



*Victor
Navarro*



Horror Dinner

Haunted Hotel

Victor Navarro
Der Violinist

Achtung: Wer das liest, wird verflucht! Dieses Skript ist NUR für die Augen von Victor Navarro 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

Victor Navarro, 40 Jahre

Zimmer 113

Unter deiner Haut

Du bist imposant, extravagant und ausschweifend. Wenn es Gott gibt, hat er euch verlassen. Du applaudierst gerne, wenn jemand etwas Tiefgründiges oder Emotionales sagt. Das verwebst du dann sofort in einen neuen Musiktitel: „Herzen wiegen Federn auf“, „Tücken der Einsamkeit“, und was dir sonst noch so einfällt. Schreibe dir alle Musiktitel auf und finde heraus, wie sie in der Runde ankommen. Umso mehr Herzschmerz und Gerüchte du ausgräbst, umso besser. Du hast große Angst, vergessen zu werden. Deshalb spielst du als musikalischer Vampir alles, was andere berührt.

Über deiner Haut

Du trägst nur extravagante Klamotten: Ein maßgeschneidertes Sakko, teure Schuhe, auffällig buntes Hemd, auffällige Fliege oder Krawatte, eine pompöse Frisur, alle Haare müssen zu Berge stehen, am besten farbenfroh und wild. Dein Streichinstrument und der Violinenkoffer begleiten dich überall hin. Zur Not bastelst du dir etwas aus Pappe. Hauptsache du hast etwas zum Streichen. Vielleicht möchte ja jemand tanzen.

Deine wichtigsten Erinnerungen

Was du zusammen mit deiner Beziehung zum Opfer von Anfang an teilst: Wie gerne hast du früher in Mexiko-Stadt mit deiner Frau Camila und deiner Tochter Ana getanzt. Du forderst andere immer noch gerne zum Tanz auf. Musik heilt alle Wunden. Fast alle. Als Camila nach einer schweren Krankheit starb, zogst du mit Ana als reisender Musiker umher, um dir einen Namen zu machen. Aber das Black Moor Hotel hast du nie verlassen.

Deine dunklen Geheimnisse

Teile diese Information erst, wenn es wichtig wird oder jemand fragt. Vor einigen Jahren kamen Ana und du hierher. Der größte Fehler deines Lebens. In einem Zimmer Nummer 013 verschwand Ana. Du weißt bis heute nicht, wieso. Danach begegnete dir nur noch ihr Geist auf dem Flur, ihre Erscheinung in einem Spiegel oder ihr Geruch in deinem Zimmer. Dabei gab es hier nicht einmal ein Zimmer 013! Du bliebst, um ihre Präsenz zu spüren. Vielleicht war es sogar deine Schuld? Es war eine Zeit, in der du alles für deinen Erfolg gegeben hättest. Und jetzt bist du ein begnadeter Musiker, der nicht nach draußen kann.

Du bist nicht der Mörder von Maya Arroyo. Du darfst nicht lügen. Finde heraus, wem du vertrauen kannst und wer oder was die Hotelierin auf dem Gewissen hat. Du wirst nicht zulassen, dass ein weiterer, ungesühnter Geist durch diese Gänge streift!

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 die Hotelbesitzerinnen Maya und Mia kaum auseinanderhalten. Aber Mia ist sich sicher! Ihre Schwester wurde brutal ermordet! Du kanntest ihren Vater Xavier und hast meistens weggesehen, wenn er oder die Zwillinge etwas Seltsames in den Korridoren trieben. Auf Maya hättest du gerne mehr aufgepasst, sie war auch noch so jung.

Nolan Walker, 69 Jahre

Die Hausseele

Zimmer 019. Mr. Walker, wie er genannt werden möchte, wischt etwas zu häufig etwas zu seltsame Flecken weg. Es geht dir nicht aus dem Kopf, dass er mehr über das Hotel und das Verschwinden deiner Tochter wissen könnte. Hier läuft auch immer wieder ein Clown mit seiner Statur herum.

Mia Arroyo, 22 Jahre

Der Zwilling

Zimmer 002. Mia wohnt jetzt allein in dem großen Zimmer im Erdgeschoss. Langsam fragst du dich wirklich, wohin ihr Vater vor einem Jahr verschwunden ist. Allerdings hattest du immer etwas Angst vor den Zwillingen. Das klingt nach einem Lied!

