

EIN 12-SEITEN-ABENTEUER

STRIPPENZIEHER

EIN DS-ABENTEUER VON „SINTHOLOS“ FÜR DIE STUFEN 5-8

EINLEITUNG

Mario Nett war vor mehreren hundert Jahren ein weltbekannter Puppenspieler, der von Königshof zu Königshof zog und dort seine Kunst aufführte. Dies ermöglichte ihm den Bau seines Anwesens „Haus Nett“ für sich, seine Frau Jeanne und seine Tochter Marietta und die Anstellung einer großzügigen Dienerschaft. Eines Tages jedoch war die gesamte Familie samt ihrer Dienerschaft verschwunden, ohne dass jemand bemerkt hätte, dass das Haus verlassen worden wäre. Die Familien der Bediensteten waren auch nicht schlauer, doch kam niemand, der das Haus betreten hat, jemals wieder heraus. Als bald machten Gerüchte von einem Fluch die Runde, was Abenteurer anlockte, doch auch diese kamen nie zurück, sobald sie erst die Vordertür durchschritten hatten. Entsprechend wurde das Haus von der nahen Bevölkerung in Ruhe gelassen, wenn man mal von der gelegentlichen Abenteurergruppe, die darin verschwand und nie wiederkam, absieht. Schlechte Aussichten zu Überleben, aber immerhin garantiert dies eins: Alles von Wert sollte noch im Haus sein. Gute Aussichten auf reiche Beute, oder?

DAS ABENTEUER – DIE CHARAKTERE

Als Abenteurerauhänger eignen sich verschiedene Szenarien:

- Die SC haben von „Haus Nett“ und vermuteten Schätzen durch ein Gerücht erfahren.
- Die SC haben einen Aushang gefunden, der das Verschwinden einer weiteren Abenteurergruppe beklagt, die sich wider besseren Wissens in das Haus begeben hat.
- Die SC wurden von einem entfernten Verwandten und Erben der Familie Nett gebeten, das Haus zu befreien.
- Die SC fanden sich in einem Sturm wieder und retteten sich in das Haus... und können es nun nicht verlassen.

Unabhängig davon, wie die SC von „Haus Nett“ erfahren, ist es für die SC potentiell eine gute Gelegenheit an viel Gold oder Ausrüstungsgegenstände zu kommen. Die Gartenanlagen des Hauses sind schon lange verwildert und ein kleiner Wald hat sich um das Haus gebildet. Der Weg zum Haupteingang und auch zum Eingang eines kleinen Kutschhauses ist jedoch in gutem Zustand und Unkraut scheint sich davon fernzuhalten. Das Haus selber scheint außerdem noch in ausgezeichnetem Zustand zu sein. Irgendetwas scheint sich also um das Haus zu kümmern.

DAS ABENTEUER – DIE GESCHICHTE VON MARIO UND ELISE (FÜR DEN SL)

Mario Nett hatte das Haus mit seiner Ehefrau Jeanne, einer fähigen Zauberwinkerin, und seiner Tochter Marietta bezogen und darin viele Jahre glücklich gelebt, wenn er nicht gerade unterwegs war, um seiner Kunst zu frönen. Auf einer Reise nach Hellweit rettete ihm eine Frau namens Elise während eines Banditenüberfalls das Leben. Zum Dank nahm er sie mit, lud sie in sein Heim ein und sie freundete sich so mit der Familie an, dass sie schließlich sogar bei Ihnen einzog. Noch wussten sie nicht, dass es sich bei ihr um eine Vampirin handelte.

Nach einigen Jahren hatte Jeanne beim Versuch die Zukunft ihrer Tochter vorherzusagen eine Vision vom Dämmerungsspalten und dem damit einhergehenden sicheren Weltuntergang. Alarmiert versuchten sie Marios Kontakte zu nutzen, um die Höfe Caeras zu warnen, doch wurden sie nur mit dem Hinweis abgewiesen, doch bei dem zu bleiben, was sie gut könnten: Dem Puppenspiel.

Elise wollte ihre neu gefundene Familie unterdessen nicht verlieren und beschloss, ihr Überleben in die eigenen Hände zu nehmen. Sie offenbarte sich als Vampirin, was diese zu ihrer Überraschung bereits wussten und bot an, sie ebenfalls zu Vampiren zu machen. Die Familie lehnte jedoch erschüttert ab. In Panik versuchte Elise die Familie mit Gewalt zu verwandeln. Dabei wurden sie so schwer verletzt, dass auch der Vampirismus keine Rettung mehr bot. Sie vollzog ein Ritual, um die Familie und die gesamte Dienerschaft stattdessen in lebensechte Marionettenkörper unter ihrer Kontrolle zu transferieren, die Mario dereinst gebaut hatte. Erst später merkte sie, dass ihre Bluttat einen alten Schutzzauber Jeannes aktiviert hatte, der Elise im Falle eines Verrats bis zu ihrem Tode im Haus einsperren sollte.

Was hatte sie also erreicht? Die Familie Nett war „gerettet“, doch das familiäre Verhältnis war einer Meister-Diener-Beziehung gewichen. Alle hatten ihre Freiheit und die Familie Nett sogar ihre Körper verloren.

Jahre vergingen und die Familienmitglieder verloren Stück für Stück ihre Persönlichkeit, bis nichts mehr blieb außer Marionetten, die tun was man ihnen befiehlt.

Langeweile und Durst sind nun Elises ständige Begleiter und nur Tiere und gelegentlich auftauchende Abenteurer vermögen ihren Abwechslung und Sättigung in ihr ewiges Leben in Gefangenschaft zu bringen.

ABLAUF UND HINWEISE

Elise nutzt das Erscheinen von Abenteurern, um ein bisschen Abwechslung im Alltag zu haben, hat aber gleichzeitig kein Interesse daran, ihr Leben dafür sinnlos fortzuwerfen. Daher bevorzugt sie es, andere gegen die Spielercharaktere kämpfen zu lassen.

Die Marionetten-Dienerschaft wird von Marietta vom Keller-Labor aus mithilfe magischer Marionettenstränge gesteuert. Diese kann man mit einer erfolgreichen Probe (Magie Entdecken) sichtbar machen und führen auf kürzestem Weg in den Keller des Hauses und über den Geheimgang in das dortige versteckte Labor. Sicht gewährt ihr dabei ein magischer Spiegel, welcher es Marietta ermöglicht durch die Augen aller Marietta-Abbildungen im Haus Nett zu sehen (Bilder sind mit roten Kreisen gekennzeichnet, nicht jedes Bild enthält Marietta). Charaktere können den Effekt der Bilder mit erfolgreichen Proben (Magie Entdecken und Magie Identifizieren) herausfinden. Erfolgreiche Proben auf Bemerken (-4) gestatten den SC kein detailliertes Verständnis der Bilder, doch können sie feststellen, dass sich die Augen der gemalten Mariettas auf den Bildern bewegen und ihnen folgen. Werden die Bilder verdeckt oder zerstört, verliert Marietta die Sicht auf die SC und kann sie daher auch nicht mehr mit Marionetten angreifen. Sie wird dann die Marionetten in einen für sie günstiges Sichtfeld bewegen. Das Sichtfeld jedes Bildes ist ein stumpfer Kegel ohne Ende (siehe Abbildung).



Beispiel des Sichtbereichs: Bild unten mit Sichtbereich grüner Rahmen und Bild links mit Sichtbereich blauer Rahmen

Wird ein Marionetten-Diener getötet, so setzt er sich nach fünf Kampfrunden mit einer Aktion wieder zusammen und steht direkt unter Mariettas Kontrolle. Wird Marietta besiegt, werden die SC nicht weiter von der Marionetten-Dienerschaft angegriffen.

Da sich die Marionetten in nur wenigen Kampfrunden wiederherstellen, wird empfohlen, nach einem Kampf nicht die Initiativ-Reihenfolge zu verlassen bzw. die

Runden als Gruppen-Initiative abzuhandeln. Übliche Proben wie Bemerken, Spuren Lesen oder Wissensproben benötigen eine Kampfrunde. Will man mehr als eine Kampfrunde für eine Aktion verwenden, so erhält man einen Bonus von +2 je Kampfrunde auf die abschließende Probe. Aktionen, wie das Lesen von Tagebucheinträgen oder Büchern dauern ebenfalls mehr als eine Kampfrunde (SL-Entscheidung). Aktionen, die mehr als eine Kampfrunde benötigen, können logischerweise durch angreifende Marionetten-Diener unterbrochen werden. Ist der Kampf wieder beendet, kann die Aktion jedoch lückenlos wieder aufgenommen werden.

