

DAS ERBE DER MERCATIS

EIN GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 BIS 5 HELDEN

VON ALEXANDER WOJCIECHOWSKI

FÜR ALLE, DIE AUSZIEHEN,
DAS FÜRCHTEN ZU LERNEN

WWW.HELDEENZEITALTER.DE

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma
Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH.
Dieses Abenteuer ist nicht Teil des offiziellen Aventuriens, lehnt aber daran an. Verbreitung und Vervielfältigung
sind nur für privaten, nichtkommerziellen Gebrauch erlaubt.
Bei Fragen wenden Sie sich bitte an webmaster@heldenzeitalter.de

ÍNHALT

EÍPLEITUNG.....	3
FÜR DEN MEISTER.....	3
ABENTEUERÜBERSICHT.....	3
HELDENTYPEN.....	4
KAPITEL I: DIE ANWERBUNG.....	5
DER ORT.....	5
MOTIVATION.....	5
EIN VERHÄNGNISVOLLES GESPRÄCH.....	5
DIE PACHT BRICHT EIN.....	6
KAPITEL II: DAS ANWESEN.....	7
HAUPTHAUS (I).....	7
GESINDEHAUS UND STALL (II).....	22
HESINDESCHREIB (III).....	22
FAMILIENGROFT (IV).....	23
KAPITEL III: DAS RÄTSEL.....	24
TEIL I.....	24
TEIL II.....	24
TEIL III.....	25
TEIL IV.....	25
TEIL V.....	25
KAPITEL IV: DAS FINALE.....	26
KÖRPERLOS.....	27
GOL-MUROK.....	28
WAS PUH?.....	29
WO BIST DU?.....	29
IST DA NOCH JEMAND?.....	30
ATTACKE!.....	30
IN DIE FIEDERHÖLLEN!.....	30
AVSKLANG.....	31
ANHANG A: DIE BEWOHNER DES HAUSES.....	32
UMBRICA MERCATI.....	32
COMTESSA.....	33
LUCO MERCATI.....	34
ANHANG B: HANDOUTS UND KARTEN.....	36

EINLEITUNG

FÜR DEN MEISTER

Das **Erbe der Mercatis** ist ein schaurig schönes Abenteuer für drei bis fünf unerfahrene bis erfahrene Helden, das viele Elemente aus klassischen Spukhaus- und Geistergeschichten aufgreift.

Die Handlung ist ausgelegt auf einen einzigen langen Spieleabend, kann jedoch bei einem langsameren Spieltempo auch auf zwei Sitzungen aufgeteilt werden. In diesem Fall sollten Sie allerdings darauf achten, den Spannungsbogen zwischen den Sitzungen zu erhalten, indem Sie zum Beispiel den ersten Abend mit einem sogenannten Cliffhanger – wie einer plötzlich auftauchenden Bedrohung – beenden.

Das Abenteuer lebt von einer Atmosphäre der ständigen Anspannung gepaart mit wohliger Grusel. Dazu trägt natürlich auch die Situation am Spieltisch bei: Durch stimmungsvolle Beleuchtung wie gedämpftes Licht oder Kerzenschein können Sie schon viel zur geeigneten Gänsehautstimmung beitragen. Musik aus passenden Filmen, möglicherweise sogar in Kombination mit einigen Geräuscheffekten, sorgt für zusätzlichen Nervenkitzel.

Weitere Tipps, wie Sie Ihren Spielern gepflegten Grusel bereiten oder dieses Abenteuer gar mit dem irdischen Halloween-Fest verbinden können, finden Sie im Internet unter www.heldenzeitalter.de/halloween.

ABENTEUERÜBERSICHT

Bei der Einkehr in eine kleine Ortschaft am 30. Travia eines beliebigen Jahres ab 1023 BF werden die Helden auf ein unbewohntes, herrschaftliches Anwesen aufmerksam, das früher einmal der wohlhabenden Händlerfamilie Mercati gehörte. Die letzte Bewohnerin, Umbrica Mercati, verstarb bereits vor vielen Jahren. Sie hinterließ keine Erben, dafür aber ein außergewöhnliches Testament: Das Anwesen soll demjenigen gehören, der das Rätsel löst, welches sie einst sorgfältig im Haus verbarg. Eine Aufgabe, die reisende Abenteurer wie Ihre Helden geradezu magisch anziehen sollte.

Tatsächlich war die Letzte der Mercatis nicht nur eine Hexe, sondern eine Dämonenpaktiererin und manipulative, menschenverachtende Geschäftemacherin. Da sie jedem und allem misstraute und ihr sogar die Alterslosigkeit, die ihr der Pakt mit Amazeroth bescherte, keine Absicherung gegen einen Tod durch Krankheit oder rohe Gewalt war, ging sie noch einen Schritt weiter, um selbst Boron ein Schnippchen zu schlagen: Sie beschwor einen finsternen Dämon aus dem Gefolge des Vielgestaltigen Blenders, der ihre Seele nach ihrem Tod einfangen und in der Dritten Sphäre festhalten sollte, während ihr Körper langsam in seinem Grab verrottete. Von nun an sollte sie einmal in jedem Götterlauf, wenn sich der Tag ihres

Todes jährte, eine Nacht lang die Gelegenheit erhalten, von einem neuen Leib Besitz zu ergreifen.

Und so schmort Umbricas Geist heute in den Fängen dieses Dämons in einem gut verborgenen Kellerraum des Anwesens und wartet darauf, dass ein Opfer eintrifft, in dessen Körper die Hexe einfahren kann. Wie Sie sicher schon vermuten, ist das Rätsel um das Anwesen nichts als eine List der Zauberin, um geeignete, nichtsahnende Kandidaten anzulocken.

Doch noch zwei weitere Kreaturen gehen in dem Haus um. Die erste ist Comtessa, eine Vogelspinne und das Vertrautentier der Hexe, das trotz der dunklen Umtriebe seiner Herrin noch immer eine gewisse Bindung zu ihr empfindet und die Helden misstrauisch und heimlich beobachtet. Die andere Gestalt ist für das bloße Auge nicht sichtbar: Luco Mercati war zu Lebzeiten ein Trunkenbold und für Umbrica ein miserabler Vater. Auf seinen Schultern lastet ein nicht unwesentlicher Teil der Schuld an dem finsternen Lebenswandel seiner Tochter. Er selbst wurde ihr erstes Opfer, als sie ihn in ihrer Jugend voll des Hasses ermordete. Nun wandelt er als ruheloser Geist umher, der nicht in der Lage ist, dem Anwesen zu entfliehen, das für ihn zum Gefängnis wurde, und der Eindringlinge verscheucht, um sie vor der eigenen Tochter zu retten. Erst dann, wenn diese in die Niederhöhlen einfährt, wird seine Seele Frieden finden.

Die Helden geraten in den Bann des Hauses und lösen das „Rätsel“ Schritt für Schritt. Dabei halten sie Luco, dessen Warnungen unverständlich und bedrohlich scheinen, vermutlich für die eigentliche Gefahr und für ein Hindernis, das es zu umgehen oder zu beseitigen gilt. Schließlich tappt einer von ihnen in Umbricas Falle. Die Hexe erwacht durch seinen Körper zu neuem Leben, und der Dämon wird freigesetzt: Das Finale beginnt.

Kapitel I schildert kurz und bündig, wie die Helden in das Abenteuer geraten. In **Kapitel II** wird ausführlich das gesamte Anwesen der Mercatis beschrieben, während **Kapitel III** von dem Rätsel um das Haus handelt. Beide letztgenannten Kapitel sind nicht chronologisch geordnet, sondern baukastenartig aufgebaut, so dass Sie einzelne Bausteine nach Belieben kombinieren und Ihre Spieler wiederum sehr frei agieren können. **Kapitel IV** widmet sich schließlich dem Finale, in dem die Helden es mit niederhöllischen Kräften zu tun bekommen. Im **Anhang** finden Sie die Beschreibungen der Hausbewohner sowie die Handouts und Karten zu diesem Abenteuer. Insbesondere mit den Figuren dieser Geschichte sollten Sie sich gut vertraut machen – vielleicht sogar noch vor der Lektüre des restlichen Abenteuers.

HELDENTYPEN

Prinzipiell kann jeder Heldentypus an dem Abenteuer teilnehmen, da sich der Großteil der Handlung in dem Anwesen der Mercatis und somit abseits gesellschaftlicher Interaktion abspielt. Ob es allerdings stimmungsvoll ist, wenn Umbricas Seele schließlich in den Körper eines Goblins oder eines anderen Exoten einfährt, sei einmal dahingestellt. Probleme mit solchen außergewöhnlichen Charakteren könnten auch dann auftreten, falls die Helden das Anwesen tatsächlich erben sollten. Werden die Bewohner des Ortes solche

Fremdlinge wirklich akzeptieren? Eine andere Schwierigkeit könnte auf Sie zukommen, sollte sich Ihre Gruppe aus meisterlichen Exorzisten und begnadeten Antimagiern zusammensetzen. Dann sollten Sie besonderes Augenmerk darauf legen, dass der logische Aufbau des Abenteuers nicht durcheinander gebracht wird, indem die Helden beispielsweise einfach Luco vertreiben. Im Zweifelsfall empfiehlt es sich hier, einzelne Charaktere auszutauschen oder auf eine weniger erfahrene Gruppe zurückzugreifen, um die Handlung nicht auf Biegen und Brechen zu verändern.

KAPITEL I: DIE ANWERBUNG

DER ORT

Das Anwesen der Mercatis – und damit der Schauplatz des Abenteuers – kann sich prinzipiell überall im südlichen Aventurien zwischen der Linie *Kyndoch-Eslamsgrund-Perricum* und der Linie *Grangor-Fasar-Zorgan* befinden. Es sollte in einer kleinen Ortschaft liegen, nicht direkt an einer der großen Reichsstraßen, aber auch nicht zu weit entfernt von der nächsten großen Handelsstadt. Gehen Sie von einer knappen halben Tagesreise zur nächsten wichtigen Straße oder Stadt aus. Das Dorf sollte über zumindest ein einladendes Gasthaus verfügen, während sich das Anwesen selbst etwas außerhalb befindet und durch einen längeren Kiesweg von der eigentlichen Ansiedlung getrennt ist. Im Folgenden wird angenommen, dass das Haus der Mercatis in Almada steht, und zwar in dem beschaulichen Ort *Schlangentodt*, der gut 700 Einwohner aufweist.

MOTIVATION

Halten Sie sich nicht lange mit der Vorgeschichte und einem ausführlichen Woher und Wohin der Helden auf, sofern sich Ihre Charaktere nicht gerade zum ersten Mal begegnen oder Sie die Verknüpfungen zwischen zwei Geschichten immer konsequent ausarbeiten. Das Abenteuer ist für einen einzigen (langen) Spieleabend konzipiert und verläuft damit zeitlich fast parallel zu den Erlebnissen der Helden, welche eine ganze Nacht im Hause der Mercatis verbringen. Besonders reizvoll ist es, den Sonnenuntergang im Abenteuer auf das Tagesende in der realen Welt zu legen. Im Laufe des folgenden Abends sollte der Spannungsbogen bis zum Ende kontinuierlich ansteigen und auch davon profitieren, dass die Helden ziemlich unverhofft mit einem gruseligen Szenario konfrontiert werden.

Beschreiben Sie also am besten in wenigen Sätzen, wie sich die Gruppe im *Rahjavino*, dem einzigen gehobeneren Gasthaus vor Ort, eingefunden hat. Vielleicht sind die Charaktere gerade auf der Durchreise, vielleicht kommen sie von einem Verwandtenbesuch vor Ort, vielleicht sind sie aber auch extra wegen der regional berühmten Küche des Gastwirtes *Viento Contador* angereist.

Egal, was sie hierher verschlagen hat: Gerade tritt Viento an ihren Tisch und nimmt ihre Bestellung auf, während die Praiosscheibe sich immer schneller zum Horizont neigt.

Ein verhängnisvolles Gespräch

Viento ist ein zuvorkommender Mann, der Wert darauf legt, die Gäste seines gepflegten Hauses persönlich zu bewirten. Und so müssen die Helden nicht allzu lange warten, bis er vor ihnen die Verlockungen seiner Küche

ausbreitet. Während sich die Gefährten die Speisen schmecken lassen, kann derjenige unter ihnen mit der größten *Neugier* (oder der höchsten *Intuition*) ein Gespräch vom Nachbartisch auffangen, das ihn aufmerksam macht:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade hast du dir einen weiteren Bissen des vorzüglichen Essens auf der Zunge zergehen lassen und spülst ihn nun mit einem guten Schluck aus deinem Becher hinunter, als dich eine interessante Unterhaltung am Nebentisch die Ohren spitzen lässt. Anscheinend unterhalten sich zwei hiesige Bewohner miteinander:

„Weißt du, was heute für ein Tag ist?“

„Der dreißigste Travia, wieso?“

„Das meine ich nicht. Oder doch, eigentlich schon ...“

„Sprichst du von ...“

„Von dem Haus der Mercatis, ja. Glaubst du, dieses Jahr findet sich wieder jemand, der dem Geheimnis auf die Spur kommen will?“

„Ich weiß nicht. Das wäre der erste seit langer Zeit.“

„Mich könntest du nicht mal dort hineinlaufen sehen, wenn der Namenlose hinter mir her wäre.“

„Geht mir genauso. Aber ich habe tatsächlich mal drüber nachgedacht. Bei den Zwölfen, stell dir das mal vor: Das ganze riesige Anwesen könnte dir gehören. Allein der Park und der Wintergarten. Ganz zu Schweigen von dem Dutzend Schlafzimmern und den ganzen Möbeln ... Aber Ada hat mir damals gehörig die Ohren langgezogen. Und sie hatte ja Recht. Hast du den Kerl gesehen, den sie das letzte Mal herausgetragen haben?“

„Nein, aber ich hab's mir erzählen lassen. Da lob ich mir doch das Handwerk und ein einfaches Leben. Und ein gutes Bier am Abend! Auf unser Wohl!“

Nun bleibt zu hoffen, dass die Helden tatsächlich neugierig geworden sind und den beiden Männern – ihre Namen sind *Joselito* und *Laurenzio* – ein paar interessierte Fragen stellen. Zur Not können Sie *Neugier*-Proben würfeln oder die beiden Handwerker die Gefährten direkt ansprechen lassen. („Wäre das nichts für euch? Ihr seht mir nach gestandenen Frauen und Männern aus.“) Im Folgenden finden Sie die passenden Antworten auf mögliche Fragen der Charaktere, die Sie natürlich nur auf entsprechende Erkundigungen hin näher ausführen sollten. Falls die Spieler etwas darüber hinaus wissen möchten, können Sie ihnen eventuell noch weitere Informationen zukommen lassen. Aber bedenken Sie, dass die zwei Männer – wie jeder Bewohner *Schlangentodts* – nichts über die tatsächlichen Hintergründe zum Hause Mercati wissen.

• *Von welchem Haus habt Ihr gesprochen?* „Die Rede war vom Anwesen der Mercatis – außerhalb, in der Nähe des Waldes. Eine riesige Villa mit großem Park.“

• *Wer sind die Mercatis?* „Die Mercatis waren eine wohlhabende Händlerfamilie. Heute lebt aber keiner von ihnen mehr. Die letzte war Umbrica Mercati. Sie ist schon vor über zehn Jahren gestorben.“

• *Was für ein Geheimnis gibt es um dieses Haus?* „Umbrica Mercati hat ein Testament hinterlassen. Da sie keine Nachkommen oder andere Verwandte hinterließ, hat sie bestimmt, dass derjenige das gesamte Anwesen erben soll, der hinter das Geheimnis des Hauses kommt. Was man sich darunter vorzustellen hat, weiß niemand.“

• *Wie kann man nach der Lösung suchen?* „Einmal im Jahr lässt Umbricas frühere Notarin, *Rinaya Furlani*, nach dem Wunsch der Verstorbenen Freiwillige in das Haus ein. Dann haben sie eine Nacht, um das Geheimnis zu lüften.“

• *Wann ist der nächste Termin dafür?* „Heute. Besser gesagt: jetzt. Falls Ihr noch teilnehmen wollt, müsst Ihr Euch spüten. Die Sonne ist schon fast untergegangen.“

• *Was ist mit den vorigen Bewerbern passiert?* „Es gab nicht sehr viele. Die meisten von ihnen haben nach kurzer Zeit schreiend das Weite gesucht. Einen haben sie erst am nächsten Tag hinausgetragen – tot. Man munkelt, er sei vor Angst gestorben.“

• *Wie ist Umbrica gestorben?* „Keine Ahnung. So alt war sie damals noch nicht. Manche behaupten, sie wäre vergiftet worden. Andere erzählen, der Schlag habe sie getroffen. Wer weiß das schon?“

Die letzten beiden Antworten müssen die Spieler nicht erfahren. Je weniger sie zu Beginn wissen, desto mehr haben sie nachher zu rätseln. Am besten ist es, wenn Sie den Spielern den Zeitdruck klar machen, sobald sie angebissen und verstanden haben, worum es geht. Spätestens ein Blick durchs Fenster auf die blutrot versinkende Praiosscheibe sollte dafür sorgen, dass die Helden schnell aufbrechen – ohne auf weitere Warnungen von Joselito und Laurentio zu achten.

DIE NACHT BRICHT EIN

Keuchend gelangen die Gefährten vor dem eisernen Tor an, das zu dem abgeschiedenen Anwesen der Mercatis führt. Falls in diesem Abenteuer neue Spieler zu der Gruppe stoßen sollten, bietet es sich ideal an, deren Helden an dieser Stelle einzuführen. So wird sich im Laufe des Abends wahrscheinlich aus der anfänglichen Konkurrenz eine Gemeinschaft in der Not bilden.

Wenn die Helden sich bereits fragen, ob sie zu spät eingetroffen sind, kommt eine zierliche Gestalt mit einer Öllampe in der Hand herangeschlurft – eine Frau von etwa fünfzig Jahren mit schwarzgrauem Pferdeschwanz und runden Brillengläsern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Frau bleibt sichtlich verwundert in einigem Abstand zu euch stehen. Dann murmelt sie ein „Den Zwölfen zum Gruße“ und kommt näher. Mit zusammengekniffenen Augen leuchtet sie jedem von euch ins Gesicht, um euch kopfschüttelnd genauer zu betrachten.

„Rinaya Furlani. Ich nehme an, Ihr seid wegen des Erbes der Mercatis gekommen?“ fragt sie mit leicht krächzender Stimme.

[Reaktion der Helden]

„Ich hätte nicht gedacht, dass ich noch einmal jemanden in das Haus schicke. Aber gut: Es ist Eure Entscheidung. Wie Ihr wahrscheinlich wisst, erbt derjenige das Haus, der das Rätsel darum löst. Selbst ich weiß nicht, wie diese Lösung aussieht. Doch die damalige Hausherrin gab mir eine Schatulle und einen Schlüssel. Die Schatulle ist für mich gedacht. Sie lässt sich nur mit dem Beweis für die erfolgreiche Lösung öffnen. Der Schlüssel aber ist für den, der das Erbe antreten möchte. Angeblich führt er auf die richtige Spur und liefert sogar Hinweise.“

Sie kramt in einem Lederbeutelchen und hält kurz darauf etwas in der rechten Hand hoch. „Wem darf ich den Schlüssel geben?“

Auch Umbricas Notarin war nicht in die Umtriebe der Hexe eingeweiht. Die Schatulle, welche Rinaya in ihrem Haus aufbewahrt, ist zwar ein außergewöhnliches Schmuckstück – tatsächlich aber ist sie nur eine Attrappe, um den Anschein der Korrektheit zu wahren.

Wenn die Helden den Schlüssel an sich nehmen, wird Rinaya ihnen seufzend erklären, dass sie von jetzt an bis zum Sonnenaufgang Zeit haben, um das Rätsel zu lösen. Dann wird sie zurückkehren, um die Gefährten – und den Schlüssel – wieder in Empfang zu nehmen. Sie dürfen während ihres Aufenthalts das gesamte Anwesen durchstöbern, aber natürlich nichts beschädigen oder mitnehmen. (Wie letztere Fälle überprüft werden sollen, wenn sich niemand in das Haus wagt, steht auf einem ganz anderen Blatt.) Sollten sie das Geheimnis lüften, müssen sie einen offiziellen Erben aus ihrer Reihe benennen, dem das Haus überschrieben wird.

