

RIPPERS-TAGEBUCH Northern Hunting Club

Prolog [Pöda]

Wir schreiben den **September des Jahres 1891**. Die noch junge Loge des **Northern Hunting Club** fand das erste Mal auf der entlegenen *Isle Of Rum* zusammen. Was einst eine florierende Textilmanufaktur war, ist nunmehr nur noch ein verbrannter Steinhaufen, der notdürftig und mangels ausreichender Geldmittel nur partiell unter der Leitung von **Scott Canaeram** wieder aufgebaut wurde.

Viel Zeit verblieb den frisch aus unterschiedlichen Teilen der Welt angereisten Ripper nicht, um sich an die neue Unterkunft zu gewöhnen, vielmehr traf schon bald ein Brief vom Festland ein, in dem einer der bedeutendsten Gönner der Loge, **Lord Wilton Graham**, zur Hochzeit seiner Tochter **Allison** lud. Die Feierlichkeit sollte auf dem Anwesen der Eltern des Gatten abgehalten werden, ein entlegenes Herrenhaus namens *Sifby Hall* im Besitz der **Langs**.

Nach sieben weniger erfreulichen Reisetagen, drei zur See und vier zu Land in einer Kutsche, trafen die Ripper am Ort des Geschehens ein und wurden kurz in die Gesellschaft eingeführt. Der Gastgeber, **Lord Lang**, verzichtete allerdings darauf, die Ankömmlinge allen Teilhabenden vorzustellen und so waren die Vier erst einmal auf sich selbst gestellt. **Charlotte Farnsworth**, kurz die **Gräfin**, war es, die schon nach wenigen Gesprächen ihre verwunderten Begleiter zur Seite nahm. Sie spüre etwas abgrundtief Böses in ihrer Umgebung, vermutlich sogar der Gastgeber selbst. Aufgeregt diskutierte man, was zu tun sei, wurde dann aber von einem jungen Herrn, der sich als **Terence Whitmore** vorstellte, unterbrochen. Wie es der Zufall wollte, stammte er aus der Gegend, kannte die Langs schon einige Jahre und war auch sehr gut mit der Familie der **Grahams** vertraut. So musste er sich wohl einmal um die schöne **Allison** selbst bemüht haben, aufgrund mangelnder Titel und Gelder, kam er als Ehemann jedoch nie in Frage. Von seinem losen Mundwerk erfuhr das Ripper-Team auch, dass die **Langs** eigentlich aus dem jüngst gegründeten Deutschen Reich stammten und erst vor knapp 10 Jahren in das Vereinigte Königreich kamen. *Sifby Hall* habe man von dem verarmten englischen Landadel der **Bremsbys** "erworben", wobei die Umstände ein wenig verschwommen sind. Nachdem der einzige Sohn der Familie von einer Kutsche überfahren wurde, blieb das Geschlecht ohne Nachwuchs und verschwand eines schönen Tages. Vermutlich war man schwer verschuldet. Bald darauf zogen die **Langs** ein und ließen das gesamte Anwesen nach ihrem Geschmack herrichten; vor allem in den Garten steckte man viel Zeit und Mühe und ließ ein wahres Labyrinth an Hecken und Wegen anlegen. Offensichtlich schienen die Einwanderer wohlbegütert zu sein, denn man konnte gleich eine ganze Reihe an Arbeitern anwerben. Doch scheinbar ging es bei der Verschönerung des Anwesens nicht mit rechten Dingen zu, da einige Arbeiter spurlos verschwanden – so sagt man zumindest. Allerdings ist ein Fall aktenkundig, nämlich der eines Krüppels aus einem der nahegelegenen Dörfer, der ebenfalls von seiner Arbeit in *Sifby Hall* nie mehr zurückkehrte. Da aber weder eine Leiche, noch Motive von der Polizei ausgemacht werden konnten, ließ man die Ermittlungen fallen. Sicher war nur, dass alle drei **Langs** nicht unbedingt zu den Sympathieträgern gehörten – aber traute man dem Gefühl der **Gräfin**, war ja auch Schlimmeres zu erwarten.

[09.07.2012, Daniel]

Wilton Graham heißt **Vincotti** preußisch-distanziert herzlich willkommen und informiert ihn sogleich, dass der Rest der Loge ebenfalls soeben eingetroffen sei. **Lord Lang** hingegen scheint nicht so großes Interesse zu haben – ganz im Gegenteil wirkte er über seine Ankunft sogar gänzlich uninformiert.

Der Neuankömmling und sein Diener nehmen eine unziemlich lautstarke Diskussion hinter einer Hecke wahr, die sich offenbar gerade in einen handfesten Disput über ein Stück Papier auswächst. Sich neugierig nähernd, entdeckt er die wertigen Mitglieder des *Northern Hunting Club* (NHC). Sofort ergreift **Dent** die Gelegenheit, die Neuhinzugekommenen um ein Papier zu bitten – er sei dem hehren Ziel verschrieben, die Geometrie des Gartens bis ins Detail zu analysieren.

Es entsteht eine Runde Smalltalk; es wird über Italien gesprochen; Prof. Dent erträgt dies nicht und verabschiedet sich hastig. Kaum ist dieser weg, informiert sich **St. Heracle**, wie es

denn kommt, dass sich **Vincotti** entschlossen hat, der Loge beizutreten. Letzterer gibt vor, Mitglied der *Maskierten Kreuzritter* zu sein. Diese Umstände veranlassen **Gräfin Farnsworth** Vertrauen zu fassen und sie klärt den Italiener über die angespannte Situation auf. **Vincotti** erkundigt sich über **Dent**, bringt aber lediglich in Erfahrung, dass er plastischer Chirurg sei.

Unterdessen erforscht **Prof. Dent** das eigenartige Heckenlabyrinth und findet zwei sehr alte Steinobjekte in Sackgassen, deren Herkunft er aber nicht bestimmen kann:

Objekt 1: Statue, weiblich, europäische Gottheit?

Objekt 2: Stein mit Runen, keltische Knoten

Das Labyrinth ergibt visuell zudem keinen Sinn, denn die Hecken werden ab und zu tiefer und höher geschnitten.

Auf mehrere besorgte Zurufe hin entscheidet sich der Professor auf dem kürzesten (zuvor präzise eingepägten) Weg zu der Gruppe zurückzukehren und hocherregt über seine neuesten Erkenntnisse zu berichten. Doch da kommt ihm **Vincottis** Diener dazwischen, der eine Reisekamera im Mittelformat mitbringt, was sogleich zu einem Haufen von Fragen und noch mehr wissenschaftlichem Interesse seitens **Dent** führt. Die Idee, ein Foto von dem Landsherrn **Lang** zu fabrizieren findet die gesamte Gruppe ganz hervorragend, doch entschließt man sich zuvor noch ein klein wenig das Labyrinth zu erkunden und die beiden sonderbaren Steinstatuen zu untersuchen.

Vincotti erkennt aufgrund eines Geistesblitzes, dass die unterschiedlich hoch geschnittene Hecke unter Umständen aus dem richtigen, photographischen Blickwinkel betrachtet ein Muster mit Bedeutung ergeben könnte. Auch der **Gräfin** und **Mr. Gray** fällt auf, dass diese Wege vielleicht ein Muster bilden könnten. Zudem fühlen sich alle ein wenig absonderlich, da ein auf geisterhafte Weise unsichtbarer Beobachter der Gruppe nachzulaufen scheint.

Plötzlich fährt **Gray** zusammen, beherrscht sich aber schnell wieder und berichtet atemlos von einer unheimlichen Gestalt, die nach seinem besten Wissen so etwas wie ein Stroh-Golem gewesen sein könnte. Eine kurze Spurensuche bestätigt das unguete Gefühl. Plötzlich lachen Kinder in der Umgebung, Blätter rascheln. Der Professor legt nahe, sich möglichst schnell zu entfernen, doch **St. Heracle** möchte zunächst die Runen auf dem Stein untersuchen. **Gräfin Farnsworth** glaubt, Bibelstellen entziffern zu können, eine Schlange als Symbol der Falschheit, Lüge und Verführung?

Trotz des Drängelns des Professors, den Ort zu verlassen, schlägt der Mönch die Bibelstellen nach. Wieder bewegt sich etwas im Gebüsch und statt die Bibelstellen zu notieren sprintet **Gray** hastig hinterher. Direkt hinter einer Ecke erschrickt dieser fast zu Tode, da eine Gruppe Krähen aufgeregt gen Himmel fliegt und einen Katzenkadaver hinterlässt. Aufgeschreckt diskutiert die Gruppe, während plötzlich ein altes Ehepaar auftaucht. Überrascht lässt **Dent** seine Waffe verschwinden (die er zuvor von ihm selbst völlig unbemerkt gezückt hatte, um wild damit herumzufuchteln) und die Gräfin berichtet ablenkend von der toten Katze. Ein kurzes Gespräch voller Formalitäten und grober, respektloser Beschwerden über den Gastgeber **Lang**. Die beiden sind sehr redselig und berichten gleich zu Beginn, dass **Wilton Graham** offenbar pleite ist und die Hochzeit eine Farce, die lediglich der Rekapitalisierung des Hauses dienen soll. Aufgrund der Nervosität aller Beteiligten ist die Unterhaltung schnell vorüber – man einigt sich darauf, den Diskurs später weiterzuführen. Die zurückbleibende Stille lenkt die Aufmerksamkeit der Gruppe auf die Krähen, die offenbar die ganze Zeit in der Nähe der Ripper kreisen, sitzen, kreischen und picken.

Der **Diener Vincottis** und **Mr. Gray** hören darüber hinaus einen leisen Sprechgesang in einer fremden Sprache. Es klingt wie eine Litanei oder ein anderen religiöses Ritual. Bei genauem Hinhören identifiziert die **Gräfin** einen sehr alten Dialekt der deutschen Sprache – ist es mittelhochdeutsch oder althochdeutsch?

Die Stimmen verstummen und kurz darauf taucht ein erschreckend großer, hässlicher Diener auf, der frisch ertappt einen rituellen Dolch wegsteckt. Er bittet die Gruppe recht eindringlich, das Labyrinth zu verlassen mit dem Hinweis auf einen unschönen Zwischenfall vor einigen Wochen. Die Gruppe lenkt lügend ein, verschwindet aber doch nicht: stattdessen folgt **Gray** ihm heimlich, um herauszufinden, was es mit diesem seltsamen Mann auf sich haben mag. Doch statt des Dieners überrascht ihn ein Schwarm von Krähen, der wild kreischend und

flatternd auf ihn niederstoßen. **Gray** stürzt sich reaktionsschnell zu Boden; in letzter Sekunde, denn sofort picken und hacken sie auf ihn ein. Einen Schrei gibt **Gray** auch noch von sich, was der Rest der Ripperbande zum Anlass nimmt dem guten Mann zu Hilfe zu eilen.

