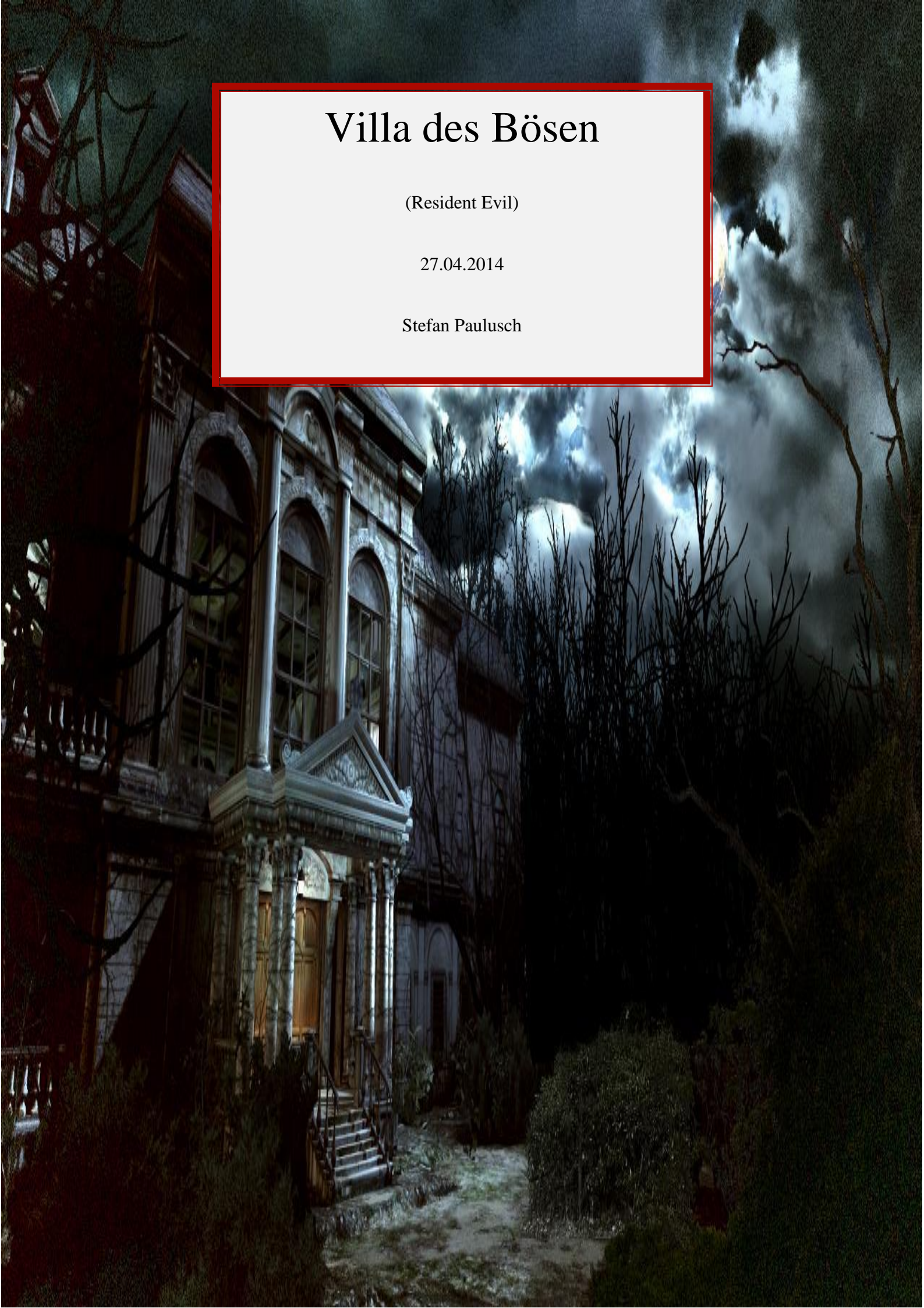


Villa des Bösen

(Resident Evil)

27.04.2014

Stefan Paulusch



Inhalt

Geschichte	2
Die MacSpencer Villa	3
Das monatliche Ritual	4
Die Situation	4
Los geht's!	5
Gefängnis	5
Söldnerquartier	5
Zeremonienhalle	6
Erdgeschoss	7
Obergeschoss	8
Das Ende	10
Meilensteine	10
Besondere Gegenstände	10
Die Gegner	11
Handouts	12
Karten und Bilder	13

Geschichte

In den Bergen, etwa sechs Kilometer östlich von Norwardstor, liegt die alte MacSpencer Villa. Vor 142 Jahren wurde sie von George Trevor für den Laird Oswald Edward MacSpencer erbaut. Nach ihrer Fertigstellung, verschwand Trevor spurlos. Der Clan MacSpencer lebte immer zurückgezogen und mischte sich nie in die Angelegenheiten Albas ein. In der Chronik "Für Clan und Krone" existiert, neben dem Namen, nur eine Randnotiz über ihn. Sie besagt, dass die Tochter vom Laird schwer erkrankt sei und er verzweifelt ein Heilmittel suchte und scheiterte. Sie starb in seinen Armen und er selbst ein paar Tage später. Seit dem gilt der Clan als verflucht und die verfallende Villa wird von der Bevölkerung gemieden. So geriet alles in Vergessenheit.

Die wahre Geschichte ist das Oswald MacSpencer ein Totenbeschwörer und Thaumaturg war. Er führte, in seinen unterirdischen Laboren, viele riskante Experimente durch und bei einem missglückte die Schutzformel der Beschwörung und der Geist eines Erzvampirs übernahm seine Tochter Alexa. In einem langen Kampf schaffte er es ihr einen Pfahl durchs Herz zu stoßen und wurde dabei von ihr gebissen. Er brachte es aber nicht übers Herz sie endgültig zu vernichten und so bestattete er sie in einer geheimen Gruft in der Villa, in der Hoffnung eines Tages eine Heilung zu finden. Er selbst wurde zum Vampir Tnaryt und der Clan geriet in Vergessenheit. Gelegentlich hört man von verschwundenen Personen in dieser Gegend.

Vor einigen Jahren kamen fünf gelangweilte adelige Jugendliche hier her um nächtliche Rituale durchzuführen. Ahnungslos und in stümperhaften Beschwörungen versuchten sie Dämonen herbei zu rufen, das aber nie funktionierte. Anfangs fühlte sich Tnaryt gestört und wollte sie loswerden, hielt sich dann aber zurück. Er empfand es als lustige Abwechslung zum sonstigen Allabend. Er hielt sich versteckt und beobachtete. Mit der Zeit aber gab er seiner Neugier nach und stellte sich ihnen als Hexer Oswald vor. Er verstünde viel von solchen Beschwörungen und sei sehr beeindruckt von ihren Talenten. Geschmeichelt vom geheuchelten Interesse des Vampirs, ließen sie sich von ihm unterrichten und bald darauf waren ihm alle verfallen und unter seiner Kontrolle.