Rinaya begleitet die Helden noch bis zum Haupteingang. Als sie sich gerade auf den Rückweg machen will, dreht sie sich noch einmal um:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Seid Ihr sicher, dass Ihr das tun wollt?“ Sie zögert einen Moment, als streite sie mit sich selbst, ob sie euch das Folgende wirklich sagen soll: „Das letzte Mal musste der Schlüssel aus den kalten Händen eines Leichtsinnigen geborgen werden. Seitdem hat niemand mehr das Haus betreten.“

Natürlich sollte diese Frage für die Charaktere rein rhetorischer Natur sein. Sonst dürften sie sich kaum Helden nennen.

KAPITEL II: DAS ANWESEN

In diesem Kapitel finden Sie das gesamte Anwesen ausführlich beschrieben. Viele Informationen werden die Helden selbst nie erhalten oder aber nur erahnen können. Doch sie helfen Ihnen, ein stimmungsvolles und rundes Bild der Umgebung zu erschaffen und bei Bedarf leichter improvisieren zu können. Es empfiehlt sich, schon beim Studieren dieses Kapitels zu überlegen, an welchen Stellen Sie Luco bevorzugt auftreten lassen möchten (siehe auch seine Charakterbeschreibung im **Anhang**). Im darauffolgenden Kapitel wird das Rätsel um das Haus erläutert. Sie sollten sich auch damit gut vertraut machen, denn es ist eng mit den Örtlichkeiten verknüpft und wichtiges Bindeglied für die einzelnen Szenen.

Der Wohnsitz der Mercatis liegt inmitten einer weitläufigen Parkanlage. War diese einst bis in den letzten Winkel und bis auf das kleinste Blättchen adrett gepflegt worden, so begann noch zu Lebzeiten Lucos die allmähliche Vernachlässigung des Geländes und damit sein langsamer Verfall. Heute macht sich hier statt des kurz geschnittenen Rasens eine wild wuchernde Wiese breit, und die früher einmal sorgfältig getrimmten Büsche treiben ungezügelt aus. Immer wieder sind moosbedeckte Statuen unter ausladenden Baumkronen oder inmitten von Buschwerk zu erspähen. Das gesamte Gelände ist von einem gusseisernen Zaun umgeben und wird durch eine recht hochgewachsene Hecke vor neugierigen Blicken geschützt. Passiert man den breiten Torbogen, so wird man über einen leicht geschwungenen und von Buchen gesäumten Kiesweg auf das **Haupthaus (I)** zugeführt. Vor dem Haus läuft der Weg in einen großen Platz aus, der – genauso wie ein Streifen entlang des ganzen Hauses – mit Kies bestreut ist.

Im Westen des Hauses führt ein Pfad weiter bis zu dem etwas zwischen Bäumen versteckt liegenden **Gesindehaus (II)** mit den Stallungen. Hinter dem Haupthaus – und daher bei der Ankunft nicht zu sehen – befindet sich ein kleiner **Hesindeschrein (III)**. Im Südosten der Parkanlage liegt ein hufeisenförmiger Teich, der eine Landzunge mit der **Familiengruft (IV)** umschließt.

HAUPTHAUS (I)

Das zweistöckige Haus vermag den Betrachter allein durch seine schiere Breite zu beeindrucken. Früher muss das im liebheldischen Stil errichtete Gebäude mit seinen großzügigen Fenstern und dem hellen Stein einen freundlichen Eindruck erweckt haben. Mittlerweile ist seine Fassade jedoch etwas verwittert und vom Schmutz der Jahre bedeckt. Efeu rankt an dem Mauerwerk entlang und über die nun vernagelten Fenster hinweg. An der Vorderseite wölbt sich sowohl im Osten als auch im Westen jeweils ein halbrunder Erker über die

gesamte Höhe hervor. Hier, wie auch an weiteren Stellen, finden sich Elemente, welche die ansonsten klare Architektur verwischen und die geradezu veraltet wirken: Verzierte Fenstersimse, wie gerahmt wirkende Mauerecken und schließlich steinerne Gesichter, die dem Besucher vielleicht einmal zugelächelt haben mögen, nun aber hinter einem wirren Flechtwerk aus Moos und Ranken zu lauern scheinen. Über all dem thront mittig eine doppelte Kuppel: Aus dem ansonsten flachen Dach erhebt sich eine mehrere Schritt durchmessende Halbkugel aus Glas und wird nur noch von einer weiteren überragt, die direkt dahinter liegt.

ERDGESCHOSS

Eingangshalle mit Großer Treppe (1)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter einem deutlich vernehmbaren Ächzen schwingt ihr die Flügel des Hauptportals auf und schreitet unter der steinernen Fratze hindurch, die spöttisch auf jeden Besucher zu blicken scheint. Ein dunkler Teppich dämpft den Hall eurer Schritte und das Knarzen der Dielen. Als erstes fällt euer Blick auf eine breite Freitreppe, welche die Eingangshalle dominiert. Von ihrem breiten Fußende in der Mitte des Raumes verjüngt sie sich nach oben hin immer weiter, bis sie auf eine Galerie führt. Diese ist genau wie die Halle selbst in ein blaugrünes Licht getaucht. Tatsächlich fehlt hier eine Decke zum ersten Stock, so dass ihr direkt unter der ersten Kuppel steht, durch die das letzte Licht des Tages fällt. Inmitten eines gläsernen Nachthimmels aus hesindigofarbenen und flaschengrünen Mosaiken prangen gelbe Gestirne.

Die gegenüberliegende Wand besitzt zwei doppelflügelige Portale – jeweils eines links und rechts hinter der Treppe. Außerdem gibt es je eine einfache, wenn auch massive Tür in den beiden übrigen Wänden.

Zum Großen Saal hin fehlt der Eingangshalle im ersten Stock die Wand, so dass man bei entsprechenden Lichtverhältnissen bereits von hier die große Kuppel und die Kristalleuchter im Festsaal sehen kann.

Die Treppe ist ganz aus dunklem Holz gefertigt und mit dem gleichen Teppich wie auch der Boden der Halle belegt. Am Fuß schwingt sich das Geländer sowohl links als auch rechts um einen Sockel herum, der mit einer Schnitzerei verziert ist. Wenn ein Held die Treppe von unten betritt, würfeln Sie eine verdeckte Probe auf *Intuition*. Falls sie gelingt, überkommt ihn wie aus dem Nichts ein Frösteln. Dieses lässt schlagartig nach, sobald er weitergeht oder wieder umkehrt. Sollte einer der Charaktere über die Gabe *Prophezeien* verfügen, bietet es sich an zu warten, bis dieser die Treppe benutzt.

Hier geschah der Mord durch Umbrica an ihrem Vater. Als er wieder einmal betrunken nach Hause kam und sich bei seiner Tochter lallend über die Ungerechtigkeit des Lebens beschwerte, stürzte sie ihn kalt lächelnd die Treppe hinab. Er überschlug sich und blieb blutend am Fuß der Treppe liegen – bewusstlos, jedoch nicht tot. Umbrica hatte diesen Moment lange vorausgeplant, ja ersehnt, doch es war ihr erster Mord, und er war bei Weitem nicht so ausgereift wie die, die noch kommen sollten. Aber ihr Entschluss stand fest: Sie nahm die schwere Flasche, welche aus Lucos Hand gefallen war, und schlug zu. Anschließend begoss sie ihn mit dem restlichen Brand aus der Flasche, um jeden Zweifel an der Trunkenheit ihres Vaters zu beseitigen, und spielte die verzweifelte Tochter, die ihren zu Tode gestürzten Vater gefunden hatte.

Das Gefühl der Kälte kann durchaus öfter auftreten. Kommen die Helden auf die Idee, den Teppich an dieser Stelle zu beseitigen, so kann man auf den Dielen einen dunklen Fleck erkennen: So sehr sich das Hauspersonal auch bemühte – Lucos Blut schien sich wie zur Mahnung in das Holz gebrannt zu haben.

Wenn Sie möchten, können Sie den Helden hier zu einem fortgeschrittenen Zeitpunkt des Abenteuers kurze Visionen von Lucos Tod zukommen lassen: So könnte ein Charakter vor seinem geistigen Auge sehen, wie sich ein Körper überschlägt und am Fuß der Treppe zu liegen kommt oder wie eine schwere Flasche in einer Frauenhand auf einen Hinterkopf niederfährt.

Großer Saal (2)

Der Festsaal ist der größte und gleichzeitig prunkvollste Raum des Hauses, wenngleich hier seit Jahrzehnten keine ausgelassenen Feste mehr gefeiert wurden. Das größere Gegenstück zur Kuppel aus der Eingangshalle spannt sich hier eindrucksvoll über allem auf. Auch diese Halbkugel zeigt den nächtlichen Himmel. In ihrer Mitte, am höchsten Punkt, prangt jedoch ein kreisrunder Mond. Links und rechts der Kuppel hängen zwei riesige Kristalllüster von der Decke, die jeweils über ein stabiles und verdeckt laufendes Seil herabgelassen werden können, um ihre Kerzen zu entzünden. Dann beleuchten sie eine lange Tafel, die fast über die gesamte Länge des Saals verläuft. Derzeit stehen nur ein paar Kerzenleuchter auf der Tafel, sie ist jedoch immer noch von einer Unzahl gepolsterter Stühle umgeben. An der breiten Wand gegenüber der doppelflügeligen Portale ragt ein riesiger Kamin aus der Wand, dessen Rauchabzug mit zwei gekreuzten Ziersäbeln geschmückt ist. Hohe Fenster gaben einst den Blick auf den hinteren Teil des Parks frei, sind jedoch heute – wie die übrigen Fenster im Erdgeschoss – vernagelt.

Auf Höhe des ersten Stocks ist der Saal ringsum von einer Galerie umgeben. Nur im Norden, dort wo sie nahtlos in die Flurgänge übergeht, wird sie von der darunter liegenden Wand gestützt. Ansonsten ruht sie auf umlaufenden Säulen. Sowohl an der Südseite als auch an den beiden Stirnseiten des Raumes hängen in

großer Höhe einige riesenhafte Portraits der Familie. Auf einem sind Umbricas Großeltern in jungen Jahren abgebildet: eine gestreng blickende und konservativ gekleidete junge Dame neben einem verschmitzt aussehenden Jüngling. Das nächste Bild zeigt Luco und Valticia, Umbricas Mutter, wie sie adrett auf einer blumentumrankten Bank sitzen, ihre Hand in seiner. Der Künstler hat Valticias natürliche Schönheit auf das Trefflichste in Öl gebannt. Rehbraune Locken umspielen das zarte Gesicht mit den fein geschwungenen Lippen. Lucos Haare sind ungebändigt und jungenhaft, während seine Wangen rot leuchten. Eine über dem Paar fliegende Schar Wildgänse deutet auf den kürzlich geschlossenen Traviabund hin. Auch die Kleidung der beiden entspricht diesem Eindruck. Ein drittes Gemälde zeigt den deutlich gealterten Luco mit seiner etwa siebenjährigen Tochter. Der Maler mag sich Mühe gegeben haben, Lucos Alkoholsucht und Spuren vorzeitigen Alters dezent zu übersehen. Dennoch konnte er die Wahrheit nicht übers Maß beugen, so dass man den Witwer mit bereits lichtem Haar und leicht gebeugter Haltung sieht. Auf seinem Gesicht ist kein Leuchten mehr zu sehen. Auch die junge Umbrica blickt für ihr Alter ernst, ja beinahe emotionslos, in ihrem weißen Kleidchen. Einzig ihre grünen Augen verleihen ihrem Ausdruck etwas Lebendiges. Ein Rabe hockt auf einem gebrochenen Wagenrand hinter Luco und kündigt so von Valticias Tod. Das letzte Bildnis stellt schließlich die zur Frau gereifte Umbrica dar: Die braunen Locken ihrer Mutter fallen weit über ihr grünes Gewand, welches die Farbe ihrer Augen noch mehr zur Geltung bringt. Sie lächelt – doch ist ihr Lächeln nicht das natürliche Lachen Valticias, sondern von dunkler und geheimnisvoller Art. Sie sollten Ihren Spielern die Gemälde erst bei näherem Interesse ihrerseits beschreiben. Auch dann empfiehlt es sich, nicht genau diese Reihenfolge zu verwenden, um die Helden selbst ins Grübeln zu bringen. Sollten sich die Spieler fragen, ob die Kuppel eine bestimmte Sternkonstellation zeigt, so können Sie ihnen nach einer gelungenen *Sternkunde*-Probe mitteilen, dass der gläserne Himmel wohl allein unter künstlerischen und nicht astronomischen Kriterien gefertigt wurde.

Besprechungszimmer (3)

Es fällt sofort ins Auge, dass das gesamte Zimmer einschließlich der Decke mit dunklem Holz vertäfelt ist. Lediglich der Boden ist mit einem flauschigen grünen Teppich ausgelegt. Ein wuchtiger Tisch aus Mahagoni nimmt den Großteil des Raumes in Anspruch und wird umringt von einem knappen Dutzend ledergepolsterter Stühle, während an seinem der Fensterseite zugewandten Kopfende ein ungleich luxuriöserer Sessel steht. Zwischen den beiden hohen Fenstern, die mit schweren, grünen Brokatvorhängen versehen sind, befindet sich ein kleiner, recht schlichter Kamin.

Hier hat Luco oft Unterredungen mit Geschäftspartnern geführt und so manchen Handelsvertrag abgeschlossen.

Auch Umbrica hat später, so sich eine Besprechung nicht vermeiden ließ, hauptsächlich diesen Raum für geschäftliche Kontakte genutzt. Dazu hat sie gerne bei zugezogenen Vorhängen vor dem prasselnden Kaminfeuer gesessen, um möglichst viel von ihrem Gegenüber zu sehen, während sie selbst nur so wenig wie möglich von sich preisgab.

Bibliothek (4)

Die Bibliothek ist als solche unverkennbar, bedecken mit Büchern gefüllte Regale doch sämtliche Wände bis zur Decke und lassen nur Platz für ein großes Fenster und drei Türen. Allein die schiere Fülle an Büchern dürfte jeden Gelehrten dazu veranlassen, sich alle zehn Finger zu lecken. Noch dazu ist jedes Buch sorgfältig in Leder gebunden und meist gut erhalten. An den Regalwänden sind in größerer Höhe Metallstreben befestigt, an denen eine bewegliche Leiter eingehakt ist, so dass man auch mühelos an die weiter oben stehenden Werke gelangen kann. In einem Winkel zwischen zwei Regalen ruht ein abgewetzter Sessel an einem kleinen Tischchen, auf dem wiederum eine Öllampe steht. In einer anderen Ecke befindet sich ein aufklappbares Stehpult, in dem sich einige Pergamentbogen und Schreibutensilien finden.

Wenn sich die Helden ausführlich mit der Literatur beschäftigen wollen, können Sie ihnen schnell klar machen, dass selbst eine kurze Bestandsaufnahme wahrscheinlich Stunden in Anspruch nehmen würde. Sie können ihnen nach Belieben Titel um die Ohren schlagen, wenn sie wahllos in die Regale greifen oder sich gezielt nach Werken umsehen. Die Themengebiete reichen von der Geschichtsschreibung und Geografie über bildende Künste, Romane, Gedichte und Balladen verschiedenster Völker und Epochen bis hin zu Ratgebern über die Buch- und Geschäftsführung – von der Heraldik und Etikette über die Mathematik und Sternkunde bis zur Pferdezucht und, und, und ... Während sich auch vereinzelt Bücher über die Zwölfgötter finden, sind hier jedoch keine magischen Werke zu entdecken oder Lektüre zu solchem Inhalt, der Umbrica enttarnen könnte.

Die Bibliothek hütet den zweiten Teil des Rätsels, das die Helden zu lösen haben (siehe **Kapitel III: Das Rätsel**). Außerdem ist hier ein idealer Platz, um ihnen durch Luco eine Warnung zukommen zu lassen. Hierzu sollte es spätestens dann kommen, wenn die Helden bereits dem Hinweis auf der Spur sind:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr in den Regalen stöbert, schreckt euch plötzlich ein Geräusch auf. Was war das? Dort, ganz in der Nähe, ist ein Buch zu Boden gefallen. Konnte das durch euer Ungeschick geschehen? Ihr seid euch ziemlich sicher, dass dem nicht so ist. Da! Plötzlich beginnen die Seiten des Buches durcheinander zu wirbeln. Dabei ist hier nicht der leiseste Luftzug zu

spüren. Jetzt legt sich eine weitere Seite langsam um. Dann bleibt das Buch offen liegen.

Sollte ein Held geistesgegenwärtig genug sein, einen Hellsichtszauber oder eine entsprechende Liturgie zu wirken, so muss er sich wirklich beeilen, denn Luco wird sich nicht lange an der gleichen Stelle aufhalten. Falls der Charakter schnell genug ist, kann er den ehemaligen Hausherrn als erschreckende Gestalt wahrnehmen (siehe Lucos Beschreibung im **Anhang**). Begutachten die Helden das herabgefallene Buch, können sie feststellen, dass es sich um eine Ausgabe der *Annalen des Götteralters* handelt. Die aufgeschlagene Stelle beginnt mit folgender Passage aus der Geschichte *Der Untergang von Zhamorrah*:

„Flieht! Flieht ihr jämmerlichen Narren! Denn hier wartet nichts als die ewige Düsternis auf eure armen Seelen. In Einsamkeit und Dunkelheit werden sie verrotten bis zum letzten aller Tage. Darum lauft so schnell ihr könnt! Dies ist die letzte Warnung der Zwölfe.“

Also sprach Achum, der Seher, zu dem Volke von Zhamorrah. Doch die Einwohner lachten über ihn und schalten ihn einen Lügner, und sie jagten ihn fort. Doch noch in der selben Nacht brach der Tod über sie herein. Und wer nicht umkam in einem Meer aus Flammen, der wurde unter Trümmern begraben. Und wer nicht bedeckt wurde von Schutt und Stein, der starb in den Fluten. Und wer nicht ertrank, der wurde totgetreten von seinesgleichen. Und es war ein Zetern und ein Jammern, und nicht einer von ihnen sollte diese Nacht lebend überstehen.

Arbeitszimmer (5)

Das Zimmer bildet einen Halbkreis von beachtlichem Ausmaß, und die runde Wand an seiner Nordseite besitzt eine Vielzahl hoher Fenster. Dass diese in Richtung des vorderen Parkbereichs und des Hauseingangs liegen, kann man wegen der vernagelten Fenster momentan nur schwer erkennen. Davor steht ein ebenfalls halbrunder Schreibtisch aus massivem Mohagoniholz samt einem kleinen, gepolsterten Ledersessel. An der geraden Wand stehen links und rechts neben der Tür zur Bibliothek ein paar Regale und ein kleines Schränkchen.

Die Regale beinhalten vor allem Geschäftsbücher mit einer schier erschlagenden Fülle an Tabellen und Zahlenkolonnen, die noch dazu mit einigen kryptischen Kürzeln versehen sind. Hier sind akribisch sämtliche (offiziellen) Ein- und Ausgaben festgehalten worden, und nur jemand, der sich meisterlich auf den Gebieten des Rechnens und des Handelns auskennt, wird in langwieriger Arbeit hinter die exakte Bedeutung der Notizen kommen. Dazwischen sind ein paar Kladden, die Gesetzestexte und Auflistungen der verschiedenen Zollhöhen zu Wasser und Land enthalten. Außerdem enthält ein Buch mit neutralem Einband eher rahjagefällige als anatomisch korrekte Darstellungen

von Menschen und Elfen beim gemeinsamen Tanzen, Baden und anderen Vergnügungen. Auf dem Schränkchen steht eine Auswahl verschiedener Alkoholika, vor allem hochprozentige Brände. Sie stammen noch aus Lucos Zeit. Umbrica hat sie niemals angerührt, wollte sie als mahnenden Fingerzeig auf die Sucht ihres Vaters aber auch nicht wegwerfen. Vielleicht tritt Lucos Geist hier in Aktion, indem er die Flaschen an die Wand wirft oder gefährlich nahe an einer abgestellten Öllampe zerspringen lässt.