Vincotti packt zum Erstaunen aller die Kamera aus, macht ein Foto und scheint damit den Schwarm sichtlich zu schädigen. Federn und verstümmelte Krähenkadaver flattern in allen Richtungen durch die Luft und unter lautstarkem Zetern machen sich die schwarzen Angreifer auf und davon ...

[26.07.2012, Limbl]

Gray rappelt sich hoch und klopft sich den Dreck aus der Kleidung, doch er sieht reichlich zerrupft aus von den wütenden Krähen. Es bleibt nicht lange Zeit, über mögliche böse Kräfte zu spekulieren, die hier am Werk sein könnten, da kommt schon zunächst ein Diener und hinterdrein **Lord Lang** höchstselbst um zu schauen, was denn das für ein Geschrei war. Professor **Dent** macht keinen Hehl aus seinem Unbehagen und herrscht den Gastgeber in unangemessenen Ton an. Doch damit lenkt er zum Glück die Aufmerksamkeit von der Gräfin, die vor Schmerz die Zähne zusammenbeißen muss. Es ist tatsächlich der Gastgeber selbst, der etwas abgrundtief Böses ausstrahlt.

Gray und die aufgewühlte Gräfin bestehen darauf, sich frischmachen zu dürfen und obwohl es ihm offensichtlich sehr unangenehm ist, überhaupt Gäste ins Haus zu bitten, sieht er selber ein, dass **Gray** in diesem Aufzug nicht der Hochzeit seines Sohnes beiwohnen kann. Er schickt den Diener **Jonathan**, einer der wenigen Bediensteten offensichtlich britischer Herkunft, die beiden ins Haus zu geleiten. Um die Vorbereitungen in der Halle nicht zu stören, werden sie über einen Nebeneingang ins Gebäude geführt.

Während sie weg sind, fassen sich Professor **Dent** und **Dottore Vincotti** ein Herz und sprechen die unsympathische Gastgeberin an, um sich zu informieren, wo sie denn überhaupt nächtigen könnten. Die Dame des Hauses gibt sich bedeckt, man werde nach den Feierlichkeiten in eine Herberge gebracht und solle sich keine Sorgen machen. Bei dem kurzen Smalltalk, den die Gastgeberin zulässt, lernen die Wissenschaftler der Loge, dass die **Langs** aus *Württemberg* in *Deutschland* stammen und dass die Gastgeberin offensichtlich nicht viel vom zukünftigen Schwiegervater ihres Sohnes, Lord Graham, hält.

Als sie an der Küche vorbeigeführt werden, fällt **Gray** und der Gräfin auf, dass es im Haus in Anbetracht der vielen Gäste und des bevorstehenden Festes recht ruhig ist. Während es draußen vor Bediensteten förmlich wimmelt, ist drinnen kaum was los. Nicht wirklich standesgemäß werden sie durch den Dienstboteneingang und eine schmale Treppe ins Obergeschoss des Anwesens geleitet. Dort sieht es zwar schon geräumiger und edler aus, doch die muffige Atmosphäre und die seltsamen, düsteren, ja fast wahnsinnigen Kunstwerke wirken sehr bedrückend. Offenbar scheinen Labyrinth und Darstellungen von Tod und Verderben eine Leidenschaft der **Langs** zu sein.

Gray versucht den Diener über das Labyrinth und seinen Herrn auszuquetschen. Nach anfänglicher Zurückhaltung platzt dieser plötzlich damit heraus, dass sie das Fest so schnell wie möglich verlassen sollten, denn etwas Schreckliches werde passieren und niemand werde das Anwesen lebend verlassen. Schließlich drängt er die beiden in ein kleines Badezimmer, in dem sie sich frisch machen sollen. Während **Gray** die Gelegenheit nutzt, aus dieser erhöhten Position einen Blick auf das Labyrinth zu werfen, kann die Gräfin hören, dass sich der Diener **Jonathan** vor der Tür mit einer Frau auf Deutsch zu zanken scheint.

Gray sieht unheimlich viele Krähen über dem Labyrinth und einmal glaubt er auch kurz wieder eine Vogelscheuche durch das Labyrinth huschen zu sehen. Was ihn aber noch mehr fesselt ist, dass das Labyrinth von hier oben so aussieht, als bilde es germanische Runen ab, so wie sie auf den Steinen im Labyrinth zu sehen waren.

In der Zwischenzeit schnappen sich die Professoren und Dottores **Dent** und **Vincotti** den Einladenden, **Lord Wilton Graham**, um mit ihm über die Geschehnisse und ihre Befürchtungen zu sprechen, wobei insbesondere der Professor keinen Hehl daraus macht, was er von der Situation hält. **Graham** verheimlicht nicht, dass er **Lady Lang** für einen Drachen hält und dass **Lord Lang** besonderen Wert darauf gelegt hat, die Organisation der Feierlichkeiten zu übernehmen. Er macht aber auch klar, dass ihm diese Hochzeit sehr wichtig ist und auf die Warnungen **Dents** antwortet er, dass er als großzügiger Spender der

Loge erwarte, dass die Ripper ihren Job tun.

Zurück im Badezimmer: Als Gräfin **Farnsworth** gerade dabei ist, ihren verfluchten Arm zu versorgen, stürzt plötzlich der zuvor noch so redselige Diener **Jonathan** zur Tür herein und attackiert die überraschte Gräfin mit einem äußerst unangenehm aussehenden Fleischerbeil. Ein unübersichtliches Handgemenge mit Schubladen, Puderdosen und besagtem Beil entsteht. Da der irre Diener nicht zur Vernunft zu bringen ist und die Lage sehr bedrohlich für die Gräfin aussieht, greift **Gray** zu seinen Wurfmessern. Das zweite trifft den armen Irren direkt im Hals und beendet den Kampf augenblicklich.

Es dauert nicht lange, bis weitere Bedienstete herbeieilen, die entsetzt die Szenerie zu verstehen suchen. Interessanterweise klagen sie nicht gleich die Gäste an, sondern lassen vielmehr erkennen, dass der gute **Jonathan** sich in den letzten Tagen schon mehrfach seltsam benommen hat, seit er für eine Weile verschwunden war. Damals hat er wohl so verwirrende Dinge von Krähen und Steinen gefaselt, dass man ihn sogar zum Arzt geschickt hatte.

Schließlich kommt ein weiterer Mann hinzu, der wohl eine höhere Position in der Dienerschaft einnimmt. Trotz dass er die Kleidung eines Dieners trägt, ist er eine imposante Erscheinung, nicht nur weil er sehr groß und kräftig ist, sondern auch weil in seinem gegerbten Gesicht nur noch ein Auge seinen Dienst tut. Er macht von seinem Unmut keinen Hehl, allerdings scheint ihn mehr die Störung der Feierlichkeitsvorbereitungen als der blutige Verlust eines seiner Diener zu verärgern, und er fordert die beiden Gäste auf, doch über das Geschehene Stillschweigen zu bewahren und lässt sie mit einer jungen verängstigten Magd **Julia** alleine, die weinend und verzweifelt versucht, der Sauerei Herr zu werden.

Man besorgt **Gray** nun tatsächlich noch einen Ersatzanzug und auch der Gräfin, deren Kleid das Gemenge nicht unbeschadet überstanden hat, wird mit einem guten Stück aus dem Fundus des Hauses ausgeholfen, wobei hier das Wort "Ersatz" nur im grundlegenden Sinne angemessen erscheint ...

Gray wird ein anderes Zimmer als Umkleidemöglichkeit zugewiesen, und er nutzt die Chance, etwas in den Besitztümern der seltsamen Gastgeber zu schnüffeln. Es gibt viel Plunder, der nach Souvenirs aus Afrika aussieht und diverse Bücher, wobei zwei besonders dicke Schinken in Latein verfasst zu sein scheinen.

Draußen werden die Gäste endlich in den Saal gebeten, die Feierlichkeit soll nun beginnen. Die vielen Bediensteten geleiten die Gäste herein und verstellen alle möglichen Ausgänge und Abzweigungen, so dass es für die neugierigen Mitglieder des NHC nicht möglich ist, ohne Aufsehen auf Erkundungstour zu gehen.

Auch **Gray** und Gräfin **Farnsworth** werden nun abgeholt, um wieder zu den anderen Gästen gebracht zu werden. **Gray** versucht eine Verzögerungstaktik und vertraut dem Chefdiener diskret an, dass er wohl nochmal austreten müsse. Der ist zwar nicht begeistert, kann aber das Bedürfnis verstehen und geleitet **Gray** aus dem Haus zum Abort. Unterwegs versucht der gewitzte Schriftsteller wieder an Informationen über das Labyrinth zu kommen. Der Diener wehrt zunächst ab, erzählt dann aber doch, dass **Jonathan** beim Heckenschneiden helfen sollte und dann für ein paar Tage verschwunden war.

Währenddessen wird Gräfin **Farnsworth** von der Magd **Julia** direkt in den Saal gebracht und trifft dort auf die anderen Mitglieder des NHC. Als die Magd die Tür hinter ihr schließt, glaubt die Gräfin so etwas wie Mitleid in ihrem Blick zu erkennen.

Es bleibt kaum die Möglichkeit für die Gräfin, das Erlebte zu berichten, da beginnt auch schon die Trauung. Die protestantische Zeremonie ist knapp und unspektakulär und das Ja-Wort der Angetrauten recht leidenschaftslos – der frisch angereiste Italiener kann es kaum glauben, dass dies eine gotteswürdige Veranstaltung sein soll.

Nun tritt **Lord Lang** hervor und beginnt eine schwülstige Rede. Flüsternd versucht Lady **Farnsworth** die anderen zu warnen und will ihnen gerade vom Angriff des Dieners berichten, da leitet **Lord Lang** in einen zweiten Teil seiner Rede über, den er in einem alten Dialekt seiner Muttersprache halten will. Etwas irritiert lauschen die Gäste den fremden Klängen, die auch von den Anwesenden, die der deutschen Sprache mächtig sind, kaum verstanden werden. Aber es reicht, um Begriffe wie "Blut" und "Dämonen" zu erkennen und schließlich beginnt es der Gräfin und dem Dottore aus Italien zu schwanen, dass sie hier gerade Zeugen bzw. unfreiwillige Teilnehmer einer Beschwörung sind. Ein Blick zur Tür

verrät, dass der Weg nach draußen durch ein paar unwirsch dreinblickende und irgendwie grobschlächtige Diener versperrt ist und bei einem kann die Gräfin sogar ein großes Messer erkennen, dass er notdürftig verbirgt. Gerade will sie eine Warnung ausrufen, da ...