Drei Tage vor Erscheinen der SC drang eine andere Abenteurergruppe in das Haus ein. Sie wurden von den Marionetten-Dienern überwältigt, aber nicht getötet, damit sie Elise als Nahrung dienen können. Anna, eine Menschen-Späherin, floh durch die Küche in den Keller und hält sich seitdem dort furchtsam versteckt. Elise ging persönlich in Gestalt eines kleinen Mädchens nachsehen, was sie dort trieb, da sie vielleicht zufällig über den geheimen Eingang zu Mariettas Labor stolpern und sie töten könnte. Sie erzählte Anna und erzählt auch den SC, dass sie von ihren Eltern getrennt wurde, als diese mit ihr das Haus auf der Suche nach Schutz vor einem Sturm betraten. Sie wurde angeblich von ihren Eltern getrennt und bittet vorgeblich um Hilfe bei der Suche nach ihnen. Sie wird nach dem ersten Kontakt versuchen die SC zu überreden, sie auf der Suche nach ihren Eltern mitzunehmen und bei Ablehnung heimlich folgen.

Die restlichen Abenteurer werden von Mario Nett gesteuert. Er ist nur in der Lage wenige lebende Ziele zu kontrollieren und auch dies benötigt Vorbereitung, weswegen die SC sicher vor seiner Kontrolle sind. Die kontrollierten Abenteurer greifen jedoch die SC an. Es liegt in der Macht der SC zu entscheiden, ob sie die Abenteurer vorsichtshalber töten oder lediglich überwältigen wollen.

Mario und Jeanne sind derweil immer in der Nähe der Abenteurer, da Mario sie persönlich sehen können muss, um sie zu steuern. Treffen die SC auf Mario und Jeanne und besiegen sie, nachdem sie Elise im Keller getroffen haben, so „dankt“ Elise, dass die SC ihre „Eltern“ gefunden haben. Dies leitet den Kampf gegen die Vampirin Elise ein.

Werden Mario und Jeanne besiegt, ohne dass Elise zuvor getroffen wurde, so wird Elise Anna töten und zusammen mit der übrigen Marionetten-Dienerschaft Jagd auf die SC machen.

Ist Elise schließlich besiegt, ist das Haus befriedet und kann gefahrlos erkundet werden. Abhängig vom Eingangsszenario könnten die SC nun das Haus selber in Besitz nehmen, versuchen es zu verkaufen, das Inventar zu Geld machen und weiterziehen oder es unberührt lassen und an einen eventuellen rechtmäßigen Eigentümer übergeben. Die Höhe der Belohnung bzw. den Verkaufswert legt der SL fest.

Unabhängig vom Verbleib des Hauses ist Elise nun durch ihr Ableben vom Fluch Jeanne Netts befreit und könnte das Haus verlassen... wenn sie nicht vollständig tot wäre. Mithilfe der *Fesseln der dämonischen Vertrautenbindung* könnte Elise als Vertrauter eines SC wiedererweckt werden. Sie würde sich dann von den SC auf den aktuellen Stand der vergangenen Jahre bringen lassen. Dass das Dämmerungsspalten nicht zum vollständigen Weltende geführt hat, hatte sie aufgrund der unregelmäßigen Abenteurerbesuche schon erfahren. Elise könnte für die SC nun einen weiteren Abenteureraufhänger präsentieren.



AUFBAU

ERDGESCHOSS

1. VERANDA

Um das Haus herum ziehen sich im Südwesten und im Nordosten jeweils eine Veranda. Sie sind von hölzernen etwa ein Meter hohen Geländern eingefasst. Holzsäulen geben den schützenden Vordächern zusätzlichen Halt. Einige Pflanzkübel und Vasen stehen noch immer unter den Dächern verteilt, doch befindet sich mittlerweile nichts mehr darin.

Versucht man von den Veranden aus in das Haus zu sehen, so wird man feststellen, dass die Fenster unnatürlich stabil und mit Vorhängen versehen sind, die jegliche Sicht versperren und ein unbefugtes Eindringen verhindern. Nur der Wintergarten (9) und die Küche (12) besitzen keine zugezogenen Fenster, gewähren jedoch ebenfalls keinen Zugang zum Haus. Das Haus betreten können die SC nur über den Haupteingang im Süden durch die Diele (2), durch die Hintertür im Norden des Wohnraums (7) direkt neben der Küche, durch den Durchgang zum Kutschhaus (13) oder indem sie das Tor, welches das Kutschhaus (15) abschließt, aufbrechen.

2. DIELE

Betritt man das Haus Nett über den Haupteingang erreicht man die Diele. Geradeaus weiter führt der Weg in die Rotunde (6). Zur Linken befindet sich ein Vorzimmer (3), in dem Besucher des kleinen Puppentheaters von Mario Nett einige Erfrischungen zu sich nehmen und gepflegte Konversation betreiben konnten. Zur Rechten befindet sich das Esszimmer (5). Garderoben ermöglichten es etwaigen Besuchern ihre Mäntel abzulegen.

3. VORZIMMER

Hier befindet sich ein kleines Vorzimmer für die auf die kommende Aufführung wartenden Gäste. Stehti-

sche und eine Sitzrunde im Türrahmen laden zum Warten ein. Einige Kerzen auf den Tischen sorgen für sanftes Licht im Raum. Die Lampen an der Wand sind nicht erleuchtet. Die Türen im Raum führen entweder zur Diele (2) oder in das eigentliche Puppentheater (4) von Mario Nett.

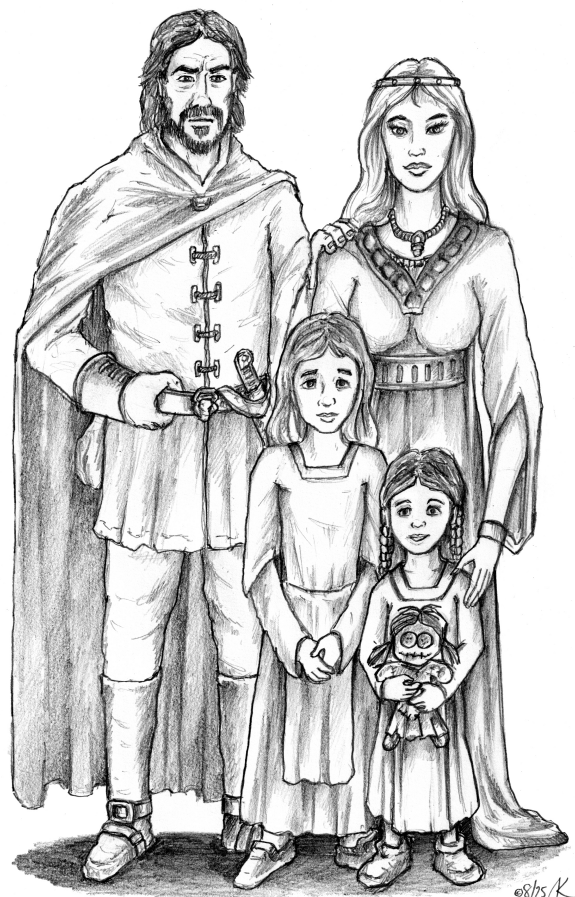
Sobald die SC das Vorzimmer betreten, werden sich #SC-2 Marionetten-Diener aus dem Wohnraum (7) in Richtung des Vorzimmers begeben. Besteht Sichtkontakt für Marietta mithilfe eines Bilds, wird sie die Marionetten-Diener angreifen lassen.

4. PUPPENTHEATER

Hier zeigte Mario Nett die Uraufführungen seiner Stücke. Das Theater besteht aus einem Zuschauerraum mit drei Stuhlreihen, der Bühne mit ihrem schweren roten Samtvorhang und einem kleinen Raum zur Vorbereitung der Aufführung. Dort hängen noch einige Puppen auf dafür vorgesehenen Haltern hinter der Bühne und ein Tisch für die schnelle Reparatur von Puppen steht bereit.

5. ESSZIMMER

Hier wurden die Familie Nett sowie die Gäste des Hauses verköstigt. Der Tisch ist mit feinstem Porzellan und Silberbesteck eingedeckt und staubfrei. Sanftes Licht flackert in den Lampen an der Wand. Ein Familienbild der Familie Nett mit Elise ist hier groß an der Wand aufgehängt. Schauen sich die SC das Bild genauer an, können sie mit einer erfolgreichen Probe (Bemerkung -4) erkennen, dass das Bild nachträglich verändert wurde und dort ursprünglich eine erwachsene Frau abgebildet war, kein kleines Mädchen mit Puppe (welches so





ausieht wie das Mädchen, dass die SC zusammen mit der Abenteurerin Anna im Keller erwartet). Wenn die SC später auf Elise treffen, können sie mit einer erfolgreichen Probe (Bemerkungen +2) feststellen, dass sie auf dem Bild abgebildet war. Die Türen des Esszimmers führen zur Diele (2), zum Lager für Utensilien (11), wie Geschirr oder Besteck oder zur Proviantkammer (14). Sobald die SC das Esszimmer betreten, werden sich #SC-2 Marionetten-Diener aus dem Wohnraum (7) in Richtung des Esszimmers begeben. Besteht Sichtkontakt für Marietta mithilfe eines Bilds, wird sie die Marionetten-Diener angreifen lassen. Außerdem befindet sich hier der Marionetten-Butler, der die SC wie alle anderen Marionetten-Diener angreifen wird.