Der Schreibtisch enthält in einer Schublade neben den üblichen Schreibutensilien vor allem geschäftliche Korrespondenz. Hinter der Tür eines fest im Schreibtisch integrierten Schränkchens steht eine Truhe aus echtem Zwergenstahl. Sie ist verschlossen und kann nur mit einer *Schlösser Knacken*-Probe +8 oder einem FORAMEN +5 (12 AsP) geöffnet werden. In der Truhe finden sich einige Geschäftsverträge, die teilweise keinen sehr legalen Eindruck erwecken, und ein „Taschengeld“ von 3W20 Dukaten. Die Münzen sind jedoch mit einem immer noch aktiven *Todesfluch* belegt, der auf den ersten Charakter übergeht, welcher zumindest einen Teil des Geldes an sich nimmt: Er verliert in der ersten Spielrunde zunächst 1 LeP, in der zweiten 2 LeP usw. Nach der ersten Spielrunde steht dem Verfluchten eine *Konstitutions*-Probe +8 zu, um weiteren Schaden abzuwenden. In jeder folgenden Spielrunde wird die Probe um einen Punkt erleichtert. Teilen Sie dem Helden den ersten Verlust von Lebensenergie nicht direkt mit, und würfeln Sie die anfänglichen zwei, drei Proben verdeckt. Erst zu einem späteren Zeitpunkt sollten Sie ihm schildern, wie er sich auf einmal stark geschwächt fühlt ...

In den Verträgen werden auch obskure Waren genannt: Schlangenhäute, Vitriol, Kairanrohr, trübe Smaragde und gar ein Bild namens „Die Farben der Finsternis“ eines gewissen Budrian von Spackenstein – wahrscheinlich ein Synonym. Nach einer gelungenen *Alchimie*-Probe +2 oder einer *Magiekunde*-Probe +6 können Sie einem Spieler auf Anfrage mitteilen, dass Vitriol und Kairanrohr alchemistische Zutaten sind und Vitriol auch Schwefelsäure genannt wird. Wäre die Probe sogar um nochmals 2 Punkte erschwert gelungen, können Sie ihn ferner darauf hinweisen, dass Kairanrohr im Zauberspruch Verwendung findet. Über die restlichen Dinge sollten Sie die Helden nur mutmaßen lassen. Umbrica hat sie als Donaria bei diversen Beschwörungen verwendet. Nur wenn ein Dämonologe oder entsprechend beschlagener Charakter in der Gruppe ist, sollten Sie auf gezieltes Nachfragen – und nach bestandener Probe – einen Hinweis auf die Natur dieser Objekte geben. Ein Meister auf diesem Gebiet kann sie sogar als Donaria an Amazeroth einordnen. Falls ein Held diesen Raum auf eigene Faust erkundet und sich erfolgreich an der Truhe zu schaffen macht, könnte unter Umständen Comtessa mit einem

gezielten Biss eingreifen – allerdings nur, wenn sie eine sofortige Rückzugsmöglichkeit sieht.

Musikzimmer (6)

Ein großes Instrumentarium macht deutlich, dass dieser Raum ganz im Zeichen der Musik steht: An den rot gestrichenen Wänden hängen zahlreiche Zupf- und Streichinstrumente – von der Geige bis zur Maraskoline. In zwei Vitrinen ist eine Unzahl Flöten verschiedenster Materialien und Größen ausgestellt, die vor dem Spiel bisweilen erst aus mehreren Einzelstücken zu imposanter Länge zusammengesetzt werden müssen. Und ein durch Schnitzwerk und Malerei reich verziertes Spinett steht bereit, als würde es nur darauf warten, wieder einmal gespielt zu werden.

Darüber hinaus wird das Zimmer durch einige Gemälde geschmückt, die teilweise noch aus der Hand von Umbricas Mutter stammen. Ein kleiner Kamin sorgt bei Bedarf für die nötige Wärme. Neben zwei vernagelten Fenstern zur Ostseite des Hauses besitzt das Musikzimmer weitere Fenster, die direkt in den Wintergarten blicken lassen. Zwischen ihnen befindet sich eine stabile Tür, welche die ganzen Jahre über offen stand und nun auch immer noch geöffnet ist, was dem Zustand der Instrumente nicht gerade zuträglich war.

Helden mit einem Erfahrung im *Musizieren* können schnell feststellen, dass die einzelnen Instrumente an für sich sehr wertvolle Stücke sind, die zum Teil jedoch dringend einer Restaurierung bedürfen. Bei einer näheren Untersuchung kann es natürlich schnell passieren, dass eine nur schlecht befestigte Laute zu Boden fällt und – verstimmt, wie sie ist – schauerliche Töne von sich gibt, die einen geradezu niederhöllischen Lärm in diesem so stillen Haus verursachen.

Das Musikzimmer bietet sich für eine Aktion Lucos an: Wenn sich die Helden gerade eben in Hörweite befinden, lassen Sie sie Proben auf *Sinnenschärfe* +5 würfeln. Gelingt eine Probe, so vernimmt der Charakter das entfernte Klingen des Spinetts. Beim Näherkommen fügen sich die einzelnen Töne immer deutlicher zu einer düsteren Melodie samt Begleitung zusammen, die aufgrund der fehlenden Stimmung des Spinetts noch beunruhigender wirkt. Durch eine *Musizieren*-Probe +4 kann ein Held wissen, dass es sich bei dem Stück um den „Totentanz“ von Giuliano di Ricordi handelt, der in jungen Jahren dem Wahnsinn anheim fiel und sich selbst die Ohren mit heißen Nadeln durchstieß, um fortan frei von äußeren Einflüssen auf seine innere Melodie hören zu können. Wer, von den Klängen gelockt, in das Zimmer blickt, kann erkennen, wie sich die Tasten des Instruments wie durch Geisterhand bewegen. Tatsächlich befindet sich Luco im Raum, wenn er das Spinett auch nicht Kraft seiner Finger bewegt, sondern aus einiger Entfernung dirigiert. Bewahren die Helden Ruhe, können sie ihn auch mittels Hellsichtszauber aufspüren. Es bietet sich an, diese Musik auch am Spieltisch in Form barocker Cembalo-

Werke hörbar zu machen und durch allmähliches Steigern der Lautstärke das Anschleichen der Helden zu simulieren.

Das Musikstück soll Ihren Charakteren in erster Linie eine Warnung sein. Allerdings ist es auch möglich, dass sie auf diese Weise Kontakt zu Luco aufnehmen. Es kann durchaus sein, dass er auf ihre Aktionen oder Fragen hin plötzlich ein anderes Musikstück spielt oder vielleicht gar zornig ein Streichinstrument in die Vitrine schleudert. Es könnte sich auch ein Frage- und Antwort-Spiel ergeben, wenn die Helden eine gewisse Intelligenz hinter dieser Aktion vermuten. So könnten sie Luco auffordern, eine Taste einmal für „Ja“ und zweimal für „Nein“ zu drücken. Ein solches „Gespräch“ sollten Sie jedoch nicht zu lange ausdehnen und schließlich an Lucos Unruhe scheitern lassen – insbesondere dann, wenn die Helden der Spur des Rätsels bislang kaum folgen konnten.

Frauenzimmer (7)

Dieser Raum ist hell und einladend eingerichtet. Auch wenn nur ein einziges Fenster direkt nach außen gewandt ist, so geben doch weitere Fenster den Blick auf den Wintergarten frei und lassen tagsüber viel Licht hinein. Ein warmer gelber Ton herrscht vor – von den sandfarbenen Wänden bis zu dem flauschigen Teppich in hellem Ocker. Durch Vorhänge und aranische Wände werden einige halboffene Separees gebildet, in denen zumeist ein kleiner Tisch mit mehreren gepolsterten und mit Damast bezogenen Stühlen steht. Zahlreiche kleinere und größere Kunstwerke schmücken den Raum – überwiegend Darstellungen männlicher Akte. Außerdem steht hier eine Fülle von Vasen, die von den vertrockneten und zerfallenen Resten einstiger Blumenpracht umgeben sind.

Früher war dieser Raum als Aufenthaltsort für weibliche Gäste gedacht, in den man sich nach dem gemeinsamen Mahl mit den Herren zurückzog, wenn man unter sich sein wollte. Als Umbrica Hausherrin war, hat sie diesen Raum kaum noch genutzt, so dass die Helden hier wohl keine großen Entdeckungen machen werden. Einzig viele Bilder weisen wieder auf die Handschrift Valticias hin.

Wintergarten (8)

Einzig die Nordwand des Wintergartens ist fest gemauert. Die anderen drei Wände – wie auch die Decke – bestehen aus zahlreichen kleinen Glasscheiben, die von einem Gerüst gusseiserner Verstrebungen gehalten werden. So herrschen hier in der Regel angenehme Wärme und hohe Luftfeuchtigkeit. Diese ermöglichen den heute dicht gedrängt stehenden Pflanzen ein durchgängiges Wachstum. Exotische Palmen überragen einheimische Topfpflanzen. Kleine Bäumchen tragen gerade Früchte oder lassen ihre Blüten betörende Düfte verströmen. Büsche schmiegen sich bereits bedrohlich nahe an die Scheiben, und

einzelne Ranken haben sich schon durch kleine Löcher im Glasdach gewunden.

Sie können Ihre Helden den Wintergarten wie einen winzigen Dschungel durchforsten lassen. Schnell kann ein unachtsamer Charakter über eine Wurzel stolpern, die sich aus dem viel zu klein gewordenem Topf gesprengt hat, und dabei in Scherben fallen oder sich an scharfen Dornen schneiden. Die Pflanzen haben nur überlebt, da durch zerstörte Glasscheiben genug Regenwasser eindringen konnte. Auch die ein oder andere Giftpflanze aus dem Süden Aventuriens mag sich hier ausgebreitet haben, sei es, weil sie einst wegen ihrer Blütenpracht eingesetzt wurde oder weil sie gezielt von Umbrica angepflanzt wurde: Unangenehm kann zum Beispiel eine Begegnung mit einem Exemplar der Boronsschlinge werden (siehe **Zoo-Botanica Aventurica**, S.232 f.), welche die Hexe als Ingredienz des Schlafgifts verwendete. Augenscheinlich nur eine kleine, dunkelblaue Blüte inmitten einiger ledriger Blätter auf dem Boden, verströmt die Pflanze einen kaum merklichen Duft, welcher ihr Opfer bei misslungener *Konstitutions*-Probe +4 innerhalb einer Minute in den Schlaf fallen lässt. Sollte niemand zur Hilfe eilen, winden sich in den nächsten Stunden Ranken aus dem Boden, um die Beute zu umschlingen und langsam zu verdauen. Andererseits können Sie hier auch ein paar Einbeeren gedeihen lassen, wenn ein Held stark verletzt ist und ansonsten keine Heilmöglichkeiten bestehen.

Eine kleine Sitzecke aus Tisch und Stühlen von geschwungenem Metall ist mittlerweile völlig zugewuchert. Ein etwa drei Schritt durchmessendes Becken war früher einmal ein Zierteich, ist nun aber ausgetrocknet und ebenfalls von dem Pflanzenwerk in Beschlag genommen. Ferner ist der Wintergarten der einzige Raum im Erdgeschoss, dessen Fenster nicht vernagelt werden konnten, und der somit – den Lichtverhältnissen entsprechend – einen freien Blick auf den Park gewährt.

Dieser Raum ist Comtessas bevorzugter Aufenthaltsort. Sie liebt es, in dem grünen Dickicht auf ihre Beute zu lauern, und so finden sich hier die wie ausgetrocknet wirkenden Hüllen zahlreicher Insekten und kleiner Frösche. Sogar der knochige Kadaver einer Ratte ist zwischen dem Wurzelwerk zu entdecken. Besonders aufmerksame Helden können unter dichtem Blattwerk ein unscheinbares Loch im Boden finden. Mittels einer *Tierkunde*-Probe +5 kann auch auf die Natur dieser Hinweise geschlossen werden. Eine Attacke Comtessas ist an dieser Stelle trotzdem eher unwahrscheinlich, da sie schon lange auf die Helden aufmerksam geworden sein wird, bevor diese in den Wintergarten eindringen, und so nicht von ihnen überrascht wird. Des Weiteren ist es auch nicht ihr Ziel, die Charaktere vor Lösung des Rätsels aktionsunfähig zu machen. Sollte der Dämon jedoch schon befreit worden sein, kann sie durchaus darauf aus sein, einen Helden durch ihr Gift zu lähmen.

Waffenzimmer (9)

Dieser grob L-förmige Raum wirkt äußerst hart und kalt. Trotz seiner recht eindrucksvollen Größe besitzt er nur zwei Fenster. Blank polierter Stein bildet den Boden, und die Wände sind fast kahl, so dass jeder Schritt vielfach widerhallt. Neben Kerzenleuchtern ragen bisweilen Haken und Winkel aus den Mauern. Nur vereinzelt sind daran Waffen befestigt, die zudem meist noch in einem schlechten Zustand sind. Einige Schilde und eine komplette, aber rostüberzogene Ritterrüstung ergänzen das karge Bild.

Unter den häufig Grünspan überzogenen Waffen befinden sich zwar einige eher exotische Stücke, zum Beispiel ein orkischer Arbach, eine Skraja aus Thorwal und sogar ein mohisches Blasrohr, jedoch letztlich nichts von materiellem Wert. Früher einmal war Luco ein richtiger Waffennarr, obwohl er selbst nur mäßig mit einer Klinge umgehen konnte. Vor allem Waffen fremder Völker und Kulturen oder besonders prunkvolle Exemplare faszinierten ihn. Doch als er der Spielsucht anheim gefallen war, verlor er fast alle seine Lieblingsstücke oder verkaufte sie weit unter Preis, wenn wieder ein Besuch von Gläubigern drohte. Umbrica scherte sich weder vor noch nach dem Tod ihres Vaters um das Waffenzimmer, so dass es über die Jahre unangetastet blieb.

Für die Helden wird es an dieser Stelle nur wenig von Interesse geben. Allerdings ist es möglich, dass Luco hier in Aktion tritt. Vielleicht lässt er einige Ausstellungsstücke scheppernd zu Boden gehen und verursacht so einen furchtbaren Krach. Er könnte aber auch einige Klängen in Richtung der Helden werfen. Natürlich will er die Eindringlinge damit nur verjagen und nicht verletzen, so dass er nicht genau zielt – doch das muss den Spielern ja nicht sofort auffallen. Am effektivsten ist wahrscheinlich, wenn Luco die Ritterrüstung belebt, um die Charaktere langsam nach draußen oder von etwas fort zu drängen. Dies ist auch durchaus möglich, wenn die Helden nicht in diesem Raum sind und plötzlich hören, dass sich irgendetwas scheppernd in ihre Richtung bewegt.

Lagerraum (10)

Die Bezeichnung „Gerümpelkammer“ wäre wohl eher zutreffend: An sämtlichen Wänden und in der Mitte des Raumes befinden sich schlichte Regale, die von oben bis unten mit all dem zugestellt sind, was im Laufe vieler Jahre keinen Platz mehr in einem Haus findet. Vasen sind vielfach ineinandergestellt, aus der Mode gekommener Nippes reiht sich aneinander, stark beschädigte Bücher wurden hierher verbannt. Außerdem sind hier viele Dinge, die noch aus dem Besitz von Umbricas Mutter stammen: eingetrocknete Farben, leere Leinwände und misslungene Bilder, eine Staffelei, aber auch Stoffreste und sogar ein alter Sessel in unsäglichem Blumenmuster. Unscheinbar in fleckiges Leinen gewickelt, findet sich hier auch ein Traviabildnis, das Valticia einst gemalt hatte (siehe

Kleiner Speisesaal). Etwas ordentlicher verwahrt sind Putzgeräte und Dinge des regelmäßigen Hausbedarfs wie Tischdecken, Kerzen, Töpfe und ähnliches.

Sie können Ihrer Fantasie freien Lauf lassen und auch einige Skurrilitäten erfinden, die irgendwie ihren Weg hierher gefunden haben. Denken Sie einfach an das ein oder andere „Schätzchen“ auf Ihrem Dachboden oder in Ihrem Keller. Denkbar wären Perücken mit altmodischen Turmfrisuren, ein Portrait der ungeliebten – und unansehnlichen – Großtante oder ein ausgestopfter Affenkopf, der den Helden einen gehörigen Schrecken einjagt. Umbrica hat jedoch dafür gesorgt, dass sich hier keine Hinweise auf ihre götterlosen Taten finden lassen.

Dieser Raum eignet sich natürlich hervorragend dazu, Luco ein Chaos aus herumfliegenden Gegenständen und umstürzenden Regalen anrichten zu lassen. Auch Comtessa mag hier aus dem Hinterhalt angreifen, um sich dann sofort wieder in dem Durcheinander zu verstecken.

Galerie (11)

Schon beim Betreten besticht dieser Raum durch die umfangreiche Statuen- und Statuettensammlung, die hier ausgestellt ist. Dabei handelt es sich ausschließlich um figürliche Darstellungen zumeist unbedeckter Jünglinge und Mädchen. Kein Kunstobjekt gleicht dem anderen in Körperhaltung und Mimik, so dass hier das gesamte menschliche Gefühlsspektrum in Stein gebannt zu sein scheint: Eine junge Frau wirkt in sich versunken, als ob sie auf eine unhörbare Melodie lauschen würde, ein muskulöser Bursche reckt seine Fäuste wutentbrannt in die Luft, ein anderer krümmt sich und verzieht sein Gesicht in Agonie.

Die meisten Statuen stehen auf Podesten inmitten des Raumes und gehorchen dabei keiner offenbaren Ordnung. Die übrigen Figuren sind in Nischen in der halbkreisförmigen Nordwand untergebracht. Zwischen je zwei der zahlreichen Fenstern befindet sich eine Wandvertiefung mit einer Skulptur. Des weiteren ziert eine Art Brüstung diese Wand und wirkt wie aus dem Mauerwerk heraus gehauen: Viele Säulen reihen sich aneinander, und während sie vor den Fenstern die Füße von Ruhebänkchen darstellen, dienen sie unterhalb der Nischen allein der Dekoration. An der südlichen Wand hängen außerdem noch einige Gemälde, die ebenfalls diverse Emotionen darstellen.

Die Galerie wurde einst nach den Vorstellungen von Umbricas Mutter ausgebaut. Als Malerin und Kunstbegeisterte hatte sie selbst sich damals zum Ziel gesetzt, auf hesindegeläufige Weise sämtliche Gefühle zusammenzutragen, welche die Götter den Menschen geschenkt haben. Die Statuen wurden allesamt von anderen Künstlern geschaffen – zumeist von befreundeten Bildhauern. Die Gemälde gehen allerdings auf Valticias Wirken zurück.

Hier sollen die Helden dem dritten Teil des Geheimnis um dieses Haus auf die Spur kommen. Näheres finden Sie in dem Abschnitt **Das Rätsel**.

Küche (12)

Einer versammelten Festgesellschaft könnte wohl mit Hilfe dieser riesigen Küche aufgetafelt werden. Gleich drei separat zu beheizende Öfen sind über Rohre mit dem Kamin verbunden. An den Wänden und in Regalen stapeln sich Töpfe, Tiegel, Pfannen und Backformen verschiedenster Form und Größe. Suppenkellen hängen an Haken in der Wand, Messer stecken in Holzblöcken, und weitere Utensilien vom Nudelholz bis zum Sieb werden hier verwahrt. Darüber hinaus finden sich noch vereinzelte Vorräte in der Küche, von denen jedoch nur wenige eingemachte Früchte und diverse Gewürze noch genießbar sind. Mehl ist völlig den Maden anheim gefallen, versauerte und eingetrocknete Milch hat schon vor langer Zeit aufgehört zu riechen, und ein Laib Brot ist mittlerweile so hart, dass man damit einen Oger erschlagen könnte.