Sie heuerten Söldner für die niederen Arbeiten an und renovierten die Villa. Von nun an veranstalteten seine adeligen Lakaien, jede Woche vor dem Myrkdag, einen Maskenball, bei dem sie sechs neue Opfer für das Ritual auswählten. Mit einem extrem starken Schlafpulver in den Speisen und Getränken werden sie betäubt und Tnaryts „Medaillon des Vergessens“ vernebelte die Erinnerungen an die Villa und das Fest. Jeden Tag bis zum Myrkdag wird ein Mensch geopfert. Zwei seiner treuesten Anhänger offenbarte er sich und versprach ihnen, beim zwölften Neumond, sie zu Jungvampiren zu machen.

Und genau zu diesem Fest waren die Helden eingeladen. Es soll ja ein besonderes Fest werden!

Im Prinzip sieht das Abenteuer vor, dass alle Abenteurer betäubt worden sind und mit einer 48 Stunden Gedächtnislücke aufwachen. Dann werden sie herausfinden wollen was passiert ist und versuchen werden zu fliehen oder den Spuk zu beenden. Als alternative Einleitung kann man das Fest zum Anlass nehmen und die Abenteurer nach und nach mit misslungenen PW+50: GiT einschlafen lassen. Bei all diesen Speisen und Tränken sollte es auch den stärksten Zwerg umhauen. Erstere Variante ist einfacher und vielleicht auch spannender.

Die MacSpencer Villa

Von Norwardstor führt eine geschlungene Gebirgsstraße in ein kleines Tal. Sie kommt an einem kleinen See vorbei, verläuft am Bach entlang in den hinteren Teil des Tals und endet etwas weiter oben auf der flachen Bergflanke vor der Villa. Sie besteht aus einer großen Eingangshalle, die den Nord- und Südflügel mit einander verbindet. Das Fundament besteht zum größten Teil aus dem Felsen des Berges und einem soliden Gemäuer. Die Außenwände sind aus 50cm dicken Granit gefertigt und innen mit Holz verkleidet. Darauf ist ein grüner Stoff gespannt. Die Innenwände sind nur insgesamt 20cm dünn und haben die gleiche Bauart wie die Äußeren. Türen sind aus massivem Eichenholz. Das ganze Gebäude hat keine Fenster, damit sich Tnaryt auch tagsüber hier bewegen kann. Außen sind sie aufgemalt und innen ist es eine Art von Thaumagramm, das eine Illusion erzeugt. Der Haupteingang ist ein, aus zwei Teilen bestehendes, massives Steinrelief. Nur zum Zeitpunkt des Maskenballs steht er offen. Eine breite Treppe gegenüber dem Relief führt auf die Galerie. Überall in der Villa spenden Wandleuchten mit Kerzen ein düsteres Licht. Da es keine Verwendung für die Einrichtung gibt sind fast alle Räume leer. Aber man kann den Rest der spärlichen Einrichtung als prunkvoll bezeichnen. Die Wandfarbe ist grundsätzlich tiefgrün, der Boden und die Decke bestehen aus rötlichem Holz. Es liegt in den nicht benutzten Räumen eine dünne Staubschicht. Einige Türen kann man nur beim ersten Mal in eine Richtung passieren. Danach aber in beide Richtungen. Andere Türen sind nur mit einem speziellen Schlüssel zu öffnen oder mit einem sehr schweren „Schlösser öffnen“. Drei Türen sind versperret und mit einem Alarmthaumagramm gesichert. Und eine kann man nur mit vier goldenen Emblemen öffnen.

Die detaillierte Beschreibung der Räume gibt es im Kapitel „Los geht's“ und Pläne sind im Anhang unter „Karten und Bilder“ zu finden. Ich habe die „Spencer Mansion“ aus „Resident Evil“ als Vorbild genommen und kleine Anpassungen gemacht. Räume die im Plan keine Nummer haben sind grundsätzlich leer. Die Türen sind als blaue Quadrate dargestellt. Das Symbol darin gibt an, wie sie zu öffnen sind.

- *Ohne Symbol bedeutet offen*
- *Ein Pfeil bedeutet dass sie nur in Pfeilrichtung passiert werden können. Sie besitzen kein Schloss und nur auf einer Seite eine Klinke. Man kann sie nach dem ersten Mal benutzen entriegeln, so dass sie in beide Richtungen passierbar sind!*
- *Ein Schwert, Wappen oder Schild Symbol bedeutet dass sie nur mit dem jeweiligen Schlüssel oder mit einem sehr schweren „Schlösser öffnen“ geöffnet werden können.*
- *Ein rotes Verbotssymbol bedeutet eine verschlossene Tür und kann mit dem richtigen Schlüssel oder mit einem normalen „Schlösser öffnen“ geöffnet werden. Die einzige Ausnahme ist die Tür zum Ritualsraum (siehe „Das monatliche Ritual“ und „Zeremonienhalle“).*
- *Ein rotes Verbotssymbol mit grünem Pentagramm bedeutet dass die Tür nur mit Tnaryts Schlüssel zu öffnen ist und es zusätzlich mit einem Alarmthaumagramm gesichert ist. Ein „Schlösser öffnen“ ist im Prinzip möglich, aber durch die Komplexität extrem schwer und bei jedem Misserfolg bricht der Dietrich ab. Dafür sollte ein kritischer Erfolg höher belohnt werden. Wenn ein Alarmthaumagramm ausgelöst wird, kontrolliert Tnaryt die Räume in dieser Reihenfolge: Zeremonienhalle – Obergeschoss 8 – Obergeschoss 3. Er braucht dazu insgesamt **12 Runden!***
- *Das „G“ bedeutet Geheimtür und das „E“ steht für Emblem Tür. Letztere besitzt keinerlei erkennbare Schlösser oder Klappen und kann ausnahmslos nur mit den vier goldenen Emblemen (Sonne, Mond, Stern und Wind) geöffnet werden. Sie führt in die Freiheit.*

Das monatliche Ritual

Das Ritual dauert sechs Stunden und ist nur Fassade! Damit lenkt er die Aufmerksamkeit seiner Anhänger und Söldner von der Wahrheit ab. Sie glauben, dass ein mächtiger Blutdämon beschworen werden soll. Es ist aber der Versuch den Geist des Erzvampirs von seiner Tochter auf das Opfer zu übertragen. Aber bis jetzt konnte er die Beschwörung nicht mehr wiederholen!