6. ROTUNDE

Die Rotunde dient als Durchgang zum Wohnraum (7) und dem Obergeschoss über die Treppe auf der Ostseite. Eine Kammer für Putzmittel ist ebenso angeschlossen, wie eine Garderobe für die Familienmitglieder, durch die man ebenso den Wohnraum betreten kann. Die Lampen an der Wand der Rotunde geben kein Licht von sich und der Raum ist in Zwielicht getaucht. Im Zentrum der Rotunde liegt ein großer Teppich. Mit einer erfolgreichen Probe (Bemerkungen) können die SC feststellen, dass der Teppich beim Betreten seltsame Geräusche von sich gibt. Tatsächlich befinden sich dar-

in Knochen toter Tiere und Abenteurer, die von den Marionetten-Dienern wortwörtlich unter den Teppich gekehrt worden sind.

Sobald die SC die Rotunde betreten, werden sich #SC-2 Marionetten-Diener aus dem Wohnraum (7) in Richtung der Rotunde begeben. Besteht Sichtkontakt für Marietta mithilfe eines Bilds, wird sie die Marionetten-Diener angreifen lassen.

7. WOHNRAUM

Hier hat die Familie Nett ihre freie Zeit verbracht. An den Wänden hängen Bilder sowohl der Familie als auch Mitbringsel von Mario Netts Reisen. Eine Harfe und ein großer Flügel in der Nähe des Kamins wurden des Öfteren von Jeanne und Marietta gespielt. Die Lampen geben kein Licht von sich und im Kamin lodert kein Feuer.

Als zentraler Raum des Hauses Nett führen viele Türen von hier aus in andere Bereiche des Hauses. Eine Tür im Westen führt zum Studierzimmer (8). Die Tür im Osten führt in die Küche (12). Im Norden führt die Erste Tür ins Badezimmer (10). Die zweite Tür am Ende des Ganges führt auf die Veranda (1).

Wie beim Teppich auf dem Boden der Rotunde, befinden sich unter dem Bärenfell allerlei Knochen, die von der Marionetten-Dienerschaft „aufgeräumt“ wurden.

Diese können mit einer erfolgreichen Probe (Bemerkungen) gefunden werden.

Zudem befinden sich auf dem Boden Blutspuren, die Richtung Küche führen. #SC Marionetten-Diener sind zu dem Zeitpunkt, an dem die SC das Haus betreten, gerade dabei, die Blutspuren zu entfernen.

8. STUDIERZIMMER

Mario Nett hat von seinen Reisen allerlei Mitbringsel mitgebracht. Darunter befanden sich auch allerlei Bücher zu den verschiedensten Themen. Der Großteil besteht aus Sammlungen alter Sagen und Legenden, die er als Inspiration für seine eigenen Stücke verwendete. Nun nicht erleuchtete Lampen haben für eine angemessene Beleuchtung beim Lesen gesorgt. Eine Tür im Nordwesten führt zum Wintergarten (9). Die andere führt zum Wohnraum (7).

Die Bücher sind mittlerweile größtenteils in schlechtem Zustand. Meist ist die Tinte verblasst oder die Bindung gibt sofort nach, sodass sich die Bücher in eine lose Blattsammlung verwandeln. Mit einer erfolgreichen Probe (Bemerkungen -4), kann jedoch noch ein Foliant in ausreichend gutem Zustand gefunden werden („Die Mythen der Welt“, WG: Sagen & Legenden +II). Jeder SC kann außerdem mit einer erfolgreichen Probe (Bemerkungen -2) ein Buch zu einem Wissensgebiet finden, welches er bereits besitzt.

Das Studierzimmer zu betreten ist jedoch nicht ganz ungefährlich. Der Marionetten-Kurator, der vor seinem Marionetten-Dasein die Sammlung Marios verwaltet und gepflegt hat, wird nun ebenfalls die SC angreifen.

9. WINTERGARTEN

Dies war ein Ort der Ruhe und Entspannung für die Familie Nett. Noch immer werden hier die Rosen in ihren Pflanzkübeln gehegt und gepflegt. Der Besitzer des Hauses legt offensichtlich großen Wert auf seine Bewahrung.

10. BADEZIMMER

Hier hat sich die Familie Nett tagsüber frisch gemacht. Nun nicht mehr leuchtende Lampen sorgten für die notwendige Beleuchtung.

11. UTENSILIENLAGER

Hier lagerten die Bediensteten das feine Porzellan und Silberbesteck der Familie, wenn es nicht für die Mahlzeiten oder Theatergesellschaften benötigt wurde. Alles ist noch immer in gutem Zustand und wird offensichtlich regelmäßig benutzt und gepflegt. Eine Tür führt zum Esszimmer (5), die andere zur Proviantkammer (14).

12. KÜCHE

Hier kochten dereinst die Diener der Familie Nett ihre Mahlzeiten. Die Küche wird jedoch noch immer benutzt und ist in gutem Zustand. Der Marionetten-Koch brät hier beim Betreten der SC eine Ratte am Spieß am Herd und wird die SC nun mit den anderen Marionetten-Dienern zusammen angreifen.

Die diversen Töpfe sind mit einer staubigen Substanz gefüllt. Charaktere mit dem Talent Alchemie können es probenfrei als Knochenmehl identifizieren. Die Fässer enthielten dereinst einen feinen Wein, den SC mit ei-

ner erfolgreichen Probe (WG: Landwirtschaft oder WG: Kochkunst) als „Pino Cchio“ identifizieren. Eine Tür führt in den Wohnraum (7), eine zu einem Durchgang zum Kutschhaus (13) und eine weitere zur Proviantkammer (14). Die schon im Wohnraum auffindbare Blutspur führt durch die Küche weiter in den Durchgang.

13. DURCHGANG ZUM KUTSCHHAUS

Dieser Raum ist lediglich ein Durchgang zu diversen anderen Räumen. Eine Tür führt zur Küche (12), eine zur Proviantkammer (14), eine zum Kutschhaus (15) und eine zum Wäscheraum (16). Die Tür zur Veranda (1) ist verschlossen und kann nur mit einer erfolgreichen Probe (Schlösser Öffnen -4) geöffnet werden. Der Marionetten-Gärtner steht hier teilnahmslos in einer Ecke. Da Marietta ihn außerhalb des Hauses nicht kontrollieren kann, sind die Außenanlagen verwildert. So bewacht er stattdessen den Eingang ins Haus. Wird die Tür geöffnet, eilen zusätzlich die Marionetten-Diener aus dem Wohnraum zur Unterstützung des Marionetten-Gärtners.

Die Blutspur führt eine Treppe hinunter in den Keller. Die Marionetten-Diener und andere Sonder-Marionetten werden den SC nicht in den Keller folgen.

14. PROVANTKAMMER

Hier lagerten die Diener der Familie Nett alle Lebensmittel, die nicht gekühlt werden mussten oder alsbald verbraucht wurden. Die Regale sind leer und auch die Fässer enthalten nur noch Überreste eines guten Tropfens, den die SC mit einer erfolgreichen Probe (WG: Landwirtschaft oder WG: Kochkunst) als „Pino Cchio“ identifizieren können.

Der Raum liegt sehr zentral. Eine Tür führt logischerweise direkt in die Küche (12). Eine weitere zum Durchgang zum Kutschhaus (13), da von dort die Vorräte hereingebracht wurden. Weitere Türen führen zum Esszimmer (5) und zum Utensilienlager (11).



15. KUTSCHHAUS

Hier wurde die Kutsche der Familie Nett geparkt, wenn nicht gerade ein Familienmitglied damit unterwegs war. Tatsächlich befindet sie sich noch immer hier. Die Kutsche benötigt zwei Pferde, um sie zu ziehen und ist trotz des Alters in hervorragendem Zustand, da sie mit einem Zauber belegt ist, der alle Schäden automatisch innerhalb von 24 Stunden automatisch repariert. Der Rest des Kutschhauses ist gefüllt mit verfaultem Heu, welches dereinst für die Pferde bereitgestanden hätte. Das Tor zum Verlassen des Kutschhauses mit der Kutsche ist verrammelt und verriegelt und kann nur mit einer erfolgreichen Probe (Krafttakt -8) geöffnet werden.