Für die Helden ist hier nur wenig zu entdecken. Sie können jedoch auf Zeichen von Comtessas Wirken stoßen: Zwischen den Resten der Nahrungsmittel finden sich ganz vereinzelt Mäuse und sogar Rattenkadaver, die wie ausgetrocknet wirken. Ihr Fell ist immer noch an ihrem Leib, ja selbst die Knochen zeichnen sich unter ihrer Haut ab. Nur mit einer *Heilkunde*, *Gift*-Probe +5 oder einer *Heilkunde*, *Wunden*-Probe +8 sind feinste Male an den Überresten zu erkennen. Eine *Tierkunde*-Probe +3 lässt auf den Biss eines giftigen Tieres schließen. Allein wenn diese Probe auch +7 gelingt, kann dieses Tier als größere Spinne identifiziert werden. Um den Spielern nicht schon durch die Art der Probe ausreichend Aufschluss zu gewähren, sollten sie zumindest die erste Probe verdeckt würfeln. Ebenfalls auffällig ist, dass es hier so gut wie keine Spinnennetze gibt, obwohl man in den Regalen und auf dem Boden bisweilen auch Chitinhüllen von Kakerlaken und anderem Krabbelgetier entdecken kann.

Wenn es gerade passend und stimmungsvoll erscheint, können Sie auch Luco in diesem Raum in Aktion treten lassen. Er wird dann einen ohrenbetäubenden Lärm durch klapperndes Geschirr erzeugen oder die letzten Essensreste nach den Helden schmeißen. Vielleicht presst sich ein Held auch schutzsuchend zwischen Tür und Wand, während sich die Klängen aus den Messerblöcken gefährlich nah an seinem Gesicht durch das Holz bohren.

Kleiner Speisesaal (13)

Ganz im Zeichen von Speis und Trank steht dieser Raum: Um einen massiven ovalen Esstisch ist etwa ein Dutzend Stühle gruppiert. Die Wände sind mit vielen Gemälden geschmückt, die Stillleben üppig gedeckter Tische und vor Obst überquellender Schalen darstellen oder auch Bauern bei der Ernte zeigen. Strohgestecke auf dem Tisch zerbröseln bei der kleinsten Berührung.

Daneben zieren gleich drei Vitrinenschränke den Raum. Allerdings enthält nur einer von ihnen einen umfangreichen Satz Geschirr, während die anderen beiden bis auf große Staubflocken leer sind. Ein Kamin sorgt bei Bedarf für angenehme Wärme. Und wären die Fenster nicht vernagelt, hätte man bei Tag einen herrlichen Blick auf den hinteren Teil der Parkanlage.

Sämtliche Bilder entstammen auch hier Valticias Schaffen. Wer sich genauer für die Gemälde interessiert, wird bald auf eine zentrale Stelle inmitten der Bilder aufmerksam, an der die Wand kahl ist. Hier hat früher einmal eine Traviadarstellung gehangen, die Umbrica jedoch entfernte. Da sie es zu dem Zeitpunkt aber nicht übers Herz brachte, eine Malerei ihrer Mutter hinfort zu werfen, ließ sie das Bild im Lagerraum aufbewahren, wo es schließlich – eingehüllt von Leinentüchern – in Vergessenheit geriet.

Herrenzimmer (14)

Dieser Raum ist das Pendant zu dem Frauenzimmer auf der gegenüberliegenden Seite des Großen Saals und diente den männlichen Gästen als Rückzugsstätte. Anders als sein Gegenstück ist dieses Zimmer jedoch dunkel eingerichtet: Die Wand und der dicke Teppich sind von moosgrünem Ton. Das Mobiliar besteht fast gänzlich aus Mohagoni, und die großen, um mehrere Tische oder in versteckten Ecken stehenden Sessel sind mit schwarzem Leder bespannt. Einige Jagdtrophäen stellen den einzigen spärlichen Zimmerschmuck dar, doch findet sich darunter kaum ein eindrucksvolles Stück. Auf einer breiten Kommode sind verschiedenste mit einem Stopfen verschlossene Flaschen aufgereiht, in denen sich erlesene Brände und Schnäpse befinden – vom Meskinnes bis zum Balihoer Bärenod. Außerdem stehen dort einige Pfeifen und diverse Tabakkästchen bereit. Auf den Tischen liegen ein paar Bücher griffbereit. Neben kurzweiligen Geschichten enthalten sie vor allem Benimm-Ratschläge für den Herrn von Welt und bisweilen auch Akte üppiger Thorwalerinnen. Wer sich etwas genauer umsieht oder über den spärlichen Zimmerschmuck wundert, kann an leichten Farbunterschieden und Rändern an der Wand feststellen, dass hier wohl einmal weitaus mehr Jagdstücke ausgestellt waren. Sie gehörten zu den Dingen, von denen Luco sich aufgrund seiner Verschuldung mit als erstes trennte. Da Umbrica dieses Zimmer nach seinem Tod mied, ist es seitdem beinahe unverändert.

Abtritt (15)

Die Tür zu der Latrine aus unverwüstlichem Mohagoniholz ist von innen verriegelbar. Ein winziges Fenster noch über Kopfhöhe lässt sich einen Spalt breit öffnen, klemmt allerdings stark. Durch die Nähe zum Küchenkamin war es hier sogar in strengen Wintern leidlich warm.

Flur mit Ost- und Westtreppe (16)

Einige Korridore durchziehen das Erdgeschoss – der größte von ihnen erstreckt sich von Ost nach West über die gesamte Breite des Hauses. Während zahlreiche Türen von dem Flur abgehen, weist er nur wenige Fenster auf, so dass hier auch tagsüber kaum Licht hineinfällt. Nachts wird der Schein von Kerzen und Öllampen geschluckt durch den moosgrünen Teppich, der die knarrenden Bodendielen bedeckt, und durch die ebenso dunkle Tapete aus gemustertem Seidenpapier, die sich bereits an vielen Stellen von der Wand löst. So verliert sich schnell alles in Düsternis, was weiter als zehn Schritt vom Betrachter entfernt liegt.

Am Ostende des Hauptkorridors führt eine Wendeltreppe vorbei an einem kleinen Fenster, hinauf zum Wohnbereich der Mercatis. Im Westen befindet sich – gleich neben der Kellertür – eine weitere Treppe zum ersten Stock, welche vor allem von den Gästen des Hauses und ihren Dienern genutzt wurde. Nur ein paar Schritte daneben kann man durch eine Tür mit Sichtfenster zur Außenanlage des Hauses gelangen. Hier ist das Gesinde des Hauses früher ein- und ausgegangen, um Wasser zu holen, die Vorräte aufzustocken, Wäsche zu transportieren und vieles mehr.

Über sämtliche Wände verteilt hängen im Flur des Erdgeschosses insgesamt zehn Landschaftsgemälde, deren genaue Position Sie selbst bestimmen können. Sie gehören zum ersten Teil des Rätsels (siehe **Kapitel III: Das Rätsel**).

ERSTER STOCK

Umbricas Schlafzimmer (1)

Eine befremdliche Mischung aus Düsternis und Dekadenz zeichnet diesen Raum aus. Vom zierlichen Stuhl bis zum großen Bett sind alle Möbel und Einrichtungsgegenstände aus edelsten Materialien gefertigt. Gleichzeitig strahlen sie mit ihrem fast schwarzen Holz und den morbiden Details etwas Abschreckendes aus. Allgegenwärtig ist der Geruch eines süßlichen Parfüms, so als hätte jemand gerade erst den Raum verlassen.

Das sicherlich auffälligste Möbel ist das Himmelbett: Ein glänzend schwarzer Baldachin wölbt sich nach oben und läuft am Fußende in eine lange Seidenbahn aus, die beinahe bis zum Boden reicht. Seitlich schirmen leichte, halbdurchsichtige Vorhänge den Blick auf das Innere ab – fast wirken sie wie fein gewobene Spinnennetze. Hier können Sie den Spielern eine wunderbar gruselige Szene bieten: Falls die geheimnisvolle Gestaltung des Bettes nicht ohnehin schon die Neugier der Helden geweckt hat, können Sie die Vorhänge sich kurzzeitig sanft bewegen lassen. Wahrscheinlich nur ein Luftzug – aber wer weiß das schon so genau? Wenn die Spieler zögern, hinter die Stoffbahnen zu schauen oder sich ausmalen, was dort Schreckliches auf sie lauern könnte, haben Sie die Atmosphäre genau richtig beschrieben.

Um die Spannung zu steigern, können Sie einen Charakter, der sich schließlich doch zum Nachsehen entscheidet, eine *Mut*-Probe oder gar *Gefahreninstinkt*-Probe würfeln lassen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dein Herz schlägt dir bis zum Hals, als du dich Schritt für Schritt dem Schleier näherst. Fast wirkt er wie das Netz einer Spinne, die nur darauf wartet, dass du in ihre Fänge gerätst. Je näher du kommst, desto stärker scheint der süßliche Geruch zu werden, der dir schon seit einiger Zeit in der Nase hängt. Jetzt berühren deine Fingerspitzen das feine Gespinnst. Vorsichtig schiebst du es zur Seite, stets bereit zurückzuspringen. Doch so sehr du deine Augen auch anstrengst, so erkennst du nur seidene Bettwäsche in schimmerndem Schwarz. Ein großes Kissen wird fast völlig verdeckt von einem hoch gewölbten Deckbett.

Gönnen Sie den Spielern noch ein wenig Grusel beim Aufdecken des Bettes. Doch tatsächlich erweist es sich als leer. Die Aufregung war umsonst. Dramaturgisch bietet es sich jedoch an, dem erleichterten Aufatmen und lachendem Kopfschütteln der Helden nun eine umso bedrohlichere Situation folgen zu lassen. Eine denkbare Aktion Lucos findet sich weiter unten in diesem Abschnitt. Ansonsten können Sie sich auch an die zahlreichen anderen Möglichkeiten seines Auftretens halten.

Ein Geheimnis birgt das Bett jedoch wirklich, und nur äußerst findige Helden werden wohl darauf stoßen: Unter der Matratze hat Umbrica ein Buch versteckt, das sie kurz vor ihrem Tod studierte und vor neugierigen Blicken schützen wollte. Dass es sich nicht um Gutenacht-Lektüre handelt, dürfte klar sein. Tatsächlich ist es ein Exemplar von *Hundert Dinge zu schrecken den Dieb*, das sich mit magischen Sicherungen und Fallen beschäftigt. Vielleicht lassen die Spieler nun noch etwas mehr Vorsicht beim Stöbern walten ...

Auch das übrige Mobiliar ist dunkel und wenig freundlich. Auf der rechten Seite des Bettes steht ein Nachttisch aus Mohagoni-Holz mit Schublade und einem Türchen. Die Schublade enthält einige Taschentücher und ein Fläschchen mit einer schwarzen Flüssigkeit, über der sich eine Ölschicht abgesetzt hat. Beim Öffnen entsteigt dem Fläschchen ein ranziger, schwach an Kamille erinnernder Geruch. Dass der Inhalt des Fläschchens verdorben ist, kann leicht mit einer *Alchimie*- oder *Kochen (Tränke)*- Probe erkannt werden. Um festzustellen, dass es sich dabei einmal um einen Schlaftrunk handelte, bedarf es schon einer gelungenen Probe +6. Hinter dem Türchen gibt es lediglich einen Nachttopf zu entdecken.

Links vom Bett, in einer Ecke des Zimmers, befindet sich ein Sessel aus schwarzem, teilweise schon abgeriebenem und fadenscheinig gewordenem Samt. Vor den zwei Fenstern an der Südseite des Raumes stehen eine Truhe und ein niedriges Regal. Die Truhe ist unverschlossen und beinhaltet Kerzen in verschiedenen

Farben und Größen sowie mehrere Säckchen mit Räucherwerk. In dem Regal stehen zahlreiche Flakons mit Duftwässerchen. Außerdem finden sich hier einige Kerzenleuchter und Windlichter sowie ein paar zu Scheiben geschnittene Halbedelsteine und in der Mitte geteilte Gesteinsbrocken. Auf dem untersten Regalbrett steht ganz rechts ein schwarzer, hohler Holzwürfel von etwa anderthalb Spann Seitenlänge mit einem etwa handtellergroßen Loch in einer Seite. Bis auf ein dunkles Samtkissen ist er jedoch leer. Er sollte Comtessa ursprünglich als Ruheplatz dienen. In der Nacht bevorzugte sie jedoch die Nähe zu ihrer Herrin unter dem Baldachin des Himmelbettes, während sie tagsüber meist lieber in den verschiedensten dunklen Ecken des Hauses lauerte.

An der linken Wand steht schließlich eine Anrichte mitsamt – wie könnte es anders sein – schwarz gepolstertem Stuhl. Die Anrichte wird wiederum von einem großen ovalen Spiegel dominiert. Er kann gekippt werden, so dass man ihn zum Schminken genauso benutzen kann wie zum Überprüfen des richtigen Sitzes der Kleidung. Wenn Sie den Helden an dieser Stelle einen weiteren Schrecken einjagen möchten, kann einer von ihnen beim flüchtigen Blick in den Spiegel die Umrisse einer gebückten Gestalt mit wirrem Haar erkennen, die direkt hinter ihm steht. Dreht sich der betreffende Charakter um, ist nichts von dieser Gestalt zu sehen. Auch ein zweiter Blick in den Spiegel zeigt sie nicht mehr. Der Spieler hat soeben – ohne es zu wissen – Luco gesehen, dessen Geist sich bisweilen auf spiegelnden Flächen zeigt. Doch kann nicht einmal er selbst dieses Phänomen steuern.

Links neben dem Spiegel steht eine Waschschüssel mit einem Krug. Rechts vom Spiegel befindet sich eine Schatulle. Sie ist geöffnet und gibt so den Blick auf einige Schmuckstücke frei: vor allem Ringe mit großen, dunklen Halbedelsteinen. Ein interessierter Held kann mit einer entsprechenden Talentprobe feststellen, dass es sich hauptsächlich um Magnetit (schwarz und metallisch glänzend), Rauchquarz (dunkelbraun) und Amethyst (violett) handelt. Mit einer zusätzlichen *Magiekunde*-Probe +7 können diese den Merkmalen Antimagie, Beschwörung und Einfluss zugeordnet werden. Die Schatulle hat einen abnehmbaren Boden, unter dem noch eine zweite Lage Schmuck liegt: mehrere Armreifen und Ketten aus diversen Edelmetallen, vor allem aus Mondsilber. Tatsächlich wurde diese Schatulle einem Vorgänger der Helden zum Verhängnis: Umbrica bewahrte hier einen Ring auf, den sie mit dem Fluch „Ängste mehren“ belegt hatte. Das Opfer sollte eine unnatürliche Angst vor der Farbe Schwarz empfinden. Ursprünglich hatte sie geplant, sich damit an einem Konkurrenten für ein geplatzt Geschäft zu rächen und die ihm angehefte Schwäche für sich zu benutzen. Doch sollte sie sterben, bevor sie ihren Plan in die Tat umsetzen konnte. Statt dessen wurde einer der Glücksritter, die vor Jahren das

Geheimnis dieses Hauses erkunden wollten, von dem prächtigen Ring angezogen und nahm ihn in die Hand. Als er ihn wieder zurück in die Schatulle legte, bekam er plötzlich Schweißausbrüche. Eine Schlinge schien sich um seinen Hals zu legen und immer fester zu schnüren. Ja, der gesamte Raum wollte über dem armen Kerl in Schwärze und Düsternis zusammenstürzen. Panisch rannte er davon und nahm dabei die erstbeste Tür. So gelangte er in das Badezimmer, wo er auf dem Boden ausrutschte und mit dem Kopf auf dem Rand der schweren Wanne aufschlug. Er war sofort tot. Sein Leichnam wurde am darauf folgenden Tag aus dem Haus geborgen. Da sich aber niemand mehr länger in das Anwesen traute, sind die Spuren des Unfalls heute noch im Bad zu sehen. Der Ring befindet sich heute noch in der Schatulle, doch ist der Fluch damals von ihm abgefallen.

Neben den Türen zum Bad und zur Ankleide gibt es noch eine weitere Tür zum Balkon, die nur von innen zu öffnen ist. Der Balkon ist etwas schmaler als das Schlafzimmer. Von der Wand bis zur hüfthohen Brüstung sind es circa zwei Schritt. Direkt unter dem Balkon befindet sich der Wintergarten. Von hier oben hat man je nach Lichtverhältnis einen guten Blick über das südliche Parkgelände. Dichter Nebel eignet sich gut, um den Helden die Sicht weitestgehend zu nehmen und für die richtige Atmosphäre zu sorgen.

Bad (2)

Ganz im Kontrast zu dem dunklen Schlafzimmer sind Boden und Wände des Bades in weißem Marmor gefliest, während die Decke mit Stuck verziert ist, der mittlerweile jedoch zu bröckeln beginnt. Wer diesen Raum zum ersten Mal betritt, dem fällt direkt die vergoldete Metallwanne mit Löwenfüßen in der Mitte des Bades ins Auge – mitsamt einer eingetrockneten Blutlache davor. Hier fand ein bedauernswerter Vorgänger der Helden sein Ende (siehe oben). Ein aufmerksamer Betrachter kann erkennen, dass das Blut wohl um ein rundliches Objekt herumgeflossen sein muss – ein menschlicher Schädel, wie sich aufgrund der feinen, durch Haare verursachten Ausfransungen am Innenrand schließen lässt. Bei genauer Untersuchung kann man auch winzige getrocknete Blutspritzer am Rand der Wanne erkennen. Das Opfer des Fluchs schlug mit dem Kopf gegen den Rand der Wanne und blieb dann tot auf dem Boden liegen. Als man es fand, war sein Blut bereits geronnen. Eine gelungene *Heilkunde*, *Wunden*-Probe +5 offenbart, dass diese Spuren schon viele Jahre alt sein müssen.

Ein Kamin wurde zum Heizen des Bades benutzt, während das Badewasser stets in der Küche erhitzt wurde – ein vom Personal höchst ungeliebtes Prozedere. Ein niedriges Standregal aus Ebenholz enthält einige Düfte und – größtenteils ranzige – Badeöle in Flakons als auch Tücher zum Abtrocknen. An einem Haken in der Tür hängt ein Morgenmantel aus schwarzer Seide.

Ankleide (3)

Hohe Schrankwände reichen bis unter die Decke des Raumes. Sie sind in viele Regale und Fächer unterteilt, die teilweise durch Türchen geschlossen werden können. Dazu kommt noch ein knappes Dutzend Schubladen.

Hier lagert eine Unzahl an Kleidungsstücken – vom schlichten Rock bis zum prächtigen Festtagsgewand, hauptsächlich jedoch praktische, wenn auch edle Garderobe. Auch hier kann man wie im Schlafzimmer einen Hang zu dunklen bis düsteren Farben feststellen: Die Mehrzahl der Gewänder ist vollkommen schwarz. Darunter finden sich allerdings Einzelteile von violetter, brauner oder gar roter Farbe. In der Regel handelt es sich um Kleider von schlichter Eleganz. Doch immer wieder kann man auf imposante Einzelstücke treffen: So können die Helden auf ein Kleid mit breitem Reifrock stoßen, das über einen mehr als kopfhohen Stehkragen aus schwarzer Spitze verfügt. Dieser weist wiederum ein spinnwebartiges Muster auf.

Unter den Kleidungsstücken fällt bei näherer Untersuchung ein betont schlichtes Gewand auf: eine schwarze Tunika mit weiten Ärmeln, die nur durch einen silberdurchwirkten Brokatgürtel modisch aufgewertet wird. Eine erfolgreiche *Magiekunde*-Probe +4 lässt auf ein Beschwörungsgewand schließen. Für Gildenmagier ist der Wurf nicht erschwert. Bleiben bei der Probe sogar noch mindestens zwei Punkte übrig, ist ebenfalls klar, dass die Tunika für die Beschwörung siebtsphäriger Wesenheiten gedacht ist. Etwaige Dämonologen unter den Helden wissen dies natürlich auf Anhieb.

Kommen die Spieler auf die Idee, die Taschen der Kleidungsstücke zu untersuchen, so finden sie nach W3 Spielrunden einige tote und vertrocknete Asseln in einem schwarzen Mantel mit orangefarbenem Futter. Die Tiere zerbröseln bei der ersten Berührung, so dass die Helden bei unvorsichtigem Vorgehen Schwierigkeiten mit der nähren Bestimmung haben. Einst waren die Asseln als Leckerbissen für Comtessa gedacht.