Die zweistündigen Vorbereitungen beinhalten das Entkleiden und Bemalen des Opfers mit Runen, im Raum die "Ritualslinien" zeichnen und das Ankleiden Tnaryts mit den Zeremoniegewändern. Die anschließenden 4 Stunden werden mit monotonischen Gesängen, der Tötung des Opfers mit dem verzierten Ritualsdolch und dessen Ausbluten verbracht. Während dieser Zeit sind die Anhänger so sehr in das Ritual vertieft, dass sie Geräusche von oben nicht hören und sogar das eventuelle Verschwinden Tnaryts nicht bemerken. Dieser reagiert sehr wohl auf das Auslösen seiner Alarmsiegel und wenn sich jemand an der Tür zur Halle zu schaffen macht (siehe Zeremonienhalle). Das gefesselte Opfer liegt auf einem steinernen Altar in der Mitte des Raumes. Das Blut läuft in einer Rinne vom Altar in eine Steinschüssel. Aus ihr können Tnaryt und seine Anhänger trinken. Die Leiche wird in einem Loch unter der Schüssel entsorgt. In ein paar Metern Tiefe befindet sich ein kleines Lavabecken.

Die Situation

Nach dem Fest werden die betäubten Opfer entwaffnet und entkleidet. Bis auf normale Kleidung und sehr gut versteckte Gegenstände bleibt ihnen nichts. Die Gegenstände werden in die Schatzkammer gebracht und die Gefangenen in die Zellen. Anschließend benutzt Tnaryt sein Medaillon an jedem Opfer. Sechs Söldner werden zum Wachdienst eingeteilt, zwei unten im Keller und vier oben in der Villa zusammen mit dem Hauptmann (H, P1, P2 und P3). Die anderen acht säubern die Villa, schließen das Tor und legen sich schlafen. Alle drei Stunden gibt es eine Wachablöse. In der nächsten Nacht beginnt Tnaryt das erste von sechs Ritualen bis zum Myrkdag. Die Wachen werden wie am Vorabend eingeteilt und angewiesen das erste Opfer zu holen. Während es im Ritualsraum, gefesselt und geknebelt, auf den Steinaltar gelegt wird, geht ein Söldner zu den Zellen, um unbemerkten "Spaß" mit den Gefangenen zu haben. Er erschrickt als ihm ein anderer Söldner befiehlt zum Hauptmann zu gehen und lässt den Zellschlüssel im Schlüsselloch stecken! Der Hauptmann weiß schon lange von seinen Aktivitäten und lässt ihn beobachten. Zur Strafe bekam er jetzt ein blaues Auge, drei gebrochene Rippen, eine ausgekugelte Schulter und innere Verletzungen! Er wird im Obergeschoss „Sö“ eingesperrt und wäre am nächsten Tag wieder freigelassen worden, aber er ist nach zwei Stunden innerlich verblutet!

Die grundsätzliche Handlung des Hauptmanns und der Wachen ist immer das Herausfinden was vor sich geht. Erst dann wird, der Situation entsprechend, gehandelt. Machen die Abenteurer zu viel Lärm und werden im Gefängnis oder in den Söldnerquartieren entdeckt, geben die Wachen dort **Alarm** und die sieben Restlichen eilen nach **1W6+2 Runden** herbei. Dasselbe gilt oben in der Villa, nur mit der Ausnahme, dass die noch lebenden Wachen in der Villa zur Hilfe kommen. Tnaryt tritt nur beim Auslösen eines seiner Thaumagramme in Erscheinung. Seine Lakaien sind nur in der Zeremonienhalle oder im Sargraum von Tnaryt zu bekämpfen (siehe Kapitel Zeremonienhalle).

Bis hier sind es alles Informationen für den Spielleiter! Und jetzt ...

Los geht's!

Gefängnis

- Es ist dunkel! Jeder würfelt **1W20** und der mit dem **höchsten Wert** wacht als Erster auf und bekommt **Handout 1**. Jeder ist in einer separaten Zelle. Die Anderen wachen in der gewürfelten Reihenfolge jeweils ein paar Minuten später auf. Die Charaktere haben kein Inventar (bis auf sehr gut verborgene Gegenstände), Kopfschmerzen und keine Erinnerung wie sie hier her kamen! Gegen die Kopfschmerzen nutzt ein **PW:SB**, damit man in der nächsten Stunde keine negativen Auswirkungen auf *Wissensfertigkeiten* hat.
- Die Raumgröße beträgt etwa 3m x 3m aus grob behauenen Steinwänden und Boden. Eine schwere eisenverstärkte Eichentür mit verschließbarem Sichtfenster ist die einzige Tür. Das Sichtfenster kann man mit einem **PW:GS** auch von innen aufschieben.
- Die Wache hat den Schlüssel stecken lassen und man kann mit **Macht über Unbelebtes** oder guten Einfällen, den Schlüssel drehen.
- Leises Stöhnen hört man aus anderen Zellen. Sollen die anderen Gefangenen befreit werden? Vielleicht kann man Informationen von ihnen bekommen? Aber keiner hat eine Erinnerung daran wie er hier her kam. Einer (vielleicht der Spieler mit dem Handout? Ansonsten ein NSC-Opfer) hat gehört wie sie einen anderen geholt haben: "Schreie, Flehen, eine Tür fällt zu".
- In den nächsten drei Stunden kommt niemand mehr. Man kann nur sehr gedämpfte Stimmen *hören*. Die Wachen unterhalten sich hin und wieder vor dem Gefängnistor weiter oben.
- Ein leises Rauschen kann man mit **Wahrnehmung +2** hören (vom unterirdischen Bach).

Söldnerquartier

- Sechs Söldner schlafen (sie haben **Hören +2**) und einer ruht sich aus (er hat **Hören +4**). Der Hauptmann befindet sich zwei Stöcke höher. Zwei Wachen patrouillieren den Gang **P1**. Gelingt ihnen ein **EW:Wahrnehmung**, gehen sie dem nach. Wenn sie auf die Abenteurer stoßen geben sie Alarm und werden in erster Linie versuchen sie wieder in die Zellen zu bekommen. Dafür werden sie ja bezahlt! Wenn das nicht gelingt wird tödliche Gewalt angewendet. Wenn sie keine Chance mehr sehen, werden sie versuchen zu fliehen und das Problem in die Hände des Hausherrn legen.
7 Söldner, Mensch, Grad 5, **Gf 8**, LP 14 AP 35, Abwehr +14 mit KR, Res 13/14/13, ST 70, GW 70, Langschwert +9 (1W6+1), Raufen +7 (1W6-4)
- Man kann ein plätschern oder rauschen vom unterirdischen Bach hören. Er wird als Latrine verwendet oder kann zur Flucht der Abenteurer dienen. Mit **Winden** oder einem **PW:GW** kann man sich durch eines der schleimigen Löcher im Boden zwängen. Mit **Schwimmen** oder **Tauchen** kann man sich über Wasser halten. Der Bach hat sich sehr weit durch den Berg gegraben und kommt in 223 m und einem 6 m hohen Wasserfall, wieder ans Tageslicht. Durch Abschürfungen und Prellungen erleidet der Abenteurer **1W6+1 LP & AP** und landen am Fuß des Wasserfalls in einem kleinen Teich.
- Die Schatzkammer ist hinter einer geheimen Tür. Mit **Wahrnehmung**, **Suchen** oder **Fallen entdecken** findet man Sie am Ende des linken Ganges. Und mit **Geheimmechanismus öffnen** lässt sie sich nach innen und zur Seite drücken. Darin befindet sich die gesamte Ausrüstung der Abenteurer und die der anderen Gefangenen (1234 GS, zwei Langschwerter 45 GS, Bogen mit 23 Pfeilen 21 GS, zwei Leder- und eine Kettenrüstung 45 und 60 GS, zwei Spruchrollen mit *Bannen von Zauberwerk* und *Austreibung des Bösen*, sonstige Schätze nach Ermessen des SL).