16. WÄSCHERAUM

Im Wäscheraum wurde die schmutzige Wäsche der Familie Nett und die Arbeitskleidung der Dienerschaft aufbewahrt und gewaschen. Aus Platzgründen wurden einige der Wäschekörbe zur Aufbewahrung der Knochen toter Tiere und Abenteurer verwendet.

KELLER

1. LAGERRAUM

Im Lagerraum haben die Diener der Familie Nett die Vorräte gelagert, die kühler gelagert werden sollten. Mehrere nun leere Kisten und Fässer säumen die Wände.

Die Blutspur vom Erdgeschoss führt tiefer in den Keller. An ihrem Ende angekommen finden die Charaktere zwei Personen, die in der hintersten Ecke hinter einem Fass (3) kauern: Anna, eine Abenteurerin, die sich mit der letzten Gruppe in das Haus Nett begeben hatte und Elise, einer Vampirin in Gestalt eines kleinen Mädchens, die die Fäden in der Hand hält (siehe Ablauf und Hinweise).

Wenn sich die SC nähern, wird Anna schnell feststellen, dass es sich bei den SC nicht um mörderische Marionetten handelt. Sie erklärt ihre Lage:

Sie kam vor drei Tagen mit einer Gruppe Abenteurer in das Haus, um es zu plündern, nachdem sie von unermesslichen Reichtümern in seinem Inneren gehört hatten. Als bald sind sie von den Marionetten angegriffen worden. Sie erwehrten sich der Angriffe, stellten jedoch bald fest, dass sie den Marionetten nicht gewachsen waren. Beim Versuch sich zurückzuziehen und das Haus zu verlassen, wurden sie schließlich überwältigt. Sie versuchte wegzurennen, doch waren alle Zugänge verriegelt und die Fenster nicht zu öffnen. Schließlich stolperte sie über den Keller und versteckt sich seitdem



hier und versucht für eine erneute Flucht Kraft zu sammeln. Eine erfolgreiche Probe (WG: Menschenkenntnis) ergibt, dass Anna die Wahrheit sagt. Sie bittet die SC darum, nach ihren Freunden zu suchen und sie wenn möglich, zu retten.

Elise erzählt ihrerseits wiederum eine andere Geschichte. Sie behauptet, dass sie mit ihren Eltern vor zwei Tagen vor einem Sturm Unterschlupf in dem Haus gesucht hat. Auf ihr Klopfen wurde nicht reagiert, aber die Tür war offen, weshalb sie beschlossen, das Haus zu betreten. Statt normaler Bewohner fanden sie lediglich aggressive Marionetten vor. Sie lief weg, während ihre Eltern von den Marionetten weggeschleppt wurden. Eine erfolgreiche Probe (WG: Menschenkenntnis -4) ergibt, dass Elise nicht die Wahrheit sagt. Welches Detail ihrer Geschichte gelogen ist, ist dem dies untersuchenden SC jedoch unklar. Auch sie hat eine Aufgabe für die SC: Ihre „Eltern“ finden.

Mit einer erfolgreichen Probe (Bemerkungen) können die SC außerdem einen Geheimgang unweit von Annas und Elises Versteck finden. Durch eine Fassattrappe führt eine Tür in das Labor (2). Elise wird versuchen die SC aktiv davon abzubringen, sich umzusehen und diesen Geheimgang zu finden. Dies kann geschehen, indem sie ihre Aufmerksamkeit versucht auf sich zu lenken oder die SC zu ermutigen, den Keller auf der Suche nach den Abenteurern oder ihren „Eltern“ zu verlassen. Mit einer erfolgreichen Probe (WG: Menschenkenntnis) kann dieser Plan jedoch durchschaut werden. Dies gibt einen Bonus von +4 auf die Probe zum Finden des Geheimgangs.

Haben die SC bereits Mario und Jeanne Nett sowie die Abenteurer im Obergeschoss besiegt, dann können sie Anna und Elise davon berichten. Elise wird dann versuchen, die SC zusammen mit allen verbliebenen Marionetten-Dienern anzugreifen, wenn sie den Keller verlassen. Entdecken die SC in diesem Fall vor Verlassen des Kellers Marietta im Labor, so wird sie die SC ebenfalls zusammen mit Marietta bekämpfen.





2. LABOR

Das Labor ist der Ort, an dem Elise im Geheimen das Ritual für die Bindung der Hausbewohner in Marionetten-Körper vollzog. Bücher mit alchemistischen Formeln (insbesondere ein Buch mit Alchemie +I) und allerlei Werkzeug liegen auf Tischen verteilt. Eine Knochenmühle und diverse mit Knochenmehl gefüllte Behälter stehen im Raum verteilt. Tränke stehen in einem dafür vorgesehenen Halter (3T) Besonderes Augenmerk gilt jedoch einer Marionette, die vor einem Spiegel steht, auf dem mehrere Räume des Hauses sichtbar sind.

Marietta greift die SC direkt an. Elise wird Marietta nicht unterstützen, wenn Mario und Jeanne noch zusammen mit den Abenteurern im Obergeschoss sind. Haben die SC jedoch von deren Niederlage berichtet, so wird sie Marietta unterstützen. Da Marietta die SC nun sehen kann, wird sie alle Marionetten-Diener, die am Ende der Kellertreppe auf sie warten, zu Hilfe holen.

Wird Marietta besiegt, so fallen alle Marionetten-Diener in sich zusammen und werden die SC nicht weiter behelligen. Wird Elise hier besiegt, so werden auch Mario und Jeanne inaktiv und die Kontrolle über die Abenteurer im Obergeschoss löst sich auf.

OBERGESCHOSS

1. ROTUNDE

Die SC betreten über die Rotunde das Obergeschoss. Von hier aus können sie verschiedene Bereich dieses Stockwerks betreten. Folgt man der Rotunde nach Süden kann man über einen Vorraum entweder Mariettas altes Schlafzimmer (2) oder ein Gästeschlafzimmer (3) betreten. Im Osten befindet sich eine Tür zur Halle (7). Im Norden erreicht man über einen Vorraum durch Türen Elises Schlafzimmer (4), das zweite Stockwerk des Wohnraums mit einer kleinen Balustrade (6) sowie das Schlafzimmer von Mario und Jeanne Nett (8). In

den Vorräumen stehen dekorative Statuen, die Mario auf seinen Reisen gesammelt oder als Geschenk erhalten hat.

Wenn die SC sich in Richtung des nördlichen Vorraums begeben, oder die Halle betreten wollen, werden sie auf Annas #SC Gefährten treffen. Dabei werden sie gleichzeitig von der Halle und vom Schlafzimmer von Mario und Jeanne Nett aus angreifen. Die Abenteurer werden von Mario Nett wie Marionetten gesteuert. Wird ein Abenteurer auf nicht mehr als -KÖR LK gesenkt, so ist er kampfunfähig und nur bewusstlos, aber nicht tot. Mario und seine Frau Jeanne geben sich erst zu erkennen und greifen erst aktiv in den Kampf ein, wenn mehr als die Hälfte der Abenteurer besiegt wurden. Begleitet bzw. verfolgt Elise die SC zu diesem Zeitpunkt, so gibt sie sich nach der Niederlage von Mario und Jeanne zu erkennen und greift nun ebenfalls die SC an.

2. MARIETTAS SCHLAFZIMMER

Dies waren dereinst die privaten Gemächer von Marietta Nett. Ein Schlafzimmer komplett mit Sitzrunde, Bücherregal, Kleiderschränken und einem eigenen Badezimmer waren ihr ganz eigener Rückzugsort.