– Schnitt –

Gray sitzt auf dem Balken und sinnt darüber nach, wie er den einäugigen Diener loswerden könnte, der vor dem Örtchen auf ihn wartet, da hört er ein Poltern und muss feststellen, dass er eingeschlossen ist. Während er verzweifelt gegen die Tür hämmert wird der Diener plötzlich redselig. Er klärt **Gray** auf, dass die ganze Feier nur vorgeschoben ist und faselt etwas davon, dass Menschen nur dumme kleine Tiere wären bis auf welche wie ihn, die von höherer Bedeutung wären und dass sich **Gray** gar keine Mühe geben brauche, der Tod sei ihm schon gewiss. Der Eingesperrte versucht ihn am Reden zu halten und macht sich an den Türscharnieren zu schaffen. Den Diener scheint das eher zu amüsieren, er freut sich auf das anscheinend bevorstehende Gemetzel. **Gray** muss zwar eines seiner Messer opfern, aber schließlich gelingt es ihm, die Tür aufzubrechen. Zu seinem Entsetzen wartet draußen nicht nur der verrückte Diener, sondern auch die schreckliche Vogelscheuchengestalt aus Stroh und Holz, die er schon zweimal im Labyrinth zu sehen glaubte. Diesmal ist sie sehr real, sehr nah und schlägt mit einer riesigen Sense nach ihm. Todesmutig stürzt sich der Schriftsteller in den Kampf. Während er geschickt der Sense ausweicht, geht **Gray** mit dem überraschten Einäugigen auf Tuchfühlung, der sich eine lange Heugabel gegriffen hat, und versenkt sein Messer in dessen Unterleib, so dass dieser röchelnd zu Boden geht. Schnell wendet er sich der Vogelscheuche zu, doch ob er da mit seinem Messer was anrichten kann, wird sich noch herausstellen ...

[09.08.2012, Jani]

Nach einem kurzem Schlagabtausch gelingt es dem sich verzweifelt wehrenden **Gray** jedoch, der Vogelscheuche (die einen Kürbiskopf hat) das Messer so vehement im Unterleib zu versenken, dass die Abscheulichkeit in einer Masse aus Schleim und Einzelteilen auseinander fällt. Schön angewidert nimmt der vom Adrenalin Berauschte die Beine in die Hand und rennt zum Herrenhaus. Als er keuchend im Saal ankommt, ist es jedoch schon zu spät: Unter den Gästen herrscht Panik, denn eine Feuersbrunst hat offenbar einige dieser schwer gezeichnet; Rauch schwelt, bewaffnete Diener und Vogelscheuchen drängen von zwei Seiten auf die Verängstigten ein. Gliedmaßen werden abgetrennt, und die Schreie der Verletzten vermischen sich mit denen der Entsetzten. Höchste Zeit für die Mitglieder des **Northern Hunting Clubs**, den Kampf gegen das offensichtlich Böse aufzunehmen: Der schneidige Italiener **Vincotti** fummelt mit seiner Kamera herum und entfaltet ein Feuerwerk zerstörerischer Macht. **St. Heracle**, der eigentlich bisher sehr friedfertige Mönch, setzt seinen Körper tretend und schlagend als Waffe ein, um den Irrgeleiteten wieder Vernunft einzuhämmern. Der so gescheite wie wahnsinnige **Prof. Dent** greift unzögerlich zur Derringer-Pistole und erweist sich als ein begnadeter Schütze. Auch die schöne **Gräfin** weiß sich mit ihrem Dolch zu wehren, scheint allerdings zu sehr darauf bedacht, ihre Abendkleidung nicht zu ruinieren. Und der bereits vor Ort erprobte Schriftsteller **Gray** kann erneut eindrucksvoll beweisen, dass er sich nicht nur auf das Schwingen einer Feder versteht. Eines seiner Wurfmesser genügt, um **Lord Lang** gerade noch rechtzeitig von dem Mord an **Lord Graham**, dem Hauptsponsoren des Jagdclubs, abzuhalten; leider hatte **Lord Lang** allerdings zuvor die dem Sohn versprochene Braut niedergestochen.

Doch auch **Lady Lang** hat einiges zu verbergen, denn ihr Gesicht nimmt zunehmend dämonischere Züge an. Offenbar fähig, Höllenmächte zu kanalisieren, hätte sie dem armen **Heracle** fast den Garaus gemacht. Doch, obwohl schon schwer verschrumpelt und vom vermeintlich nahen Tode gezeichnet, gelingt es dem gläubigen Mönch wahre Wunder zu vollbringen und durch die Macht seines Glaubens zu genesen. Auch wirkt sein Glaube wie ein Schild gegen die Attacken der bössartigen Lady.

Letztendlich schaffen es die tapferen Hunting-Club-Mitglieder, die gesamte **Familie Lang** (Lord, Lady, Sohn) zu töten. Just in dem Augenblick als **Prof. Dent** das Schicksal (der nun schon sehr dämonisch aussehenden Lady) besiegelt, stellen die Diener ihre Angriffe ein. Es scheint, als wäre der Bann gebrochen.

Der umsichtige **Gray** begibt sich wieder nach draußen, um nach dem Verbleib des Nebels zu sehen. Doch vom Nebel gibt es keine Spur mehr. Er will schon aufatmen, als er auf dem

Feld eine gar unheimliche Gestalt sieht. Diese hat leicht amphibische Züge, Bocksbeine und auch noch Fledermausflügel. Gray fühlt sich an die Gestalt eines Satyrs erinnert. In der Hand hält das Wesen etwas, das **Gray** als Paktsymbol erkennt. Da der belesene **Gray** zufälligerweise erst kürzlich etwas über germanische Erntegottheiten gelesen hat, kommt er zu folgendem Schluss: Offenbar hatten die **Langs** mit dieser germanischen Gottheit einen Schutzpakt abgeschlossen. Da diese Bündnisse es an sich haben, in regelmäßigen Abständen durch ein Opfer erneuert werden zu müssen, sollte dafür offenbar das Brautopfer erhalten, denn durch die Heirat wurde sie zu einem Mitglied der Familie.

Doch Die Ripper waren zur rechten Zeit am rechten Ort und haben mit Entschiedenheit, Schläue und Umsicht das Schlimmste verhindern können. Mithilfe der heiligen Heilung des **St. Heracle** gelingt es sogar die totgeglaubte Tochter der **Grahams** wieder auf die Beine zu stellen. Doch für viel Besucher dieser infernaln Trauung sollte der Abend mit der Begegnung mit ihrem Schöpfer enden.

Für die Loge hatte dieser Einsatz gleich in mehrfacher Weise positive Folgen: Man konnte nicht nur Menschenleben retten, sondern zugleich dem wichtigsten Sponsoren die eigenen Fähigkeiten beweisen und sich damit eine beachtliche Erhöhung des Budgets erarbeiten. Denn durch die Ausrottung der **Langs** ist **Lord Wilton Graham** nun Erbe des nicht geringen Vermögens der deutschen Götzenanbeter. Ein erfolgreicher Einsatz auf ganzer Ebene!

[23.08.2012, Limbl]

Im **Oktober** macht sich ein Team der Loge auf, um den mysteriösen Tod eines Fischers zu klären. Bei den Untersuchungen in einem kleinen Fischerdorf werden die Ripper eines Nachts von seltsamen Fischmenschen überfallen, können den Angriff jedoch erfolgreich abwehren. Alles deutet darauf hin, dass diese Ausgeburten eines nassen Alptraums auch den Tod des armen Fischers zu verantworten haben. Die Spur der Angreifer führt die Ripper zu einer unterirdischen Siedlung, wo sich die Brut wohl schon seit Jahren eingenistet hat.

Im **November** wird nochmal ein Trupp Ripper losgeschickt und findet den ehemaligen Eingang zum Höhlensystem verschlossen vor. Doch die Ripper können einen anderen Zugang finden und versuchen, Kontakt mit den fremdartigen Wesen herzustellen. Diese ziehen sich jedoch mit der gesamten Sippe weiter ins Erdinnere zurück. Ihre Verfolgung wird von ein paar Wächtern vereitelt, die zwar überwältigt werden können, aber die Ripper lange genug aufhalten, so dass diese die Spur erst einmal wieder verlieren. Zwar ist die Bedrohung zunächst einmal abgewehrt, aber dieser Ort muss weiter beobachtet werden.

Im **Dezember** erreicht die Loge eine Nachricht der Ripperzentrale, die die erfolgreichen letzten Aktionen mit Personalunterstützung honorieren will. Die Loge erhält das Privileg, einen sehr vielversprechenden Kandidaten anwerben zu dürfen. Es handelt sich um den bekannten Paläontologen und Archäologen (und auch Abenteurer) **Dr. Richard Mitchell**, der nach den Kenntnissen der Ripper auf seinen Reisen Erfahrungen gesammelt hat, die ihn zu einem idealen Kandidaten zur Verstärkung der Organisation machen. Auf einer Benefizveranstaltung im Londoner *Natural History Museum* wird er an Weihnachten eine Rede halten, und dies ist eine ideale Gelegenheit, ungezwungen Kontakt mit ihm aufzunehmen.

Für diese Aufgabe wird ein kleines Team der Loge, bestehend aus der charmanten **Gräfin Farnsworth**, dem gutgekleideten und wissenschaftlich versierten **Dr. Vincotti** und dem Gottesmann **St. Heracle**, nach London geschickt. Nach einer etwas mühseligen Reise erreichen sie am 18. Dezember die florierende Hauptstadt des Imperiums, rechtzeitig, um sich ein wenig in diesem Moloch von Stadt umzusehen und auf Drängen (und Kosten) des Italieners, der Gräfin ein dem Anlass angemessenes Kleid zu besorgen.

Am **21.12.** schließlich begeben sich die Ripper zum Londoner *Natural History Museum*. Der Anlass der Veranstaltung ist die Eröffnung einer paläontologischen Ausstellung mit einem riesigen Skelett eines Dinosauriers als Highlight, doch vor allem geht es hier um Sehen und Gesehenwerden und den Genuss exquisiter Häppchen, die zur Freude von **St. Heracle** an Auswahl, Qualität und Geschmack das karge Buffet der **Langs** deutlich übertreffen.

Bei der Rede **Dr. Mitchells** haben die Ripper die Gelegenheit, sich ein erstes Bild von dem euphorischen Wissenschaftler zu machen, der mit Begeisterung und Hartnäckigkeit seiner Leidenschaft nachgeht. Im Anschluss an die Rede suchen die Ripper den Gelehrten in seinem bescheidenen und mit Büchern und allen möglichen Sachen vollgestopften Büro auf,

das in einem etwas abgelegenen Flügel hinter der Insektenabteilung des Museums liegt. Nach einem etwas misstrauischen Start verläuft das Gespräch sehr gut und **Dr. Mitchell**, der sowieso gerade auch aus persönlichen Gründen ein Interesse hat, etwas Abstand von London zu nehmen, erklärt sich bereit, ein Mitglied der Ripper zu werden und mit zur *Isle of Rum* zu kommen.