- Im Quartier des Hauptmanns befinden sich ein Bett, eine Truhe mit streng riechender Kleidung (Ork) und ein Loch im Boden als Toilette. In der Truhe kann man 452 Goldstücke finden, wenn man sich überwindet in den Kleidern zu wühlen.
- Zwischen dem Quartier des Hauptmanns und den Söldnerunterkünften befindet sich die Waffenkammer. Einige Schilde, Langschwerter und Hellebarden werden hier aufbewahrt.

Zeremonienhalle

- Ein Gang verbindet den Zeremonienraum, den Schlafraum der Anhänger und die Ruhestätte Tnaryts miteinander. An einem Ende führt eine Treppe nach oben in die Villa.
- Gegenüber der Treppe zu den Söldnerquartieren ist eine große eichene Doppelflügeltür. Sie ist mit zahlreichen Todesszenen verziert und nur während des Rituals von innen mit einem starken Riegel verschlossen. Dann ist es schwierig sie mit **Schlösser öffnen** unbemerkt zu entriegeln. **Sagenkundige** können erkennen, dass es sich bei den Szenen um Vampirismus handelt. Mit **Pflanzenkunde** sieht man, dass die gesamte Tür aus einem Baum gefertigt worden ist (Maserung). Sie ist 20cm dick, von denen außen 3-4cm die Schnitzereien in Anspruch nehmen.
- Der Raum, vor der Treppe nach oben, ist der Schlafraum für Tnaryts Anhänger. Außer den fünf flachen, sargähnlichen Holzkisten, die als Betten dienen, befinden sich noch zwei große Holztruhen im Raum. In der einen sind die Alltags- und Festgewänder und in der anderen die Rituals Roben. Je nach Situation können sie etwas anderes enthalten (gerade findet das Fest statt oder das Ritual)!
- Der Raum hinten im Gang ist immer verschlossen und nur Tnaryt hat den Schlüssel. Er hat das Schloss zusätzlich mit einem **Alarmthaumagramm** gesichert, das ihn warnt wenn sich jemand an der Tür zu schaffen macht. Der Raum selbst ist bis auf die beiden Kohlebecken in den hinteren Ecken und dem Sarg leer. Der Sarg steht auf einem steinernen Podest im hinteren Drittel. Er besteht aus dunklem Holz und ist mit zahlreichen Schnitzereien bedeckt. Die glühende Kohle spendet ein tiefrotes Licht und lässt den Schatten vom Sarg bedrohlich wirken. Die Wände wirken wie Sandstein. Wenn man sie abtastet rieselt Staub zu Boden. Am Boden, eineinhalb Meter vor dem Sarg, hat Tnaryt ein **Kettenthaumagramm** angebracht, das nur er gefahrlos überqueren kann. Es wird ausgelöst wenn es jemand betritt oder einen Meter daran vorbei geht. Tnaryt kann es auch mit einem Schlüsselwort aktivieren. Man kann es nur mit **Wahrnehmung** entdecken da es der Schatten verbirgt. Die Kette besteht aus **Lähmung, Nebel schaffen und Staubkämpfer**. Nach dem Auslösen des Alarmthaumagramms wartet Tnaryt ab bis auch das Kettenthaumagramm ausgelöst wird und die Staubkämpfer sich erheben. Erst dann greift er den ersten überraschten Gegner an. Wird die Kette nicht aktiviert, schickt Tnaryt seine Anhänger zum Kämpfen in den Raum. Wenn sie unterlegen sind, spricht er das Schlüsselwort und greift in der nächsten Runde selbst an. In dieser Situation ist niemand überrascht!

9 Staubkämpfer, Naturgeist, Grad 2, **Gf 9**, LP ∞ AP 9, Abwehr +12 mit LR, Res 14/14/14, ST 60, GW 70, Keule +9 (1w6), Raufen +6 (1W6-4)

Tnaryt (Oswell E. MacSpencer), Vampir, Grad 10, **Gf 30**, LP 70 AP ∞, Abwehr +15 OR, Res 18/18/16, ST 110, GW 70, Zaubern+19, Hand +11 (1W6+2), im Handgemenge Biss 3 LP & AP pro Runde, Raufen +9 (1W6+2), Kampftaktik +14; Er hat die Standardzauber eines Vampires und aus seinem Leben als Oswell zahlreiche Totenbeschwörer- und Thaumaturgenzauber. Siehe Kapitel **Die Gegner**.

5 Lakaien, Mensch, Priester Tod, Grad 5, **Gf 8**, LP 11 AP 20, Abwehr +13 OR, Res 13/14/13, ST 50, GW 60, vergifteter Dolch +9 (1w6-1 & 1 LP/AP Gift), Raufen +6 (1W6-4), Zaubern +14: *Angst, Erkennen der Aura, Austreibung des Guten, Schmerzen, Verfluchen.*