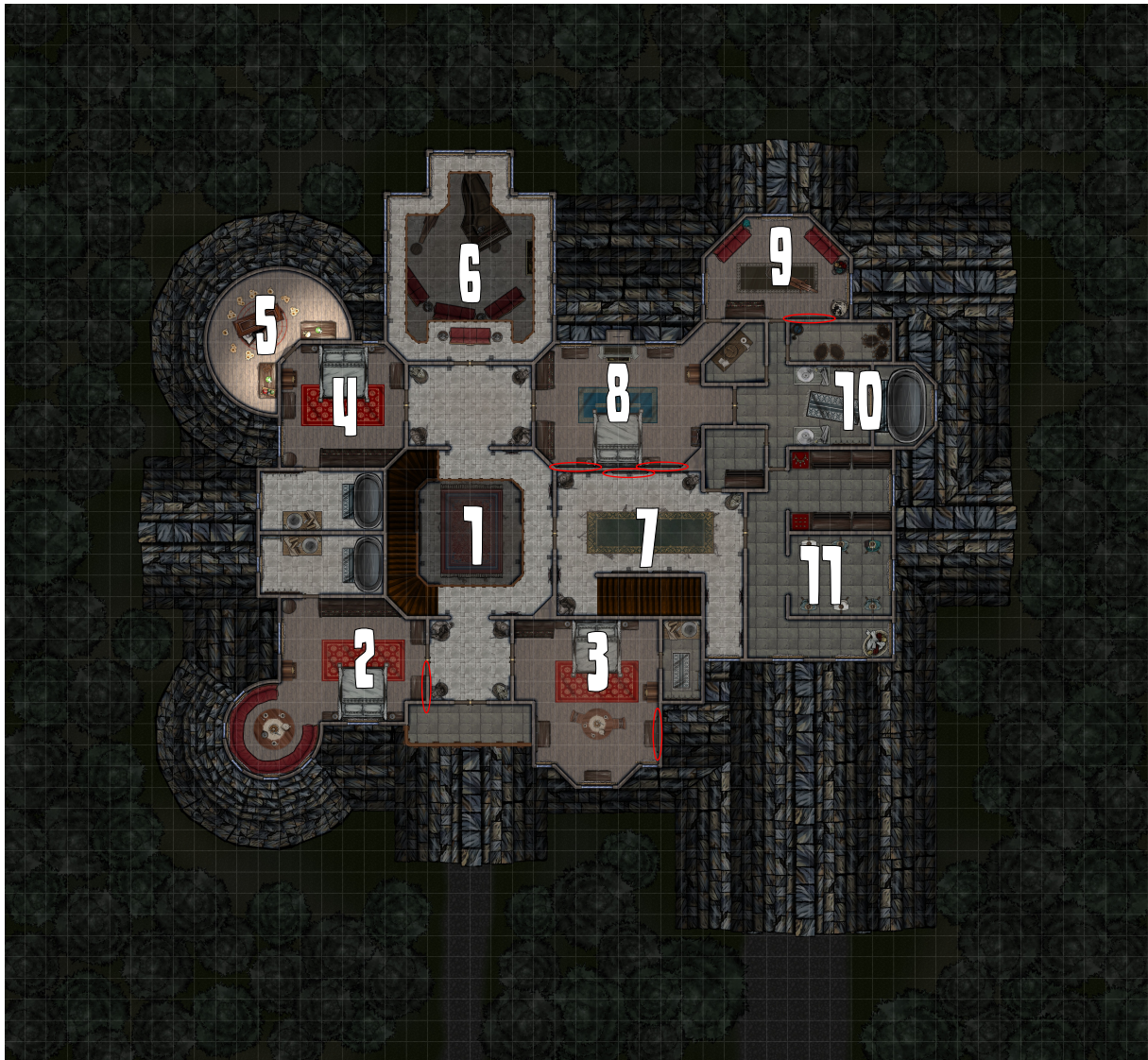
Das Zimmer wird offensichtlich noch immer in gutem Zustand gehalten und ist sauber und ordentlich. Mit einer erfolgreichen Probe (Bemerken) kann im Bücherregal das Tagebuch von Marietta identifiziert werden (Anhang A).

3. GÄSTESCHLAFZIMMER

Wenn Mario Nett eine Aufführung gab, wurden die Zuschauer meist im nächsten Ort untergebracht und mit Kutschen zum Haus Nett und wieder weggebracht. Manche besondere Gäste durften jedoch auch im Haus Nett übernachten und wurden dann hier untergebracht.

Das Zimmer ist mit allen Notwendigkeiten ausgestattet. Ein extragroßes Bett, Kleiderschränke sowie ein angeschlossenes Badezimmer in gutem Zustand, wenngleich auch nicht staubfrei.





4. ELISES SCHLAFZIMMER

Dies ist das alte Schlafzimmer, welches Mario Nett Elise bei ihrem Einzug zur Verfügung stellte. Es ist mit allen Annehmlichkeiten ausgestattet: Einem extragroßen Bett, Kleiderschränken, einem großen Bücherregal und einem eigenen Bad. Das Zimmer ist sauber und wirkt schon fast steril. Die Bücher sind unpersönlich und ein Sammelsurium aller möglichen Themen und Romane. Eine Tür führte dereinst zu einem separaten Sitzbereich. Nun führt sie in das Sargzimmer (5).

5. ELISES SARGZIMMER

In diesem Raum hat sich Elise ein in einem Vampir gebührendes Sargzimmer eingerichtet. Umgeben von schützendem Kerzenschein kann sie hier Ruhe finden und schläft mitunter mehrere Jahre, bis sich wieder Abenteurer einen Weg in das Haus bahnen. Neben dem Sarg im Zentrum findet sich hier nur wenig. Neben vier Tränken (4T) können die SC hier auch Elises Tagebuch (Anhang B) finden.

6. WOHNRAUM

Dies ist der zweite Stock des nach oben offenen Wohnraums. Ein umlaufender schmaler Gang mit Balustrade

gibt dem Raum einen klassischen Anstrich. Eine Couch lädt zum Lauschen der unten gespielten Musik mit erhöhter Sicht ein.

7. HALLE

Die Halle verbindet die Rotunde (1) mit der Ankleide (11) der Familie Nett. Eine Treppe führt zum Vorraum des Dachgeschosses. Bilder, Statuen und dekorative Waffen hängen bzw. stehen an den Wänden. Ein großer Teppich, wiederum mit darunter versteckten Knochen (auffindbar mit einer erfolgreichen Probe (Bemerkungen)), ziert die Mitte des Raums. Von hier aus wird ein Teil der kontrollierten Abenteurer die SC angreifen.

8. SCHLAFZIMMER VON MARIO UND JEANNE NETT

Das Schlafzimmer von Mario und Jeanne Nett ist ein besonders großer freundlich eingerichteter Raum. Bilder der Familie hängen über Nachttischen, die ein besonders großes Bett flankieren. Bücherregale und Kommoden, welche die Kleidung der Netts enthielten, stehen an den Wänden. Türen führen von hier aus entweder in den Vorraum an der Rotunde (1), in die Privatkammer der Netts (9) sowie in ihr persönliches Badezimmer (10).



In einem Geheimfach in einem der Nachttische kann mit einer erfolgreichen Probe (Bemerken -2) das Tagebuch Mario Netts (Anhang C) gefunden werden. Ein weiteres jedoch verbranntes Tagebuch, das von Jeanne Nett, können sie mit einer erfolgreichen Probe im Kamin entdecken (Anhang D).

Von hier aus werden ein Teil der kontrollierten Abenteurer sowie Mario und Jeanne Nett die SC angreifen.

9. PRIVATKAMMER DER NETTS

In die Privatkammer der Netts haben sich Mario und Jeanne zurückgezogen, wenn sie etwas Ruhe vom Trübel des sonstigen Hauses wollten. Jeannes Spinnrad und ein Korb voll Wolle stehen hier noch ebenso, wie ein Globus, auf dem Mario die Orte seiner Aufführungen markiert hat. Türen führen von hier aus ins Schlafzimmer (8) oder ins Badezimmer (10) der Netts.

10. BADEZIMMER DER NETTS

Das Badezimmer der Netts ist ein großer Raum mit Waschbecken sowohl für den Herrn als auch die Dame des Hauses. Eine Badewanne steht in einem mit Vorhängen abtrennbaren Bereich. Weitere angeschlossenen Räume beinhalten eine Toilette, einen Raum für Putzmittel sowie einen Durchgang zur Halle (7) bzw.

Türen in die Privatkammer der Netts sowie die Ankleide.

11. ANKLEIDE

Die Ankleide enthält die ordentlich aufgeräumte Kleidung der Netts. Ein begehrter Kleiderschrank enthält ordentlich zusammengelegte Kleidung und Schmuck, ein anderer auf Ständern drapierte Kostüme und Kleider. In einer Nische wurde die Schmutzwäsche gesammelt.

DACHGESCHOSS

1. VORRAUM

Erklimmen die SC die Treppe der Halle im Obergeschoss, erreichen sie den Vorraum des Dachgeschosses. Eine Tür führt zum Dachboden (2). Eine geheime Tür kann im Bücherregal mit einer erfolgreichen Probe (Bemerken -2) gefunden werden. Durch Ziehen eines bestimmten, nicht verstaubten Buches im Bücherregal kommt man in die geheime Schatzkammer (3).

Diese Schatzkammer kann man auf unterschiedliche Art und Weise entdecken. Haben die SC den Dachboden besucht, so kann ihnen mit einer erfolgreichen

Probe (Spuren suchen) auffallen, dass im Gegensatz zum Dachboden das Bücherregal keinerlei Spinnweben aufweist und entsprechend benutzt wird. Alternativ können die SC mit einer erfolgreichen Probe (Bemerkungen) feststellen, dass das Dachgeschoss vom Grundriss her nicht so aussieht, wie es das Äußere vermuten lässt. Mit einer erfolgreichen Probe (Bemerkungen -2) können die SC dann ein nicht verstaubtes Buch im Regal finden, welches den Zugang zur Tür freigibt. Haben sie entweder die Spuren suchen-Probe oder die Bemerkungen-Probe zuvor geschafft, erhalten sie einen Bonus von +4 auf das Finden des Zugangs zur Schatzkammer.