Eine schmale Tür zwischen den Regalen führt in die Zofenkammer. Sie ist zwar verschlossen, doch steckt der passende Schlüssel noch im Schloss.

Zofenkammer (4)

Dieser fensterlose Raum ist sehr schlicht eingerichtet: Neben einem einfachen Bett gibt es hier noch eine Truhe und einen Tisch mit ungepolstertem Stuhl. Auf dem Bett liegt nur eine leinenbespannte und verstaubte Matratze. Die unverschlossene Truhe enthält das zugehörige Bettzeug. Ein ausgetretener Teppich ist der einzige Schmuck dieses Zimmers.

Die Kammer wurde schon einige Jahre vor Lucos Tod nicht mehr genutzt. Umbrica legte nie Wert auf eine Zofe, erst recht nicht, als sie sich immer mehr von ihren Mitmenschen abwandte. Als Umbrica fünf Jahre alt wurde, zog sie in dem ehemaligen Schlafzimmer ihrer

verstorbenen Mutter ein, und die damalige Gouvernante bezog das leerstehende Zofenzimmer. Doch keine weiteren fünf Jahre später weigerte Umbrica sich vehement gegen die Betreuung, und das Kindermädchen wurde schließlich entlassen. Seitdem hat sich hier nichts mehr verändert. Auch die zwischenzeitlich aufgekommenen Pläne, die angrenzende Ankleide zu vergrößern, wurden nie in die Tat umgesetzt.

Die Helden werden hier keine großen Entdeckungen machen können. Während die Tür zum Flur unverschlossen ist, kann die Tür zur Ankleide nur mit einer *Schlösser Knacken*-Probe +2 geöffnet werden – oder mit dem auf der anderen Seite des Schlosses steckenden Schlüssel.

Kinderzimmer (5)

Noch heute ist der Raum wie zu Umbricas Kindertagen belassen. Über einem kleinen, aber reich verzierten Bett hängt ein seidener Insektenschutz von der Decke. An dem Fußende des Bettchens steht eine unverschlossene Truhe. Sie enthält verschiedenste Spielzeuge: unter anderem eine Puppe aus exquisitem Porzellan, der allerdings eine Hand fehlt, ein bunt bemaltes Holzpferdchen, ein winziges Teegedeck und eine Spieluhr in Form einer Harfe spielenden Elfe. Tatsächlich kann man der Spieluhr auch heute noch eine an für sich heitere – wenn auch gewiss nicht elfische – Melodie entlocken. Allerdings hat sich die Mechanik im Laufe der Zeit so verzogen, dass der Weise etwas Schauriges anhaftet.

Auf einem Wandteppich sind viele Tiere des Waldes abgebildet und mit ihren dazugehörigen Namen versehen. Die Darstellungen sind allesamt äußerst verniedlicht, so dass man fast meint, die Tiere würden lächeln. Ein zierlicher Stuhl steht an einem ebenso kleinen Schreibtisch. Dieser enthält noch ein zusammengeknülltes Taschentuch mit den Initialen von Valticia Mercati, Umbricas Mutter, sowie einige mit Tusche bemalte Bogen Pergament. Anscheinend hatte Umbrica das Talent ihrer Mutter geerbt, denn die Zeichnungen sind für ein so junges Kind von erstaunlicher Qualität. Luco fühlte sich jedoch zu sehr an seine Frau erinnert und verbot seiner Tochter das Zeichnen. Die Bilder stellen meist Vögel dar oder diejenigen Tiere, welche auf dem Wandteppich zu sehen sind. Doch findet sich auch eines, auf dem ein weinendes Mädchen neben einem riesenhaft dargestellten Mann zu sehen ist. Ein weiteres zeigt das gleiche Mädchen, wie es sich in einem Sechseck dreht, dessen Ecken zu glitzern scheinen.

Umbrica hat hier bis zu ihrem fünften Lebensjahr gewohnt, bevor sie in das ehemalige Schlafzimmer der Mutter gezogen ist – das damals noch wesentlich freundlicher eingerichtet war, als man es heute vorfindet. Das Kinderzimmer eignet sich sehr gut dazu, den Helden einen gehörigen Schrecken einzujagen. Zum Beispiel dann, wenn ein Spieler sich näher mit der Spieluhr oder den Zeichnungen befasst, schlägt

plötzlich die Tür zu und sämtliche (nichtmagischen) Lichtquellen erlöschen. Kurz danach ertönt ein infernalisches Trommeln an der Tür, bis der Spuk nach wenigen angsterfüllten Sekunden wieder vorbei ist. Schauen die Helden mit klopfendem Herzen nach, ist jedoch nichts zu entdecken. Näheres hierzu finden Sie bei den möglichen Aktionen Lucos.

Kammer der Gouvernante (6)

Dieses winzige Zimmer enthält einen Bettrahmen ohne Matratze, eine leere Truhe, einen Hocker und einen kleinen Tisch. Hier lebte einige Jahre Umbricas Kindermädchen, bevor es in die Zofenkammer umzog und sämtliche Habe dorthin mitnahm.

Lucos Schlafzimmer (7)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du langsam in den Raum trittst, fällt dir zuerst die große Zahl hoher Fenster an der gegenüberliegenden, in einem Bogen geschwungenen Wand auf. Tagsüber mögen sie reichlich Sonne in das Zimmer lassen. Doch nun wirken sie wie dunkle Augen, deren Pupillen dein Licht von vielen Seiten widerspiegeln, so dass ihnen keine deiner Bewegungen entgeht.

Du befindest dich in einem Schlafzimmer, wie du an dem breiten, schlittenförmigen Bett unschwer erkennen kannst. Die Einrichtung ist exquisit: Du läufst über einen weichen, cremefarbenen Teppich, und die Wände sind mit einer hellen Seidentapete verkleidet, die wiederum mit einem dunkelblauen, floralen Muster bestickt ist. Doch bei aller Exklusivität wirkt das Schlafgemach auffällig leer: Neben dem Bett gibt es hier nur ein Nachtschränkchen und einen Schreibtisch samt Stuhl.

Früher stand hier noch das ein oder andere kostbare Möbelstück. Doch gehörten sie zu den Dingen, die Luco versteigern ließ, um an Bargeld für seine Spielleidenschaft zu gelangen.

Das Bett ist schwer und wuchtig. Seine Matratze ist mit einem Leinentuch bedeckt, doch fehlt das Bettzeug. Wenn sich ein Held hinkniet, um unter die Schlafstätte zu schauen, kann er einen Nachttopf aus lasiertem Porzellan finden. Noch weiter hinten versteckt liegt ein kleiner Bilderrahmen mit einem Portrait der jungen Valticia. Dies kann der Betreffende jedoch nur entdecken, wenn er sich auf den Boden legt. Nimmt ein Held das Bild an sich und betrachtet es eine Weile, wird es ihm plötzlich aus der Hand gerissen und landet an einem möglichst unerreichbaren Ort – zum Beispiel indem es ein Fenster zerschlägt und in einem Busch des Parks landet. Natürlich steckt Luco dahinter, der das persönliche Andenken seiner Frau nicht in fremden Händen sehen möchte. Alternativ könnte er das Bild nach der Entdeckung auch als Köder benutzen, um die Helden in eine bestimmte Richtung, in erster Linie außer Haus, zu locken.

In dem Nachtschränkchen befinden sich ein paar Bücher, die sich ausnahmslos mit Spielen aller Art

befassen: vom klassischen tulamidischen Brettspiel bis hin zum Geschicklichkeitsspiel, in erster Linie jedoch mit möglichst gewinnverheißenden Glücksspielen. Ein dicker Wälzer trägt den Titel „Rote und Weiße Kamele – kein Spiel, sondern eine Lebenseinstellung“, ein schmaleres Werk heißt „Boltan oder: ‚Wie gelange ich an das Geld anderer Leute?‘“. Neben dem Schränkchen kann ein aufmerksamer Charakter (*Sinnenschärfe*-Probe +4) einen leicht bräunlichen, wie vergilbt wirkenden Fleck an der Tapete entdecken: Umbrica hat nach dem Mord an ihrem Vater nur ein einziges Mal dessen Zimmer betreten. Als sie damals eine Flasche mit Brand sah, schleuderte sie diese voller Zorn gegen die Wand. Auf dem Schreibtisch steht nur eine Vase. In seiner Schublade kann man auf den ersten Blick lediglich ein paar Bogen Pergament und etwas Schreibzeug entdecken. Durchsucht ein Charakter die Schublade allerdings äußerst sorgfältig (verdeckte *Intuitions*-Probe oder ausdrücklicher Hinweis von dem betreffenden Spieler), so findet er ganz hinten ein zerknülltes Pergament. Darauf steht in zerlaufener Tinte nur ein Wort: „Warum?“

Bad (8)

Das Badezimmer ist ganz in weißem Marmor gefliest, der eine feine, graue Äderung aufweist. Hier befindet sich wie in Umbricas Bad eine vergoldete Wanne auf Löwenfüßen, nur dass diese noch etwas größer ist. Auf einem Standregal aus Balsaholz befinden sich Fläschchen mit Badezusätzen, ein kleiner Spiegel und Utensilien für die Rasur.

Ankleide (9)

Ein mannshoher Spiegel in einem vertikal schwenkbaren Rahmen steht vor einer großen Zahl von Regalen, die jedoch leer sind. Nur in einer Truhe und zwei verschließbaren Schränken befindet sich auf diese Weise vor dem Verstauben geschützte Garderobe. Die Kleidung erweckt allerdings im Gegensatz zu der Schlafzimmereinrichtung keinen besonders vornehmen Eindruck. Zwar ist sie fast durchgängig in einem guten Zustand, doch zum Großteil aus gewöhnlichen Materialien. Mehr als einmal kam es vor, dass Luco beim Spiel buchstäblich bis auf das letzte Hemd ausgenommen wurde. Besonders deutlich wird das an einer Überjacke, an der sich nur noch zwei von ursprünglich einem ganzen Dutzend Goldknöpfen befinden.

In einer versteckten Manteltasche können die Helden auf ein verkorktes Fläschchen stoßen, das noch zur Hälfte mit Premier Feuer gefüllt ist. Der Spiegel eignet sich zudem für einen Auftritt von Luco (siehe auch **Umbricas Schlafzimmer**).

Dienerkammer (10)

Die fensterlose Kammer enthält ein schmuckloses Bett, eine Truhe und einen Tisch mit Stuhl. Hier wohnte früher Lucos Leibdiener, bis er nach dem Tode seines Herrn entlassen wurde. Damals war er der einzige, der

nicht an einen Unfall geglaubt hatte, sondern Umbrica des Mordes verdächtigte. Er kannte seinen Meister besser als jeder andere und hätte geschworen, dass dieser trotz Alkoholrausch niemals auf der heimischen Treppe verunglückt wäre. Noch dazu fragte sich der Diener, warum Luco in dieser Nacht ausgerechnet von Umbrica gefunden wurde, die sich ansonsten keinen Deut um ihren Vater geschert hatte. Da aber alle anderen im Haus von dem angeblichen Unfall überzeugt waren und Luco wegen seiner Trunksucht eh schon immer auf der Schwelle des Todes gesehen hatten, schwieg auch sein Leibdiener. Trotzdem hinterließ er in seiner Ohnmacht eine Anschuldigung: Mit schwarzer Tinte schrieb er das Wort „Mörderin“ an die Wand hinter dem Kopfende seines Bettes. Bis heute hat kein Lebender diesen Schriftzug gesehen. Aber vielleicht entdecken ihn ja die Helden – und sei es, indem Luco durch das Verrücken des Bettes nachhilft.

Zimmer des Majordomus (11)

Läge nicht dieselbe dicke Staubschicht in diesem Zimmer, die fast im gesamten Haus zu finden ist, könnte man meinen, es wäre eben erst aufgeräumt und akkurat geordnet worden. Schräg gegenüber der Tür befindet sich ein solides Bett mit einem kleinen Nachttisch, während hinter der Tür ein Kleiderschrank steht. Ein Stück weiter nimmt ein massiver Sekretär die südwestliche Ecke des L-förmigen Raumes ein. Am anderen Ende des Zimmers gibt es sogar einen Kamin, neben dem sich links und rechts jeweils ein Fenster befindet. Vor dem linken Fenster ruht ein weicher Sessel, von dem aus man tagsüber einen guten Blick in den Park hat. Vor dem rechten Fenster steht ein Schreibtisch mit gepolstertem Stuhl.

Der Majordomus war einer der ersten Bediensteten, die Umbrica nach Lucos Tod entließ, da außer ihr niemand über sämtliche Vorgänge in dem Haus Bescheid wissen sollte. Damals hat er seine gesamte Habe mitgenommen, so dass die Spieler dementsprechend wenig in diesem Zimmer entdecken können. Der Nachttisch, der Kleiderschrank als auch der Schreibtisch sind leer. Lediglich der Sekretär enthält zahlreiche alte Akten voller Zahlenkolonnen, Namen und kryptischer Kürzel. Möchte ein Charakter den Aufzeichnungen verwendbare Informationen entnehmen, muss er eine Probe auf *Hauswirtschaft* +2 oder eine *Rechnen (Buchführung)*-Probe +6 ablegen. Bei Gelingen erkennt er, dass sich die Dokumente wohl unter anderem mit den Personalkosten und sonstigen Ausgaben des Hauses beschäftigen. Bei 2 TaP* stellt er sogar fest, dass unter anderem auch die Kosten für das Essen, Reparaturen und ähnliches aufgeführt sind. Außerdem kann der Held dann ersehen, dass der Etat für das Personal im Laufe der Zeit immer kleiner wurde und viele Bedienstete entlassen wurden. Scheinbar war Alkohol das einzige, für das gleichbleibend viel Geld ausgegeben wurde. Die Aufzeichnungen enden am 26. Rahja 985 BF – einige

Tage nach Lucos Tod. Es sind sogar noch die Kosten für die Bestattung aufgelistet.

Spielzimmer (12)

Der äußerst großzügig geschnittene Raum ist dunkel und stilvoll, aber dennoch gemütlich eingerichtet. Gleich mehrere Tische sind hier für die verschiedensten Spiele aufgestellt. Der größte hat eine kreisrunde, mit Filz bespannte Platte und wird von sechs Stühlen umringt. Die Oberseite des kleinsten Tisches ist mit Intarsien geschmückt – eine reich verzierte Spielfläche für „Rote und Weiße Kamele“. In zwei integrierten Schubladen befindet sich je ein kompletter Satz Kamele mit einem Überzug aus Weißgold und Rotgold – dazu jeweils einige Lastensteine. Die Spieler können auf zwei weich gepolsterten Stühlen Platz nehmen. Der mittlere und niedrigste Tisch steht schließlich zwischen zwei Sesseln und ist wohl hauptsächlich für Würfelspiele und ruhige Unterhaltungen gedacht.

Ein großer Schrank ist zum Teil mit einer Glasfront versehen. Er enthält einige Gläser und Alkoholika, ferner unterschiedliche Kartensätze in Lederetuis, einen weiteren Satz roter und weißer Kamele aus Holz und haufenweise Becher und Würfel aus verschiedensten Materialien. Das Zimmer kann über einen Kamin geheizt werden, der links und rechts von je einem Fenster flankiert wird.

Dienerzimmer (13)

Insgesamt sechs einfachste Betten stehen hier in einer Reihe aus drei Paaren. Das erste und das letzte Bett sind sogar nur über das Fußende zugänglich, oder indem man über die benachbarte Schlafstätte hinübersteigt. Vor den Betten steht jeweils eine Truhe.

Hier haben früher die Diener von Gästen des Hauses geschlafen. Die Truhen sind mit Vorhängeschlössern versehen. In den meisten steckt der dazu passende Schlüssel – zwei jedoch fehlen. Die Schlösser sind allerdings mit Leichtigkeit zu knacken (*Schlösser Knacken*-Probe –2) oder zu zerschlagen (*Körperkraft*-Probe –1 bei Verwendung eines geeigneten Werkzeugs, wie zum Beispiel einer Axt). Die Truhen sind indes leer. Nur in einer hat sich ein Kreuzer zwischen zwei Holzleisten verklemmt.

Gästetrakt

Von den fünf Gästezimmern ist nur noch das größte vollständig eingerichtet. Die anderen wurden schon zu Lucos Lebzeiten ganz oder teilweise ausgeräumt, um durch den Verkauf des Mobiliars an Geld zu gelangen. Die einzelnen Räume sind hier nur kurz beschrieben, da sich hier für die Helden nicht viele Informationen finden lassen. Tatsächlich sind dies einige der wenigen Zimmer, in denen man auf Spinnweben stoßen kann, da selbst Comtessa dort kaum eines ihrer acht Beine hineinsetzt. Achten Sie darauf, dass die Spieler sich bei der Durchsuchung nicht langweilen. Zum Beispiel können Sie Luco aktiv werden lassen oder die Helden

sanft in eine andere Richtung lenken. Falls sich die Gruppe aufgeteilt hat, können Sie auch immer wieder einmal auf die Spieler in dem anderen Teil des Hauses zurückkommen.

Das **große Gästezimmer (14)** wurde stets prunkvoll eingerichtet belassen, um einem eventuell auftauchendem hohen Gast oder Geschäftspartner ungebrochenen Reichtum vorgaukeln zu können. Es besitzt unter anderem ein Himmelbett, einen großen Schreibtisch, einen Waschtisch und einen Sessel. Ansonsten können Sie sich bei der Beschreibung an Lucos Schlafzimmer orientieren. An das Zimmer grenzen zudem eine **Ankleide (15)** und eine **Dienerkammer (16)**.

Die **mittelgroßen Gästezimmer (17)** sind nur noch unvollständig möbliert. Ursprünglich enthielten sie jeweils ein Doppelbett, einen Schreibtisch mit Stuhl, einen Sessel und einen Waschtisch. An dem noch erhaltenen Mobiliar nagt teilweise schon der Holzwurm. Die **kleinen Gästezimmer (18)** schließlich sind völlig leergeräumt. Hier standen früher je ein Doppelbett, ein Schrank und ein Waschtisch mit Hocker. Nur der gemauerte Kamin ist heute noch erhalten.

Das beheizbare **Bad (19)** war für alle Gäste gemeinsam gedacht und ist auch heute noch eingerichtet. Hier können Sie bei Bedarf auf die Darstellung von Lucos Badezimmer zurückgreifen.

Flur mit Galerie (20)

Die Korridore des oberen Stockwerks ähneln in ihrem Verlauf denen des Erdgeschosses. Allerdings sind die Wände und die weichen Teppiche hier in einem tiefen Rot gehalten.

Die Etage wird durch eine doppelte Galerie, deren Übergänge zu den Dielengängen nahtlos verlaufen, deutlich in zwei Teile geteilt: Während sich die privaten Gemächer der Mercatis im Osten befinden, liegt der gesamte Gästetrakt einschließlich des Spielzimmers im Westen des Hauses. Die Galerie selbst umfasst mit ihrem stabilen Geländer aus dunklem Holz zum einen die Eingangshalle, zum anderen den Großen Saal auf der halben Höhe der beiden doppelstöckigen Räume. Somit hat man je nach Standpunkt einen guten Blick sowohl nach unten als auch hinauf zu den großen Kuppeln. Diese sorgen sogar nachts für ein fahles, blaugrünes Licht, sofern der Himmel nicht gerade wolken-verhangen ist.

KELLER

Sämtliche Kellerräume sind mit einer Höhe von zwei Schritten und zwei Spann wesentlich niedriger als die restlichen Zimmer des Hauses. Lassen Sie die Spieler diese relative Enge und die noch weitaus dunklere Stimmung spüren. Eine Öllampe reicht kaum aus, jeden Winkel zu beleuchten. Hat sich da nicht eben etwas bewegt? Ein Quieken! Wahrscheinlich war es also nur eine Ratte – aber kann man sich da wirklich so sicher sein?

