



Lovisa
Hellström



Horror Dinner

Haunted Hotel

Lovisa Hellström

Die Zauberhafte

Achtung: Wer das liest, wird verflucht! Dieses Skript ist NUR für die Augen von Lovisa Hellström bestimmt. Führe es während des Horror-Dinners bei dir. Bis inklusive Seite 14 solltest du dieses Schriftstück im Vorfeld lesen, nur nicht darüber hinaus. Die Runden werden gemeinsam am Tisch gelesen.

Begegne deinen Geistern!

Einladung

Werter Gast,

das Black Moor Hotel öffnet Ihnen die Tore.
Luxuriöse Zimmer, treues Hauspersonal und ein
exquisites Hotel-Bankett erwarten Sie!

Bitte erscheinen Sie zum Dinner am _____ um
_____ Uhr in der _____ Straße,
_____ PLZ, _____
Ort, *San Antonio, Black Moor Hotel.*

Aufzuklären ist ein mysteriöser Mordfall. Wenn Sie
diese Einladung erhalten, zählen Sie zum Kreis der
Hauptverdächtigen. Erscheinen Sie pünktlich.

Hausregeln in aller Kürze

Horror-Dinner – Haunted Hotel ist ein schauriges Horrorspiel, in dem du in eine Rolle schlüpfst und einen Mordfall löst. Halte dich an ein paar einfache Regeln und dir wird nichts allzu Schreckliches passieren. Wahrscheinlich!

1. Die Mission

Jemand oder etwas unter euch hat einen Mord begangen. Ob allein oder in Zusammenarbeit: Nur die mordenden Personen dürfen lügen, sofern es in ihren Rollenheften gestattet wird. Alle anderen müssen die Wahrheit sagen. Rekapituliert in teuflischer Zusammenarbeit, was sich im Black Moor Hotel zugetragen hat und entlarvt das Böse.

2. Vor dem Dinner

Verkleidung und Vorbereitung sind das Alpha und Omega! Studiere alles über deine Rolle bis **Runde 1**, sobald dieses Skript dich erreicht. Ab Runde 1 lest ihr gemeinsam. Versetze dich in deine Figur hinein und suche dir passende Kleidung und Accessoires, um deine Wesenheit zu untermauern. Es wird groß aufgetischt! Die gastgebende Person entscheidet, wie und was gegessen wird.

3. Das Dinner beginnt

Erscheine pünktlich und verkleidet zum Dinner. Wenn ihr das Spiel beginnt, ist die Tat bereits geschehen. Das Dinner beginnt mit allen Anwesenden an der Tafel. Geht mit der Hotelbesitzerin

Mia Arroyo kurz die Regeln durch. Die Vorgeschichte wird von der **gruseligsten Person** – wer das ist, entscheidet ihr selbst – vorgelesen und alle schlüpfen in ihre Rollen. Bis zum Spielende bleiben alle Gäste in ihrem Charakter, in einer anderen Zeit und einem anderen Ort. Guten Appetit!

4. Plaudert ein wenig

Nach der Vorgeschichte und den ersten vollen Tellern beginnt **Mia** die Vorstellungsrunde. Wie heißt ihr? Wo kommt ihr her? Was macht ihr hier? Wie erschüttert seid ihr über das Verschwinden von **Maya Arroyo**, zweite Hotelierin und Zwillingsschwester der Gastgeberin? Nennt den nächsten Namen, damit eine Vorstellungskette entsteht. Als Gastgeberin entscheidet **Mia** darüber, wer beginnt und wer während des Dinners die Zeit im Auge behält.

5. Der Schrecken nimmt seinen Lauf

Alle sind in ihren Rollen angekommen. Es wird ermittelt! Lest zeitgleich und leise Runde 1 und fragt euch anschließend aus, gezielt zu Zeiten, Vorkommnissen, Motiven usw. Jeder Abschnitt beginnt mit der Person, der ihr begegnet seid. Nach ca. 30 Minuten beendet ein Hüter der Zeit die Runde und es beginnt Pause 1. Bleibt in euren Rollen. Vertretet euch die Beine, lebt eure Ereignisse aus und untersucht Objekte im Hotel. Alles wird in den Heften genau beschrieben. Nach ca. 20 Minuten Pause folgt Runde 2, dann Pause 2 usw. In Pause 3 könnt ihr nach Belieben anklagen und jemanden an den Pranger stellen. Vor der „Schlusszeremonie“ sollten alle ihren Hauptverdächtigen genannt haben.