In diesem Moment wird das Gebäude durch ein Erdbeben erschüttert. Panische Schreie hallen durch die Museumsgänge und **Gräfin Farnsworth** kann aus dem Fenster eine verdächtige, berobte Gestalt auf dem benachbarten *Kensington Cementary* erkennen, die in Ritualpose einen goldenen Dolch und eine Art goldenes Zepter zum Himmel emporstreckt. Irgendetwas schwarzes, schimmerndes breitet sich von der Gestalt wie eine Welle aus und durchdringt alles in der Umgebung, auch die ehrwürdigen Mauern des *Natural History Museums*. Schließlich hört das Beben auf, und die **Gräfin** glaubt zu sehen, dass der Mann eine wütende und enttäuschte Geste macht.

Die Ripper erkennen, dass von dieser Gestalt nichts Gutes ausgeht und sie eingreifen und ihn bei welcher Tätigkeit auch immer stoppen müssen. Das Ganze wäre eine geeignete Live-Demonstration dafür, worauf sich **Dr. Mitchell** nun eingelassen hat, nur leider liegt er im Moment bewusstlos auf seinem Schreibtisch, da er von einem seiner prähistorischen Fundstücke am Kopf getroffen wurde.

Also stürmen die drei Ripper zum Ausgang, um den Berobten zu stellen. Beim Passieren der Insektenabteilung müssen sie zu ihrem Entsetzen feststellen, dass anscheinend sämtliche Ausstellungsstücke in ihrer abstoßenden Vielfalt plötzlich wieder lebendig geworden sind, nur die Nadeln, mit denen sie auf ihre Halter gepinnt wurden, halten sie davon ab, ein schauerliches Geflatter um die Ripper zu veranstalten – und irgendwie sehen sie auch alle wütend aus. Bei einer Vitrine für ziemlich dicke Käfer gab es keine Nadeln und die unsympathischen Krabbeldinger ergießen sich auf den Gang und attackieren die Menschen. Nur durch beherztes Eingreifen des **St. Heracle** mit einem großen Brett, werden sie in ihre Schranken verwiesen.

Endlich erreichen die Ripper die große Halle, in der die Hauptveranstaltung des Abends stattfand und finden ein panisches Chaos vor. Der Grund ist, dass ebenso wie die Insekten, auch dem Dinosaurierskelett Leben eingehaucht wurde. Ein schwarzes Schimmern umgibt die Knochen und scheint zusammenzuhalten, was eigentlich auseinanderfallen müsste. Gerade hat sich der Koloss aus der Verankerung gerissen und beginnt, hilflose Menschen niederzutrameln. Zu aller Erschrecken, stößt das Ding ohne Lungen und Stimmbänder nun auch noch einen markerschütternden Schrei aus. Da kann es sich nur um Teufelswerk handeln und **St. Heracle** wirft einen grellweißen heiligen Zauber auf das Ungetüm. Tatsächlich lösen sich Teile des schwarzen Nebels auf und an den entsprechenden Stellen fallen ein paar Knochenstücke herunter, aber das Monster wütet ungehindert weiter. **Dr. Vincotti**, der sich eine moderne repetierende Armbrust geschnappt hat, die er in **Dr. Mitchells** Büro entdeckt hat, versucht verzweifelt, auf das Monster zu schießen, doch die meisten Pfeile fliegen einfach durch das Skelett durch. Erneut schleudert **St. Heracle** einen heiligen Fluch auf den prähistorischen Wiedergänger und diesmal fällt das gesamte Schwanzsegment krachend und leblos zu Boden. Nun erscheint die Kreatur noch wütender und stürmt auf die Angreifer zu. Der Mönch kann den Angriffen des riesigen Gebisses kaum ausweichen und die Schüsse der Ripper verpuffen wirkungslos an dem Koloss. **St. Heracle** nimmt nochmal alle Kraft zusammen und schleudert einen weiteren weißen Blitz. Wie ein zerreißendes Gummiband löst sich der schwarze Nebel um die Knochen, die danach mit ohrenbetäubendem Lärm zu Boden krachen.

Es bleibt nicht viel Zeit, um zu verschlafen, da öffnet sich das Eingangsportale und der Mann in schwarzer Robe, der zuvor draußen auf dem Friedhof gesehen wurde, betritt den Raum. Ein stechender Schmerz verrät der **Gräfin**, dass von ihm etwas abgrundtief Böses ausgeht. **Dr. Vincottis** Aufforderung, sich zu ergeben, beantwortet er mit einem schwarzen Zauber, der allerdings wirkungslos auf halber Strecke verebbt. Daraufhin greifen die Ripper an und wieder ist es **St. Heracles** heiliges Licht, das den dunklen Priester schwer zu treffen scheint, woraufhin er die Flucht ergreift. Durch seine Verletzungen wird er jedoch schnell von der **Gräfin** gestellt. In einem letzten Versuch sich zu wehren, misslingt ihm ein dunkler Fluch. **Madame Farnsworth** zögert nicht, schießt ihm den Dolch aus der Hand und schlägt ihn

schließlich mit seinem Zepter nieder.

Im Museumssaal versucht **Dr. Vincotti** etwas unbeholfen, die panische und verwirrte Menschenmenge zu beruhigen, doch für derartige Situationen ist er überhaupt nicht ausgebildet. Zum Glück treffen nun endlich Mitglieder der örtlichen Loge ein, geben sich zu erkennen und übernehmen die Situation. Sie bedanken sich für das beherzte Eingreifen der Mitglieder des *Northern Hunting Club* – hier wird noch viel aufzuräumen sein.

[27.09.2012, Bobo]

Dr. Vincotti nutzt die Zeit zwischen den Jahren, um seine Gemächer fürstlich auszustatten – Geld spielt hierbei keine Rolle! Daneben gewährt er der Loge auch noch großzügig einen immensen Kredit in Höhe von 350 Pfund (10% Verzinsung pro Jahr), da die Finanzen aufgrund der gestiegenen Künste des Personals knapp werden. **Gray** setzt seine unternehmerischen Fähigkeiten ein und investiert erfolgreich in einen kleinen Verlag, der tatsächlich kurz darauf einen Bestseller platzieren kann – in kurzer Zeit verringern sich die Schulden der Loge um 100 Pfund.

Im Januar wird erneut ein Team der Loge erfolgreich ausgeschickt – es umfasst den Rächer, **Brian** und den neu angeworbenen **Dr. Mitchell**. Sie begeben sich zu der bereits im November gefundenen Höhle und müssen feststellen, dass sich wieder Fischmenschen dort niedergelassen haben, um die Kaverne abzuschotten. Die Lokalität kann ohne nennenswerte Verletzungen gesäubert werden, der Doktor findet daneben sogar noch einen neuen Höhlentrakt, welcher leicht abbaubares Quarz offenbart – ein wirklicher Glückstreffer! **Gray** kann kurz überschlagen, dass für die Loge ab Februar durch Bergbau und Abtransport des Gesteins 55 Pfund pro Monat rausspringen wird, daneben kann das weit verzweigte Höhlensystem in künftigen Aktivitäten weiter erforscht werden.

Die Loge erreicht währenddessen ein förmliches Schreiben von **Jason Sanders**, seines Zeichens Anwalt. In alten Unterlagen wurden Belege für ein betagtes Adelsgebäude auf der nahegelegenen Insel *Coll* gefunden, welches von der Familie **de la Fey** stammt und nun einem seiner Mandanten, wohnhaft in Frankreich, gehören würde. Seine Recherchen (mit Hilfe eines Privatdetektives) haben ergeben, dass die Insel seit zwei Jahrzehnten als verflucht gilt, nachdem die Besitzer des Eilands, die **MacLeans**, in deutlich verstörtem und verwirrtem Zustand von dort fliehen mussten – ohne wirklich klare Hinweise für die Ursache geben zu können. Neben dem wertvollen Herrenhaus befinden sich auf der Insel noch weitere Gebäude, darunter auch zwei Burgen, eine davon sogar noch recht neu und wertvoll. Der Anwalt bietet der Loge 30% des Grundwertes und möglicherweise gefundener Schätze an, falls sie das Gebäude wieder erschließbar machen sollten. Sollte dies nicht möglich sein, würde zumindest der übliche Tagessatz inkl. Übernahme sonstiger Kosten bezahlt (im Zweifelsfall die höhere Summe von beidem).

Gray findet in den alten Aufzeichnungen der Loge einige Informationen über *Coll*: die Insel liegt südlich der *Isle of Rum*. Es finden sich einige Vermerke über seltsame Vorgänge seit den Siebzigerjahren; Befragungen zu jener Zeit scheinen wenig ergeben zu haben (es konnte nur unzusammenhängendes Zeugnis notiert werden), der einzig vielversprechende Ansatz war die Aussage eines Wahnsinnigen, der von der Insel geflohen ist, welcher sich allerdings nach der ersten Befragung erhängt hatte. Es wird vermerkt, dass das Böse vom Manson auszugehen scheint und sich über die ganze Insel verbreitet haben soll. Da der Fluch die Insel aber wohl nicht verlassen kann, wurden weitere Untersuchungen eingestellt - stattdessen hatte die Loge damals veranlasst, dass der Ort gemieden wird. Entsprechend wird *Coll* seither nicht mehr von Schiffen angefahren.

Die Familie **de la Fey** scheint sehr vermögend gewesen zu sein, sie hat im Laufe der Jahre Unsummen auf die Insel getragen, wurde als Einwanderfamilie vom Festland Europas aber nie von den Ortsansässigen akzeptiert. Im Jahre 1777 scheint es ein ungeklärtes Ereignis gegeben zu haben, worauf sich massive Veränderungen ergeben haben – nur durch massive Zuwendungen der Familie konnte vermieden werden, dass diese Vorgänge weiter untersucht oder weiter publik wurden. Trotzdem scheint sich die Bevölkerung irgendwie mit den Zuständen arrangiert haben zu können, da erst genau 100 Jahre später, im Jahre 1877, die letzten Bewohner das Eiland verlassen haben, wohl wieder ausgelöst durch besondere Vorgänge zum Jahrestag im Juli.

Auf Basis dieser Informationen beraten die Ripper, wie vorzugehen wäre. **Gray** verfasst ein

Antwortschreiben an den Anwalt, in welchem kundgetan wird, dass man den Auftrag annimmt. Kurz darauf beginnen er und **Farnsworth**, sich umzuhören und der **Lady** gelingt es, einen alten Seebären ausfindig zu machen, der *Coll* angefahren hatte. Er erzählt vom eigenbrötlerischen Inselvolk, von welchem sein Großvater meinte, der Teufel regiere auf *Coll*. Auch war es in der Gegend eine geflügelte Drohung für Kinder, dass die "Gespenster von Coll" einen holen würden, wenn man nicht brav sei. Er selbst habe aber nie etwas Seltsames wahrgenommen auf seinen Fahrten, stattdessen lobt er den gut anzusteuern, aber relativ kleinen Hafen der Insel. Zum Schluss fällt ihm aber noch ein altes Weib im Nachbardorf ein, welches weiter befragt werden könnte. Auch diese Bewohnerin erweist sich zur Freude unserer **Lady** als geschwätzig, wenngleich ihre Geschichten ein wenig seltsam anmuten: ihrer Meinung nach hätten die Römer den Satan auf *Coll* gebracht, indem sie mit ihrem unchristlichen Lebensstil und Ausschweifungen Unheil angezogen hätten. Daneben erinnert sie sich an ein altes Lied über sieben Reiter, die die Schotten vor den Römern beschützt hätten, gesungen zu einer seltsamen Melodie. Diese Reiter, davon ist das Weib überzeugt, müssen aber untergegangen sein, sonst wäre das alles nicht passiert.

