HAUS IM WALD

Adjana

Ein Grusel-Kurzabenteuer in den Küstenstaaten für Charaktere der Grade 3-7 und für Spieler, die Spaß an ein bisschen Charakterspiel haben.

Inhaltsverzeichnis

Die Vorgeschichte	1
Schein und Wahrheit	1
Das Haus im Wald	1
Erdgeschoss	1
Erster Stock	2
Die Scheune	3
Tod dem Dämon	3

Die Vorgeschichte

Einem lidralischen Beschwörer entkam ein Angstdämon, der sich von der Angst anderer Lebewesen ernährt. Der Dämon floh ins Hinterland von Leonessa und nahm ein kleines, abgelegenes Gehöft in Besitz. Die dort lebende Familie floh nach kurzer Zeit vor Angst, das Gehöft verfällt seither langsam. Zurück blieb nur der Geist eines kleinen Mädchens, das starb, kurz bevor der Dämon kam. Es ist selbst an den Ort gebunden und möchte darum den Dämon loswerden. Darum hilft es denjenigen, die dem Dämon in die Falle gehen, mit Hinweisen darauf, wie seine Fallen zu entschärfen sind.

Schein und Wahrheit

Der Dämon hat eine *Zauberwirklichkeit* erzeugt, in der er in Form eines großen Ofens das Zentrum des Hauses einnimmt. Die Zauberwirklichkeit zeigt das Haus, wie es war, bevor seine Bewohner es zurückließen (tatsächlich ist es nur noch eine Ruine) – allerdings ergänzt durch einige tödliche Fallen. Zudem

erzeugt der Dämon immer wieder Erscheinungen, die den Besuchern des Hauses – zufälligen Reisenden wie den Abenteurern – möglichst viel Angst einjagen sollen. Die Zauberwirklichkeit ist nur schwer zu durchschauen (eine Resistenz gegen 40 muss gelingen). Die einzelnen Erscheinungen entstehen mit *Zaubern+20*, so dass es passieren kann, dass einzelne Abenteurer die Erscheinung sehen, andere nicht.

Das Haus im Wald

Die Abenteurer reisen im Spätsommer durch ein ländliches Gebiet der Küstenstaaten. Die Sonne scheint, der Wald duftet nach Nadelhölzern. Irgendwann gegen Abend merken sie, dass sie wohl vom Weg abgekommen sein müssen: Anstelle des Dorfes, das sie eigentlich erwartet haben, sehen sie irgendwann im Licht der untergehenden Sonne ein einzelnes Gehöft etwas abseits des Wegs. Es ist ein schöner alter Dreigiebelhof (also etwa T-förmig) mit gemauertem Erdgeschoss, einem Stockwerk aus Fachwerk mit einem Erker am rechten Giebel und einem kleinen gemauerten Wehrturm im linken Flügel. Rechts neben dem Vordertrakt befinden sich ein Brunnen und eine kleine Scheune. In der Ecke zwischen Vordertrakt und rechtem Flügel kann man ein Viertel eines großen, runden, gemauerten Ofens sehen, dessen Kamin bis über das Dach reicht. Obwohl Rauch aus dem Kamin steigt, das Gebäude bewohnt aussieht und die Scheune gefüllt ist, können die Abenteurer keine Menschenseele entdecken.

Erdgeschoss

Die vordere Tür führt in eine gemütliche Stube, die den kompletten Vordertrakt einnimmt (dieser ist nur eingeschossig). In der rechten hinteren Ecke ist ein weiteres Viertel des Ofens zu sehen, in dem ein kleines Feuer glimmt. Der Ofen strahlt hier ebenso wie in den anderen

Zimmern, an die er grenzt, den Zauber *Angst* aus. Daneben führt eine Tür in das Quergebäude, zunächst in einen kleinen Flur, in dem es eine Treppe nach oben und je eine Tür nach rechts und links gibt sowie ein weiteres Viertel des Ofens.