Erdgeschoss

- (1) Gang mit Treppe in die Zeremonienhalle.
- (2) Festsaal mit Galerie. Hier findet der monatliche Maskenball statt. Wenn die Statue am Boden zerbrochen ist kann man das **Sternemblem** von hier mitnehmen. An der Stirnseite des Raumes hängt das rot-weiße Clanwappen (siehe „Karten und Bilder“).
- (3) Eingangshalle mit Marmorboden, Torrelief, Prunktreppe und großem Kronleuchter. Hier hält der **Hauptmann** wache! Er trägt den **Schildschlüssel** bei sich. Das Torrelief kann mit der Summe aller **EW:ST/20**, wenn sie **größer 95** ist, bewegt werden. Jede Bewegung verursacht sehr laute schabende Geräusche und alarmiert alle noch lebenden Wachen!
Hauptmann, Ork, Grad 6, **Gf 10**, LP 19 AP 50, Abwehr +15 mit KR, Res 14/15/14, ST 80, GW 80, Schlachtbeil +10 (1W6+2), Raufen +8 (1W6-1)
- (4) Eine große Frauenstatue steht in der Mitte des Raumes. Sie trägt einen Topf auf der rechten Schulter. Eine leere Schriftrulle liegt darin!
- (5) Die Tür hat am Schloss ein Schwertsymbol eingraviert. Eine Harfe steht mitten im Raum. Wird die richtige Melodie gespielt (**Noten aus Obergeschoss 8**), öffnet sich die Geheimtür. Mit **Geheimmechanismus öffnen** erkennt man die Verbindung zwischen Harfe und Tür. Im Raum dahinter liegt auf einem Podest ein Buch. Es ist das **Tagebuch** von George Trevor (**Handout 2**).
- (6) Das goldene Sonnenemblem liegt unter einem Haufen stacheliger und giftiger Pflanzen. Man kann es mit **Wahrnehmung** oder **Sehen** entdecken. Man kann es mit vorsichtigen und **geschickten** Manövern heraus fischen. Sticht man sich erleidet man 1W6 schweren Schaden und ist für eine Stunde gelähmt. **Kräuterkundige** entdecken zwischen den ganzen giftigen Ranken auch ein 1W6 Heilkraut und können es mit etwas **Geschick** abschneiden.
- (7) Die Tür hat am Schloss ein Schwertsymbol eingraviert. Auf Kleiderpuppen hängen schöne Frauenkleider. Eine Puppe ist leer. Eine **verrostete Waffe** lehnt in einer Ecke (sie wird im Erdgeschoss 10 benötigt).
- (8) Die Tür hat am Schloss ein Wappensymbol eingraviert. Im Raum steht eine kleine verschlossene Kiste (**Schlösser öffnen**). Ein leeres Buch mit einem Lesezeichen liegt darin. Am Lesezeichen sind ein paar Wörter zu erkennen (**Handout 3**).
- (9) Die Tür hat am Schloss ein Schwertsymbol eingraviert. Ein L-förmiger Gang mit leeren Tischvitriolen. Mit **Wahrnehmung, Sehen** oder **Suchen** findet man unter einer davon ein 1W6 Heilkraut gegen Vergiftungen.
- (10) Beim Betreten ist es ein leerer Raum. Im nächsten Raum hängt eine **magische Waffe** an der Wand. Wird sie herunter genommen ohne dass die **verrostete Waffe** aus Erdgeschoss 7 aufgehängt wird, aktiviert sich eine Spießfalle im Raum davor. Beim Betreten schießen Lanzen aus dem Boden und richten 2W6 Schaden an. **Fallenkundige hören** ein leises Klicken beim Herunternehmen der Waffe und wissen, dass man etwas zum Ausgleich braucht.
- (11) Ein U-förmiger Raum. Auf der inneren Wand hängen Bilder: **5 Ein Müder Mann im mittleren Alter – 1 Neugeborenes Baby – 4 Junger Mann – 2 Kleinkind – 3 Lebhafter Junge – 6 Verwegen aussehender, alter Mann – 7 Trauernde Personen**. Unter jedem Bild befindet sich ein kleiner Hebel. Ist die richtige Reihenfolge betätigt worden (Buch aus Erdgeschoss 8), öffnet sich hinter dem Bild 7 ein Fach mit dem **Windemblem** darin.
- (12) Die Tür hat am Schloss ein Wappensymbol eingraviert. Am Ende des Raumes wuchern drei Anwendungen vom 1W6 Heilkraut.
- (13) Die Tür kann zuerst nur in eine Richtung passiert werden. Eine Treppe führt in das Obergeschoss. Eine Anwendung „Kraut der konzentrierten Energie“ liegt auf einem Tisch.
- (14) Die Tür kann nur mit den **vier goldenen Emblemen**, aus den Räumen **Erdgeschoss 6, Erdgeschoss 2, Erdgeschoss 11** und **Obergeschoss 11**, geöffnet werden. Dazu müssen sie in Vertiefungen rechts neben der Tür eingesetzt werden, die das jeweilige Symbol zeigen. Sie führt ins Freie und vielleicht in Sicherheit!
- (15) Ein Loch in der Decke führt ins Obergeschoss. Ein schwerer Steinsarg steht vor der Wand. Die Tochter von Oswell E. MacSpencer liegt hier begraben. Der Sarg kann mit einem

Kraftakt geöffnet werden. Es wird leichter wenn mehrere Abenteuer sich beteiligen. Eine wunderschöne junge Frau liegt in einem prachtvollen Kleid und einem Silberpflock im Herzen darin. Sie ist ein Erzvampir und wird sofort angreifen wenn man den Pflock entfernt! Tnaryt wird an Alexas Seite kämpfen falls er noch lebt.

Alexa MacSpencer, Erzvampir, Grad 13, **Gf 40**, LP 80 AP ∞, Abwehr +17 OR, Res 19/19/17, ST 110, GW 80, Zaubern +21, Hand +13 (1W6+2), im Handgemenge Biss (3 LP & AP pro Runde), Raufen +9 (1W6+2); Für ihre Zauber siehe Kapitel „**Die Gegner**“.

- (16) Die Tür im Vorraum hat ein Wappensymbol am Schloss eingraviert. An der linken Wand sind zwei Steintische befestigt. Auf dem einen liegt ein Skelettkopf eines Menschen auf dem anderen eine Klaue eines Bären. An beide ist ein Geist gebunden. Wird die Klaue berührt, taucht der **Geist eines Höhlenbären** aus dem Boden auf und greift an. Beim dem menschlichen Schädel tritt der **Geist von George Trevor** aus der Wand. Wird er nicht angegriffen deutet er auf die Wand rechts neben den Tischen. Ein Teil verschwindet im Boden und gibt den Weg in einen Gang frei. Der hintere Raum ist ein **vollwertiges alchemistisches Labor**. Auf einem Tisch stehen zwei 2W6 Krafttrünke, drei 1W6 Heiltrünke und vier Anwendungen Schnellkraut. In den Regalen und Truhen befinden sich noch weitere alchemistische Zutaten (SL Entscheidung). In einer Ecke steht ein großes wachsversiegeltes Tongefäß mit der Aufschrift „Knoblauch“ (Albisch lesen). Ein Säckchen mit rotem Kristallsand liegt vielleicht auf dem Tisch (siehe Besondere Gegenstände)!

Höhlenbär, Geist, Grad 4, **Gf 15**, LP ∞ AP 30, Abwehr +13, Res 17/17/17, GW 60, Berühren +8 (1W6 & 2 LP), nur mit magischen Waffen zu verletzen.

George Trevor, Geist, Grad 1, **Gf 10**, LP ∞ AP 12, Abwehr +10, Res 12/12/12, GW 50, Berühren +6 (1W6 & 2 LP), nur mit magischen Waffen zu verletzen. *Er wir nicht kämpfen! Wenn er angegriffen wird zieht er sich wieder durch die Wand zurück und lässt die Geheimtür verschlossen! Mit „Hören der Geister“ wird er von seiner Familie in Thame erzählen und das er wieder bei ihnen sein will, wenn Tnaryt und Alexa tot sind.*

- (V) Dies sind Vorratsräume mit Lebensmitteln.

- (P2) Zwei Wachen. Sie haben den **Schwertschlüssel** bei sich. **Söldner**, Mensch, Grad 5, **Gf 8**, LP 14 AP 35, Abwehr +14 mit KR, Res 13/14/13, ST 70, GW 70, Langschwert +9 (1W6+1), Raufen +7 (1W6-4).