Römer? Dies ruft sofort **Dr. Vincotti** auf den Plan, der über entsprechendes Spezialwissen verfügt. Direkt nachdem **Lady Farnsworth** ihm ihre Erkenntnisse mitteilt, eilt der Doktor zu seinen Unterlagen und findet heraus, dass es auf *Coll* keine Römerspuren gegeben hat. Er stolpert aber recht leicht über Vermerke zu einer Vielzahl an Unfällen und Vorgängen auf dem Eiland um das Jahr 1777, wie z.B. verschwundene Leute aus der Gegend. Der **Gräfin de la Fey** wird nachgesagt, sie habe sich Seeleuten angeboten und manchmal sogar mehrere Matrosen gleichzeitig beglückt – Gangbang! 1777 sei sie dann plötzlich verschwunden und es wird gemunkelt, der Graf habe sie im Herrenhaus eingemauert oder der Teufel habe sie geholt. Daneben gibt es Anzeichen, die Gräfin wäre zu dieser Zeit schwanger gewesen ...

Gray untersucht währenddessen die Nachbarinsel *Tiree*, welche früher aufgrund ihrer fruchtbaren Äcker immer zusammen mit *Coll* angefahren wurde, allerdings ohne irgendeine Auffälligkeit oder Nachkommen der **McLeans** finden zu können.

Prof. Dent hat unterdessen dem Lied mit den sieben Reitern nachgeforscht – diese Reiter kamen wohl aus dem **de-la-Fey**-Umfeld, es handelte sich wohl um "Diener des Grafen, die das Herz am rechten Flecke trugen". Sie tauchten wohl immer wieder auf, auch nach 1777, im 19. Jahrhundert endet dies aber abrupt.

Anhand dieser Informationen beschließt man am Morgen des **15. Januar 1892**, in See zu stechen. **St. Heracle** steuert das Schiff, da kein Platz mehr für weiteres Personal gewesen wäre. Für **Gray** erweist es sich als guter Morgen, da er frei von Albträumen erwacht und keinerlei Blutzwang verspürt (beide Proben geschafft). Nach kurzer Überfahrt von ungefähr drei Stunden erreicht man die idyllisch gelegene Insel. Die Bucht mit dem Hafen ist recht verhangen und auch auf dem Eiland selbst hängen tiefe Nebelwolken. Dank eines Fernrohres von **Dr. Vincotti** kann man sich einen ersten Überblick verschaffen. Eine Kirche sticht hervor und unterstreicht die insgesamt recht gespenstische Szenerie, aber **Lady Farnsworth** kann keinerlei Zucken ihres Armes verspüren. Alles scheint ausgestorben – nur am Fenster eines Hauses meint der Doktor möglicherweise jemanden gesehen zu haben, ist sich aber nicht ganz sicher. Beim Betreten des Steges raunt **St. Heracle** bedeutungsschwer: "Etwas sehr Furchtbares muss die Leute hier vertrieben haben." Eine große Straße führt zum Anwesen und den Burgen, es wären aber rund sechs Meilen über offenes Feld zurückzulegen (was rund drei bis vier Stunden Fußmarsch bedeuten würde), weswegen man beschließt, sich zuerst nur das Dorf anzuschauen und sich dann ggf. erst einmal wieder zurückzuziehen ...

[11.10.2012, Jan]

Die Siedlung besteht aus etwas mehr als zwei Dutzend Häuschen. Darunter auch eine Kirche und ein Gasthaus. Geräusche dringen nur verhalten an die Ohren der Ripper, da der Nebel diese zu schlucken scheint. Man beschließt zusammenzubleiben und keine Wache beim Boot zurückzulassen. Forsch gehen die Ripper mehr oder minder festen Schrittes auf die vorderen Gebäude am Hafen zu. Zeit für **Vincotti**, seinen "Dimini-Koherenz-Detektor" zu präsentieren. Das seltsame Ding ist so eine Art Aufsatz für seine Kamera und kann angeblich die Anwesenheit von Übernatürlichem anzeigen. Und tatsächlich: Da hinten, die

kleine Katze da, die scheint nicht so ganz normal zu sein. Und da ist ein Haus, das auch eine eigene Aura aufweist. Und **Vincotti** ist sich auch sicher, dass er da eben so etwas wie ein Gesicht an einem der Fenster gesehen hat. Da beginnt auch schon der rechte Arm der **Gräfin** ganz schön schwer zu schmerzen. Ohje, das Böse kann nicht weit sein! Kurz darauf vernehmen alle ein vertrautes Geräusch: Hat da nicht jemand ganz in der Nähe eine Tür ins Schloss gezogen? Mutig klopfen die Ripper an die Eingangstür des verdächtigen Hauses. "Hallo, ist da jemand?" Da taucht plötzlich eine Gestalt in der Nähe der Kirche auf. Genaueres ist nicht zu erkennen, da diese in eine Mönchskutte gehüllt ist. Der vermeintliche Mönch schreitet über die Pflasterstraße, dann wieder zurück zur Kirche und verschwindet im Schatten der Kirchenmauern. Hm, lebt hier doch noch jemand? Oder war das womöglich ein Geist oder wer weiß was? Oder aber vielleicht doch nur Einbildung und damit Zeuge eines sich langsam aber stetig anbahnenden Wahnsinns? Man ist sich nicht ganz einig, was davon zu halten ist und wendet sich wieder dem verdächtigen Haus zu. Der einfache Blick ins Innere bleibt verwehrt, da an den Fenstern dichte Vorhänge angebracht sind. Die Ripper suchen den Eingang nach Spuren ab, werden jedoch nicht fündig. So öffnen sie die unverschlossene Tür und schauen sich in den spartanischen Räumlichkeiten um. Trotz des fortgeschrittenen Verfallszustandes ist man sich schnell einig, dass es nicht so aussieht, als ob das Haus seinerzeit bewusst verlassen worden wäre. Es finden sich überall Reste der ehemaligen Einrichtung. Mit ausreichend Phantasie und einer gesunden Portion Ignoranz könnte man fast meinen, hier wohne jemand. Die Gastgeberin würde sicherlich Tee anbieten, man würde es sich auf dem Sofa bequem machen und gemütlich plauschen ... wäre da nicht die sehr starke dunkle Aura, die der armen **Lady Farnsworth** nun so sehr zusetzt, dass fluchtartig das Gebäude verlässt. Geplagt von schweren Unterleibsschmerzen und anhaltendem Schwindelgefühl sieht sie in der Nähe eine kleine, kindsähnliche Gestalt und glaubt die Worte „Aus 28 wird 9“ zu hören. Kurz darauf sinkt sie ohnmächtig zu Boden. Da hatte sich die Gute wohl doch ein wenig zu viel zugemutet.

Die Ripper beschließen daraufhin, sich zum Boot zurückzuziehen und die **Gräfin** zu versorgen. **Professor Dent**, der insgeheim bestimmt schon auf eine solchen Gelegenheit gewartet hatte, stützt die noch ohnmächtige Dame. Doch das ist einfacher gesagt als getan, denn zurück am Pier versperrt ihnen die Mönchskuttengestalt den Weg zum Logenboot. Neben sich führt sie einen Hund. Die Figur selbst hält sich bedeckt, schweigt und macht auf unheimlich. Das hat der Hund jedoch nicht einmal nötig, denn bei genauerem Hinsehen kann man erkennen, dass diesem die eine Kopfhälfte fehlt, was ihn aber gar nicht zu stören scheint. Der Bekuttete beginnt damit, Teile der Johannesoffenbarung zu rezitieren. Da kommt die **Gräfin** auch wieder zu sich. Zusammen lauscht man den Worten und fragt sich, ob der vermeintliche Mönch nun ein Geist oder vielleicht gar ein Untoter ist? Die Lady macht die Probe aufs Exempel und wirft einen Kieselstein. Dieser prallt von der Kutte ab. Gut, offenbar kein Geist! Dennoch ist man überrascht, als der Mönch plötzlich „Es sind Ungläubige unter uns!“ ausruft und den Hund auf die **Gräfin** hetzt. Beim darauffolgenden Kampf schaffen es die Ripper jedoch, den Feind mitsamt Hund zu besiegen. Glücklicherweise bleiben sie selbst weitestgehend unverletzt. Jedoch bietet sich am Strand ein wahres Schreckensszenario, denn das Wasser ist nun blutrot und überall treiben tote Fische an der Oberfläche. Sollte die Apokalypse denn wirklich bevorstehen?

Erregt diskutieren die Ripper, wie es nun weitergehen soll. Da geht es der **Gräfin** plötzlich wieder rapide schlechter. Doch das kommt nicht von ungefähr, denn auf dem Weg in Richtung der Siedlung hat sich eine Gestalt aufgebaut, die man leicht für den Leibhaftigen höchstpersönlich halten könnte: Groß, bocksbeinig und mit Hörnchen! Die Lady scheint wie gebannt zu sein und auch der **Diener Vincottis** ist unfähig, sich zu bewegen. Den Übrigen gelingt es jedoch, die Fassung zu bewahren. „Ihr könnt nicht gehen, solange ihr nicht getan habt, weswegen ihr hier seid“. Der Dämon lässt sogar mit sich reden, ist aber nicht gewillt, weiteres Wissen preiszugeben. Offenbar möchte er zumindest nicht, dass die Ripper die Insel verlassen. **Professor Dent** spricht sich für das Hierbleiben aus. **St. Heracle** sagt dazu jedoch nichts, blättert nur in seiner Bibel herum. Nun ist guter Rat einmal wieder teuer.

[22.11.2012, Jan]

Es ist 12:00 Uhr mittags. **Dent** hat gerade das Schiff losgemacht - zum völligen Unverständnis (und Horror) aller Beteiligten. **Vincotti** schnappt sich deshalb kurzerhand ein

kleineres Boot und rudert ungelenk hinterher.

Derweil bemüht sich **Dent Mr. Gray** davon zu überzeugen mitzukommen, der gute Arzt scheint eilig weg zu wollen ... wohin auch immer.