Hier unten liegt auch gut verborgen der geheime Arbeitstrakt von Umbrica – bestehend aus dem Paktraum, dem Arbeitszimmer, dem Labor und dem neuen Beschwörungsraum. Insbesondere der Paktraum ist im Finale der entscheidende Schauplatz des Abenteurers, und Sie sollten dafür Sorge tragen, dass er erst mit der Lösung des letzten Rätselpunktes entdeckt wird. Wenn die Helden den entscheidenden Mechanismus bereits zu früh zu entdecken drohen, oder falls Sie einfach eine gewisse meisterliche Freude dabei empfinden, können Sie ihnen auch eine Blutassel auflauern lassen, die Comtessa hier unten Konkurrenz bei der Nahrungssuche macht (siehe auch **Zoo-Botanica Aventurica**, S. 70 f.). Eine andere Möglichkeit zur Ablenkung ist, Luco in Aktion treten zu lassen.

Blutassel

INI 5+1W6 **PA** 0 **LeP** 2 **RS** 0 **KO** 10

Biss: **DK** H **AT** 5 **TP** 1W2(+Gift)*

GS 0,25 **AuP** 15 **MR** 15 **GW** 4

Besondere Kampfregelein: winziger Gegner (AT+5)

*Verursacht der Biss SP, kommt zusätzlich das Gift der Blutassel zum Tragen (einmalig), und das Blut des Opfers gerinnt noch in seinem Körper. Stufe 6; Wirkung: 1W6+1 x 1W6+1 SP / (1W6+1 x 1W6+1)–KO SP; Beginn nach (SP/2) KR (je später die Wirkung des Giftes einsetzt, desto tiefer dringt es zum Herzen oder Gehirn vor und desto gefährlicher kann es wirken); Dauer: 3 SP pro KR, bis Wirkung vollständig

Kellertreppe (1)

Hinter einer stabilen Tür mit furchtbar quietschenden Angeln führt eine Stiege steil in die unterirdischen Räume des Hauses hinab.

Helden über 95 Finger Größe müssen bei der Benutzung der Stufen Acht geben, um nicht gegen die Decke – die Unterseite der Treppe in den ersten Stock – zu stoßen (*Intuitions*-Probe –4, bei Misslingen W3 SP und keine weiteren Proben für die nun gewarnten nachfolgenden Charaktere). Gedrängel kann auf den schmalen Stufen schnell zu Unfällen führen.

Erster Vorratsraum (2)

In diesem mittelgroßen Raum wurden vor allem Lebensmittel gelagert, die öfter gebraucht wurden, aber niedrigere Temperaturen benötigten. So kann man auf Regalen, in Fässern und in Säcken noch immer kläglich Reste steinharten Honigs, ranziger Butter und getrockneter Erbsen finden. Dazwischen lassen sich bisweilen tote Mäuse oder ausgetrocknete Kellerasseln finden – von Comtessa ausgesaugt wie die Tiere im Wintergarten und in der Küche. Außerdem stapeln sich hier noch einige Gerätschaften, die im Lagerraum oder in der Küche keinen Platz mehr gefunden haben: unter anderem rostige Pfannen, ausgediente Töpfe und Schüsseln, eine defekte Öllampe und ein Stuhl mit aufgerissener Polsterung, aber auch Feuerholz und Holzkohle.

Der Boden ist in einem zweifarbigen Mosaikmuster gefliest: auf einem weißen Grund überschneiden sich schwarze Kreise von einem knappen Schritt Durchmesser. Dieses Muster setzt sich ununterbrochen

auch in den beiden angrenzenden Räumen fort. Letztlich dient es zur Tarnung des geheimen Mechanismus im Weinkeller, indem direkt dort, wo der bewegliche Boden an den unbeweglichen grenzt, auch die Fugen zwischen den Fliesen verlaufen.

Zweiter Vorratsraum (3)

Ein modrig-fauler Geruch schlägt einem beim Betreten dieses Raumes entgegen. Hier wurden Lebensmittel eingelagert, die nicht zum täglichen Bedarf gehörten. In einem Sack gelagerte Kartoffeln sind schon fast bis zur Unkenntlichkeit verdorben. Äpfel sind zu winzigen Marmeln geschrumpft, und von der Decke hängen Schinken, die erschreckenderweise beinahe bis auf die Knochen abgenagt sind. Den Inhalt vieler Krüge und Fässer kann man zum größten Teil kaum noch identifizieren, und Helden mit dem Vorteil *Herausragender Geruchssinn* müssen eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, um nicht den sofortigen Rückzug anzutreten. Auch hier lassen sich wieder tote – und nicht ganz so tote – Mäuse oder Ratten entdecken.

Das Bodenmuster aus dem ersten Vorratsraum (siehe oben) setzt sich hier ebenfalls fort.

Weinkeller (4)

An sämtlichen Wänden stehen Regale gefüllt mit Weinen und Fässer voller Brände und Schnäpse. Viele Flaschen sind unbeschriftet, doch manche tragen Etiketten mit so klangvollen Aufschriften wie „Belhankaner Bosparanjer – Das Original“, „Yaquirtaler Gaumenkitzler“ und „Aufelder Perlwasser“. Die Fässer sind nicht näher gekennzeichnet, doch kann man bei Überprüfung einen hohen Alkoholgehalt feststellen.

Der Boden zeigt auch hier wieder das Muster aus Kreisen (siehe oben). Der Raum beherbergt außerdem den Geheimzugang zu Umbricas Versteck, den die Helden durch das Lösen des letzten Teils des Rätsels entdecken sollen (siehe **Kapitel III: Das Rätsel**).

Paktraum (5)

Ein dreizehnseitiger Stern prangt in dunklem Rot auf dem steinernen Fußboden. In das Linienmuster eingewoben und darum verlaufend sind zahlreiche Glyphen und Sigillen, darunter das Zhayad-Kürzel des Amazeroth – AMZ – und magische Zeichen der Beschwörung und der Verständigung. Auf jeder Zackenspitze des Sterns befindet sich eine Kerze, die sich von selbst entzündet, sobald jemand den Raum betritt.

Hier wartet Umbricas schwarze Seele – gefesselt durch den Gol-Murok – schon seit vielen Jahren auf einen neuen Körper. Der Mechanismus zur Aktivierung der Geheimtür befindet sich außerhalb des Paktraumes, im angrenzenden Weinkeller. Wird dort der Schlüssel in das Schloss gesteckt und herumgedreht, dreht sich auch die Wand um eine metallene Achse, inklusive eines kreisrunden Stücks des Bodens, so dass nun innen ist,

was vorher außen lag und umgekehrt. Früher hat Umbrica diesen Mechanismus selbst oft genutzt, um in ihren geheimen Arbeitsbereich zu gelangen. Damit damals niemand erkennen konnte, dass die Wand drehbar ist, wurde die Rückseite der Mauer beinahe exakt gleich gestaltet wie die Vorderseite – einschließlich des davor stehenden Weinregals und des Bodenmusters. Allein die Namen der auf dem Regal gelagerten Weine unterscheiden sich bei genauem Hinsehen, und natürlich gibt es auf der anderen Seite kein Schloss, so dass der Mechanismus nach der Aktivierung nur vom Paktraum aus in seine Ausgangsstellung gebracht werden kann.

Die gegenüberliegende Tür zum Arbeitszimmer ist aus echtem Zwergenstein und mit zahlreichen Schutzsiegeln versehen. Sie stammen noch aus der Zeit, als dieser Raum für einfache Beschwörungen gedacht war und erfüllen momentan keinen Zweck mehr. Dennoch bietet die Tür Schutz vor gewöhnlichen Eindringlingen – wie den Helden. Sie ist mit einem Kombinationsschloss versehen: Sowohl an der Rückseite als auch an der Vorderseite befindet sich jeweils ein Rad, das sich stufenweise nach links und rechts drehen lässt. Um die Tür öffnen zu können, muss das Rad eine Stufe nach rechts, vier nach links und wieder eine nach rechts bewegt werden. Zum Verschließen kann es einfach beliebig gedreht werden. Auf Bodenhöhe befindet sich in der Mitte der Tür ein faustgroßes Loch. Da sie vor dem Schwarzen Nebel sowieso keinen Schutz bietet, wurde so ein Zugang für Comtessa geschaffen, um mit ihrer Herrin immer Kontakt aufnehmen zu können.

Wenn der erste Held – das Opfer – in den Paktraum gelangt, ist **Das Finale** erreicht.

Arbeitszimmer (6)

Dies war Umbricas geheimes Reich. Unverkennbar trägt der Raum durch seine düstere Gestaltung ihre Handschrift: Teppiche und Wände sind schwarz, die Möbel aus dunkelstem Mohagoniholz. Surrile Details tragen ihr Übriges zu der finsternen Atmosphäre bei.

Den Schwerpunkt des Zimmers bildet eindeutig der wuchtige Schreibtisch im Zentrum, hinter dem ein gepolsterter Stuhl steht – kein schwerer Sessel, der nur zum Faulenzen verleiten würde. In den Schubladen befinden sich zahlreiche Bogen Pergament, von denen die meisten noch unbeschriftet sind. Ein kleines Kästchen beinhaltet diverse Schreibfedern und Tinten unterschiedlichster Färbung, zum Großteil bereits eingetrocknet. Ein Tintenfasschen scheint gar geronnenes Blut zu enthalten.

Auf der Schreibfläche steht ein Eulenschädel mit einer halb abgebrannten Kerze darin, in dessen Augenhöhlen Gläser eingesetzt wurden und der dem Raum Umbricas ganz persönliche Note verleiht. Daneben befindet sich ein unscheinbares Metallschälchen, hinter dem sich tatsächlich ein praktisches FLIM FLAM-Artefakt verbirgt: Klatscht man dreimal in die Hände, erstrahlt für 6 SR ein lagerfeuerstarkes Licht über der Schale.

Wird die Schale während der Wirkungsdauer jedoch bewegt, erlischt das Licht sofort. Derzeit sind noch zwei von fünf möglichen Ladungen enthalten.

Neben dem Schreibtisch, an der Wand, befindet sich eine mit geschwärztem Leder bespannte Liege, die Umbrica gerne für Ruhepausen nutzte.

Was jedoch das Herz jedes Gildenmagiers höher schlagen lassen sollte, ist das große Regal gegenüber der Tür, das gefüllt ist mit Zauberbüchern und magietheoretischen Werken, aber auch Literatur zu anderen Gebieten der Wissenschaft und gar zur Theologie enthält. In den unteren Reihen liegen zudem einige sorgfältig einsortierte Schriftrollen. Bei genauerer Betrachtung stellt sich heraus, dass sich das Gros der Schriften mit dem menschlichen Geist beschäftigt: mit seiner Funktionsweise, philosophischen Erläuterungen und nicht zuletzt Möglichkeiten der magischen und nichtmagischen Manipulation. Darüber hinaus widmen sich denkbar viele Bücher der Kunst der Dämonenbeschwörung und –beherrschung. Erstaunlicherweise kann man hier auch auf das ein oder andere Werk mit klerikalem Inhalt stoßen. Umbrica las diese Bücher gerne zu ihrer Belustigung und kritzelte spöttische oder lästerliche Bemerkungen an den Seitenrand. Insbesondere Geschichten über Märtyrer trugen immer wieder zu ihrer Erheiterung bei. Schließlich lassen sich – vor allem auf den Schriftrollen – noch einige Rezepturen zur Erstellung von Giften oder beeinflussenden Tränken finden.

Die genaue Auswahl von Buchtiteln soll Ihrer meisterlichen Entscheidung überlassen sein. In dem Heft **Die Magische Bibliothek** aus der Box **Zauberei & Hexenwerk** finden sich zahlreiche Vorschläge hierfür ab Seite IX. Eine Zufallstabelle zur Titelgenerierung wird auf Seite XXIV angeboten. Wenn Sie möchten, können Sie einem Helden hier ein Buch zuspielen, das Sie schon lange in seinen Händen sehen wollten oder das als Aufhänger für das nächste Abenteuer dienen kann.

An einigen Wänden hängen Tafeln mit merkwürdigen, beschrifteten Abbildungen. Mit einer *Anatomie*-Probe +5 oder einer *Heilkunde*, *Wunden*-Probe +10 kann man erkennen, dass es sich um verschiedene Querschnitte humanoider Schädel handelt.

Während des Abenteuers werden die Helden wahrscheinlich kaum Zeit haben, das Arbeitszimmer genauer zu erkunden. Schließlich wird sich der Schwarze Nebel auch hier schnell ausgebreitet haben, sobald die Falle erst ausgelöst wurde. Ob die Gefährten nach dem Finale die Gelegenheit zur näheren Inspektion haben, oder ob der Raum gar einem spektakulären Brand zum Opfer fällt, sei in Ihre Hände gelegt.

Beschwörungsraum (7)

Kaum einen Schmuck weist dieser Raum auf: Die Wände sind nacktes graues Mauerwerk, und auch der Fußboden besteht aus grauen Steinplatten. Auffällig sind zwei große Zirkel, die in den Boden geritzt wurden.

Einer davon enthält ein Heptagramm und ist mit einer *Magiekunde (Dämonologie)*-Probe leicht als Mittel zur Dämonenbeschwörung zu erkennen, der andere besteht aus zwei Kreisen, zwischen denen sich arkane Glyphen befinden und ist mit der gleichen Probe als Schutzkreis zu identifizieren. Um die Zirkel herum findet sich vertrocknetes Kerzenwachs in verschiedenen Farben. Dazwischen lassen sich verblasste Kreidereste ausmachen. Undefinierbare rostrote und gelbe Flecken riechen bei näherer Untersuchung nach Schwefel. An einer Wand finden sich Rußspuren, die sich jedoch nicht wie die von Fackeln in die Höhe ziehen, sondern in schrägem Verlauf geradezu in das Gestein gebrannt zu sein scheinen.

Hier führte Umbrica ihre „regulären“ Beschwörungen aus, nachdem der Gol-Murok im Paktraum Einzug gehalten hatte: Von Nishkakat, dem scheinheiligen Diener Amazeroths, ließ sie sich dunkle Geheimnisse und infame Ratschläge einflüstern. Gotongis sollten ihre Geschäftspartner ausspionieren, während Grimänen den Konkurrenten wüste Alpträume schickten. Und wenn einmal der lodernde Hass in ihr aufflammte und über die kalte Wut siegte, rief sie einen Heshtoth herbei, der einen Gegner nächstens vollständig zerschmettern sollte. Für die Helden gibt es hier nicht allzu viel zu entdecken. Möglicherweise stellt sich der Raum jedoch als Falle heraus, wenn die Gefährten vom Schwarzen Nebel umschlossen sind und Umbrica die Tür verschließt oder mit einem CLAUDIBUS belegt. Andererseits kann ein magisch begabter Charakter, der über die Sonderfertigkeit *Schutzkreise gegen Gehörnte Dämonen* verfügt, versuchen, den Schutzkreis zu aktivieren. Gelingt ihm dies, so sinken die folgenden Abzüge durch den Schwarzen Nebel um die Hälfte, solange sich die betreffenden Helden im Inneren des Kreises aufhalten.

Laboratorium (8)

Man muss kein Gelehrter sein, um diesen Raum auf den ersten Blick als alchemistische Werkstatt zu erkennen: Der größte Teil der Einrichtung – vor allem die geräumige Arbeitsfläche und ein Wasserbecken – besteht ebenso wie die Wände aus massivem Stein, nur wenige Regale und Werkzeuge sind aus feuerfestem Holz gefertigt. Zahlreiche Gerätschaften und Apparaturen verteilen sich über das ganze Labor und sind nur vom Fachmann eindeutig zu identifizieren.

Im Gegensatz zu manch anderem alchemistischen Arbeitsplatz sind Qualität und insbesondere Quantität der vorhandenen Instrumente eher mittelmäßig. Dafür herrscht hier eine erstaunliche Vielfalt an Ingredienzien: In einem großen Regal sind zahlreiche Kästchen und Gefäße dicht an dicht gereiht. Sie enthalten Pülverchen, Konzentrate, Extrakte, Baumrinden, getrocknete Kräuter, Knochenmehl, Insektenschalen und vieles mehr. In einigen „Einmachgläsern“ schwimmen dicke Knäuel aus Phosphorpilzfäden in einer Nährlösung. In der Dunkelheit leuchten sie schwach in verschiedenen Farben. In einem anderen Glas treiben aufgedunsene

weiße Kröten mit roten Augen in einer alkoholischen Lösung. Ein spannender, drei Finger dicker Wurm liegt scheinbar leblos am Grund eines Behälters. Wird dieser jedoch umgestoßen oder zerbrochen, stellt sich sein Bewohner als verblüffend lebendig und noch dazu angriffslustig heraus. Dass es sich bei dem Tier um die Larve eines Glutlings – eine Asselart – handelt, kann ein Held nur bei gelungener *Tierkunde*-Probe +10 erkennen. Die Werte finden Sie im Anhang.

In einem Schränkchen kann man auf verschiedene Donaria stoßen, die Umbrica für ihre Beschwörungen nutzte. Die Scheußlichkeiten beginnen mit diversen Schwefelarten, gehen über Schlangenhäute und enden mit dem mumifizierten kleinen Finger eines Hesindegeweihten. Ein weiterer, metallener Schrank enthält brennbare Materialien.

Neben den Rohzutaten finden sich auch noch fertige Elixiere wie Klugheits- und Charisma-Trünke im Labor, die jedoch restlos verdorben und im besten Fall neutral in der Wirkung sind.

Trotz ihrer relativen Schlichtheit sind viele Werkzeuge hier durchaus effektiv zu gebrauchen: Mörser und Pistill, Messerchen, Trichter, Kolben, Schalen und gar eine einfache Destillieranlage. An der Wand hängen Lederschürze und -kappe, Handschuhe, Schürhaken und ein Hammer. Umbricas Hexenkessel baumelt an einem Haken in einem Kamin. Daneben steht ein großer Bottich mit Kohlen. Nicht zuletzt wegen verräterischer Qualm- und Geruchsentwicklung führte die Hexe hier unten nur selten größere Experimente durch und beschränkte sich in der Regel auf die Erstellung bewährter Tränke und Salben. Allerdings kann Comtessa den Kamin bequem als Durchgang zum und vom Kleinen Speisesaal benutzen. Auch einem Helden in Tier- oder Nebelgestalt ist dies möglich. Natürlich sollte dies aber erst nach dem Auslösen der Falle entdeckt werden.

Das Labor bietet sich als idealer und geradezu klassischer Ort für einen spannenden Endkampf an: Die allgegenwärtige Enge lässt nur ein Gefecht mit Handgemengewaffen sinnvoll zu. Größere Waffen führen schon bei einem *Angriff*- oder *Parade*-Wurf von 19 oder 20 dazu, dass etwas umgeworfen oder ein Kamerad verletzt wird. Stangenwaffen lassen sich gar nicht zweckmäßig einsetzen. Altbewährt wäre ferner ein Brand des Labors – vor allem, wenn Sie den Charakteren nicht das Haus in die Hände fallen lassen möchten. Bereits von Gol-Murok umhüllt, wird den Helden die Sicht noch weiter durch den dichten Qualm des Feuers vernebelt. Das Atmen fällt zunehmend schwerer, Hitze breitet sich aus, und immer mehr Fläschchen und Kisten beginnen zu brennen oder gar zu explodieren.

GESINDEHAUS UND STALL (II)

Über einen Kiesweg lässt sich das einstöckige, weiß getünchte Gesindehaus erreichen. Vor dem Gebäude mit

dem fast gänzlich flachen Dach befindet sich ein kleiner Platz samt Brunnen, direkt angrenzend liegt der Stall. Man merkt deutlich, dass hier seit vielen Jahren niemand mehr für Ordnung gesorgt hat: Der gesamte Komplex ist von Bäumen und Buschwerk umwuchert, Kleintiere haben sich im Inneren häuslich eingerichtet, und allerorten ist Laub und Dreck durch die Fensteröffnungen eingedrungen.

Das Gesindehaus selbst verfügt über zwei Schlafkammern. Hier nächtigten Arbeiter und Angestellte des Hauses, die sich nicht ständig um das persönliche Wohl ihres Herren oder ihrer Herrin kümmern mussten: Gärtner, Mägde, Stallburschen, Wäscherinnen und Köche, aber auch angereiste Handwerker, falls einmal längere Reparaturen am Anwesen vonnöten waren. In den beiden Kammern schliefen jeweils bis zu fünf Männer oder Frauen, wobei die Aufteilung zum Ärger des Majordomus oftmals nicht so zwanghaft eingehalten wurde, wie sie vorgeschrieben war.