Ablaufplan

Vorgeschichte und Vorstellungsrunde

20 Minuten: Geht vorher kurz die Regeln durch und ernennt einen Hüter der Zeit. Mia Arroyo leitet die Vorgeschichte und die Vorstellungskette ein.

Runde 1

30 Minuten: Was geschah vor wenigen Tagen?

Pause 1

20 Minuten: Ereignisse und Objekte untersuchen (1).

Runde 2

30 Minuten: Was geschah in den letzten Nächten?

Pause 2

20 Minuten: Ereignisse und Objekte untersuchen (2).

Runde 3

30 Minuten: Was geschah in den letzten Stunden?

Pause 3

Anschuldigungen und Auflösung

30 Minuten: Ereignisse und Objekte untersuchen (3).
Bereitet euch auf eine Zeremonie und die Auflösung vor.
Die Auflösung findet ihr hinten im Regelwerk ab Seite 10.

Nützliche Hinweise

☠ Triggerwarnung: Das Horror Dinner kann Spuren von physischer und psychischer Gewalt, Kannibalismus, Drogenkonsum, Dunkelheit, Fanatismus und anderem Gräuel enthalten. Die Figurenbeschreibungen und Handlungen spiegeln nur die Facetten der fiktiven Charaktere wider und lassen keine Rückschlüsse auf die Gesinnung der Spielenden zu.

☠ Krallt euch Stift, Papier oder die Rückseite eurer Rollenhefte für Notizen. Die Feder ist eure beste Waffe gegen das Unerklärliche!

☠ Es lohnt sich viel preiszugeben, um viel zu erfahren. Redet! Beginnt bei euren frühesten Erinnerungen. In den letzten Runden werdet ihr euch auch an die letzten Stunden erinnern.

☠ Befragt Personen direkt, falls Fragen in die Runde oder offene Fragen nichts bringen. Die Verdächtigen dürfen ausweichend antworten, müssen aber über kurz oder lang mit der Wahrheit rausrücken, sofern das Rollenheft ihnen das Lügen nicht erlaubt.

☠ Möglicherweise denkt ihr früh zu wissen, wer schuldig ist oder ertappt jemanden beim Lügen. Spielt in jedem Fall zu Ende und lüftet alle dunklen Geheimnisse.

☠ Der Spaß steht im Vordergrund: Nimm die Regeln und das Skript nicht allzu ernst. Improvisiere einfach, wenn du etwas nicht verstehst oder machen möchtest. Du entscheidest, wen du siezt oder duzt, wie du deine Rolle spielst und wie viel Horror du auslebst.

Vorgeschichte

Black Moor Hotel, San Antonio, 1978. Eine Fassade, die schwarzen Dunst ausatmet, Hoffnungen einatmet. Und mit jedem Atemzug höher emporragt.

Eine unheilige Aura kriecht aus dem Hotel. Tretet ein. Willkommen! Heute erwartet unsere Gäste ein ganz besonderes Bankett!

Maya Arroyo, zweiter Zwilling und erste Hotelbesitzerin, wurde als Geist gesehen. Sie ist nicht mehr unter euch. Wo ist die Leiche? Was hat sich zugetragen? Und wer wagt es, in diesem Hotel Blut zu vergießen?

Es ist 00:32 Uhr. Erst später wird euch mehr über heute Nacht und den Todeszeitpunkt einfallen. Das Buffet ist noch warm. Das Hotel lässt niemanden heraus. Nicht, bis der mordende Gast oder die mordenden Gäste entlarvt und ihrem gerechten Schicksal zugeführt wurden.

Guten Appetit!

