



A B E N T E U E R

Freundschaft

Penny Dreadful Experience Brief & Aufgaben

Brief an Vanessa Ives

London, 31. Oktober 1891

Liebe Vanessa,

ich habe dir Schreckliches mitzuteilen: meine Tochter Minah, die für dich wie eine Schwester ist – trotz allem, was geschehen ist – wurde entführt! Sie geriet unter den schrecklichen Einfluss eines Wesens, das nicht von dieser Welt ist, einer Kreatur der Nacht...

Ich muss dich bitten, an einen Ort der Finsternis zu gehen, um dort eine Nachtarbeit zu verrichten! Doch ich wage es noch nicht, dir Genaueres zu schreiben, aus Angst dieser Brief könnte abgefangen werden und in die Hände unserer Feinde gelangen. Denn auch die finsternen Nachtwandler, die Hexen, die sich Luzifer selbst verschrieben haben, haben ihre Ränke geschmiedet.

Ich habe große Sorge um dich! Jene grausige Kreatur, die Tag für Tag mehr Macht über die arme Minah zu gewinnen scheint... sie verlangt auch nach dir, denn deine Seele wurde von zwei Brüdern berührt, von denen nicht zu sagen ist, welcher böser, grausamer und niederträchtiger ist. Mein guter Freund Professor Ferdinand Lyle entzifferte eine uralte Hieroglypheninschrift auf einem Relikt, das ich von meiner letzten Afrikaexpedition mitbrachte und das auf Minah eine eigenartige Wirkung hatte, seit sie... seit sie sich veränderte. Zugleich davon angezogen und abgestoßen, lief sie in meinem Salon darum herum und fauchte das Objekt an, wie ein wildes Tier.

Es handelt sich um eine altägyptische Kanopenvase mit dem Haupt des Anubis, du weißt, der schakalköpfige Wächter des Totenreiches. Sie enthält ein mumifizierte Herz, von wem weiß ich nicht. Professor Lyle konnte die Inschrift zwar nahezu vollständig entziffern, doch sie ergibt für mich keinen Sinn: es wird darin das Kommen eines schrecklichen **HUNDESGOTTES** angekündigt. Wenn er und die Mutter der Finsternis sich nicht rechtzeitig finden und erkennen, fällt sie einem der finsternen Höllenbrüder anheim und ewige Nacht senkt sich über die Welt, so sagt es die Prophezeiung.

Die Mutter der Finsternis wird auf der Kanope auch als Skorpion bezeichnet und als Mr. Lyle mir diese Stelle vorlas, das schauderte mich sehr, denn ich erinnerte mich, wie du einst, als es dir

nicht gut ging und deine Seele sich quälte wirr vor dich hin stammeltest wie im Fieberwahn. Blankes Entsetzen, brennender Hass und irres Gelächter wechselten im Sekundenbruchteil auf deiner Miene und nichts, was du von dir gabst, war zu verstehen. Nichts, bis auf das eine, das du immer wieder wiederholtest: „Der Skorpion, der Skorpion, der Skorpion. ICH bin der Skorpion!“

Ich wage mir nicht auszumalen, in welcher dämonischen Beziehung all dies zueinander steht, doch einer Sache bin ich mir bewusst: wir alle schweben in großer Gefahr. Um die ewige Dunkelheit abzuwenden, muss man sich ihr erst zuwenden, muss in ihr aufgehen und sie in sich aufnehmen. Um dies zu tun, musst du an einen Ort der totalen Finsternis gehen. Wo und wann, das werde ich dir durch Sembene übermitteln lassen.

Doch habe keine Angst: du wirst nicht allein sein: drei Freunde werden dich begleiten. Mr. Lyle stellte mir einen höchst attraktiven jungen Mann vor, der sich Gay oder Gray nennt, er ist etwas eitel, aber scheint ein guter Gesprächspartner zu sein. Des weiteren kennst du ja bereits den von mir hochgeschätzten Physikus Dr. Frankenstein – etwas nervös und dem Morphium nicht abgeneigt, doch lasse ich nichts auf sein wissenschaftliches Genie und seine tadellose Tugend kommen!