Daneben besitzt das Haus noch einen kleinen Aufenthaltsraum, eine riesige Waschküche voller Leinen und Zuber, einen Abstellraum mit allerlei rostigem Gartengerät und einen Abtritt.

Der benachbarte Stall war vor allem für Reitpferde gedacht. Vor großen Festen, wie sie noch zu Valticias Zeiten üblich waren, wurde hier jedoch auch Schlachtvieh gehalten. Insgesamt neun Boxen stehen zur Verfügung, von denen die meisten bis auf den Lehmboden leergefegt sind. Nur zwei sind mit völlig verfaultem Stroh gefüllt, in dem 2W6 Ratten hausen (siehe auch *Zoo-Botanica Aventurica*, S. 155).

Ratte

INI 9+2W6	PA 0	LeP 4	RS 1	KO 9
Biss:	DK H	AT 5	TP 1W-3*	
GS 4	AuP 20	MR 0	GW 1	

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+7), Raserei (1, bei Tollwut)

* Wenn man durch Rattenbisse mehr als 5 SP hinnehmen musste, besteht eine 5%ige Gefahr einer Infektion mit einer der folgenden Krankheiten: Lutas (1–5), Sumpffieber (6–8), Schlachtfeldfieber (9–11), Rascher Wahn (12–15), Zorganpocken (16–17), Tollwut (18–19), Jahresfieber (20). Ob die Krankheit zum Ausbruch kommt, hängt vom Gelingen der KO-Probe ab.

HESINDESCHREIN (III)

Ein beinahe völlig überwuchertes Pfad aus schuppenförmigen Trittsteinen schlängelt sich zu einem versteckt liegenden kleinen Gebäude mit sechseckigem Grundriss: ein Hesindeschrein, den Valticia errichten ließ, als sie und Luco frisch verheiratet waren und sie das Anwesen gerade erst bezogen hatten. Von außen macht der Schrein heute einen verwitterten Eindruck: Der ehemals helle Stein ist nun mit dunklen Flecken übersät, und allerorten haben sich Moos und kleinere Flechten festgesetzt.

Inmitten des flachen Dachs erhebt sich eine solide Kuppel, deren Basis allerdings mit grüngelben

Butzengläsern durchzogen ist. Auch in fünf der sechs Wände wurden Butzenscheiben in der gleichen Farbe eingesetzt. In der sechsten Wand befindet sich die massive Tür. Zwar besitzt diese kein Schloss, doch ist sie mit Eisenscharnieren vernagelt. Nach dem Tod seiner Frau zürnte Luco den Göttern, und er verbat Umbrica, sich in dem Schrein aufzuhalten. Doch das kleine Mädchen war fasziniert von dem Gebäude und schlich sich oft heimlich hinein. Als ihr Vater sie jedoch schließlich dabei entdeckte, ließ er die Tür vernageln. Um die Barriere aufzubrechen, ist eine *Körperkraft*-Probe +18 nötig, wobei zwei Helden gleichzeitig mit anpacken können. Bei Verwendung eines Brecheisens oder eines ähnlichen Werkzeugs halbiert sich der Zuschlag.

Das Innere des Schreins hat ungeachtet der vielen Jahre nichts von seiner schlichten Schönheit eingebüßt. Direkt unterhalb der Kuppel, auf einem wabenförmigen Sockel, steht eine marmorne Statue der weisen Göttin. Dargestellt ist sie als junge Frau mit ebenmäßigen Gesichtszügen. Ihr langes Haar ist über die Stirn zurückgekämmt und fällt weit über ihren Rücken. Sie ist barbusig, und um ihren schlanken Hals ist eine schwere Schlange gelegt. Der Faltenrock reicht ihr bis zu den Fesseln, lässt aber die Füße unbedeckt und nackt. Mit ausgestreckten Armen blickt sie gütig herab, in der einen Hand ein leeres Pergament haltend, in der anderen einen Federkiel.

Der Boden des Schreins ist mit einer Einlegearbeit verziert: Um den Sockel winden sich zwei smaragdgrüne Schlangen in einem Kreis, indem eine der anderen in den Schwanz beißt. Zwei Onyxsteine wurden als Augen eingesetzt – je einer pro Tier –, vier weitere schmücken die Körper der Reptilien.

Tatsächlich wurde der Schrein damals nach seiner Errichtung von einem Hesindepriester eingeseignet und gilt auch heute noch als *einfach geweiht* (siehe **Mit Geistermacht und Sphärenkraft**, S. 52). Insbesondere die Onyxsteine dienten als Basis dieses Segens und haben trotz Lucos Bruch mit Hesinde und ihren göttlichen Geschwistern ihre Kräfte behalten. Im Finale stellen die Halbedelsteine den Schlüssel zur Bekämpfung des Schwarzen Nebels dar (siehe **Kapitel IV: Das Finale** und insbesondere den Kasten zu **Gol-Murok**). Durch Lucos Hinweis sollten die Helden die Bedeutung der Steine erkennen und sie – ob ihrer Not – aus dem Boden entfernen. Falls die Spieler noch nicht um diese Zusammenhänge wissen und ihre Charaktere die Steine einfach auf gut Glück oder gar aus reiner Goldgier entwenden, sollten Sie sich überlegen, ob dies nicht dazu führt, dass sie das *Mal des Frevlers* erhalten. Doch selbst, wenn die Helden bewusst und aufgrund der Bedrohung durch den Dämon handeln, sollten sie nie sicher gehen können, ob sie Hesinde nicht gerade durch ihr Tun erzürnen.

FAMILIENGRUFT (IV)

Inmitten eines künstlich angelegten, hufeisenförmigen Teiches, der im Laufe der Jahre völlig verwildert und teilweise eingetrocknet ist, liegt die Grabstätte der Mercatis: ein kleines, moosbewachsenes Häuschen aus grauem Stein mit einem ebenso steinernen Giebeldach. Verschllossen ist die Gruft mit einer schweren, mannshohen Granitplatte. Über der Platte ist ein gebrochenes Rad eingemeißelt, unter dem eine Inschrift in Bosparano verkündet: *Hier ruht die Familie Mercati. Boron sei ihrer Seelen gnädig.* Auf der Platte selbst sind die Geburts- und Todesdaten aller Bestatteten aufgeführt (siehe **Anhang B: Handouts**).

Die Helden können anhand der Daten Vermutungen über die Schicksale der Mercatis anstellen. So werden sie wahrscheinlich bald feststellen, dass Valticia wohl bei der Geburt ihrer Tochter starb oder dass Umbrica noch nicht erwachsen war, als Luco ums Leben kam. Wessen Eltern Simona und Cusimo sind und dass sie aufgrund eines Kutschunfalls am gleichen Tag starben, werden die Helden nicht in Erfahrung bringen können. Doch wird gerade dieser Umstand ihre Fantasie nur noch mehr beflügeln.

Ein Eindringen in die Gruft ist nicht vorgesehen. Aber vielleicht haben Ihre Charaktere ja ihre ganz eigene Theorie zu den Vorgängen im Haus und möchten sich vergewissern, dass Umbricas Leichnam tatsächlich hier bestattet wurde, oder erhoffen sich eine leichtere Kontaktaufnahme mit Luco.

Solange die Helden keinen guten Grund haben, um das Grab zu öffnen, sollten Sie ihnen deutliche Zweifel einpflanzen, ob sie nicht im Begriff sind, eine Freveltat gegen Borons Gebote zu begehen. Sind diese Unsicherheiten und Befürchtungen (*Mut*-Probe +eventuell vorhandene *Totenangst*) aus dem Weg geräumt, muss ferner noch die schwere Platte beiseite geschafft werden, was nur mit geeignetem Werkzeug – wie einem Brecheisen – möglich ist und auch dann noch eine gemeinsame *Körperkraft*-Probe +20 erfordert. Im Inneren stehen fünf schmale Steinsarkophage. Sollten die Helden auch diese öffnen (*Körperkraft*-Probe +5), stellen sie fest, dass tatsächlich jeder Sarg belegt ist und sich die Leichen in unterschiedlichen Stadien der Verwesung befinden. Vor allem Umbricas Körper ist als am wenigsten verrotteter Leichnam grausig anzusehen. Auch wenn ihre Seele in den Klauen des Dämons gehalten wird, so wurde ihr Leib damals doch beigesetzt. Es mag noch die Frage offen bleiben, ob dies durch die Hand eines Boronpriesters geschah, denn aufmerksame und unerschrockene Beobachter (*Mut*-Probe +doppelte *Totenangst*) können die verfluchten Reste ihres Dämonenmals erkennen: ein Schlitz auf der Stirn, der sich während der Verwesung geöffnet hat und nun in eine dritte, schwarze Augenhöhle blicken lässt.

KAPITEL III: DAS RÄTSEL

Das Rätsel um das Anwesen der Mercatis ist Dreh- und Angelpunkt des Abenteuers bis zu dem Punkt, an dem das große Finale erreicht ist. Spieltechnisch fordert es die Helden heraus und sorgt gleichzeitig für ihre Motivation, das Haus immer weiter zu durchsuchen – trotz der stetig unheimlicher und bedrohlicher werdenden Atmosphäre.

Das Rätsel besteht aus mehreren Teilen. Die Lösung einer Komponente führt jeweils zum nächsten Hinweis. Oft ist dazu die Kenntnis gewisser Aspekte des Hauses nötig. Falls die Spieler einmal trotz ausreichender Informationen nicht weiterkommen, können Sie *Klugheits-* oder *Intuitions-*Proben würfeln lassen, nach deren Gelingen Sie den ein oder anderen Tipp geben können. Als Ansporn können Sie auch direkt nach jeder Teillösung Abenteuerpunkte vergeben statt erst am Ende des Abenteuers. Je schneller und selbstständiger ein Teil gelöst wurde, desto mehr Abenteuerpunkte sollte es für den oder die betreffenden Helden geben.

TEIL I

Tatsächlich sind die Motive auf dem Schlüssel Lösungshinweise zum ersten Teil des Rätsels: Über den Flur des Erdgeschosses verteilen sich insgesamt zehn Gemälde mit diversen Landschaftsdarstellungen zu ebenso verschiedenen Tages- und Nachtzeiten. Die einzelnen Bilder können Sie selbst nach Belieben und nach dem Fortkommen der Spieler verteilen. Auf einem einzigen der Gemälde finden sich auch acht Sterne und ein Baum – wie auf dem Schlüssel. Nimmt man das Bild ab, so kann man auf seiner Rückseite den nächsten Hinweis entdecken. Sollten die Helden einfach auf gut Glück hinter die Gemälde schauen, so können Sie ihnen das Leben etwas schwerer machen, indem sich der Hinweis auf einem Stück Pergament zwischen Rahmen und Leinwand befindet.

Die Motive können von Ihnen nach Gutdünken ausgeschmückt werden und sind im Folgenden aufgelistet:

TEIL II

Der nächste Hinweis besteht lediglich aus einer Zeichnung mit zwei hinzugefügten Zahlen. Hier ist die Assoziationsfähigkeit Ihrer Spieler gefragt: Es handelt sich um eine Aufsicht auf die Regale der Bibliothek, wo ein weiterer Anhaltspunkt in einem Buch auf die Helden wartet. Das betreffende Regal ist in der Abbildung

Kernstück des Rätsels ist der Schlüssel, den die Charaktere zu Beginn des Abenteuers ausgehändigt bekommen. Er ist nicht nur im mechanischen, sondern auch im übertragenen Sinne Schlüssel zu dem Geheimnis des Hauses. Für einige Teile des Rätsels liefert er wichtige Hinweise. Reißend Sie sein Aussehen zu Anfang kurz an, und beschreiben Sie es später auf Nachfragen der Spieler näher. Der Schlüssel ist circa sechs Finger lang, aus dunklem Eisen und an einigen Stellen bereits leicht angerostet. Sein Kopf weist kein Loch auf, sondern ist massiv und besitzt Motive auf beiden Seiten: Auf der einen ist ein stilisierter Baum abgebildet, auf der anderen sind acht Sterne dargestellt. Die Sterne unterscheiden sich weder in der Größe, noch sind sie Teil eines Sternbildes (*Sternkunde-*Probe). Der Bart ist durch die vielfache Kerbung von ungewöhnlicher Form.

- Eine einzelne Trauerweide am Fluss im Licht von acht Sternen
- Eine Blumenwiese an einem Regentag
- Ein vom Vollmond beschienener Teich samt sieben Bäumen und vielen Sternen
- Ein Sonnenaufgang über Weinbergen
- Eine Burgruine auf einem Hügel in der Nacht, darin ein kahler Baum, darüber fünf Sterne
- Ein Weizenfeld in voller Frucht
- Ein Steinkreis des Nachts im Wald
- Eine riesige Eiche auf einem sonnenbeschienenen Hügel
- Ein nächtlicher Rosengarten mit einem Baum unter einem verschwommen dargestellten Madamal
- Ein Waldweg in der Abenddämmerung

schwarz markiert. Die bosparanische Zahl gibt die Regalreihe an, die andere die Position des Buches innerhalb der Reihe. Untersucht ein Held das Buch oder schüttelt es einfach kräftig, stößt er auf einen losen Bogen Pergament.

TEIL III

Auf dem Bogen steht ein Gedicht:

*Zu jeder Zeit ist es nicht weit
von großer Freud' zu großem Leid.
Nun fragst du dich: „Wie finde ich
das rechte Maß und hüte mich
vor falschem Pfad?“ Doch in der Tat
weiß der Schlüssel guten Rat:*

*Aus Schnitt wird Schritt, aus Kerbe Tritt,
Stück für Stück, drum zähl' gut mit.
Dann halt gemacht und gib gut Acht –
oft eitel ist, was fest gedacht.
Nun such den Sinn, es winkt Gewinn!
Doch schnell – die Zeit rinnt schon dahin ...*

TEIL IV

Dieser Hinweis setzt sich aus zwei Komponenten zusammen: einem kleinen Stück Pergament und sechs Würfeln. Mit den Würfeln kommt etwas Arbeit auf Sie zu, da diese vor dem Spiel noch ausgeschnitten und zusammengeklebt werden. Noch schöner und stimmungsvoller ist es allerdings, wenn Sie „richtige“ Würfel präparieren, indem Sie zum Beispiel die einzelnen Buchstaben ausschneiden und aufkleben. (Dabei ist die Ausrichtung der Buchstaben unbedingt zu beachten!) Dann können Sie den Spielern Würfel und Pergament in einer kleinen Schachtel oder einem Beutelchen reichen.

Auf dem Pergament ist zu lesen:

M→↑↑**U**←↓←**G**↑↑←**LD**↓→**T**→↓↓

TEIL V

Die Wörter lauten: KELLER, WAENDE, MAGNET, HINTER, WEINEN, SUCHEN. Die Spur führt also ohne großes Raten in den Weinkeller. In einer der Wände hinter den Weinregalen ist (unsichtbar) ein Magnet eingelassen worden. Um diesen zu entdecken, können die Helden einfach mit einem Stück Eisen, wie

Die Lösung ist diesmal in der Galerie zu finden: In den Nischen der gewölbten Wand befinden sich Statuen, die zahlreiche Gefühlsregungen „von großer Freud' zu großem Leid“ darstellen. Diesen Weg muss man nun beschreiten, angefangen bei der Freude – und zwar so viele Schritte weit, wie der Bart des Schlüssels Kerben aufweist. Dann kommt man an einer der zahlreichen kleinen Säulen in der Wand zum Stehen. Tatsächlich ist diese hohl und lässt sich mit ein wenig Kraft herausnehmen. Darin befindet sich der nächste Hinweis.

Entscheidend für die Lösung sind hier zwei Dinge: die Erkenntnis, dass die Pfeile jeweils eine Kippbewegung eines Würfels darstellen, und die Lesrichtung – nämlich ganz einfach von links nach rechts. Geht man nach diesem System vor, so greift man beispielsweise zunächst nach dem Würfel mit dem Buchstaben M. Der Würfel muss so hingelegt werden, dass sich der Buchstabe auf der Oberseite befindet und korrekt zu lesen ist. Anschließend bedeutet zum Beispiel der erste Pfeil, dass der Würfel nach rechts gekippt werden muss. Bleibt man bei der richtigen Reihenfolge, sind die Würfel eindeutig geordnet. Schließlich lassen sich sechs Wörter von den Seiten der Würfel ablesen – jeweils von links nach rechts und jeweils eines pro Seite.

zum Beispiel dem Schlüssel, die Wände absuchen. An der durch die Anziehung gefundenen Stelle lässt sich ein Stein entfernen, hinter dem ein Schloss versteckt ist. Tatsächlich passt der Schlüssel genau. **Das Finale** hat begonnen ...

KAPITEL IV: DAS FINALE

Der Schlussakt des Abenteuers ist erreicht, wenn ein Held dadurch den Mechanismus zum Betreten des Paktraumes aktiviert, dass er den Schlüssel in dem geheimen Schloss im Weinkeller herumdreht. Von da an sollte die Spannung nicht mehr abfallen, sondern sich in einem Bogen bis zur fulminanten Vertreibung des Dämons und der Verbannung von Umbricas Seele immer mehr steigern. Dieser Teil stellt für Sie wahrscheinlich die größte Herausforderung dar, da sich viele Dinge parallel ereignen können und die Helden möglicherweise auch von den angedachten Lösungswegen abkommen werden. Dann ist es Ihre meisterliche Aufgabe, diese Handlungsebenen zusammenzuhalten und die Helden sanft auf den richtigen Pfad zu führen.

Folgendes geschieht beim Herumdrehen des Schlüssels:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du den Schlüssel herumdrehst, hörst du von irgendwo ein Klicken. Dann passiert zunächst nichts. Doch plötzlich scheint sich alles um dich herum zu drehen – oder ist dir nur schwindlig? Du siehst die erstaunt blickenden Gesichter deiner Gefährten an dir vorüberziehen und verlierst beinahe den Halt. Dann hat es dich mit einem Mal verschluckt.

Nun sollten Sie die geteilte Heldengruppe kurzzeitig getrennt behandeln. Lassen Sie den Großteil der Spieler rätseln, was mit ihrem Kameraden geschehen ist, und ziehen Sie sich mit dem „Opfer“ in einen anderen Raum zurück oder schicken Sie den Rest hinaus. Dann fahren Sie fort.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alles um dich herum ist dunkel. Du meinst, gedämpfte oder flüsternde Stimmen zu hören. Sind das deine Gefährten? Da, plötzlich: ein Licht! Eine Kerzenflamme vielleicht. Doch sie ist nur unscharf zu erkennen. Jetzt erst bemerkst du, dass der gesamte Raum von einem düsteren Nebel erfüllt ist.

Eine weitere Kerzenflamme, und noch eine. Die Kerzen stehen auf dem Boden. Genau auf den Zacken eines merkwürdigen Sterns ... Noch ein Licht ... elf, zwölf, ... dreizehn Lichter! Und dreizehn Zacken!

In den Nebel kommt nun Bewegung. Die Stimmen werden lauter. Sie scheinen direkt aus seinem Inneren zu kommen. Sie rufen gequält oder schreien schmerz erfüllt. Immer wieder erblickst du von Agonie verzerrte Gesichter, die sich aus dem Nebel formen.

Du bist vor Angst wie gelähmt. Der Nebel wird immer dichter. Er ist überall um dich herum. Er greift nach dir. Düsternis umfängt dich wieder.

Lesen Sie den Text nicht unbedingt an einem Stück vor, sondern geben Sie dem Spieler bisweilen einen kurzen (!) Augenblick Zeit zu reagieren. Sollte er sich

allerdings abwartend verhalten, können Sie davon ausgehen, dass der Held ähnlich handelt, und entsprechend fortfahren. Wenn der Charakter geistesgegenwärtig ist und schnell wieder den Schlüssel drehen möchte, müssen Sie wohl zu einem unangenehmen Trick greifen: Dann ist der Schlüssel zum Beispiel aus dem Schloss gefallen und im Nebel verschwunden, oder das Schloss blockiert kurzfristig, weil sich der Schlüssel verkantet hat. Noch schwieriger wird es, wenn der Held über günstige Zauber zur Flucht verfügt. In diesem Fall müssen Sie den Dämon wahrscheinlich besonders zügig agieren lassen. Der TRANSVERSALIS könnte sich aber beispielsweise auch umgekehrt als Falle erweisen und den Charakter erst recht in die Fänge des Dämons treiben, der zum Teil auch Präsenz im Limbus zeigt. Hier müssen Sie selbst über das richtige Maß zwischen Handlungsfreiheit der Spieler einerseits und notwendiger Abenteuerhandlung andererseits entscheiden.

