, verzweifelt mit ihren zitternden Fingern versuchend, die letzten zu retten.

Sie blickte mich aus Augen an, deren Ausdruck mir zum ersten Mal zeigten, was ich wirklich bin: Ein Mörder, ein Kindermörder, ein Monster, ein Verfluchter der Götter. Ich war die letzten Monate wie verhext, habe gar nicht gemerkt, was ich da eigentlich tue. Doch in diesem Moment, und das wird bis zu meinem Lebensende meine Strafe sein, fiel mir durch die Art, wie sie mich ansah, endlich ein Schleier von den Augen.

Ich war hilflos und eine Weile standen wir uns nur gegenüber, sie vollkommen unfähig, sich zu bewegen und die Schlösser zu öffnen. Ich nicht wissend, was ich noch sagen könnte. Erst als ich auf sie zuging und ihr erklären wollte, weshalb ich es getan hatte, rührte sie sich. Als ich ihre Wange liebevoll berühren wollte, schubste sie mich entsetzt weg und rannte heraus. Mich, ihren Ehemann! Ich lief hinterher, folgte ihr aus dem Haus heraus bis zur Klippe, wo sie halt machte. Sie wollte springen, sich selbst umbringen, weil sie dies alles hier nicht verkraften konnte. Ich flehte sie an, es nicht zu tun, versuchte ihr alles zu erklären, aber sie sprang. Ihren letzten Blick werde ich nie vergessen. Sie sah mich aus Augen an, die mir so deutlich zeigten, wie unfassbar das ist, was ich getan habe und dass ich niemals Vergebung finden werde. Jetzt war alles umsonst. Dabei war es doch nur für sie.

Alonzo hat die letzten Opfer beseitigt. Ich glaube, er ernährt sich mittlerweile auch von ihren Leibern. Soll er. Braver Alonzo.

Ich beende hier meine Aufzeichnungen. Soll der Dämonenfürst persönlich mich holen, wenn ich endlich sterbe. Ich hoffe, es wird bald sein.

ALONZOS AUFSCHRIEB

Ich verändere mich.

Erst habe ich es ignoriert, aber seit ein paar Tagen geht das nicht mehr. Meine Haut nimmt diese ungesunde Farbe an, fast etwas grünlich gemischt mit einem eitrigen weiß oder gelb. Die Beulen auf dem Rücken sind jetzt auch ertastbar.

Was passiert mit mir? Es muss das Fleisch sein. Ich habe damals beim Zubereiten zum ersten Mal davon gekostet. Der zarte Geschmack und diese wunderbar süße Lust des Verbotenen, Frevelhaften haben mich gereizt. Es war immer nur wenig, das ich gegessen habe, nur ein paar Bissen.

Nach Dulcias Tod habe ich die letzten Vorräte verarbeitet und behalten. Der Comto glaubt, sie sind fort, aber sie werden noch eine Weile halten in der kühlen Grotte. Der Comto geht seit den Ereignissen sowieso nicht hier herunter, er wird sie nicht finden.

Ab und zu gönne ich mir immer noch etwas von dem Fleisch. Es riecht langsam schlecht, aber der Geschmack wird dadurch... intensiver, würziger.

Ist das Fleisch der Grund für meine Veränderungen? Meine Augen quellen hervor, ich verwandle mich. Aber in was? Außerdem spüre ich die steigende Lust nach dem Fleisch in mir wachsen. Und was, wenn es ausgeht oder ungenießbar wird? Ich brauche es! Aber ich muss aufhören. Dann kann ich die Veränderung vielleicht zurückdrängen.

Jetzt ist es schon 3 Wochen her ohne Fleisch, ganze 3 Wochen. Ich weiß, dass es sündig ist, aber ich brauche es. Ich geißle mich, wenn ich alleine bin. Das hilft. Ich bestrafe mich dadurch, fühle meine Sünde auf diese Art.

Mein Zustand bleibt jetzt schon Monate so wie er ist. Wenn ich die Geißelungen weiter durchführe, werde ich vielleicht doch nicht zu der Scheußlichkeit. Das Fleisch ist mittlerweile verrottet und entsorgt. Ich habe also ohnehin keine Wahl und bin auch nicht mehr in Versuchung. Manchmal spüre ich den Hunger noch sehr stark, aber ich kämpfe dagegen an. Doch dann habe ich Gedanken über neues Fleisch, das ich mir im Dorf holen könnte. Ich dränge das zurück, geißle mich noch mehr als sonst. Dann geht es wieder. Ich bekomme es in den Griff.

Ganz aufgehört hat die Veränderung nicht, aber sie ist schleichend und langsam geworden. So geht es, so ist es nicht so schlimm. Und die Lust am Fleisch habe ich in den Griff bekommen. Aber ich habe Angst, dass es irgendwann ganz plötzlich losgehen könnte. Ich spüre ja, dass die Veränderung aus mir raus will. Ich unterdrücke sie so gut es geht, aber irgendwann könnte es ganz schnell gehen. Das darf nicht passieren.

Ich habe mir eines der Werkzeuge aus der Grotte geholt. Wenn es passiert, bin ich vorbereitet. Ich hoffe, dann ist es nicht zu spät. Ich möchte nicht zu einem... Etwas werden. Es zurückdrängen, stark sein, das muss ich. Dann wird es nie ausbrechen.

Ich werde es schaffen.