Und dann habe ich noch einen Schausteller mit erstaunlichen Talenten engagiert, einen Amerikaner namens **ETHAN CHANDLER**. Er ist etwas ungehobelt, wie alle Amerikaner, aber ich glaube, du wirst ihn mögen...

Ich selbst kann den Ort der Finsternis leider nicht betreten, denn eine dringende Mission in Sansibar wartet auf mich. Doch mit der Hilfe dieser Freunde, wird es dir gelingen, die Schatten zu bekämpfen, die Kreaturen der Nacht zu besiegen und das Rätsel der Dunkelheit zu lösen.

Mögen Gott und **SEINHUND** mit dir sein!

Dein dich wie ein Vater liebender Sir Malcolm

THE PENNY DREADFUL EXPERIENCE

AUFGABEN ZUM AUSDRUCKEN

1. NACHTARBEIT

Minah ist in der Gewalt von Vampiren, die sich in den Hafendocks von London versteckt halten. Nachts schleicht ihr dort herum und entdeckt das Nest dieser schrecklichen Blutsauger und Leichenfresser. Doch der Fluchtweg ist abgeschnitten, ihr müsst also kämpfen!

Die Blutsauger lagern im düsteren Hafen,
fall'n her über unschuld'ge Bürger, die schlafen.
Drum tötet die grausigen Kinder der Nacht —
mit knof'liger Knode schlägt ihr die Schlacht!

Glückwunsch! Ihr habt Minah aus den Klauen der Vampire befreit, leider musstet ihr sie dabei ebenfalls töten, da sie bereits eine von Ihnen geworden war. Zumindest ihre Seele konntet ihr retten. Vielleicht...

2. IRRENHAUS

Der Kummer über Minahs Tod und die Vorwürfe, die du dir selbst machst, führen zu einem Rückfall in den Wahnsinn. Diese Tage verbringst du im Irrenhaus. Da deine Freunde sich im Bemühen, die Öffentlichkeit vor den Vampiren zu warnen, in aller Augen lächerlich gemacht haben, sind sie ebenfalls dort interniert. Durch die Medikamente, die man euch zwingt zu schlucken, sind eure Sinne verwirrt, vor allem euer Orientierungssinn. Findet ihr aus dem Labyrinth eurer verwirrten Gedanken den Ausweg?

Vorwärts wird rückwärts und hinten wird vorn,
doch bleibt rechts rechts und bleibt links links?
Fahr' übers Blatt mit dem spitzen Blei-Dorn
und brich durch die Mauer des magischen Rings!

Sriech aus dem Irrenhaus geflohen sucht ihr Zuflucht in Murray Manor, Sir Malcolms Haus. Doch dort erwartet euch eine böse Überraschung. Euer Freund, der Archäologe Ferdinand Lyle liegt ermordet inmitten von Aufzeichnungen zu einer Übersetzung der Hieroglyphen auf der Kanope, die Sir Murray erwähnte.



Asylum Labyrinth

The Penny Dreadful Experience



3. HIEROGLYPHEN ENTZIFFERN

Die Hieroglyphen hat er abgeschrieben und größtenteils übersetzt. Ihr lest irgendetwas von einer Bedrohung, aber durch wen? Leider wurde der gute Ferdinand Lyle erscholzt, bevor er die letzten vier Zeilen übersetzen konnte... Bevor ihr seine Arbeit vollenden könnt, müsst ihr erst lernen, Hieroglyphen zu lesen.

Die alten Glyphen lesen will gelernt sein,
drum zeichn' ein jeder von euch Helden
erst seines Herzens Wunsch in Bilderschrift.
Gemeinsam deutet ihr den Sinn hinein,
den's gilt laut zu vermelden.
Inspiration führt euch den Stift!