Deine Rolle

Lovisa Hellström, 42 Jahre

Zimmer 503

Unter deiner Haut

Du bist fröhlich, bezaubernd, flatterhaft und brauchst bei jeder Entscheidung deinen Assistenten Colm. Du glaubst daran, dass jede Religion wahr sein könnte. „Das sind aber schöne Farben“, ist dein liebstes Kompliment. Umso bunter, umso besser! Du machst dich gerne beliebt und beeindruckst andere. Dabei hilft dir der ein oder andere Zaubertrick. Dein Markenzeichen ist ein süßes Räuspern. Angst hast du vor dem Alleinsein und Kindern. Sie lachen so gruselig. Du hast ja deine Tiere und deinen Assistenten.

Über deiner Haut

Alles hat eine andere Farbe: dein Zylinder, die Fliege, die Bluse, Blazer oder Jacket, Hose oder Rock, deine Lippen, deine Fingernägel. Du zauberst gerne Karten hinter den Ohren herbei. In deinem Zaubererkoffer versteckt sich das ein oder andere Kaninchen und Täubchen.

Deine wichtigsten Erinnerungen

Was du zusammen mit deiner Beziehung zum Opfer von Anfang an teilst: Du kommst aus Göteborg in Schweden. Heute lebst du als erfolgreiche Showzauberin in Las Vegas. Alle lieben dich. Du bist gerne die zaubernde Prinzessin, die alle in dir sehen. Auch dein Assistent Colm ist eine Maus. Er lässt dich nie allein und kümmert sich um alles Geschäftliche. Er hat

ein Gespür für Trends, leider wünscht sich das Publikum immer mehr Schockierendes und Makabres. Das ist Colms Welt. Er denkt sich gerne die nächsten absurden Tricks mit Sägen, Guillotine und Piranhas aus. Colms neueste Idee ist ein eigenes Gruselkabinett. Aus diesem Grund habt ihr vor sechs Tagen eingeecheckt, im Black Moor Hotel, dem tris- testen Ort der Wüste Texas. Aber die roten Wände sind ganz schön. Ein kleiner Maulwurf namens León sollte euch hier ein aztekisches Relikt verkaufen. Ein weiteres okkultes Stück für das Kabinett. Du forderst gerne die Geister heraus, beschwörst sie sogar. Das sind sowieso nur Tricks. Aber das ist nicht der einzige Grund, warum du dieses Hotel als Übergabeort ausgesucht hast.

Deine dunklen Geheimnisse

Teile diese Information erst, wenn es wichtig wird oder jemand fragt. Du möchtest dieses Hotel kaufen. Es ist schaurig und perfekt für euer neues Gruselkabinett. Du musst aber dezent vorgehen. Eigentlich wolltest du mit dem ehemaligen Hotelbesitzer darüber sprechen: Xavier, deine einzige wahre Liebe aus längst vergangener Zeit. Vor 22 Jahren ließest du ihn mit dem Hotelbau und euren Kindern Mia und Maya zurück. Er hatte sie sich so sehr gewünscht, aber du bist ein Mensch der Bühne und Freiheit. Ein Täubchen, wie Xavier immer sagte. Es ist seltsam, dass Xavier verschwunden ist und er sein Hotel den Zwillingen anvertraut hat.

Du bist nicht die Mörderin von Maya Arroyo. Du darfst nicht lügen. Finde heraus, wem du vertrauen kannst und wer oder was die Hotelierin auf dem Gewissen hat. Sie war deine Tochter, auch wenn du Kinder gruselig findest. Das bist du ihr schuldig. Ihr und deiner Freiheit: Kein Hotel der Welt sperrt dich ein, die Große Lovisa Hellström!

Dein persönlicher Spuk

Auf Seite 23 in deinem Heft findest du deinen persönlichen Spuk. Lies ihn jetzt noch nicht. In den Pausen wirst du Objekte finden, auf deren Rückseiten SPUK 1, SPUK 2 usw. steht. Sobald du einen solchen Spuk siehst, liest du auf Seite 23 unter der entsprechenden Nummer, welcher Spuk dich ereilt. Kleines Beispiel: Auf einer Objektrückseite steht SPUK 2. Dann liest du auf Seite 23 den Abschnitt unter SPUK 2 und legst das Objekt wieder zurück. Du entscheidest, wie sehr du deinen SPUK ausleben möchtest! Es wird schaurig. Aber nicht jeder Spuk muss schlecht sein.