Obergeschoss

- (1) Eingangshallengalerie
- (2) Galerie Festsaal. An der Südseite steht eine Marmorstatue einer schönen Frau. Im Stirnreif ist das goldene **Sternemblem** eingearbeitet. Es sitzt zu fest um es heraus zu brechen. Zwei starke Abenteuerer können sie mit **PW: ST** bei der offenen Stelle im Geländer hinunter stoßen, dann bricht das Emblem heraus.
- (3) Vorraum zur Bibliothek. Der Raum ist leer. Beide Türen sind mit **Alarmthaumagrammen** gesichert. Schaffen es die Abenteuerer nicht rechtzeitig den Raum zu verlassen und die Türen zu schließen, taucht Tnaryt nach **8 Runden** auf und greift an! Haben sie den Raum verlassen ohne die Türen zu schließen, macht sich Tnaryt auf die Suche nach dem Eindringling und greift ihn an!
- (4) In der Bibliothek bewahrt Tnaryt sein gesammeltes Wissen auf. Alles ist gut sortiert und staubfrei! Abenteuerer können hier **Lehr-, Zauber- und Waffenbücher** finden. Mit einer **20% Chance** ist beim Herausnehmen eines Buches dessen Rücken mit einer vergifteten Nadel präpariert, die man mit Wahrnehmung vorher entdecken kann. Unachtsame erleiden 1 LP & AP Giftschaden sofort und fünf Runden lang weitere 5 LP & AP! Nachdem sollten alle Charaktere gewarnt sein.
- (5) Die Tür hat am Schloss ein Wappensymbol eingraviert. Der Raum ist voller Pflanzen und der Boden besteht aus Erde und Wurzelwerk. Im Eingangsbereich gibt es eine kreisrunde Fläche auf der ein **Thaumagramm** gezeichnet ist. Mit **Zauberkunde** kann man erkennen, dass ein

Schlüsselwort den Pflanzen befiehlt einen Weg frei zu geben. Nur Tnaryt und der Hauptmann kennen es! Abenteurer können sich einen Weg hindurch hacken. Es besteht eine 50% Chance, dass eine Schlingpflanze einen Abenteurer erwischt und fest hält (wie der Zauber *Pflanzenfessel*).

- (6) Die Tür hat am Schloss ein Schildsymbol eingraviert. In diesem Raum hat Tnaryt einige wertvolle **Waffen, Schilde und Rüstungen** ausgestellt. Es gibt eine **kleine Chance von 5-10%** das sie auch magisch sind. Der Inhalt kann vom Spielleiter bestimmt werden.
 - (7) Vorraum zur Geschichtskammer. Ein 2W6 Heilkraut wächst in einer Ecke in einem Topf!
 - (8) Die Tür hat am Schloss ein Wappensymbol eingraviert. Am Boden liegen zahlreiche Teppiche aber ansonsten wirkt der Raum leer! Mit **Suchen** erkennt man das auf den Teppichen Muster in Notenform gestickt sind. **Musikalische** Charaktere lesen daraus eine Melodie ab. Sie kann in Erdgeschoss 5 verwendet werden um die Geheimtür zu öffnen.
 - (9) Die Tür ist mit einem Alarmthaumagramm gesichert. Eine raumumspannende Wandmalerei erzählt die **wahre Geschichte von Oswell E. MacSpencer**. „*Er zog los um Vampire zu studieren und baute sich ein Haus in den Bergen um in Abgeschiedenheit Experimente durchzuführen*“. Siehe Kapitel „Geschichte“ – „*Die wahre Geschichte*“. Das Loch in der Ecke führt in den Raum **Erdgeschoss 15**.
 - (10) Die Tür hat am Schloss ein Wappensymbol eingraviert. Im Raum hinter der linken Tür liegt das **Mondemblem** auf dem Boden. Im Raum hinter der rechten Tür steht auf einem runden Tisch in der Raummitte eine rote Blume unter einer Glaskuppel. Pflanzenkundige finden heraus das es sich dabei um die so genannte „**Sonnentreppe**“ handelt. Man kann aus ihr ein Gift gewinnen das Menschen in Zombies verwandelt!
- (Sö) Es war ursprünglich ein Balkon aber das Geländer wurde durch Eisenstangen, die bis unter das Dach reichen, ersetzt. Es ist mit **PW+20: ST** möglich die Stangen so zu verbiegen, dass man sich mit **Winden** oder **PW: GW** hindurch zwängen kann. Dabei verliert man 1W6 AP. Das Verbiegen verursacht quietschende Geräusche und alarmiert die Wachen. Es sind 4 m bis zum Boden.
- (P3) Zwei Wachen. Sie haben den **Wappenschlüssel** bei sich. **Söldner**, Mensch, Grad 5, **Gf 8**, LP 14 AP 35, Abwehr +14 mit KR, Res 13/14/13, ST 70, GW 70, Langschwert +9 (1W6+1), Raufen +7 (1W6-4).

Das Ende

Es gibt mehrere Möglichkeiten das Abenteuer abzuschließen. Für Anfänger empfehle ich den Hauptmann als Endgegner und die Rüstkammer als Belohnung zu verwenden. Doch dann sollten Sie versuchen so schnell wie möglich die Gegend zu verlassen da der Vampir vielleicht Rache nimmt.

Für Fortgeschrittene gibt es den Vampir Tnaryt mit seiner Bibliothek.

Experten beenden den Spuck in den Bergen restlos!

Falls die Abenteurer ein Transportmittel besitzen, können sie es in einem Stall gegenüber der Villa, zusammen mit 4 zusätzlichen Pferden, finden.

Meilensteine

Je nach Gruppe kann der SL auch höhere EP vergeben.

- Hauptaufgabe, 50 EP je Person, wenn sie die Villa lebend verlässt
- 5 EP je Person, wenn sie die Wachen, die Lakaien oder den Hauptmann überwinden
- 5 EP je Person, wenn sie die Geschichte der Villa heraus finden
- 10 EP je Person, wenn sie das erste Opfer retten
- 15 EP je Person, wenn sie den Kopf von George Trevor seiner Familie in Thame zurückbringen.
- 20 EP je Person, wenn sie den Vampir Tnaryt töten
- 30 EP je Person, wenn sie den Erzvampir Alexa töten

Besondere Gegenstände

Medaillon des Vergessens, ABW 2, Zaubern+25, Wb: 1 Wesen, Wz: Geist

Es ist ein, etwa Augapfel großer und mit Goldrand eingefasster, gelblicher Kristall an einer langen Goldkette. Ein Zauberer kann sich, mit drei ansteigenden und gesummen Tönen auf ihn einstimmen, den Kristall in Schwingung versetzen und die Kette einem Wesen um den Hals legen. Dieses hört dann eine Minute lang eine Melodie die dem „Das Lied des Vergessens“ gleicht. Die Wirkung ist allerdings immer auf 48 Stunden begrenzt. Man kann sich vor der Melodie nicht entziehen da sie direkt auf den Geist wirkt. Das Opfer bekommt davon Kopfschmerzen, wenn ihm der WW: Geistesmagie nicht gelingt, es schläft oder betäubt ist.