Nachdem ihr jetzt Hieroglyphen lesen könnt, entziffert ihr mühelos den folgenden Text, den Dorian als zwanghafter Ästhet natürlich sofort in Verse übertragen hat.

4. SEANCE - KAMPF GEGEN DIE HEXEN

Folgende Warnung steht am Ende der Prophezeiung auf der Kanope:

Der Lügner schimpft sich Herr des Lichts,
doch blendet er und stürzt in Finsternis!
Fürchtet die Diener dieses üblen Wichts:
die Hexenbrut! Seid ihr ein Ärgernis
und bannet sie mit der Kenntnis
ihrer wahren Gestalt.
Malt, zeichnet, benennt sie:
so macht ihr sie kalt!

Wunderbar, die Hexen sind vorerst besiegt, ihr Meister leider noch lange nicht. Aus Rache für die Vernichtung seiner Dienerinnen fährt Luzifer in Vanessa und ergreift Besitz von ihr.

5. EXORZISMUS

Vanessa braucht schleunigst einen Exorzismus, sonst hält Luzifer ihre Seele für immer umklammert. Wer glaubt ein Priester oder Pfaffe könnte da etwas ausrichten, irrt sich gewaltig! Vanessas Körper und Geist können nur durch ein ausgeklügeltes Ritual und eine kristallklare Flüssigkeit gereinigt werden. Damit Luzifer nicht ohne Weiteres auf einen der anderen Helden überspringen kann, müssen diese sich natürlich ebenfalls spirituell reinigen.

Ist's Lug, ist's Trug?
Welche Zahl? Zeig, einmal!
Oh ich irrte, ich Verwirrte:
muss nun trinken, Würfel zinken...
Doch hab ich recht, so trink' Schluckspecht!
Klärer Geist, sei ganz dreist,
treib ihn aus, aus uns raus:
diesen Teufel, mit Gesäufel!

Der Teufel ist vorerst gebannt, doch ihr seid ausgelaugt von den vielen Kämpfen. Die Versuchungen greifen nach euren Seelen: Wie schön wäre es jetzt, sich einfach in die sanften Arme von Morpheus zu flüchten, denkt Victor. Welche raffinierten Lüste erwarten mich wohl

heute Nacht in den Etablissements der Stadt, fragt sich Dorjan. Da geht schon der Vollmond auf und Ethan überkommt plötzlich große Unruhe. Vanessa blickt ihre Freunde einen nach dem anderen an. Wäre es nicht soviel leichter, sich der Dunkelheit hinzugeben. Wie süß war es doch, dem Bösen zu huldigen und den Verlobten der besten Freundin zu verführen? Wie süß ist Mache und Macht und die Fähigkeit Dürcht einzulösen? – Doch da besinnt sie sich! Wir sind alle reif für eine Sitzung bei Dr. Heward! sagt sie.

6. PSYCHOLOGISCHE SITZUNG BEI DR. SEWARD

Die bisherigen Kämpfe haben die Helden schwer in Leidenschaft gezogen und sie psychisch soweit zerrüttet, dass sie drohen ihren dunklen Persönlichkeitsanteilen zu erliegen. Die Psychologin und Hypnotherapeutin Dr. Seward hält eine Gruppensitzung mit den Helden ab.

Dein Herz: was bewegt's?
Was zerreißt's? Was zersägt's?
Was erfreut es? Was ersehnt's?
Das Verborg'ne – Freunde seh'n's!
Gib zu erkennen, wer erweckt deine Lust?
Wer deine Tränen und wer deinen Trust?
Liebeleï, Heirat oder eiskalter Mord –
Du entscheidest: Es gilt dein Wort.