Der allgemeinen Aufbruchsstimmung in unterschiedliche Richtungen schließt sich auch das teuflische Wesen an mit der seltsamen Bemerkung, dass der zweite Akt beginnen möge. Just in diesem Moment erkennt die Lady Schatten zwischen den Nebeln – sie schlurften ungelenk und murmelnd die Gasse hinunter in Richtung der Anlegestelle. Zunächst scheinen es nur drei zu sein, aber es werden schnell immer mehr.

In diesem Moment hat **Vincotti** das Boot der Abenteurergruppe erreicht, stolpert hinein und lässt den Anker herab; damit sollte die stille Flucht, die einzige Hoffnung auf eine ebensolche, vorerst gestoppt sein.

Noch mehr unheimliche Gestalten stolpern jetzt den Hang hinab und erste Züge werden sicht- und riechbar: es scheint sich um Menschen zu handeln, aber sie sind unsagbar hässlich, ihr Kleidung ist verwest, wie auch in großen Teilen ihr Fleisch. Irgendetwas ist hier unglaublich schief gelaufen. Fäden ziehend und Schleim schlabbernd hinken die Monster auf die Gruppe zu, der in diesem Moment klar wird: das sind Zombies.

Dent nutzt die Gelegenheit, um die Gruppe zur Flucht in Richtung Inland zu bewegen. Als diese nicht reagiert, nimmt er eben allein die Beine in die Hand; daran kann auch der Zombie nichts ändern, der versucht ihn stumpfsinnig aufzuessen.

Währenddessen entsteht an den Docks eine ziemlich pompöse Schlacht: **Vincotti** singt vom Schiff aus mit zerschmetternden Arien die maroden Zombies in Fetzen – und fotografiert sie in Stücke. Da kann der Rest der Gruppe nur Staunen, denn bis die Lady und Co. verstanden haben, dass man die Zombies wirklich zerstückeln muss, um einen dauerhaften Effekt zu erreichen, dauert es ein wenig. Dies führt dazu, dass **Gray** und **Vincenzo** beinahe von einer Gruppe von vier Zombies überwältigt werden. Vincenzo erweist sich in diesem Durcheinander als Meister: erst steht er unter Schock, und dann katapultiert er sich ungeschickt selbst ins Wasser. Eine epische Idee, die aber zum Glück ganz fix korrigiert ist, indem er im Vergleich zum Vorspiel geradezu meisterhaft sich selbst am Steg hochzieht. Immerhin wird er auch vom tapferen und aufopferungsvollen **Mr. Gray** bestmöglich verteidigt.

Wenigstens **St. Heracle** hat den Dreh schnell heraus: der eine Zombie landet im Wasser, der nächste ist im Nu einen Kopf kürzer und haut einen weiteren gekonnt um, während **Lady Farnsworth** um ihr Leben bangt. Als Quittung dafür wird ihm aber in die Hand gebissen – es ist unwahrscheinlich, dass dieser Biss nicht infektiös war. Zwei Zombies stehen noch auf dem Steg. Aber nicht mehr lange.

[10.01.2013, Limb]

In der Tat setzt **St. Heracle** ein letztes Mal seine Schwungmasse ein, um auch die letzten beiden bedauernswerten Kreaturen zu zerschmettern bzw. vom Steg zu schubsen. Wenn man ins Wasser schaut, sieht man das unheimliche Schauspiel, wie die ins Wasser gestürzten Zombies vergeblich aber unaufhörlich versuchen, wieder zu den Helden zu gelangen.

Professor Dent hat sich inzwischen zur Straße durchgeschlagen, doch langsam wird ihm doch etwas unheimlich so einsam in dieser verfluchten Gegend. Mit erhobenen Haupt macht er sich stoisch an den Rückweg, dabei kann er im Norden einen Blick auf einen Reiter erhaschen, der gerade im Nebel verschwindet, oder war es doch irgendwie zusammengewachsen, so etwas wie ein Zentaur?

Zu seiner Erleichterung gelangt er schließlich zurück in das Hafendorf. Als er die Kirche passiert, kann er dort eine Stimme hören. Neugierig steckt er den Kopf durch die Tür und kann einen alten Mann erkennen, der mit einer Katze auf seinem Schoß spricht. Entsetzt und etwas unüberlegt ruft **Professor Dent** aus, was der Alte denn hier mache, womit er dem (und der Katze) einen gehörigen Schreck einjagt. Nachdem sich **Dent** etwas knapp als vom Festland Geschickter vorgestellt hat, rät ihm der gebrechliche Zausel, er solle schleunigst von diesem verfluchten Ort verschwinden, die **De-la-Feys** seien mit dem Teufel im Bunde und der Weltuntergang würde hier beginnen. Er erzählt von zwei Prophezeiungen. Die erste wurde wohl von einer alten Zigeunerin vor langer Zeit (Siebzehnhundertirgendwas) ausgesprochen: Dass der Teufel hier wiedergeboren würde.

Zur zweiten Prophezeiung kommt er nicht mehr. Denn inzwischen hatte die Truppe vom Hafen **Dents** aufgeregte Stimme gehört und war zu der Kirche geeilt. Als sie in die heiligen Hallen stürzen erschrickt sich der alte Mann wortwörtlich zu Tode. Er schimpft **Dent** gerade noch als Lügner, er habe gesagt, dass er nur mit Kollegen da wäre, dann bricht er mit den Händen auf der Brust zusammen. Obwohl der amerikanische Wissenschaftler sofort sehr professionell die notwendigen Erste-Hilfe-Maßnahmen einleitet, ist bei diesem alten und von den vielen einsamen Tagen der Entbehrung verzehrten Körper nichts mehr zu machen. Als **St. Heracle** heraneilt, um es mit der Kraft Gottes zu versuchen, haucht der alte Mann noch mit dem letzten Atem: "Ihr habt den Tod gebracht, ihr müsst sie töten".

Nach heftigen Diskussionen und Gezänk über **Dents** Alleingang schauen sich die Helden die Hinterlassenschaften des Greises an und kommen zu dem Schluss, dass er hier im Schutze des Gotteshauses mehrere Jahre einsam gelebt hat. Er hat sich wohl alles Mögliche aus den umliegenden Häusern zusammengesucht, was er so brauchen konnte und sich von Fischen ernährt, die er geangelt hat. Neben ein paar Schundromanen hat er sich die Zeit wohl mit der Bibel vertrieben, in der auffallend viele Stellen im Zusammenhang mit der Offenbarung und der Apokalypse angestrichen und kommentiert sind. Leider kann die vermutlich gälischen Anmerkungen niemand der Anwesenden lesen. Des Weiteren findet man eine Truhe mit aufwändig gefertigten keltischen Götterfiguren und einen Sack alter Gold- und Silbermünzen, den der **Professor** treuhänderisch an sich nimmt.

Die Truppe kann sich nicht einigen, ob man gleich weiterziehen soll, um endlich zum Anwesen der **De-la-Feys** zu kommen oder, weil man dort wahrscheinlich erst zu unchristlicher Zeit und in der Finsternis angelangen würde, ob man nicht lieber ein Nachtlager hier in der Kirche aufschlagen soll, schließlich ist der alte Mann hier ja wohl auch mehrere Jahre lang nicht behelligt worden. Die Diskussion zieht sich in die Länge, so dass man letzten Endes vor Ort bleibt. **Dent** nutzt die Zeit, sich die markierte Bibel noch einmal genauer anzugucken und findet heraus, dass diese wohl von verschiedenen Nutzern markiert wurde, wohl vom Pfarrer für die Predigten bis hin zu wahrscheinlich vom alten Mann vorgenommenen Einträgen, insbesondere bei Stellen mit dem Teufel und der Apokalypse. Manche Anmerkungen haben Jahreszahlen, so dass **Dent** vermutet, dass die entsprechenden Phänomene schon beobachtet wurden.

[14.03.2013, Bobo]

Just zur besten Tea-Time beschließen die netten Halunken von nebenan, den Nachmittag und die Nacht in der heruntergekommenen Kirche zu verbringen, statt sich durch die Nacht zum Anwesen zu schlagen. **Farnsworth** studiert die Markierungen der Heiligen Schrift und es gelingt ihr, wenig erbauliche Textpassagen zu übersetzen – es ist die Sprache von der Wiedergeburt eines teufelgleichen Wesens, auch wird das Jüngste Gericht für das Jahre 1892 angekündigt (Mist, so ein Zufall). **De la Fey** habe Menschen geopfert oder stünde irgendwie mit dem Tod von Menschen in Verbindung. Irgendwie passt alles nicht so richtig zusammen, was die **Gräfin** entziffern kann.

Gray verzieht sich in eine der zahlreichen dunklen Ecken und kommt seinem Putzwahn nach, indem er seine Waffen poliert, bevor er Notizen für seinen nächsten Hit im Proletarier-Lesezirkel festhält. Um in Schriftsteller-Muse verfallen zu können, untersucht er allerdings noch den Eingang und findet bei der Tür auch Riegeleinsparungen, womit er mit Hilfe einer nahe stehenden Bank die Tür verbarrikadiert.

Auch **Dent** ist um Sicherheit bemüht und schaut sich in den weiteren Räumlichkeiten um. Es gibt keine weiteren Türen, welche nicht zugemauert wurden und die Fenster zeigen sich in gutem Zustand.

Während **Vincotti** seine Gerätschaften zerlegt, kommt die **Gräfin** nicht aus dem Grübeln – könnte ein Hexenfluch die Ursache der Geschehnisse sein? **Gray** hegt Zweifel, da seinem Wissen nach Hexenmagie ein anderes Erscheinungsbild aufweist – ihm scheint es wahrscheinlicher, dass schwarze Magie, eventuell Ritualmagie im Spiel sein könnte, wobei die Auswüchse trotzdem sehr extrem wären und somit sehr viele Wesen am Werke sein müssten. **St. Heracle** bringt andere Ripper-Fraktionen ins Spiel und auch von den Dienern der Kabale wird behauptet, dass sie dunkle Götter beschwören und Untote erwecken können. Eventuell hat eine Gruppe von Schurken den Teufel beschworen, welcher dann die unweltlichen Mächte eingesetzt hat, derer die lustigen Abenteurer Zeuge geworden sind.

16. Januar 1892

Die Nacht zeigt sich als sehr eigenwillig und somit für alle unruhig – seien es eigenartige Geräusche, ein Vorbeihuschen von Schatten vor den Fenstern, ein Rütteln an der Tür, Miauen von Katzen, düsteres Hundegebell, eine fremde Hand in der Hose oder entfernte Stimmen, nichts davon ist der Stoff, aus welchem süße Träume gewebt sind. Von daher macht man sich mit schweren Gliedmaßen auf den Weg in den diesigen, windigen, aber stillen Morgen. Schnell stellt sich **St. Heracle** als Hemmschuh heraus, welcher allerdings in Sachen Geschwindigkeit noch von **Vincotti** unterboten wird.