Asha Ruby, 29 Jahre

Die Ausnahmekünstlerin

Zimmer 111. Sie hat vor 20 Tagen hier eingchecked. Segen oder Fluch? Es kommt darauf an, was sie hier sucht. Asha hat eine große Kameraausrüstung. Vielleicht könnt ihr euch ja gegenseitig inspirieren?

León Torres, 44 Jahre

Der Suchende

Zimmer 114. Ein mürrischer Zimmernachbar. Seit etwa fünf Tagen hier. Der Forscher könnte etwas Musik in seinem Leben gebrauchen. Außer er ist ein Mörder. Haben Leóns Forschungen etwas mit seinem Verhalten oder den Vorkommnissen zu tun?

Lovisa Hellström, 42 Jahre

Die Zauberhafte

Zimmer 503. Du magst sie. Ein buntes Täubchen. So wie du. Du möchtest gerne mehr über ihr Leben dort draußen als berühmte Zauberkünstlerin wissen. Das Leben, das du nicht führen kannst. Vielleicht möchte sie tanzen?

Colm Duffy, 23 Jahre

Der Assistent

Zimmer 502. Lovisas düsterer Assistent. Sie sind wie Pech und Pustekuchen. Ob dieses dickflüssige Pech wohl auch tanzen kann? Bringe ihn dazu.

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

Asha, vor 17 Tagen: Im Aufzug trafst du Asha. Sie hatte irgendwann eing_checked. „Gibt es hier Clowns?“, fragte sie dich. „Hier gibt es vieles“, war deine Antwort. Bing, ihr stieg im ersten Stock aus, wo ein Schatten mit trauriger Maske vor euch stand. Du liefst vorbei in dein Zimmer. Dein Alltag. Asha machte ein Foto.

Mr. Walker, vor 7 Tagen: Tagsüber wurde es plötzlich dunkel. Eine Sonnenfinsternis. Mr. Walker reinigte die Stockwerke zwei bis vier weiter, die Maya und Mia bis auf weiteres gesperrt hatten. Sowas kam häufiger vor.

Lovisa, vor 5 Tagen: Du spieltest ein Lied von dir, „Mädchen in der Wand“, als jemand zart klopfte. Als du öffnete, sahst du nur eine entzückende Dame mit einem weißen Hasen davonlaufen: Liebe auf den ersten Blick! Du spieltest die ganze Nacht Musik.

León, vor 4 Tagen: Die Zwillinge verrieten dir die Zimmernummer der Dame mit dem Hasen, Zimmer 503. Abends klopfst du an ihre Tür, gingst aber schnell wieder. Du musstest erst Mut bei einem neuen Lied sammeln, „Gehe nicht, nicht hier“. Du spieltest so exzentrisch und verliebt, bis jemand brutal klopfte. Du machtest nicht auf, die Person schmetterte ihre Türe zu. War das dieser León, der so

gewalttätig war? 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:

Das klingt nach einem Lied

Schaue dir die Objekte im Raum genau an, auch hinten. Nur eines davon ist es wert, einen Liedtitel dazu zu schreiben. Zeige deine Idee jemandem, vielleicht wollt ihr das Objekt ja sogar gemeinsam besingen?

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

Runde 2

Die letzten Nächte: Erwachen

Asha, vor 4 Nächten: Im Aufzug trafst du Asha. Du gönntest dir einen kurzen Spaziergang, während du eine weitere Nacht verliebt Musik spieltest. Asha kundschaftete wohl wieder. Sie hielt ein Glas mit einem „X“ in der Hand. „So große Gurkengläser gibt es hier?“, fragtest du sie. „Hier gibt es vieles“, war ihre Antwort. Irgendwas schwammte in dem Glas. Die Violine wartete!

Mr. Walker, vor 3 Nächten: Es sprach sich herum, dass es Lovisa nicht gut ging. Ein Schatten entfernte sich gerade von ihrer Tür, als du noch einmal klopfen wolltest. Als Mr. Walker hinter dir mit einem Tablett kam, gingst du schnell wieder. Er lief wie ein trauriger Clown.

Lovisa, vor 3 Nächten: Du zogst dich zurück und spieltest wieder Violine. Es klopfte. Lovisa stand vor deiner Tür, ganz verliebt in deine Musik. Wie wundervoll! Sie bat dich, die ganze Nacht für sie zu spielen. Wundervoll!

León, vor 2 Nächten: Bing, León stieg aus dem Aufzug aus, während du glücklich durch den Flur liefst. Er schleifte völlig zerzaust einen roten Koffer hinter sich her, schloss sich in sein Zimmer ein und fing an, entsetzlich laut zu beten – bis gestern Nacht noch!