Die rechte Tür führt in eine gut ausgestattete Küche, in der es auch Lebensmittel gibt. Diese sind natürlich eine Illusion: Wer sie isst, hat am nächsten Morgen ungewöhnlich großen Hunger... Hier befindet sich das vierte Ofenviertel mit einer großen Herdklappe. Eine Hintertür führt in einen Gemüsegarten. Durch eine weitere schlichte Tür gelangt man in die Vorratskammer, in der sich die **erste Falle** befindet:

Die gut versteckte Bodenklappe öffnet sich wie eine Falltür unter dem ersten Abenteurer, der die Kammer untersucht. Gleichzeitig schlägt die Tür zur Küche zu. Der Abenteurer fällt in einen leeren quadratischen Kellerraum. Die Klappe über ihm schließt sich. Dann gleiten langsam die Wände von beiden Seiten auf ihn zu. Dem Abenteurer erscheint das Geistermädchen, ein etwa 8-jähriges Mädchen in einem einfachen Nachthemd, das ihn mit toten Augen ansieht und dessen Stimme er in seinem Kopf hört:

Nährst du mich
verzehre ich dich.
Tränkst du mich
ersticke ich dich.

Der Abenteurer hat eine Minute Zeit, um das Rätsel zu lösen und eine kleine Flamme zu entzünden, die dem Spuk ein Ende setzt. Sonst unterliegt er leider der Illusion, zwischen den Wänden zerquetscht zu werden. Natürlich können ihm seine Gefährten zu Hilfe eilen. Während die Küchentür nur zugefallen ist, ist die Falltür nach unten wie mit *Befestigen* verschlossen. Nur per **KRAFTAKT**, *Bannen von Zauberwerk* oder mit massiver Gewaltanwendung lässt sie sich rechtzeitig öffnen.

Die Tür, die vom Flur in den linken Flügel abgeht, führt in einen Wirtschaftsraum. Hier gibt es Waschzuber, Plättisen, Schnitzmesser und einen Nähtisch. Nähert sich ein Abenteurer dem Nähtisch, auf dem eine Handarbeit liegt, wird die **zweite Falle** ausgelöst:

Andere anwesende Personen sehen ein Trugbild, in dem sich der Abenteurer an einer Nadel sticht, daraufhin auf einem Sessel neben dem Nähtisch zusammensinkt und einschläft. Er ist aus diesem Schlaf nicht zu wecken.

Der Abenteurer wird jedoch tatsächlich per Versetzen direkt auf den Boden des Brunnens teleportiert. Dort steht er bis zur Brust im Wasser, das nun zu steigen anfängt. Etwa eine Hand breit über seinem Kopf schieben sich rasch Gitterstäbe durch den Brunnen. Das Geistermädchen erscheint wieder und sagt im Kopf des Abenteurer ein Sprüchlein:

Mit Lippen tot
mit Augen blind
mit Gliedern steif
gefall ich dem Kind.

Hier bleiben etwa fünf Minuten, in denen der Abenteurer um Hilfe rufen (EW:Hören) und seinen Gefährten sagen kann, dass er eine Puppe benötigt. Eine solche findet sich im ersten Stock im Kinderzimmer (siehe dort). Wird die Puppe in den Brunnen geworfen, läuft das Wasser wieder ab und die Gitterstäbe verschwinden. Gegen diese Falle hilft ansonsten wieder nur rohe Gewalt (**KRAFTAKT** oder massiver Strukturschaden gegen die Gitterstäbe). Mit *Tauchen*, *Macht über das Selbst*, *Wasseratmung* oder zur Not einem improvisierten Schnorchel kann man gegebenenfalls Zeit gewinnen.

Erster Stock

Folgt man der Treppe in den ersten Stock, geht zur Linken eine stabile Tür in den Turm auf, der vom Erdgeschoss aus nicht zu erreichen ist. Desweiteren gibt es in diesem Stock ein großes Elternschlafzimmer im rechten Flügel (der Raum mit dem Erker), ein kleines Kinderschlafzimmer und eine Witwenkammer.

Im Kinderzimmer auf dem Bett liegt eine einfache Puppe aus weiß bemaltem Holz in einem zerlumpten Kleidchen. Wer den Raum betritt, sieht, wie die Puppe ihm plötzlich den Kopf zuwendet und ihn aus leeren Augen ansieht. Dieser Anblick wirkt wie *Namenloses Grauen (Zaubern+20)*.