Die Straße außerhalb des Dorfes zeigt sich überwuchert von Gewächs und man quält sich durch die sehr kalte und triste Nebellandschaft. Stellenweise sind gälische Wegweiser zu kleinen Anwesen zu entdecken. Während die Gräfin mit üblen Unterleibsschmerzen kämpft, vernimmt **Dent** Huftrappeln von ungefähr einem halben Dutzend Pferden, welche sich den drolligen Rabauken nähern. Der Versuch, sich in einem nahen Heidelbeerstrauch zu verstecken, scheitert aufgrund der Ungeschicklichkeit des Gottesmannes kläglich, welcher noch Glück hat, sich bei der Aktion nicht schlimmer verletzt zu haben. Sieben Reiter nähern sich langsam dem bemannten Gewächs; schwarze Schemen mit langen, dunklen Roben und Kapuzen. Die Reiterschar kommt ungefähr 15m vor dem Strauch zum Stehen.

"Mein Name ist **O'Brian**. Wir kommen von dieser Insel und wir wissen, was ihr im Schilde führt. Noch ist es nicht zu spät, *Cole* zu verlassen, ihr macht nur schlimmer, was eh schon schlimm ist! Hier waltet die Niedertracht und menschliche Boshaftigkeit. Einst dienten wir dem hohen Herrn, bevor er vom rechten Wege abkam. Unsere Aufgabe ist es, ihn in seinem Schaffen erneut einzudämmen, wie wir es schon einmal vollbracht haben. Hierzu werden wir alles Notwendige veranlassen. Ihr allerdings müsst die Insel verlassen – lediglich die Frau bleibt hier! Denn ihr seid der Schlüssel zu allem – ihr seid hier, um etwas in Gang zu setzen, was nicht hätte in Gang gesetzt werden dürfen."

St. Heracle tritt beherzt dazwischen, doch sind die Reiter nicht von ihrem Vorhaben abzubringen. Sie sehen sich als einzige Bastion gegen die Vernichtung der Menschheit, nachdem sie **de la Fey** lange gedient hatten, bevor dieser seinen Schmerz mit Rache und Boshaftigkeit statt mit Liebe besänftigt hatte – diese Hippies! "Wir können es aufhalten – erneut! Ihr seid ahnungslos und nicht standhaft genug", ertönt **O'Brians** Stimme, während sein Gesicht vergleichbar mit einer Mumie aus dem fernen Ägypten durchscheint. Nach stummer Rücksprache mit seinen Mitreitern umfasst **O'Brian** seinen Schwertknauf, da bietet **Farnsworth** überraschend an, mitzukommen. Die sieben Zwer ... , nein, Reiter ziehen unnatürlich synchron große Säbel und fordern die Lady auf, sie zu begleiten, doch **St. Heracle** will sie nicht ziehen lassen. Da kommen der Frau auch Zweifel (typisch!), ob die Reiter guten Willens sind, welche in der **Gräfin** ein gutes Gefäß für was auch immer sehen. Überraschenderweise schmerzt der Hexenarm nicht, so dass sie weiter fragt, was es mit dem bisherigen Bann des Bösen auf sich hat. Demnach war das erste Ritual der Reiter unvollständig und hat somit nur 100 Jahre Schutz gebracht, der Wendy-Fanclub ist sich aber sicher, dass der Bann dieses Mal ewig halten wird. Nach einigem Grübeln fällt die Lady eine Entscheidung und zieht ihre Waffe – ein glorreicher Kampf bahnt sich an!

[11.04.2013, Jan]

Jan ist doof.
Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof.
Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof.
Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof.
Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof.
Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof.
Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof.
Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof.
Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof.
Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof.
Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof.
Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof.
Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof.
Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof.
Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof.
Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof. Jan ist doof.

[25.04.2013, Limb]

Trotz wunder Füße macht sich die lustige Reisegesellschaft daran, das Haus zu erkunden, sonst könnte eh niemand ruhig schlafen.

Hinter dem Speisesaal auf der rechten Seite findet sich ein "Herrenzimmer" mit Jagdtrophäen und einer kleinen Bibliothek mit leichter Kost: Einfach gestrickte Abenteuerromane, wie sie **Mr. Gray** nicht besser schreiben könnte. Weiterhin ein großer Wintergarten und ein "Frauenzimmer" mit einer Menge Nähzeug und einer Truhe Kinderspielzeug, das **Lady Farnsworth** melancholisch werden lässt. Hinter einer weiteren verschlossenen Tür, die dem handwerklichen Geschick des **Dottores** jedoch nicht widerstehen kann, findet sich ein großer Raum, der wohl nie fertiggestellt wurde und zuletzt als Werkstatt und als Lager für allen möglichen Plunder – hauptsächlich Möbel und einige recht stümperhaft gemalte Portraits. Dagegen sind die Portraits, die im Speisesaal hängen von viel besserer Qualität und stellen wohl den Grafen in sehr verschiedenem Alter dar, zuletzt als greiser, von Krankheit und Bitterkeit gezeichneter Mann, dessen stechender Blick selbst vom gemalten Bild beängstigend wirkt.

Dent weigert sich aufgrund seiner Erschöpfung auch nur einen weiteren Schritt zu tun und setzt sich mit Lektüre aus dem Herrenzimmer in den Speisesaal. Die anderen sind zu neugierig und machen sich daran, die andere Seite zu erkunden.

Hier finden sie einen weiteren Saal, der doch mehr nach dem eigentlichen und zuletzt genutzten Speisesaal aussieht. Diese Seite des Hauses sieht bewohnter aus (wenn auch vor vielen Jahren). Auch hier finden sich viele Jagdtrophäen, Wandteppiche und Portraits des Grafen, ein Bild fällt besonders auf, weil es neben dem Grafen eigentlich noch eine zweite Person darstellen sollte, diese Seite des Bildes jedoch verbrannt wurde.

Hier findet sich auch eine Küche und ein angrenzender Raum, in dem es aussieht, als hätte jemand wütend Möbel und Blumentöpfe zerschlagen und einen Teil ausgeräumt. Hier führt auch eine Tür in einen verwilderten Garten, die dilettantisch vernagelt wurde. **Lady Farnsworth** meint sogar alte Blutspuren erkennen zu können.

Weiter hinten befindet sich ein (ausgeräumtes) Lebensmittellager mit einer Falltür im Boden und dahinter offenbar ein Quartier für Bedienstete mit sechs Betten.

Unter der Falltür befindet sich ein Vorratskeller. Bei dem Versuch, nach möglichen brauchbaren Vorräten zu schauen stürzt **Dottore Vincotti** mit der morschen Leiter in die Tiefe und muss sich mit einer improvisierten Leiter aus einem alten Regal wieder nach oben retten. Die Mühe war es nicht wert, es ist nichts brauchbares mehr zu finden. Anscheinend haben die letzten Bewohner die Vorräte restlos aufgebraucht.

Trotz extremer Müdigkeit macht sich die Truppe (bis auf den lesenden **Dent**) dann doch tatsächlich noch an das obere Stockwerk. Hier ist es etwas reicher ausgestattet mit viel Krimskrams, den sich Adlige so an die Wände hängen, weitere Portraits, noch mehr Jagdtrophäen und -büchsen, Duellierpistolen und sogar eine alte Metallrüstung und ein ausgestopfter Bär.

Auf der rechten Seite findet sich der Herrenflügel mit Schlafzimmer, Dienerquartier und einer imposanten Bibliothek, die Werke aus verschiedenen Feldern der Wissenschaft enthält und den Mitgliedern des Northern Hunting Club im Angesicht ihrer dezimierten Bibliothek die Tränen in die Augen treibt.

Auf der anderen Seite scheint der Frauenflügel zu sein, ein weiteres Schlafzimmer und das zugehörige Zofenzimmer. Interessant ist hier eine verschlossene Tür, die **Gray** mit einem Schürhaken aufbricht. Dahinter findet sich ein vollständig ausgestattetes Kinderzimmer. **Lady Farnsworth** ist sich sicher, dass hier zwei Kinder, ein Junge und ein Mädchen, gewohnt haben und beginnt zu weinen. Die anderen werden von dem Gefühl beschlichen, nicht allein zu sein und als **Vincotti** seinen Dimenokohärenzdetektor anwirft, kann er tatsächlich ein humanoide Gestalt erkennen, die mit bloßem Auge nicht zu sehen ist, sich also mit arkanen Methoden zu tarnen scheint. Er kann gerade noch erkennen, wie sie durch die Haustür das Anwesen verlässt und hinterm Brunnen verschwindet.

Dent, der ja im Nebenzimmer gelesen hat, behauptet standhaft, niemanden gesehen zu haben, obwohl die Gestalt direkt an ihm vorbei hätte kommen müssen. Auch äußert er, dass was auch immer es war, es ihm wohl nicht böse gesinnt sein kann, denn er wurde ja nicht behelligt.

Dennoch ist die Truppe beunruhigt und versucht das jetzt wirklich notwendige Nachtlager abzusichern, indem sie Türen verstellen und einen Riegel ans Hauptportal montieren. Es wird die Nachtwache eingeteilt, beginnend mit **Dent**, dann **Vincotti** und schließlich **Gray**. Die **Lady** soll sich aufgrund ihres angeschlagenen Zustandes ausruhen.

Bei **Vincottis** Wache erscheint plötzlich eine geisterhafte Gestalt aus der Wand. Die von **Vincotti** eiligst geweckten Herren **Dent** und **Gray** erschrecken ordentlich, als sie den Geist erblicken. Doch die Gestalt stellt sich als Geist von **Lord de la Fey** vor und begrüßt sie als Befreier der Insel. Auf die Frage von **Vincotti**, was denn passiert sei, bittet er sie eindringlich, ihm in die Gruft zu folgen und die Frau schlafen zu lassen. Er würde dort unten alles erklären.

Vincotti und **Gray** folgen dem Geist, während **Dent** lieber bei der schlafenden Gräfin zurückbleibt. Der Geist führt sie zu einer Geheimtür unter der Treppe, hinter der sich eine feuchte steile Treppe in die Erde windet.

Unten finden sie eine Krypta mit einem steinernen Altar, auf dem ein Steinsarkophag in Kindergröße ruht. **Vincotti** detektiert arkane Veränderungen überall, am Boden, im Raum und beim Sarkophag. Es ist auch sehr kalt hier unten.

Der Geist erklärt, dass dies der Ruheplatz von **Abigail** sei, die von seiner Gattin tot zur Welt gebracht wurde. Es handelte sich wohl um ein Bastard-Kind und hat die Familienidylle nachhaltig gestört. Was der Geist damit meint, dass seine Frau und der Vater des Kindes dafür später die gerechte Strafe erfahren haben, kann man sich, will man sich aber vielleicht nicht so genau vorstellen.

Der Geist behauptet nun, **Lady Farnsworth** sei die letzte Nachfahrin seines Geschlechts und in ihr würde **Abigail** wiedergeboren. Dies sei unbedingt zu verhindern und er fordert die Herren auf, die Lady unverzüglich umzubringen. Seine Worte werden immer bedrängender und eindringlicher, gleichzeitig wird es immer noch kälter in der Krypta, so dass es **Gray** und **Vincotti** immer mehr mit der Angst bekommen.