Die Anderen

Maya Arroyo, 22 Jahre

Das Opfer

Zimmer 002. Ihr habt ihn alle gesehen! Einen übel verzerrten Geist des Zwillings! Dabei kannst du Maya und Mia kaum auseinanderhalten. Aber Mia ist sich sicher! Ihre Schwester wurde brutal ermordet! Die Zwillinge standen meistens gruselig in irgendeinem Gang. Sie kamen mehr nach Xavier als nach dir, trotzdem hättest du Maya so gerne etwas von deiner Fröhlichkeit abgegeben.

Nolan Walker, 69 Jahre

Die Hausseele

Zimmer 019. Noch so ein gruseliges Grinsen. Quasi der Hausmeister für alles. Er erinnert dich an einen Clown. Du liebst Clowns. Aber Mr. Walker, wie er genannt werden will, sollte lieber bei der Hotelarbeit bleiben. Er hört aufs Wort, das kannst du nutzen!

Mia Arroyo, 22 Jahre

Der Zwilling

Zimmer 002. Mia ist der „ältere“ Zwilling, zumindest um ein paar Minuten. Du versuchst, einen Draht zu ihr aufzubauen. Vielleicht habt ihr gemeinsame Hobbies? Oder Ängste?

Asha Ruby, 29 Jahre

Die Ausnahmekünstlerin

Zimmer 111. Du magst sie. Sie trägt so schöne rote Kleidung. Das muss ihre Lieblingsfarbe sein. Vielleicht könnt ihr Freundinnen werden?

León Torres, 44 Jahre

Der Suchende

Zimmer 114. Du magst ihn. Er ist ungepflegt und zerstreut, aber verkauft dir immer schöne Sachen. Mit Geld kannst du nicht umgehen. Ohne deinen Assistenten würdest du ihm sofort jeden Scheck für seine Relikte ausstellen.

Colm Duffy, 23 Jahre

Der Assistent

Zimmer 502. Ihr seid wie Pech und Pustekuchen. Du nennst ihn oft deine dunkle Seite, weil er die Buchhaltung macht. Davon willst du einfach nichts wissen. Du hast Colm in Dublin, Irland gefunden. Colm ist eine graue Maus und ein guter Zauberassistent mit etwas zu makabren Ideen. Du lachst oft über ihn. Dieser schwarze Humor!

Victor Navarro, 40 Jahre

Der Violinist

Zimmer 113. Du magst ihn. Er ist attraktiv, talentiert, intelligent. Nur warum verschwendet er sein Talent in diesem Hotel?

Der Horror beginnt

BIS HIER, UND NICHT WEITER! Runde 1 beginnt nach der Vorstellungsrunde auf der nächsten Seite. Ab hier lest ihr gemeinsam. Einen schönen Aufenthalt!



Runde 1

Die letzten Tage: Check-in

León, vor 7 Tagen: Die Sonnenfinsternis verdunkelte den Himmel. Zu diesem Spektakel traten Colm und du mit einer besonders schaurigen Show auf: Messerwerfen auf Zuschauer, Tauben aus der Eisernen Jungfrau zaubern, Hasen zersägen ... Einen Tag später rief León aus Mexiko an, er wollte seltene Relikte verkaufen. Du schlugst das Black Moor Hotel vor. Die Gelegenheit, dich für dein neues Gruselkabinett umzusehen. Noch eine von Colms gruseligen Ideen, aber du bleibst im Rampenlicht.

Maya und Mia, vor 6 Tagen: Am Abend nach dem Anruf checkten Colm und du ein. Zwei gruselige Zwillinge standen am Empfang. Deine Töchter. Aber wo war Xavier? Fröhlich wie immer fragtest du nach Zimmern, möglichst weit oben. Ihr bekam Zimmerschlüssel 502 und 503. Colm fragte nach einem Kind, das er draußen am Fenster gesehen hatte. „Hier gibt es keine Kinder“, kicherten Maya und Mia im Chor. Du hast mitgekichert. Colm, witzig wie immer. Kinder sind dein Horror.