Säckchen mit rotem Kristallsand

Der Sand wird für Rituale von der Magiergilde „Die Reisenden“ zur Magieübertragung genutzt. Es ist auf keinen Fall möglich das Abenteurer davon etwas gehört oder gelesen haben. Dieser Gegenstand ist ein kleiner Spoiler zu meinem nächsten großen Abenteuer an dem ich arbeite.

Update 13.5.2015: Leider bin ich in letzter Zeit von vielen Kurzabenteuern und einer Seefahrerkampagne aufgehalten worden. Ich hoffe das ich dieses Abenteuer bald weiter schreiben kann.

Die Gegner

Alexa MacSpencer, Erzvampir, Grad 13, **Gf 40**, LP 80 AP ∞ , Abwehr +17 OR, Res 19/19/17, ST 110, GW 80, Hand +13 (1W6+2), im Handgemenge Biss (3 LP & AP pro Runde), Raufen +9 (1W6+2)

Bes.: Nur mit geweihten magischen Waffen oder Feuer zu verletzen; Nachtsicht +12; Schleichen +18; spurtstark; EW: RES gegen Namenloses Grauen (bis Grad 4 bei Anblick des Aussaugens)

Zaubern +21: Bannen von Licht, Beeinflussen, Eisiger Nebel, Erkennen der Aura, Hauch der Verwesung, Macht über die belebte Natur (Fledermäuse, Rabenvögel, Ratten, Wölfe), Macht über Menschen (-4 auf WW: RES bei Opfern anderen Geschlechts), Macht über magische Wesen (Untote bis Grad 5), Nebel schaffen, Rauchwolke, Todeshauch, Verwandlung (sich selbst in Nebelgestalt), Windstoß.

Sie ist absolut bössartig und wird jeden in ihrer Nähe töten! Sie ist so von sich überzeugt, dass sie nicht fliehen wird!

Tnaryt (Oswell E. MacSpencer), Vampir, Grad 10, **Gf 30**, LP 70 AP ∞ , Abwehr +15 OR, Res 18/18/16, ST 110, GW 70, Hand +11 (1W6+2), im Handgemenge Biss 3 LP & AP pro Runde, Raufen +9 (1W6+2)

Bes.: nur mit magischen Waffen oder Feuer zu verletzen; Nachtsicht +12; Schleichen +18; Kampftaktik +14; Baukunde +12; spurtstark; EW: RES gegen Namenloses Grauen (bis Grad 4 bei Anblick des Aussaugens)

Zaubern +18: Macht über Menschen (-4 auf WW: RES bei Opfern anderen Geschlechts), Verwandlung (sich selbst in Nebelgestalt), Schutzrunen, Große Siegel, Thaumagramme, Angst, Hauch des Winters, Macht über die Sinne, Schwäche, Erkennen von Zauberei, Bannen von Zauberwerk, Eisiger Nebel, Todeshauch, Macht über Unbelebtes, Schmerzen, Staubkämpfer, Macht über magische Wesen, Erkennen der Todesaura, Untote rufen, Geister rufen, Hören der Geister, Macht über Geister, Macht über Untote, Untote lenken, goldene Bannsphäre, Schutzkreis gegen Untote und Geisterwesen.

Er ist sehr gut gekleidet und wird grundsätzlich immer kämpfen. Wenn sich die Situation verschlechtert, verwandelt er sich in Nebel und flieht. Er trägt das „Medaillon des Vergessens“ und den Schlüssel zu seinem Sarg immer bei sich.

Lakaien, Mensch, Priester Tod, Grad 5, **Gf 8**, LP 11 AP 20, Abwehr +13 OR, Res 13/14/13, ST 50, GW 60, vergifteter Dolch +9 (1W6-1 & 1 LP/AP Gift), Raufen +6 (1W6-4)

Zaubern +14: Angst, Erkennen der Aura, Austreibung des Guten, Schmerzen, Verfluchen.

Hauptmann, Ork, Grad 6, **Gf 10**, LP 19 AP 50, Abwehr +15 mit KR, Res 14/15/14, ST 80, GW 80, Schlachtbeil +10 (1W6+2), Raufen +8 (1W6-1)

Söldner, Mensch, Grad 5, **Gf 8**, LP 14 AP 35, Abwehr +14 mit KR, Res 13/14/13, ST 70, GW 70, Langschwert +9 (1W6+1), Raufen +7 (1W6-4)

Staubkämpfer, Naturgeist, Grad 2, **Gf 9**, LP ∞ AP 9, Abwehr +12 mit LR, Res 14/14/14, ST 60, GW 70, Keule +9 (1W6), Raufen +6 (1W6-4)

Höhlenbär, Geist, Grad 4, **Gf 15**, LP ∞ AP 30, Abwehr +13, Res 17/17/17, GW 60, Berühren +8 (1W6 & 2 LP), nur mit magischen Waffen zu verletzen

George Trevor, Geist, Grad 1, **Gf 10**, LP ∞ AP 12, Abwehr +10, Res 12/12/12, GW 50, Berühren +6 (1W6 & 2 LP), nur mit magischen Waffen zu verletzen. *Er wir nicht kämpfen! Wenn er angegriffen wird zieht er sich wieder durch die Wand zurück und lässt die Geheimtür verschlossen!*

Handouts

1) Du wachst mit einem schmerzenden Kopf auf. Der Boden ist hart und kalt. Um Dich herum herrscht völlige Stille und Dunkelheit. Das letzte an das Du dich erinnerst ist das gute *[Lieblingsgetränk des Charakters einsetzen]* aus der Taverne. Du hörst mehrere Schritte, ein Klimpern und das Öffnen eines Türschlosses. Ein Schreien und Flehen: **“BITTE! ... NEIN! ... AHFFF ... NICHT! ... Bitte! ... Bit..!”**. Ein dumpfes Geräusch lässt die Stimme verstummen. Die Schritte entfernen sich wieder. An deiner Tür klimpert es. Eine aufgebrauchte Stimme davor: **"Gorm! Komm schon! Der Hauptmann will dich sprechen!"**. Schritte entfernen sich, eine Tür wird geschlossen und danach ist es wieder still. Ein paar Minuten darauf hörst du wie jemand stöhnt.

2) *Erste Trideade des Luchsmondes, Tag 1: Mein Name ist George Trevor. Ich bin Baumeister aus Thame. Ich beginne heute mit der ersten Bauphase der MacSpencer Villa. Oswell hat eigenartige Vorstellungen wie die Räumlichkeiten aussehen sollen, aber er bezahlt ausgesprochen gut und ich werde mir keine weiteren Gedanken machen.*

Erste Trideade des Einhornmondes, Tag 33: Die Arbeiten kommen schnell voran und ich werde morgen meine Familie wieder sehen.