In seiner Verzweiflung richtet der **Dottore** seinen Molekularreziprojektor auf den verblichenen **Lord de la Fey** und löst aus, doch den scheint das nicht im geringsten zu beeindrucken. Auch das Loch, das der Dottore dabei in den Sarkophag geschnitten hat, trägt nicht zur Entspannung der Situation bei.

Der Geist drängt auf **Vincotti** ein und der fühlt sich, als werde ihm die Lebenskraft ausgesaugt und das Herz versage den Dienst.

Gray flieht panisch nach oben nur um dort mit einer weiteren schrecklichen Situation konfrontiert zu werden: **Dent** hängt regungslos und sabbernd im Sessel und **Lady Farnsworth** summt ein Schlaflied während sie eine Kinderwiege schaukelt, die **Gray** aus dem Kinderzimmer im Obergeschoss wiedererkennt. **Gray** denkt sich: "Wow, das ist so eine krasse Story, da sollte man ein Lied daraus machen ..."

[13.06.2013, Bobo]

Dent vernimmt **Grays** Schritte, seine Pupillen fokussieren sich, er kommt leicht verwirrt wieder zu sich, während sich **Vincotti** in der Gruft weiterhin seiner Haut erwehren muss. Sich langsam aus dem Kampf zurückziehend, gelingt es ihm doch, mittels seiner Kamera große Stücke der Astralgestalt auf Film zu bannen, verbunden mit dem stechenden Geruch von Ozon. Der Geist zeigt sich überraschenderweise sehr kamerascheu und weicht mit einem markerschütternden Schrei zurück, welcher auch ein Stockwerk höher noch für Gänsehaut sorgt.

Um auch die Lady wieder zu Sinnen zu bekommen, bearbeitet **Gray** sie schüttelnd und schreiend – wofür er in zivilisiertem Gebiet gesteinigt worden wäre, da **Charlotte** inzwischen einen deutlichen Schwangerschaftsbauch vorweisen kann. **Dent** versucht, seine Sinne zu sammeln – während er alleine mit der **Gräfin** oben verweilte, war angeblich Etwas anwesend, das ihn gedrängt hatte, die Wiege zu holen.

Gigi löst erneut seine Kamera aus, purzelt dabei allerdings auf sein Hinterteil – trotzdem erklingt ein erneuter Schrei, worauf sich die Geistesgestalt an die Stirn fasst und dunkle Rufe verklingen lässt, es lösen sich wabernde Nebel aus Richtung des Sarkophags, die dem Bettuch neue Kraft zu geben scheinen. Ein Schlagangriff scheidert glücklicherweise an der Tatsache, dass sein Angriffssarm nicht regeneriert wurde.

Lotti erlangt schließlich auch wieder ihr Bewusstsein und spricht von einem heißen,

flammenden Etwas, zeigt sich aber von ihren starken Unterleibsschmerzen mehr als benommen und kurz geschockt aufgrund ihrer neuen Situation. Man beschließt auf Drängen von **Gray**, **Vincotti** zu Hilfe zu eilen, diesmal niemanden zurücklassend.

Vincotti tätigt erneut den Auslöser, woraufhin Nebel zur Seite wegraucht und der hilfreiche Apparat überlädt. Stille tritt ein.

Lotti erinnert sich ihrer ersten Schwangerschaft und kann keinen Unterschied wahrnehmen, es fühlt sich wirklich real an – auch kann sie Bewegungen in ihrem Unterleib verspüren. Die kurze Stille wird schnell von Spekulationen und Erklärungsversuchen gebrochen. Könnte **Farnsworth** etwa eine Nachfahrin der **De la Feys** sein? **Vincotti** bemüht seinen Sensor, der tatsächlich zwei Unstimmigkeiten bei der **Gräfin** entdecken kann. Dies nimmt **Dent** zum Anlass, auf eine Entfernung des Fötus zu drängen, beißt bei dem Frauenzimmer aber auf deutlichen Widerstand – die Lady sieht sich einem erneuten Verlust von eigenem Fleisch und Blut konfrontiert, was sie auf keinen Fall tolerieren will. Trotzdem lässt sie sich untersuchen und ihre Schwangerschaft wird auf den 6. oder 7. Monat geschätzt, unter Aufnahme der technischen Daten (Bauchumfang und genauer Uhrzeit).

Man beschließt, die Gruft genauer zu untersuchen – ein Blick in den offenen Sarkophag lässt den „Paparazzi“ erschauern, als er meint, von toten Kinderaugen angestarrt zu werden. In diesem Augenblick macht sich der Hexenarm selbständig und greift sich einen Dolch, um auf **Dent** einzustechen, welcher aber beim Ausweichen ungeahnte Geschicklichkeit zeigt. **Farnsworth** merkt nun auch, dass etwas nicht stimmt, kann den Arm allerdings nicht kontrollieren, welcher erneut angreift. **Gray** wirft sich dazwischen, der mangelnden kämpferischen Fähigkeiten des Professors gewahr und bringt damit **Dent** aus der Gefahrenzone. Die wild gewordene Extremität kennt keine Gnade und sticht auf **Bill** ein, welcher aber den erlittenen Schaden wegstecken kann. **Dent** weicht seine Waffe ziehend weiter zurück. **Charlottes** Bauchschmerzen nehmen nun einen kritischen Grad an, worauf ihre Seele wie ausgeknipst wird und sie **Gray** mit ihrem Rapier verletzt. In einem geistigen und körperlichen Geniestreich wirft **Dent** seine Pistole an den Kopf der Lady und knockt sie dadurch aus.

Man ist sich einig – das Ding muss raus! **Dent** verwendet Fetzen des Damenkleides, um die Schwangere zu fesseln. Gemeinsam wird sie nach oben gehievt und an den Tisch des falschen Speisesaals fixiert. **Vincotti** eilt in die Küche, um Messer oder Werkzeug zu besorgen, als **Lotti** zu sich kommt und ungeahnte Entfesselungskünste anwendet, um sich unbemerkt zu befreien. Just in diesem Moment wird es ihr heiß und sie nimmt wahr, wie eine Hand von oben am Kaminrand greift, woraufhin ein Korpus in das noch lodernde Feuer plumpst. Ein halb physisches, halb flammendes und schwer entstelltes Weib richtet sich auf und wackelt auf die geschockte Gruppe zu, „Mein Baby!“ kreischend. **Dent** lässt seine Waffe sprechen, der Schuss landet allerdings im Teppich. Das flammende Weib wirft brennende Kohlestückchen, die sich über den Professor ergießen und ihn aufschreien, nach hinten taumeln und zu Boden stürzen lassen. Das nächste Opfer der Feuerattacke ist **William**, der sich aber als zu cool erweist. **Lotte** ergreift die Gelegenheit und öffnet ihre Fußfesseln, um zur Überraschung aller in Richtung Tür zu sprinten. **Gray** versucht sie aufzuhalten, doch die Lady zeigt sich sehr agil beim Abwehren des Versuches, sie zu Boden zu reißen, als **Vincotti** aus der Küche herbeigeeilt kommt und sieht, wie dadurch **Gray** angeschlagen zu Boden klatscht. Da der Weg nun frei ist, eilt die Schwangere aus dem Haus, leichtgänglich den Riegel der Tür aufschiebend. Nun ist es für **Dent** genug, er springt auf, zieht seine Shotgun und drückt mit einem markanten „Verrecke!“ ab. Der sich entladende Lärm ist gewaltig, der entstandene Schaden noch unklar. **Giovanni** und **William** rufen **Charlotte** nach, allerdings ohne Erfolg, wie **Gray** erkennen muss, als es ihm gelingt, sich aufzurappeln und durch die Tür zu lugen – reine Dunkelheit, kein Anhaltspunkt, in welche Richtung die **Lady** gerannt sein könnte.

Dent durchlöchert gekonnt ein Gemälde an der Wand, während **Vincotti** sein Horn erklingen lässt, woraufhin Fetzen von der entstellten Gestalt davonfliegen, die allerdings schnell wieder durch neue Flammen aus dem Kamin gezehrt werden. Dank seiner Schutzrüstung kann ihm der einsetzende Feuerregen nichts anhaben.

Gray will Wasser aus dem Brunnen holen, um der flammenden Bedrohung Herr zu werden und schnappt sich zu diesem Zwecke einen Eimer aus dem Schuppen.

Vincotti lässt dank seiner Gesangskünste sein Horn erneut erbeben, was größere Brocken aus dem flammenden Wessen reißt, die dieses Mal nicht durch weiteres Feuer gespeist werden - die Hexe bleibt strauchelnd stehen, woraufhin **Dent** den linken Arm und Teile des Oberkörpers mit Schrot durchlöchert. Das Weib klappt nach weiteren Treffern in sich zusammen.

Lotti vernimmt unterdessen in der Dunkelheit Pferdehufe wahr und wird kurz darauf in einem Netz gefangen. **Gray**, welcher an seinem Vorhaben festhält, den Flammen mit Wasser zu trotzen, nimmt den altbekannten, damals verbliebenen Reiter wahr, der auf den Eingang zugeritten kommt und dabei die **Lady** hinter sich herzieht. „Wir müssen es zu Ende bringen – ich kann das Ritual nicht alleine beenden. Folgt meinen Anweisungen, um die Wiedergeburt **Abigails** zu verhindern!“. Gemeinsam gelingt es, ihn von seinem Vorhaben abzubringen, die **Lady** mit dem Nachkommen zu töten, da sie einen versierten Chirurgen in ihren Reihen haben – trotz schmerzhafter Erfahrungen der Lady, dass der Reiter nicht zimperlich auf Widerrede reagiert, sein Stiefel schmeckt bitter in ihrem Gesicht. Das untote Wesen zieht sieben Keile aus seiner Ledertasche hervor, die aus geheiligtem Silber gefertigt scheinen und welche in bestimmter Reihenfolge und zu gewissen Zeitpunkten durch den teuflischen Leib getrieben werden müssen, um den Körper vom Bösen zu befreien. Die OP wird eingeleitet, unterstützt von einem extra scharfen Gizmo-Messer von **Vincotti**. **Farnsworth** wird hereingetragen und erneut festgeschnallt – es beginnt eine ekelige Angelegenheit, der Fötus offenbart rotglühende Augen, kleine Hörner, eine gespaltene Zunge, ist aber offensichtlich noch nicht komplett entwickelt. Die Prozedur wird durchgeführt und gipfelt darin, dass der letzte Keil in den Schlund des teuflischen Balgs getrieben werden muss – dies ist selbst für den Professor harter Tobak, doch es gelingt ihm, sich zu fangen und den begonnenen Kaiserschnitt zu Ende zu bringen, bevor Verstummen eintritt.