Xavi, vor 5 Tagen: Du wolltest gerne das Hotel erkunden, aber nicht allein. Mit deinem Hasen „Xavi“ fuhrst du Aufzug und hieltst in allen Stockwerken. Er war nach deiner ersten großen Liebe benannt. Die Stockwerke zwei bis vier waren gesperrt. In Zimmer 111 schien jemand ununterbrochen auf einen Foto-Auslöser zu hämmern. Aus Zimmer 113 kam wundervolle Violinenmusik. Du klopfst, aber dann warst du zu nervös und gingst wieder.

León, vor 4 Tagen: Colm und du truft León im Foyer. León war schmutzig und müde. Colm bäugte ein aztekisches Gefäß und eine Steintafel. „Das ist nicht echt“,

sagte er. Da flippte León aus und griff nach dem Gefäß. Es fiel runter. „Ich will das Geld, morgen“, keifte León und ließ die verfluchten Relikte zurück. „Ich verhandle nur“, meinte Colm und nahm die Relikte mit.

Colm, vor 4 Tagen: Abends klopfte jemand an deine Tür. Du öffnestest, aber niemand war da. Plötzlich überkam dich große Angst, allein zu sein. Du gingst zu Colm, um euren Säge Trick mit dem Hasen zu üben. Als er schlafen gehen wollte, wurdest du wütend. „Ich bleibe heute hier“, sagtest du. Colm musste auf dem Boden schlafen. *Durchstöbert eure Erinnerungen. In 30 Minuten folgt Pause 1.*

Pause 1

Bleibe in deiner Rolle und vertrete dir die Beine im Hotel. Eine gute Gelegenheit für engere Gespräche. Diese Pause spielt im Hier und Jetzt nach dem Mord. Alle Objekte im Raum mit der Ziffer 1 kannst du nun näher betrachten, drehe sie dafür um. Wenn ihr euch aufteilt, könnt ihr alles über die Objekte erfahren, ohne dass alle einen Blick darauf werfen. Objekte müssen immer sichtbar bleiben, auch wenn jemand etwas an sich nimmt. Falls du einen SPUK liest, lies die entsprechende Spuknummer auf Seite 23. Führe das folgende Ereignis aus, während du das Hotel erkundest:

Fühle dich wie zu Hause

Du möchtest das Hotel immer noch kaufen. Tue so, als gehöre es schon dir. Laufe herum und sage laut, was du alles umgestalten würdest: mehr Farben an den Wänden, bunte Blumen im Foyer, ein offeneres Lichtkonzept an den Türen, usw.

**Auf der nächsten Seite geht es weiter mit RUNDE 2.
Erst weiterlesen, wenn die neue Runde eröffnet wird.**

Runde 2

Die letzten Nächte: Erwachen

Maya und Mia, vor 4 Nächten: Ein Kind suchte dich in deinen Träumen heim. Hätte Colm nur keine Späße gemacht. Mit Angstschweiß schrecktest du hoch, als du es gerade erwürgen wolltest. Eine Klingel läutete. Colm schlief noch am Boden. Es tat weh. Mit deinem Hasen stolperst du aus dem Zimmer zum Aufzug. Es war die Empfangsglocke. Wie konntest du sie hier oben hören? Bing, als die Aufzugstür aufging, sahst du Maya regungslos mit einem Vorschlaghammer vor der klingenden Glocke, daneben Mia. Du drücktest Mia deinen Hasen in die Hand, nimmst den Hammer und zerschlugst tollwütig die Glocke. Von dem Lärm wurdest du bewusstlos, du sahst nur noch Xavier vor dir stehen.

Mr. Walker, vor 3 Nächten: Es klopfte an deine Tür. Hattest du einen Traum in einem Traum? Du bleibst liegen. Es klopfte wieder. Später wieder. Du öffnestest, niemand. Dann sahst du einen langen Mann auf dich zukommen, Mr. Walker. Er brachte dir etwas Essen vom Buffet und meinte, du hättest einen vollen Tag geschlafen. Du sollst dich erholen.