Lovisa und Asha, gestern Nacht: In den letzten Nächten näherte sich Lovisa dir zügellos an. Sie schien Halt zu suchen oder nicht gern allein zu sein. Du liebtest es, wenn Lovisa von ihren Shows und Reisen sprach. Du sagtest ihr, dass du das Hotel nie verlässt. Du maltest dir aus, mit Lovisa in die weite Welt zu gehen. Gestern Nacht überraschte Asha euch in deinem Zimmer. Mit einem Vorschlaghammer schlug sie auf deine rote Tür ein. „Es muss weg! Es muss alles weg!“, rief Asha und schlug weiter auf die roten Wände ein. Du konntest sie nur mit Musik beruhigen und sie in ihr Bett begleiten. *Durchstößt 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:

Das klingt nach einem Duett

Niemand sollte jetzt alleine sein, vor allem nicht der Zwilling. Tue so, als wärst du Mias neue zweite Hälfte. Wenn du ihr nahe kommst, fällt dir danach bestimmt ein brillantes Lied und ein Titel darüber ein.

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

Lovisa, 08:30 Uhr: Trotz der Schrecken verbrachten Lovisa und du die Nacht mit dämonischem Sex. Alles war wie ein Fiebertraum, in dem dich neun lange Finger packten und die Angst, vergessen zu werden. Bis zum Morgen ritztest du mit einem Messer aus der Küche überall deinen Namen ein und wolltest gerade auf Lovisas Haut weitermachen, als sie aufwachte. Sie stieß dich weg und lief.

Asha und Colm, 08:45 Uhr: Mit dem Messer liefst du Lovisa hinterher, aber du wolltest weitermachen. Du ritztest deinen Namen in den Boden im Flur. Asha kam aus ihrem Zimmer und beobachtete dich, fing an, Fotos zu schießen. Bing, Colm stieg mit zwei Relikten aus dem Aufzug. Eines davon starrtest du an. Ein Gefäß, das dir mehr Angst machte als alles andere. Du flohst an Colm vorbei in den Aufzug.

Maya, 08:55 Uhr: Du wolltest das Hotel verlassen und deinen Namen in die Welt brüllen. Im Foyer läutete die Empfangsglocke wie verrückt. Maya stand mit dem Vorschlaghammer daneben. Du hieltst dir die Ohren zu. „Ich gehe! Ana!“, gurgeltest du. Du sahst noch, wie Blut auf deine Violine tropfte, bevor es Schwarz wurde.

Lovisa und Colm, 17:00 Uhr: Verstört spuktest du durch das Hotel, als Lovisa auftauchte. Ihr umarmtet euch. Küsstet

euch. Hatte sie das Hotel zu keinem Zeitpunkt verlassen wollen? Du warst wieder du. Und noch hier. Mit ihr. Colm sah euch. Auch er umarmte euch. Fast so fest wie das kleine Kind neben euch. Lovisa erschrak übertrieben. „Ana?“, stelltest du fest und eiltest ihr hinterher.

Mayas Geist, 00:32 Uhr: Du hattest Angst, dass Ana böse war. Aber sie wollte nur Fangen spielen. Sie berührte dich sogar! Es war wundervoll! Ihr spieltet stundenlang, bis du die anderen Gäste am Buffet trafst. Es waren alle da. Plötzlich stand Maya zwischen euch. Sie war ein Geist. Ein übel verzerrter Geist! *Durchstößt 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:

Das klingt nach einem Ende

Erst jetzt bemerkst du das Blut auf deiner Violine. Dein Blut. Es inspiriert dich zu einem letzten Lied. Denke dir einen Titel aus. Finden ihn die anderen passend für das Ende eines Lebens? Das Ende einer langen Ballade?

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. Ana? Maya? Wer ist das?

SPUK 2: Das ist Ana. Ihr spielt Fangen. Einmal streifst du ihr Kleid. Dann ist sie verschwunden und steht wieder regungslos vor deiner Zimmertür. Wie schön, aber auch schauerlich, dass du ihren Geist berühren kannst?!

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? Ihr sind schon einige Gäste zum Opfer gefallen, laut Walker.

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. War das ein neuer Gast, der auf Zimmer 013 überggesprungen ist?

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 und rufe „Vergesst mich nicht!“ Falls du je zurückkommst, dürfen alle wissen, dass das deine größte Angst ist.

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. Ana ist auch nicht auf dem Bild, schade.

Notizen

Nur für die Augen von Victor Navarro bestimmt!