7. STUNDE DER ENTSCHEIDUNG - DIE MUTTER DER FINSTERNIS

Trotz aller Vorkehrungen ist das Unheil über deine Freunde hereingebrochen. Luzifer hat Besitz von Dorian's Seele ergriffen und ist in ihn gefahren. Victor wurde von Dracula mit dem Versprechen astreinen Morphiums in die Falle gelockt und von den Kreaturen der Nacht gefressen. An seiner Stelle steht nun der Herr der Verwesung selbst, der Drache der Finsternis: Dracula. Und auch dein geliebter Mr. Chandler konnte den dunklen Mächten in ihm nicht länger widerstehen: er ist zur reißenden Bestie geworden. Allen dreien musst du dich nun im Spiel des Schicksals stellen! Besiegt dich auch nur ein Einziger von Ihnen, so gehörst du ihm!

Die Würfel sind noch nicht gefallen,
doch welche Zukunft bringt dies' Spiel?
Wirst du in Teufelssprachen lallen?
Wird ew'ge Finsternis auf Erden fallen?
Erreicht der Gotteswolf sein Ziel?
Dein Schicksal liegt in deiner Hand,
dein Würfelglück gibt es bekannt!

UND WAS PASSIERT DANN...?

VANESSA GEWINNT

Du hast alle besiegt? Nun bist du erlöst von den Mächten der Düsternis! Du findest zu Gott zurück und lebst ein langes besinnliches Leben als Nonne eines Franziskanerinnen-Klosters. Deine besondere Domäne dort ist der Kräutergarten und deine Kochkünste lassen dich in der Gunst deiner Schwestern aufsteigen, dass du zur neuen Äbtissin gewählt wirst. Nur nachts schleichst dich manchmal in den tiefsten Keller des Klosters und labst dich lachend und in Jungen lallend an der Düsternis. Doch davon weiß niemand. Schon wenige Jahrzehnte nach deinem Tod wirst du heilig gesprochen und wirst die Schutzheilige aller verwirrten Seelen.

LUZIFER GEWINNT

Luzyfer hat deine Seele gewonnen? An der Seite des Höllenfürsten führst du ewigen Krieg gegen Gott und die Engel. Du nimmst den Namen Lilith, die Seelenjätzerin, an und bist rast- und ruhelos auf der Jagd nach Seelen, die du deinem Gemahl zuführen kannst. Verführerisch geisterst du durch die sündigen Träume von Männern allen Alters und saugst ihnen Nacht für Nacht neckisch kichernd die Lebenskraft aus dem Leib.

DRACULA GEWINNT

Du bist dem Drachen erlegen? Als Braut Draculas beherrscht du den gesamten Erdball, der nun in ewige Nacht getauchte ist. Ghule und Nasenfresser wandeln durch die düsteren verwinkelten Gassen untofer Städte... Maden, Motten, Krähen und alle anderen Geschöpfe der Nacht laben sich am großen Festmahl der Toten und die makabere Herrlichkeit der Pestilenz regiert ewiglich auf Erden.

ETHAN GEWINNT

Der Häundi, der Hund Gottes, hat dich erobert? Gemeinsam brennt ihr durch und erlebt viele Abenteuer. Einzig zu schaffen macht dir sein wölfischer Geißhunger auf frisches, blutiges Fleisch und du hast Sorge, dass die Spur aus Blut und Verwüstung, die er hinterlässt bald die Polizei zu euch führen könnte. Doch dank deiner okkulten Fähigkeiten, gelingt es dir stets, sie rechtzeitig in die Irre zu führen. Irgendwann beschließt ihr, die Menschen zu meiden und zieht euch in eine Höhle in Mexiko zurück, wo ihr euren Wurf Welpen großzieht. Ihr ernährt euch von Kaktusfeigen, wilden Tieren und dem ein oder anderen Abenteuerer, der sich dorthin verirrt.

EGAL WIE DAS SPIEL AUSGEHT: VANESSA IST DIE MUTTER DER FINSTERNIS UND DARF EINEN GANZEN ABEND LANG IM REICH DER DUNKELHEIT REGIEREN...