Colm, vor 3 Nächten: Du warst wieder allein. Aber es war nicht mehr so schlimm, wie in der Nacht vorher. Wo war dein Hase? Du stelltest dein Hotelzimmer auf den Kopf, dann gehst du raus. Colms Tür war angelehnt, nicht da. Plötzlich schmatzte etwas hinter dir. Colm saß im Flur und stopfte sich Insekten in den Mund. Wie im Wahn. Du drehst dich um und liefst fast in León, der eigentlich mit euch sprechen wollte.

Victor, vor 3 Nächten: Du wolltest an die frische Luft, aber der Aufzug hielt immer nur im ersten Stock. Du hörtest wieder die schöne Musik und klopfdest an Zimmer 113. Victor öffnete dir. Du batest ihn, die ganze Nacht für dich Violine zu spielen.

Victor und Asha, gestern Nacht: Du hattest versucht, die seltsamen Ereignisse zu vergessen und hast dich oft mit Victor getroffen. Er liebte es, wenn du von deinen Shows und Reisen sprachst. Er selbst verließ das Hotel aus irgendeinem Grund nie. Du maltest dir aus, für immer mit ihm und seiner Musik hier zu bleiben. Gestern Nacht überraschte Asha euch in Victors Zimmer. Mit Mayas Hammer schlug sie auf die rote Tür ein. „Es muss weg! Es muss alles weg!“, rief Asha und schlug weiter auf die roten Wände ein. Victor konnte sie nur mit Musik beruhigen und sie in ihr Bett begleiten. *Durchstöbert eure Erinnerungen. In 30 Minuten folgt Pause 2.*

Pause 2

Bleibe in deiner Rolle und vertrete dir die Beine. Alle Objekte mit der Ziffer 2 kannst du nun näher betrachten, sowie alle vorigen Objekte mit Ziffer 1. Führe das folgende Ereignis aus, während du das Hotel erkundest:

Wo ist Xavier?

Falls du es noch nicht herausgefunden hast, solltest du nach Xavier fragen. Warum gehört den Zwillingen jetzt das Hotel? Weiß jemand, wo er ist? Du warst dir sicher, dass er für immer hier sein würde und das Hotel leitet: Sein Traum, für den er über Leichen gehen wollte.

**Auf der nächsten Seite geht es weiter mit RUNDE 3.
Erst weiterlesen, wenn die neue Runde eröffnet wird.**

Runde 3

Die letzten Stunden: Check-out

Victor, 08:30 Uhr: Trotz der Schrecken verbrachten Victor und du die Nacht mit dämonischem Sex. Ein lautes Kratzen ließ dich immer wieder fast aufwachen. Als du die Augen öffetest, saß Victor mit einem Messer an deinem Arm neben dir. Überall an den Wänden stand sein Name, und er setzte schon auf deiner Haut für ein „V“ an. Du stießt ihn weg und liefst.

Maya und Mia, 09:30 Uhr: Du gingst zum Empfang und sagtest den Zwillingen, dass du dir Sorgen um sie machst, das Hotel kaufen und ein Gruselkabinett daraus machen möchtest. Maya und Mia wären deine Assistentinnen. Wenn Xavier nicht hier war, musste jemand an diesem Ort auf sie aufpassen. Dann sahst du hinter Mias Rücken eine blutverschmierte Violine, Victors Violine. Alle hier waren verflucht. Du musstest hier raus!

Maya und León, 12:30 Uhr: Du packtest deine Sachen und wolltest Colm abholen. Maya stand im Flur vor seiner Tür. Du gingst zu ihr und fragtest sie ängstlich nach der blutigen Violine. Nach Victor. Und nach Xavier. Maya starrte nur León hinter euch im Aufzug an, der nervös die Knöpfe drückte und wegfuhr. „Niemand verlässt mich“, unterbrach Maya dich und streichelte die rote Wand hinter dir. „Alle tot.“

Victor und Colm, 17:00 Uhr: Verstört spuktest du durch das Hotel, als Victor auftauchte. Ihr umarmtet euch. Küsstet euch. Alles war wieder gut. Colm sah euch. Auch er umarmte euch? Fast so fest wie das kleine Kind neben euch. Du erschrakst. „Ana?“, stellte Victor fest und eilte dem Mädchen hinterher.