2. DACHBODEN

Der Dachboden des Hauses Nett steht voller alter Kisten, gefüllt mit allerlei persönlichen Habseligkeiten, Krimskrams, alter vermoderter Kleidung und Ähnlichem. Spinnen haben über die Jahre ihre Netze über alle Kisten gezogen.

3. GEHEIME SCHATZKAMMER

Die geheime Schatzkammer enthält die Beute, die Elise über die Jahre von all den Abenteurern gesammelt hat, die das Haus Nett plündern wollten. Auf Waffenständen, Kleiderständen, Tischen und in Truhen liegen die folgenden Gegenstände (siehe Beutetabellen):

- 3A
- 4M
- 2WF (1 davon magisch)
- 2WN1 (1 davon magisch)
- 2WN2 (1 davon magisch)
- 6R (2 davon magisch)
- 3T
- 2X

Außerdem liegen gut versteckt im Goldhaufen die „Dämonischen Fesseln der Vertrautenbindung“, welche zur Wiedererweckung von Elise oder anderen Charakteren mit Signifikanz verwendet werden können.

Erfahrungspunkte:

Pro Kampf	(besiegte EP/SC) EP
Überlebende Abenteurer	je 10 EP
Alle Tagebücher entdeckt	25 EP
Schatzkammer entdeckt	25 EP
Dämonische Fesseln auf Elise angewendet	25 EP
Für das Abenteuer	100 EP

GEGENSTÄNDE

DÄMONISCHE FESSELN DER VERTRAUTENBINDUNG

Diese Fesseln wurden von einem Schwarzmagier erschaffen, der eine Mischung aus Nekromantie und Dämonologie nutzte, um damit seine Feinde in seinen Dienst zu zwingen.

Wenn einem toten Charakter (egal ob Spielercharakter oder signifikanter Nicht-Spielercharakter) diese Fesseln innerhalb von einer Stunde nach seinem Tod angelegt werden (was die Fesseln unwiederbringlich verbraucht), so wird dieser wieder zum Leben erweckt und in eine Form gezwungen, die ihn zu einem adäquaten Vertrauten des Anwenders (z. B. zu einer Fledermaus oder Katze bei einem Zauberer, einem Bären bei einem Druiden oder einem Wolf bei einem Späher) macht. Weiterhin steht er unter Kontrolle des Anwenders, welcher kostenlos Vertrauter +I erhält. Der Vertraute kann sich mit Zustimmung seines Meisters für W20 Runden pro Tag in seine ursprüngliche Gestalt verwandeln.

Der Vertraute kann normal sprechen, wenn er dies vor der Anwendung der Fesseln konnte. Ansonsten kommuniziert er telepathisch, aber nur mit dem SC, der die Fesseln auf ihn angewendet hat.

Im Kampf wird er die SC unterstützen. Sollte er sterben, so ist er endgültig tot und kann auch nicht mehr mit Wiederbelebung zurückgeholt werden. Zur Anwendung kommen im Kampf die Kampfwerte des Tieres, in die er sich verwandelt hat.

Der Vertraute kann freigelassen werden. Danach erhält er sogar seine alte Gestalt zurück, kann sich jedoch an nichts mehr von dem erinnern, was vor seiner Bindung mit den Fesseln passiert ist.

GEGNER

Alle Gegner mit dem Namen „Marionetten-“ im Namen erhalten folgende Monsterfähigkeiten:



Bruchig: Dieses Konstrukt fällt schnell auseinander. Seine LK und Abwehr sind halbiert.











Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit (!) gekennzeichnet sind.










Marionette: Setzt sich nach 5 Kampfrunden wieder zusammen. Kann nur vom Puppenmeister kontrolliert werden.

MARIONETTEN-DIENER					
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	1
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0
Bewaffnung			Panzerung		
Putzmittel (WB+1)			Holz (PA+0)		
GH:	1	GK:	no	EP:	68













MARIONETTEN-KOCH					
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	1
ST:	6	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
Bewaffnung			Panzerung		
Küchenmesser (WB+2, GA-2)			Holz (PA+0)		
GH:	3	GK:	no	EP:	94












 MARIONETTEN-BUTLER					
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	1
ST:	6	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0
<div></div>					
Bewaffnung			Panzerung		
Silberbesteck (WB+2)			Holz (PA+0)		
<div>Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Hieb mit seinem Silberbesteck in jeder Runde aktionsfrei ausführen.</div>					
GH:	4	GK:	no	EP:	84

<div>MARIONETTEN-KURATOR</div>					
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	1
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
<div></div>					
Bewaffnung			Panzerung		
Altes Buch (WB+1), Wissen (WB+2)			Holz (PA+0)		
<div></div> <div>Odern, Wissen : Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) - nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GE x 5m langer Kegel (am Ende GE x 3m breit).</div>					
GH:	4	GK:	no	EP:	92

 MARIONETTEN-GÄRTNER			
KÖR:	8	AGI:	8
ST:	5	BE:	0
HÄ:	2	GE:	2
     			
Bewaffnung		Panzerung	
Gartenschere (WB+1, GA-4)		Holz (PA+0)	
GH:	2	GK:	no
EP:	112		

Die Marionetten Marietta, Mario und Jeanne Nett sind von spezieller Machart und besitzen nicht die Monsterfertigkeiten, die die anderen Gegner mit „Marionetten-“ im Namen aufweisen.








		MARIETTA NETT			
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	4
ST:	2	BE:	2	VE:	6
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>					
Bewaffnung			Panzerung		
Holzfäuste (WB+0, GA+5), Marionettenstränge (WB+2, INI+2, Reichweite 5m)			Holz (PA+0)		
<div><div></div><div>Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit (!) gekennzeichnet sind.</div></div>					
<div><div></div><div>Marionettenkontrolle: Kontrolliert eine unbegrenzte Anzahl von Kreaturen mit der Fähigkeit „Marionette“. Kann nur Gegner angreifen lassen, die sie persönlich sieht. Wird der Kontrollierende getötet, wird die Kontrolle sofort aufgelöst.</div></div>					
<div><div></div><div>Mehrere Angriffe (+3): Kann 3 zusätzliche Fernangriffe mit ihren unzähligen Marionettensträngen in jeder Runde aktionsfrei ausführen.</div></div>					
<div><div></div><div>Mehrere Angriffsglieder: Greift mit insgesamt 4 Marionettensträngen an, die Gegner bei einem erfolgreichen Schlagen-Immersieg abtrennen/zertrümmern, wodurch die Angriffsanzahl letztendlich sinkt.</div></div>					
GH:		8		GK:	
no		no		EP:	
330		330		330	

<div></div> <div>MARIO NETT</div> <div>ANFÜHRER</div>					
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	4
ST:	4	BE:	2	VE:	4
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
<div></div>					
Bewaffnung			Panzerung		
Degen (WB+1, INI+2)			Holz (PA+0)		
<div>Abenteurerkontrolle: Kontrolliert Gegner namens „Abenteurer“ und kann durch die Augen der übernommenen Abenteurer sehen. Wird eine Verbindung getrennt, kann nach W20 Stunden ein neuer Abenteurer kontrolliert werden. Wird der Kontrollierende getötet, wird die Kontrolle sofort aufgelöst.</div>					
<div>Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit (!) gekennzeichnet sind.</div>					
<div>Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Hieb mit seinen schnellen Degen in jeder Runde aktionsfrei ausführen.</div>					
GH:	10	GK:	no	EP:	296

JEANNE NETT			
KÖR:	4	AGI:	6
ST:	2	BE:	2
HÄ:	2	GE:	6
GEI:	8	VE:	2
AU:	0		
32	8	8	4
6	6	6	6
Bewaffnung		Panzerung	
Holzfäuste (WB+0, GA+5)		Holz (PA+0)	
	Zauber: Durchsicht (-2)		
8	Zielzauber: Feuerlanze (+2), Flammenklinge (+0)		16
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit (!) gekennzeichnet sind.		
GH:	1	GK:	no
		EP:	180



VAMPIRIN ELISE			
KÖR:	8	AGI:	4
ST:	6	BE:	2
HÄ:	2	GE:	6
GEI:	8	VE:	2
AU:	6		
40	12	6	3
16	16	16	16
Bewaffnung		Panzerung	
Biss (WB+2, GA-2)		Kleid (PA+0)	
	Zauber: Fluch $(-(GEI+AU)/2)$		
14	Zielzauber: Schatten $(-(AGI+AU)/2)$, Schattenlanze (+5)		16
	Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -1 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.		
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit (!) gekennzeichnet sind.		
	Regeneration: Regeneriert jede Kampfunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations- Probe (PW: KÖR). Durch Feuer oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.		
	Vampirismus: Das Ziel erhält 50% des Schadens, den es per Schlagen im Nahkampf verursacht (also abzüglich des Abwehrwurfs des Gegners), in Form von heilender Magie auf die eigene Lebenskraft gutgeschrieben.		
GH:	11	GK:	no
		EP:	390