Erste Trideade im Feenmond, Tag 121: Wir sind mit dem Erdgeschoss fast fertig. Oswell lässt sich kaum noch blicken und verbringt den Großteil seiner Zeit im Keller. Seit zwei Tagen darf niemand mehr hinunter.

Erste Trideade im Feenmond, Tag 123: Ich mache mir große Sorgen um mein Leben, denn es sind letzte Nacht zwei Holzarbeiter verschwunden und immer wieder sind eigenartige Geräusche und Schreie von unten zu hören.

Erste Trideade im Feenmond, Tag 125, Vollmond: Nach dem ich mit Oswell über die Situation gesprochen habe, komme ich zu dem Schluss das er verrückt ist! Er behauptet tatsächlich dass man Vampire kontrollieren kann. Ich werde Vorkehrungen treffen müssen!

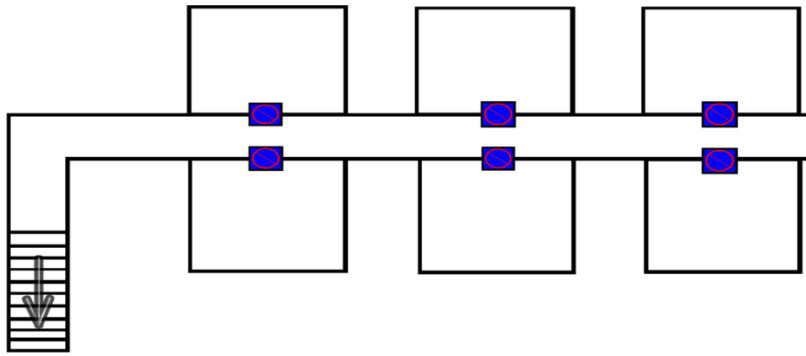
Erste Trideade im Kranichmond, Tag 201: Die Villa steht kurz vor der Fertigstellung und meine eigenen Entwürfe habe ich unentdeckt verwirklichen können.

Erste Trideade im Rabenmond, Tag 251, Neumond: Heute werden die letzten Arbeiten fertiggestellt. Oswell hat mich morgen zur Einweihungsfeier eingeladen. Das hat er noch nie gemacht! Er hasst Festivitäten! Ich werde mein Tagebuch an einem sichern Ort verbergen und mein Geist wird vor dem Labor wachen!

Meine Familie! Ich liebe Euch! Bitte verzeiht mir!

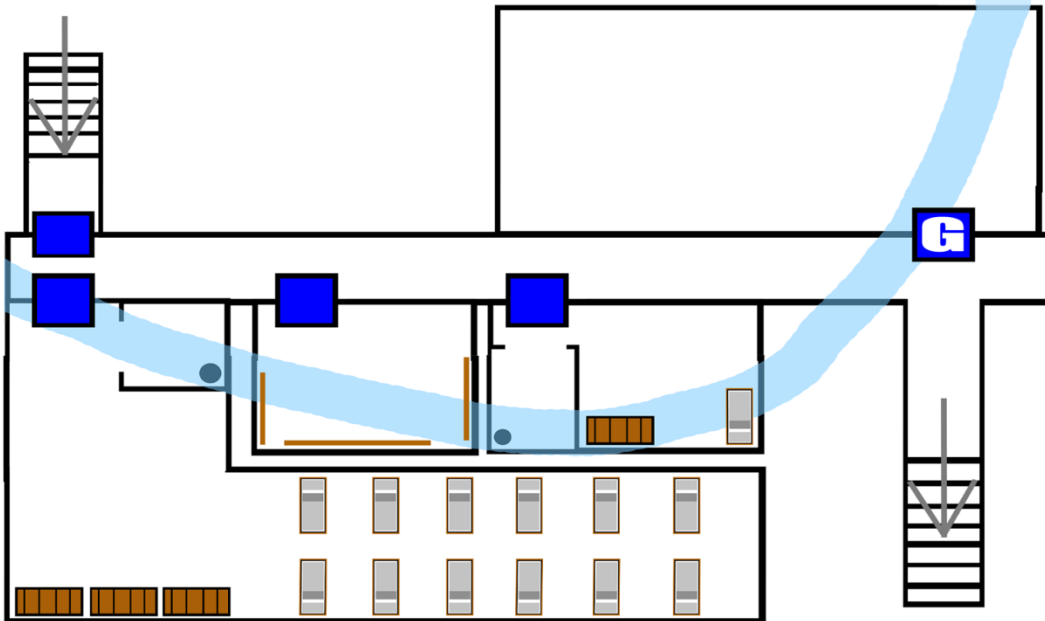
3) Neugeborenes, Kleinkind, lebhafter Junge, junger Mann, müder Mann, alter Mann, Tod.

Karten und Bilder

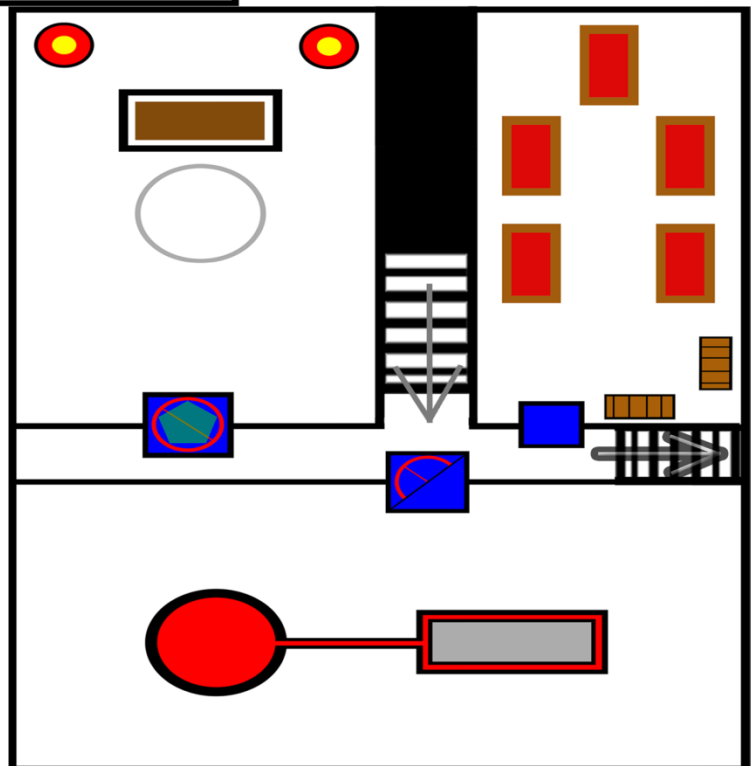


Gefängnis

Söldnerquartier



Zeremonienhalle



Obergeschoss