Mayas Geist, 00:32 Uhr: Trotz allem konnte Colm dich überreden, noch im Hotel zu bleiben. Er fand immer noch, dass du es kaufen solltest! Aber Colm hielt etwas anderes hier! Dafür musste er bis nach Mitternacht bei dir bleiben. Ihr hofftet auf ein spätes Buffet. Alle waren dort, außer Maya. Dann stand sie zwischen euch. Maya war ein Geist. Ein übel verzerrter Geist! *Durchstöbert eure Erinnerungen und trifft erste Anschuldigungen. In 30 Minuten folgt Pause 3.*

Pause 3

Bleibe in deiner Rolle und vertrete dir die Beine. Alle Objekte mit der Ziffer 3 kannst du nun näher betrachten, sowie alle vorigen Objekte mit Ziffer 1 und 2. Lies beide Ereignisse, bevor du das Hotel erkundest:

Wo war Xavi?

Verfolge die Spur deines Hasen. Wo war Xavi die ganze Zeit? Frage herum, wer ihn wann und wo gesehen hat.

Die Zeremonie - Das Opfer

Am Ende dieser Pause wird jemand geopfert. Wer ist besessen? Wer ist schuldig? Triff deine Anschuldigungen jetzt. Jede Person im Hotel kann genannt werden. Lovisa kam ein altes Opferritual in den Sinn, um euer Urteil direkt zu vollstrecken: Nachdem sich alle anwesenden Beschuldigten verteidigen konnten, schreiben alle den oder die Namen ihres Verdachts auf einen Zettel. Entzündet eine Kerze. Summt etwas. Und verbrennt* den oder die Namen mit den meisten Stimmen. Diese Person löst sich langsam und unter Höllenqualen in Flammen auf. Sucht euch dann jemanden, der sich verantwortlich für das Vorlesen der Auflösung fühlt.

*Achtung Brandgefahr: Lasst offenes Feuer nicht unbeaufsichtigt und achtet auf eure Sicherheit. Fühlt ihr euch unsicher, könnt ihr auch nur so tun, als würde etwas verbrannt werden.



Persönlicher Spuk

Lies nur den Spuk, der dir auf den Objektkarten begegnet. Zeige den anderen deine Gänsehaut.

SPUK 1: Du drückst die Türklinke von Zimmer 013. Zugeschlossen. Du drückst deine Ohren an die Tür: Fingernägel tippen an die Wand. Immer wieder. Neun an der Zahl. Vor dem Zimmer hörst du ein weibliches Schluchzen. Maya? Ganz allein, deine größte Angst! Teile sie.

SPUK 2: Du versuchst das Mädchen zu fangen, bist du verrückt geworden? Du hast Angst vor Kindern! Du sinkst auf dem Boden zusammen und zitterst, bis jemand dir hochhilft. „Ana“, konntest du gerade auf ihrem Kragen lesen, als das Mädchen vor dir stand und dich antippte.

SPUK 3: Der Schatten mit der grinsenden Maske dreht sich um, zeigt dir eine traurige Maske und läuft auf dich zu. Puff, er ist weg. Was war das für eine Todeskälte? Colm ist genauso kalt, so wie alle.

SPUK 4: Die Tür quietscht. Du stolperst fast über einen blutigen Vorschlaghammer vor dem Eingang. Das Zimmer ist ... leer. Neun lange Finger streicheln über deinen Rücken. Du stehst wieder vor dem Zimmer. Du bist dir sicher, ein aztekischer Dämon wohnt nun hier.

SPUK 5: Autsch, die Köpfe schnappen nach dir. Auf einem roten Zettel an der Tür steht mit Blut geschrieben: „Reich der Toten. Xavier fehlte das Geld. Den Kindern das Herz.“ Plötzlich springen die Wände auf. Leichenteile und Blut überschwemmen den Flur. Lauf weg! Aus dem Zimmer! Ist es weg?

SPUK 6: Du schluckst. Alle auf dem Bild sind übel verzerrt oder nicht sichtbar. Alle außer der Person neben Mia, die dich düster anstarrt: Maya. Du sagst laut „Meine Tochter!“, aber sie hört dich nicht.

Notizen

Nur für die Augen von Lovisa Hellström bestimmt!