ABENTEURER					
					
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	3	BE:	2	VE:	2
HÄ:	2	GE:	3	AU:	0
					
Bewaffnung			Panzerung		
Langschwert (WB+2), Kurzbogen (WB+1, INI+1)			Lederpanzer (PA+1), Lederschienen (PA+1)		
Talente: Kämpfer I, Schütze I, Einstecker I					
GH:	2	GK:	no	EP:	60



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0. Dungeonslayers © Christian Kennig <http://www.dungeonslayers.net>
 Battlemaps: Dungeonfog
 Bilder: Alexander „Akulex“ Kuhn



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
 Namensnennung – Nicht-kommerziell, Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International

7ter Septimus, 1447 ND

Heute war ein schöner Tag. Wir haben angefangen im Garten ein Baumhaus zu bauen. Dann kam Papa heim. Er hat eine Frau mitgebracht. Er sagt sie hat ihm das Leben gerettet. Sie heißt Elise. Ich mag sie. Elise ist nett. Mama mag sie nicht so, glaube ich. Dabei ist sie eine Frau, wie Mama.

3ter Primus, 1448 ND

Elise ist seltsam. Sie isst nur selten mit uns und obwohl sich Harry viel Mühe in der Küche gibt, scheint es ihr nicht zu schmecken. Auch scheint sie nur ungern runter zum See zu gehen, dabei glitzert er so schön in der Sonne. Ich sehe sie oft im Schatten von Bäumen sitzen und lesen. Sie liest mir oft vor. Ich mag Elise.

4ter Primus, 1450 ND

Heute kamen Mama und Papa zu mir. Sie haben mir erzählt, dass Elise kein Mensch ist, sondern ein Vampir. Ich wusste nicht, dass es Vampire wirklich gibt. Ich dachte das sind Fabelwesen. Elise ist aber lieb. Sie lebt seit vielen Jahren bei uns. Sie trinkt nur Tierblut. Ich soll Elise nicht anders behandeln. Sie weiß nicht, dass Mama, Papa und ich es wissen und wäre sicher sehr traurig, dass wir ihr Geheimnis herausgefunden haben.

25ter Quartus, 1452 ND

Mama hat mir heute erzählt, dass sie versucht hat meine Zukunft weizusagen. Dabei hat sie den Weltuntergang gesehen. Papa wird auf seiner nächsten Reise alle darüber informieren. Ich hoffe die Welt geht nicht unter. Ich mag die Welt. Ich habe auch Angst, aber Mama und Papa werden das schon wieder hinkriegen.

11ter Undecimus, 1452 ND

Elise wirkt aufgebracht. Sie murmelt vor sich hin, wirkt nervös. Ich hab gefragt, ob sie der Weltuntergang mitnimmt. Sie hat mich nur traurig angeschaut. Sie hat mich gefragt, ob ich gerne ewig leben würde. Ich denke schon. Ich habe liebe Eltern und Elise. Warum sollte ich das nicht für immer wollen?

1ter Sextus, 1453 ND

Elise ist böse. Ich weiß es jetzt. Sie hat mich und meine Eltern umgebracht und uns zu Puppen gemacht. Auch Harry, den Koch und Gerard, den Butler hat sie verwandelt. Warum? Hatte sie uns nicht lieb? Meinte sie das mit der Ewigkeit? Wenn das die Ewigkeit ist, will ich sie nicht.

1ter Quartus, 1462 ND

Heute kamen Fremde ins Haus. Elise hat mich die Dienerschaft zusammentrommeln lassen... sie hatten keine Chance. Wir lagern sie im Keller mit ihrem Proviant in der Nähe von meinem Kontrollraum. Muss Elise beschützen, um jeden Preis.

3ter Decimus, 1473 ND

Langeweile... Jetzt fang ich schon an ein Tagebuch zu schreiben... vor Langeweile... Ich hoffe inständig, dass niemand es lesen wird. Falls doch, werde ich in der Hölle auf ihn warten, denn das hieße, dass ich nicht mehr wäre, um ihn davon abzuhalten!

Wie bin ich hier hineingeraten: Ich bin eine Vampirin und war Teil eines Zirkels der zur Hölle fahren möge. Ich spucke auf seinen Namen und seine Mitglieder und werde ihn nicht nennen. Sie haben mich verraten und auf meiner Flucht geriet ich an einen Mann namens Mario Nett. Ein alberner Name für einen albernen Kerl. Ich hab ihn zufällig vor Banditen gerettet, als ich diese um ihr Blut erleichterte und feststellte, dass er nach Geld aussah. Vor Dankbarkeit hat er mich in sein Heim eingeladen. Ohne hätte ich sein Haus auch nicht betreten dürfen.

Bei ihm angekommen war seine Frau Jeanne nicht glücklich. Ich glaube sie hat mich sofort durchschaut. Seine Tochter Marietta war dafür umso zutraulicher. Tatsächlich mochte ich das Mädchen. Ich nutzte die Chance eine Weile unterzutauchen und einfach das Leben zu genießen.

Tatsächlich wurden irgendetwas über fünf Jahre daraus. Schwer vorstellbar. Immerhin fanden sie wohl schon nach kurzer Zeit heraus, dass ich eine Vampirin war. Sie haben sich nichts anmerken lassen und weder versucht mich von einem Priester läutern zu lassen, noch mein Herz mit einem Pfahl zu durchbohren. Alberne Menschen, sie hätten es wohl tun sollen.

Was ging schief? Jeanne war eine Zauberin und hat sich gedacht: Wäre gut die Zukunft meiner Tochter zu sehen und sich daran zu ergötzen... und hat dabei den Weltuntergang vorhergesehen... toll... einfach grandios... gerade als es gut lief.

Ich sah meine Zeit gekommen, mich zu revanchieren. Das Gute zu vergelten, was mir geschehen war. Damit Mario und seine Familie nicht in ihren fragilen Menschenkörpern den Weltuntergang versuchen müssten zu überstehen, wollte ich sie zu Vampiren machen. Sie waren schockiert, haben mich beschuldigt, angegriffen... Ich wollte nur helfen! Sie haben mich angegriffen, Blut floss, ich verlor die Kontrolle und schon lagen sie vor mir. Tot. Es tut mir Leid, wirklich. Das wollte ich nicht. Ich habe sie bewahrt, ihre Seelen eingefangen und in diese albernen Marionettenkörper transferiert, die Mario mal von seiner Familie gebaut hatte und die restliche Dienerschaft gleich mit.

Irgendwas hat Jeanne aber noch gemacht. Eine Art Bannkreis wurde aktiv, als ich sie niederstreckte. Ich spürte es. Eine tiefgründige Analyse der letzten Wochen sagt mir, dass ich gefangen bin. Würde ich versuchen das Haus zu verlassen, würde ich sofort sterben. Mich einfach auflösen... Vielleicht wollte sie verhindern, dass ich sie verfolge, wenn sie vor mir fliehen? Haben sie mir also doch nie wirklich vertraut? Seit wann besteht dieser Fluch? Letzte Woche ging ich noch mit Marietta in den Garten? Und wieso hält der Fluch noch, nachdem ich sie doch in eine Marionette verbannt habe?

28ter Quintus, 1478 ND, 8GF?

Heute war ein guter Tag. Ich zähle die Tage und bin mir nur sicher, dass ich noch immer richtig liege. Es ist nämlich so: Heute kamen Abenteurer ins Haus. Welch Freude. Ich habe mit ihnen Katz und Vampirfledermaus gespielt. So köstliches Blut, reich an Furcht und Verzweiflung. Ich habe sie eingesperrt und befragt, was draußen vor sich geht. Sie haben alles erzählt. Die Welt ist untergegangen, irgendwie. Am Ende starb die Erdenmutter und aus ihrem Leichnam entsprangen viele andere Götter, alle ein Aspekt von ihr. Klar gab es Tote, doch ist auch vieles unbeschädigt geblieben, so auch unser Dorf. Wenn ich gewusst hätte, dass es so endet, dann hätte ich nie angeboten, sie zu Vampiren zu machen. Dann wäre das alles nicht passiert. Einerlei, ich habe Besuch. Also nutze ich die Zeit mit meinen neuen Freunden. Einer gefällt mir besonders gut... vielleicht lass ich ihn ein wenig länger leben.

23ter Secundo, 1481 ND, 11GF?