Außer normalem Mobilar befindet sich in

dem Stockwerk nicht viel. Der Angstdämon stattet die Räume jedoch bei Bedarf mit weiteren gruseligen Details aus: So wird auf einmal der Flur, an dem Kinderzimmer und Witwenkammer liegen, viel länger und biegt in ein düsteres Labyrinth aus leeren Fluren ab, aus dem die Abenteurer erst entkommen, wenn sie schon angsterfüllt und schweißgebadet sind. Nachts ist aus der Witwenkammer ein quiet-schendes Geräusch zu hören – in einem Schaukelstuhl am Fenster sitzt dann eine alte Frau, die dem Abenteurer einen Totenschädel zuwendet und wiederum Angst und Schrecken auslösen kann. Im Elternschlafzimmer erscheint den Abenteurern, denen hier die Resistenz misslingt, auf einmal ein bissiger Hund, der den Raum verteidigt, usw.

Der Turm ist leer bis auf eine Treppe, die nach oben durch eine Klappe auf die Turmplattform führt. Hier befindet sich die **dritte Falle**:

Stehen einer oder mehrere Abenteurer auf dem Turm, schließt sich die Klappe fest (wie in der Vorratskammer), und die komplette Turmplattform neigt sich langsam zur Seite, bis alles, was darauf steht, in die Tiefe rutscht. Auch hier hilft das Geistermädchen mit einem Hinweis auf die Lösung:

Grün leb ich,
braun schlägst du mich,
rot sterb ich,
im Tod dich
erfreu ich.

Ein Stück Holz muss hervorgeholt und an die Turmklappe gedrückt werden, wenn die Abenteurer nicht etwa zehn Meter tief in den Tod stürzen wollen. Auch hier gibt es andere Möglichkeiten, sich zu retten oder Zeit zu gewinnen (z. B. ein per *Befestigen* an der Plattform verankertes Seil oder wieder rohe Gewalt an der Turmklappe).

Die Scheune

In der *Zauberwirklichkeit* erscheint die Scheune als ordentliches, mit Heu und Vorräten befülltes Nebengebäude. Tatsächlich ist sie fast verfallen und wird nur noch von einigen Vampirfledermäusen bewohnt. Schrecken die Aben-

teurer diese auf, so werden sie aus der Luft angegriffen. Ihre Angreifer können sie allerdings nicht sehen, da diese nicht Teil der *Zauberwirklichkeit* sind.

Tod dem Dämon

Der Dämon möchte die Abenteurer so lang wie möglich dabehalten und ihnen soviel Angst wie möglich machen. Nächtliche Käuzchenrufe, ein Unwetter, knarrende Fensterläden und andere Spezialeffekte können hier helfen. Währenddessen kann das Geistermädchen immer wieder darauf hinweisen, dass der Ofen das Zentrum des Grauens im Haus ist. Es gibt zwei Möglichkeiten, die *Zauberwirklichkeit* zu brechen und den Dämon zum Vorschein zu bringen. Werden dem Ofen mehr als 12 Punkte Strukturschaden zugefügt (und damit der Dämon auf LP/2 gebracht), verpufft die *Zauberwirklichkeit*, und der Dämon erscheint. Dasselbe passiert, wenn man im Ofen mit Holz ein Feuer macht und dort die Puppe verbrennt.

Dann sehen die Abenteurer nicht mehr das hübsche Gehöft, sondern eine alte Ruine, und anstelle des Ofens den fast drei Meter großen schwarzroten Angstdämon mit acht Tentakeln, die er sowohl zur Fortbewegung als auch zum Angriff nutzt. Er kann mit bis zu vier Tentakeln gleichzeitig angreifen, bei einem schweren Treffer wirkt ein Gift (Virulenz+0) zusätzlich wie *Lähmung*.

Angstdämon (Grad 6)

24 LP, 42 AP – OR – St 100, Gw 80, B 24

Angriff: 4×Angriff+10 (1W6 & *Lähmung*)
– Raufen+8 (1W6) – ABWEHR+10, RESISTENZ+16/16/16

Zaubern+25: *Zauberwirklichkeit*

Zaubern+20: *Macht über die Sinne, Erscheinung, Angst, Namenloses Grauen*

Möchte der Spielleiter der Gruppe nach dem Tod des Dämons noch einen kleinen Schatz zukommen lassen, so finden sie dort, wo der Ofen war, die Habseligkeiten seiner früheren Opfer. Auch göttliche Gnade kann für den Tod des Dämons vergeben werden