Diese Langeweile... Es ist nichts zu tun. Die Marionetten sprechen nicht mehr. Ihr Blicke scheinen mich dennoch zu verfolgen... Vorwurfsvoll... mit Recht. Ich lese mich durch Marios Bücher... Er hätte Interessanteres sammeln können. Geschichten über Geschichten von dummen Rittern die hohle Prinzessinnen retten und ein noch blöderes Ende mit idiotischen Kindern und Glück erleben.... Abwechslung wäre gut. Ein paar Abenteurer wären mal wieder eine leckere Abwechslung. Eine Weile lang kamen recht regelmäßig welche. Meine Marionetten fingen sie für mich und ich hatte ganz gefahrlos Spaß und Leckereien. Sonst bleibt es wohl bei Ratten aus dem Keller und Langeweile...

1ter Quartus, 1485 ND, 15GF?

Heute kam eine Gruppe Zwerge ins Haus, die sich hier einquartieren wollten. Nicht besonders lecker, aber nahrhaft. Sie hatten viel Proviant dabei, für mehrere Wochen. Sie hatten keine Chance gegen die Marionetten. Klar wurden ein paar zerstört, aber das wird wieder. Mario mag nicht mehr sprechen, aber seine Hände reparieren Marionetten in Rekordgeschwindigkeit. Marietta kontrolliert sie für mich vom Labor aus. Unermüdlich. Sie hat es seit Jahren nicht mehr verlassen. Es tut weh sie so zu sehen.

Irgendwann, Irgendein ND, GF oder was Anderes

Ich verstehe nun die alten Vampire, die sich mitunter Jahrzehnte oder Jahrhunderte zur Ruhe legen. Ich werde Selbiges tun. Schlafen ist Spannender als Warten. Wenn Abenteurer kommen, werde ich geweckt, habe meinen Spaß bei der Jagd mit den Marionetten, befrage sie ein wenig, wenn ich der Jagd müde bin und ihr Unterhaltungswert sinkt, sauge sie aus und schlafe wieder. Sie haben meist nichts Interessantes für mich zu berichten und keiner kann mir helfen. Keiner will mir helfen. Wahrscheinlich sollte mir auch keiner helfen. Die Welt ging nicht unter, nur neue Götter wurden geboren. Der Fluch lässt nicht nach. So langweilig. So hungrig. So einsam.

Vielleicht sollte ich einfach akzeptieren, dass ich nicht von hier entkommen kann und mein Leben beenden. Ich müsste nur durch die Eingangstür gehen. Und dann würde ich in das Reich von diesem jungen Gott namens Lorr eintreten.

23ter Sextus, 1447 ND

So schnell hätte es gehen können. Da wollten mich diese Banditen ausrauben und schon fiel ich vom Pferd und wäre fast gestorben. Eine Frau namens Elise hat mich gerettet. Ich hab keine Ahnung, wie sie das geschafft hat, aber ich bin ihr zum Dank verpflichtet. Jeanne wird mich umbringen, aber ich denke ich werd sie nach Hause einladen. Das bin ich ihr schuldig.

7ter Septimus, 1447 ND

Jeanne wollte mich nicht umbringen. Zumindest nicht in aller Öffentlichkeit. Elise schien sich zunächst mit allen gut zu verstehen und würde gerne bleiben. Jeanne war schwer zu überzeugen, aber eine Rückenmassage und gemeinsame Zeit am Abend haben sie versöhnlich gestimmt.

13ter Undecimus, 1449 ND

Elise ist eine Vampirin. Ich habe sie beim Fressen einer Ratte erwischt. Jeanne schien nicht überrascht. Sie wusste es von Anfang an. Wir werden zunächst nichts unternehmen. Elise ist nett und freundlich, hat keine Anstalten gemacht, irgendwen von uns zu verletzen und mir sind auch keine mysteriösen Tode von Mensch und Tier bekannt gemacht worden. Und ich habe mich wirklich in der näheren Umgebung ungehört.

Jeanne wird jedenfalls Vorkehrungen treffen. Ein Schutzzauber, der in Kraft tritt, wenn sie sich doch gegen uns wenden sollte. Ich denke nicht, dass dies passieren könnte, aber Vorsicht ist besser als Nachsicht.

25ter Quartus, 1452 ND

Jeanne hat sich wider besseren Wissens darangemacht Mariettas Zukunft vorherzusehen und dabei das Bersten der Erde und den Weltuntergang gesehen. Die Erdenmutter wird zerbrechen und Krieg wird überall zwischen den Überlebenden ausbrechen. Wir können dies verhindern, wenn man uns zuhört. Ich werde bald auf Reisen gehen und alle warnen.

15ter Decimus, 1452 ND

Der Adel interessiert sich nicht für die Vision meiner Frau. Ich verpacke es nun in Geschichten, die vor den Hintergründen des Weltuntergangs warnen... doch mache ich mir nichts vor. Die Gier nach den Dämmersteinen scheint zu groß. Vielleicht können wir ein sicheres Refugium finden. Jeanne hat da wohl während meiner Reise etwas vorbereitet. Morgen will sie es Marietta und mir zeigen.

2ter Sextus, 1453 ND

Elise hat uns sowohl gerettet als auch verdammt. Sie wollte uns zu Vampiren machen, damit wir den Weltuntergang überstehen, aber sie hat uns stattdessen umgebracht und unsere Seelen in diese vermaledeiten Marionetten gebannt, die ich mal aus Jux gebaut habe. Ich kann mich nicht gegen sie auflehnen, aber ich kann schreiben. Und das werde ich.

5ter Sextus, 1463 ND

Die Gefühle verebben. Wer weiß, wie lange ich noch bei Verstand sein werde. Alles stumpt ab. Es bleiben nur die Befehle.

7ter Septimus, 1447 ND

Mein Mann ist ein Idiot. Sich von Banditen angreifen zu lassen ist die eine Sache. Sich von einer Vampirin retten zu lassen und sie dann auch noch mit nach Hause zu bringen, ist die andere Sache. Was soll ich machen? Wenn ich diese Elise aufschrecke, wird sie wahrscheinlich versuchen, uns alle zu töten. Ich werde Vorbereitungen treffen müssen.

13ter Undecimus, 1449 ND

Mario hat Elise beim Blut trinken erwischt. Endlich ein Ende der Geheimhaltung zwischen uns beiden. Selbstverständlich werden wir es weiter vertuschen, schon Marietta zuliebe. Und zuliebe unserer Reputation. Und weil wir weiterleben wollen. Ich werde ein paar Schatzzauber über das Haus legen. Wenn sie sich gegen uns wendet, dann werden wir einfach wegrennen und sie wird hier eingesperrt bleiben, wenn sie sich nicht in Staub auflösen will.

1ter Primus, 1452 ND

Ich hätte nicht gedacht, dass es so lange gut geht. Vielleicht habe ich mich in Elise getäuscht. Ich habe schon fast ein schlechtes Gewissen, dass ich sie verdächtigt habe, aber sie ist nun mal eine Vampirin...

25ter Quartus, 1452 ND

Ich hätte es nicht tun sollen, aber ist es so verwerflich wissen zu wollen, ob Marietta es mal guthaben wird? Nun weiß ich vom Dämmerungsspalten und dem Tod der Erdenmutter. Mario wird auf seiner nächsten Reise versuchen seinen Einfluss geltend zu machen. Vielleicht kann es verhindert werden.

2ter Sextus, 1453 ND

Elise ist eine Verräterin. Sie sagte sie wollte uns retten und hat uns getötet. Ich war närrisch ihr zu glauben. Nun hat sie uns in diese Marionettenkörper gesperrt und ich kann nichts mehr dagegen tun. Zum Glück funktionierte mein alter Schatzzauber noch und sie ist hier in unserem Haus so gefangen, wie wir in diesen Puppen. Zumindest wird niemand anderes mehr ihrem Charme erliegen und dadurch ins Verderben gestürzt.

11ter Octavus, 1456 ND

Ich habe an mir selbst experimentiert, während Elise nicht aufgepasst hat. Ich kenne nun den Zauber den sie verwendet hat. Ich kann ihn nicht lösen. Nicht mal Elise kann das. Und er hat einen Fehler. Unsere Seelen strömen langsam aber sicher aus dem Körper. Das heißt wir werden Stück für Stück in den Schoß der Erdenmutter zurückkehren, nicht auf einen Schlag, wie bei einem normalen Tod. Möge sie unserer Seelen gnädig sein.

15ter Quartus, 1462 ND

Soldaten sind ins Haus gekommen und wir haben sie überwältigt. Seit zwei Wochen hält Elise sie nun im Keller fest und läßt sich an ihnen. Arme Teufel. Das Flehen, die Schreie... Ich hoffe, dass meine sich verflüchtigende Seele bald meine Gedanken tilgt.