Schließlich aber wird der Dämon die Seele des Helden aus dessen Körper gerissen haben. Doch die Götter haben ein Einsehen, und sie kann entfliehen. Machen Dämonen tatsächlich Fehler?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Licht! Endlich wieder ein schwaches Licht. Doch du merkst sofort, dass sich etwas verändert hat. Du scheinst zu schweben! Unter dir, mehr Chaos als Form, ist wieder der schwarze Nebel zu sehen. Darin liegt eine Gestalt. Aber das kann nicht sein ... Die Gestalt bist du!

Jetzt erhebt sie sich. Oder erhebst du dich? Die Person streckt ihre Glieder aus und betrachtet ihren Körper – deinen Körper! – als würde sie ihn prüfen wollen. Dann stiehlt sich ein grausiges Lächeln in ihr Gesicht. Ihre Augen blitzen triumphierend auf. Nein, diese grünen Augen gehören nicht dir.

Plötzlich dringt ein abscheulicher Laut aus dem Nebel. Eine Stimme? Eisig und brutal klingt sie – nicht von dieser Welt. Du weißt nicht, ob du sie tatsächlich hörst oder eher spürst. Doch auch die Person horcht auf und antwortet in einer düsteren, beschwörend klingenden Sprache. Eine Art Zwiegespräch entsteht, in dessen kurzen Verlauf die Gestalt immer zorniger wird. Irgendetwas scheint nicht richtig gelaufen zu sein. Ihr Blick schaut suchend umher.

Erst weißt du nicht, was sie sucht, doch dann erkennst du, dass sich ein Arm aus dem Nebel bildet und auf dich zukommt. Sie wollen dich!

Der Spieler wird – nachdem er sich außer Reichweite des Dämons gebracht hat – wohl viele Fragen zu seiner Situation haben. Wie nimmt er seine Umgebung als Geist wahr? Was kann er ohne Körper unternehmen usw.

Die Antworten auf die wichtigsten Fragen finden Sie in dem Abschnitt **Körperlos**. Einiges davon können Sie dem Spieler direkt auf sein Fragen hin mitteilen, anderes muss er erst selbst ausprobieren. Nach einer kurzen Klärung der Situation sollten Sie dann mit den anderen Spielern fortfahren – diesmal zunächst ohne das Opfer.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alles ist ganz plötzlich gegangen: Mit einem Mal hat sich der Boden unter [Heldennamen] bewegt. Nein, nicht nur der Boden. Die Wand mitsamt Weinregal hat sich um eine Achse gedreht und [Heldennamen] verschluckt. Nun starrt ihr auf die Rückseite dieser Wand, die sich wiederum nahtlos in das Mauerwerk einfügt. Sogar ein Weinregal steht davor, das dem anderen täuschend ähnlich sieht.

Lassen Sie die Helden ein paar erste Versuche unternehmen, hinter die Tür zu gelangen. Durch Fingerfertigkeit kann sie kaum geöffnet werden. Ein FORAMEN sollte wegen der Dicke der Wand und aufgrund des komplizierten Mechanismus deutlich erschwert und entsprechend teuer sein. Die erfolgsversprechendste Methode basiert wohl auf einem schweren Werkzeug, hoher Muskelkraft und großer Ausdauer.

Nun sind zwei Alternativen denkbar: Die erste sieht so aus, dass die Helden in den Raum eindringen und dort den Dämon vorfinden, aber keine Spur mehr von ihrem Gefährten entdecken. Die andere – und wahrscheinlich stimmungsvollere – Möglichkeit ist, dass schwarzer Nebel aus den so gut wie unsichtbaren Fugen der Wand quillt, noch während die Charaktere versuchen, in den Paktraum einzudringen. Dann dreht sich die Wand wieder und ihr Kamerad erscheint. Doch tatsächlich handelt es sich um Umbrica, die weitere Seelen für ihren Herrn sammeln und im Schutz des Dämons die anderen Helden anlocken will, weil „in dem Raum dort etwas Merkwürdiges ist“. Am Spieltisch können Sie dies simulieren, indem Sie den betreffenden Spieler wieder zu den anderen führen und ihm vorher ein paar passende Sätze mit auf den Weg geben. Die Mitspieler sollten diese Charade jedoch schnell enttarnen, zum Beispiel anhand ungewohnten Verhaltens ihres Freundes oder aufgrund der falschen Augenfarbe (*Sinnenschärfe*-Probe). Sobald Umbrica auch nur das kleinste Anzeichen von Zweifeln in ihrem Gegenüber erkennt, wird sie wieder durch die Tür verschwinden. Falls Sie dieses „Schauspiel“ für Ihre Gruppe als ungeeignet befinden, könnte Umbrica statt dessen auch offensiver handeln und den Helden unvermittelt einen Zauber entgegenschleudern, bevor sie blitzschnell wieder flüchtet.

So oder so sollte das Opfer zunächst noch nicht in seiner „wahren Gestalt“ mit den anderen reden. Verabreden Sie eine Geste mit dem Spieler, mit der er sich bemerkbar macht, wenn er Kontakt zu einem Mitspieler aufnehmen möchte (siehe unten).

KÖRPERLOS

Indem der Dämon dem Helden die Seele entreißt, wird dieser zu einem Geist. Anschließend stellt Gol-Murok Umbrica die körperliche Hülle bereit, in die sie selbst einfährt.

Ähnlich wie Luco ist der Held nun regelgemäß zwischen der *Gefesselten Seele* und dem *Spuk* einzuordnen (siehe **Mit Geistermacht & Sphärenkraft**, S. 110 f.). Seine nichtstofflichen Bestandteile, nämlich sowohl seine Seele als auch sein Astralleib, wurden durch finsterste Magie von dem physischen Leib getrennt. Doch ohne die natürliche Weise der Trennung – durch den Tod – finden sie keine Ruhe. Und so ist der Held fortan als Geist an dieses Haus gebunden, das zu verlassen ihm wie Luco unmöglich geworden ist, bis er entweder wieder von seinem eigenen Körper Besitz ergreifen kann, oder aber bis der Dämon sich doch noch seinen Seele holt.

Damit einhergehend ändern sich die Wahrnehmung sowie die Sichtbarkeit des Helden. Für seine Gefährten und andere Sterbliche ist er unsichtbar. Nur sein Astralleib kann noch mittels Hellsichtmagie wahrgenommen werden. Dieser ähnelt in seiner Gestalt dem ehemaligen Äußeren des Helden, kann aber auch leichte Unterschiede aufweisen, angefangen bei der Kleidung, über die Gesichtszüge bis hin zu ganzen Gliedmaßen. Hier können Fakten wie der Charakter, Vor- und Nachteile und das Seelentier eine Rolle spielen.

Umgekehrt kann das Opfer seine Umgebung nur noch in Form astraler Strukturen erkennen, gleichsam wie unter Wirkung des Zaubers OCULUS – auch wenn es zu „Lebzeiten“ selbst nicht magiebegabt war. Entsprechend findet sich ein Zauberer schneller mit der neuen Situation zurecht. Die veränderte Wahrnehmung führt auch dazu, dass der Held nun Luco – und vielleicht sogar noch den ein oder anderen weiteren geisterhaften Hausbewohner – in seiner astralen Gestalt sehen und sich sogar entsprechend mit ihm verständigen kann. Dies ist wahrscheinlich entscheidend für eine nachfolgende Kontaktaufnahme.

Da der Held nun körperlos ist, kann er sich mühelos in jede Richtung – auch auf- und abwärts – bewegen und selbst durch unbelebte Materie gleiten. Nur die Außenwände des Hauses erweisen sich für ihn als unpassierbar.

Zunächst wird der betreffende Spieler sicherlich ausprobieren, welche Handlungsmöglichkeiten sein Held noch hat. Zunächst wird dieser zu kaum einer Aktion fähig sein, ja, er kann sich nicht einmal bei seinen Gefährten bemerkbar machen, da ihm auch die Sprache genommen wurde. Doch nach und nach wird er lernen, auch als Geist möglichst gezielt zu agieren. Die folgenden Fähigkeiten kann er mit entsprechender Übung anwenden (siehe auch **Mit Geistermacht & Sphärenkraft**, S. 109 f.):

GOL-MUROK

**der Schwarze Nebel, der Seelenfresser,
die Heimsuchung von Ach'Ranor:
dreigehörnter Diener Amazeroths**

„Und wie die Wogenbraut über das Meer gleitet, da meldet unser Ausguck plötzlich schwarzen Qualm voraus. Bald sehen wir ihn alle: Segel und ein Bug zeichnen sich darin ab, und so denken wir, da würde ein fremdes Schiff in Flammen stehen. Während wir uns nähern, um Leib und Leben der Besatzung zu retten, hören wir ein immer lauterer und durchdringenderes Weheklagen. Doch was wir vernehmen, sind keine Schmerzensschreie – es sind Laute unbeschreiblicher Qualen, die uns beinahe den Verstand kosten. Und mit einem Mal erblicken wir die hohnlachende Fratze, welche der Nebel nun formt und die uns mit Mann und Maus einsaugen will.

Noch während der Kapitän das Kommando zum Wenden brüllt, wird das andere Schiff aus dem Nebel gespült. Wir erstarren: Nicht ein Mann an Bord, dessen Körper mehr ist als nur noch eine verrottende Hülle.“

–Erzählung eines Matrosen in dem Buch Klabauterwerk und Seemannsgarn

In kaum einem arkanen Werk kann man über Gol-Murok mehr erfahren, als dass er Tod und Verdammnis bringt. Und nur in den ältesten und verderbtesten Beschwörungsbüchern ist sein wahrer Name verzeichnet. Die wenigen finsternen Zauberer, welche den Seelenfresser heute in die Dritte Sphäre rufen, kennen seinen Namen zumeist durch einen Pakt mit dem Vielgestaltigen Blender. Dementsprechend wenig weiß auch ein Spieler-Magier über den Dämon. Bei Nachfragen können Sie *Magiekunde (Dämonologie)*-Proben würfeln lassen, nach deren Gelingen Sie die ein oder andere Information, zumeist aber eher Spekulationen, über den Schwarzen Nebel bekannt geben.

Gol-Muroks Gestalt in der Sphäre der Menschen ist weniger stofflich als schemenhaft, sie ist noch chaotischer und wandelbarer als die der meisten anderen Dämonen. Er mutet auf den ersten Blick wie rußiger Qualm an, schwebt aber fließend wie ein Nebel. An den Rändern und im Inneren bildet er ständig neue verschwommene und bald wieder vergehende Formen: verzerrte Fratzen und Spottbilder menschlicher Wesen, grauenerregende Klauen und dämonische Hörner. Ständig scheinen die Schreie gemarterter Seelen nach außen zu dringen. Er kann sich in jegliche Richtung ausbreiten, ohne an Konsistenz zu verlieren, wobei maximal ein Durchmesser von etwa 150 Schritt möglich ist. Umgekehrt kann er sich bis auf einen Raumschritt zusammenziehen.

Der Schwarze Nebel vermag scheinbar Gegenstände zu beleben, indem er sie umfließt oder in sie hinein gleitet und mit einer unfassbaren Körperkraft bewegt. Auf diese Weise kann er Fenster zersplittern, Schränke

davon schleudern oder gar Mauern einstürzen lassen, aber auch Türen verriegeln und Schwerter verbiegen.

Sein wahres Ziel aber ist nicht die Zerstörung toter Materie, sondern das Sammeln lebender Seelen. Zwar bewegt er sich nur langsam – doch Zeit und Geduld sind für einen Dämon bedeutungslose Begriffe. Gol-Murok hat es nicht nötig, seine Opfer zu verfolgen. Statt dessen wartet er, bis sie in seine Fänge geraten oder umschließt sie heimtückisch von allen Seiten. Selten wird er gerufen, um auf offenen Flächen sein Unwesen zu treiben, wo potenzielle Opfer ihm entkommen mögen – obwohl er bisweilen auf Schlachtfeldern beschworen wird, um die Seelen der Verwundeten und Bewusstlosen zu rauben. Doch in geschlossener Umgebung gibt es kaum ein Entrinnen vor ihm.

Der Kontakt mit dem Dämon ist für einen Sterblichen – Amazeroth-Paktierer ausgenommen – extrem schmerzhaft: Jede Kampfrunde fügt Gol-Murok ihm einen Schadenspunkt zu, was sich nach und nach durch innere Verletzungen und Verbrennungen bemerkbar macht. Außerdem muss das Opfer eine Probe auf seine *Magieresistenz* ablegen, bei deren Misslingen es völlig im Bann des Dämons steht und seinem sicheren Ende entgegenseht, falls niemand zur Hilfe eilt. Diese Probe wird alle zehn Kampfrunden um einen Punkt erschwert. Einem Wesen, das von Gol-Murok gebannt ist, kann der Dämon die Seele regelrecht aus dem Leib reißen. Nach dem Willen des Beschwörers kann er eine andere Seele in den Körper des Opfers schleudern, doch wird er dies nur widerwillig tun. Es heißt, er kehre nur in die Siebte Sphäre zurück, wenn er zumindest eine Seele als Opfer an seinen Herrn mitnehmen kann.

Der Schwarze Nebel ist kaum verwundbar. Einzig und allein hesindianisches Wirken vermag, ihm Einhalt zu gebieten: Die Helden können sich mit den Onyxsteinen aus dem Schrein gegen ihn wappnen. Wer einen dieser Steine bei sich trägt und kein Frevler gegen die Gebote der weisen Göttin ist, erhält bei Kontakt mit Gol-Murok nur noch W3 Schadenspunkte pro Minute. Die *Magieresistenz*-Probe ist anfangs um 15 Punkte erleichtert und muss nur jede Minute abgelegt werden, wobei sie jeweils um einen Punkt erschwert wird.

Gol-Murok

Beschwörung: +15

Beherrschung: +6

Wahrer Name: 1/3

Basiskosten: 12

Dienste (Kosten): Seelenraub, Gegenstände beleben

Gegenstände: IB 6*

AT 12* PA -

TP 1W6 bis 2W20*

DK NSP*

LE 100 RS 7

GS 1Schritt/Minute MR 15

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten:

Formlosigkeit II, Immunität gegen Einfluss und Herrschaft, Immunität gegen profane Angriffe, Resistenz gegen magische Angriffe, Schreckgestalt I, Schweben, Verwundbarkeit (Hesinde), Zauberfähig (Seelentausch)

Mögliche Eigenschaften: Durch Wände gehen, Existenz, Folgeschaden, Schreckgestalt II, Verschleierung

* Gol-Murok kann alle 2W6 KR einen von ihm belebten Gegenstand herumwirbeln oder fortschleudern und erzeugt dabei je nach Objekt und Situation unterschiedliche TP.

Gegenstände beleben: Durch schiere Willenskraft ist es dem Helden möglich, ein Objekt zu bewegen. Dazu muss er eine *Intuitions*-Probe ablegen, die je nach Gewicht des Gegenstandes eventuell erschwert ist. Für einen Federkiel genügt eine unmodifizierte Probe, ein Schwert bringt einen Zuschlag von +5 mit sich, eine schwere Truhe einen Malus von +10 usw. Prinzipiell ist der erste Wurf dieser Art zunächst zusätzlich um 7 Punkte erschwert. Dieser Malus baut sich mit jeder gelungenen Probe um einen Punkt ab.

Übernahme eines Geistes: Der Charakter kann versuchen, die Kontrolle über einen seiner Gefährten zu erlangen, indem er dessen Geist samt Körper übernimmt, um so zum Beispiel durch ihn zu sprechen. Dazu muss ihm eine Probe auf *Selbstbeherrschung*, erschwert um die doppelte Magieresistenz der Zielperson gelingen. Weiß die Person um die Umstände, kann sie versuchen, ihren Geist zu öffnen – sprich: Die Probe ist nur noch um die einfache Magieresistenz erschwert. Der Held kann die Kontrolle für TaP* mal zehn Aktionen aufrecht erhalten, bevor die Probe erneut fällig wird. Misslingt die Probe von vornherein, ahnt die Zielperson bei einem gelungenen *Intuitions*-Wurf, dass irgendetwas Merkwürdiges vor sich gut.

Übernahme eines Körpers: Diese Methode ist weniger radikal als die Übernahme eines Geistes. Das Opfer kann weiterhin eigenständig denken, verliert aber die Kontrolle über seinen Körper. Es werden vergleichende Proben auf die *Magieresistenz* abgelegt: Wer mehr TaP* übrig behält, hat für die entsprechende Anzahl Kampfrunden die Herrschaft über den Körper. Ein Gleichstand führt dazu, dass beide dem Körper – vermutlich widersprüchliche – Befehle erteilen können. Ist das Opfer bewusstlos, so kann der Geist die Kontrolle ohne Probe übernehmen.

Talenteinsatz: Außer über obige Aktionen kann der Held nur noch sehr eingeschränkt handeln. Talentproben darf er lediglich auf solche Talente ablegen, die keine körperlichen Eigenschaften umfassen und für die auch kein Körpereinsatz nötig ist – also in der Regel lediglich Wissenstalente. Ausnahmen sind in Kombination mit dem Beleben von Gegenständen möglich, jedoch schwierig.

Magie: Ein magiekundiger Held kann, da er noch über seinen Astralleib verfügt, prinzipiell weiterhin zaubern. Auch hier gilt allerdings, dass allein Zauber gewirkt

werden können, deren Probe ausschließlich auf geistige Eigenschaften abgelegt wird. Außerdem wird der Zauber je nach Repräsentation möglicherweise erschwert: Für jede Komponente, auf die der Held ohne Körper verzichten muss – beispielsweise die Geste oder das Aussprechen der Formel –, wird die Probe um 7 Punkte erschwert (siehe auch **Mit Wissen und Willen**, S. 21). Hexen, die nun nicht mehr den gewohnten körperlichen Kontakt zu ihrer Umwelt und insbesondere zum Boden haben, müssen je nach Abstand zur Erde eine Erschwernis zwischen 3 und 7 Punkten hinnehmen. All diese Einschränkungen werden jedoch nichtig, falls der Held in einen anderen Körper fährt. Dann fallen die Probenzuschläge weg, und er kann sogar mit den körperlichen Eigenschaften der betreffenden Person zaubern.

Karmales Wirken: Ein Geweihter kann immer noch Liturgien sprechen, wenn auch mit einem Zuschlag von +7. Wunder sind ihm seltsamerweise nicht möglich. Doch dafür spürt er ganz deutlich den Ruf seiner Gottheit. Sein Geist ist hin- und hergerissen zwischen dem Verlangen, wieder in seinen alten Körper zurückzukehren, und der Sehnsucht, den Weg zu seinem Gott zu beschreiten.

Auch in der Geistgestalt ist der Held nicht vor jeder Gefahr gefeit: Tatsächlich ist er Gol-Murok in dieser Form noch stärker ausgeliefert. Ein kurzer Kontakt zu dem Dämon würde bereits ausreichen, auch noch das Seelenheil zu verlieren und mit Sicherheit in seinen Klauen in die Niederhöhlen einzufahren. Hier bietet die Gegenwart der Onyxsteine aus dem Hesindeschrein Schutz (siehe den Kasten zu **Gol-Murok**). Ein Zauberer mag den Helden mittels GEISTERRUF beschwören. Noch drastischer sind gar die Auswirkungen eines GEISTERBANNES, der den Charakter für immer in den Limbus schleudert. (Immerhin wäre er hier allerdings sicher vor Gol-Murok. Doch die Rückholung in die Dritte Sphäre wäre ein ganz eigenes Abenteuer.)

Schadenspunkte können dem Helden nur noch durch Kampf magie oder Gebete beziehungsweise mittels magischer oder geweihter Waffen zugefügt werden. In diesem Fall gilt seine halbe Magieresistenz als Rüstungsschutz, während die gesamte Magieresistenz als Probenaufschlag auf entsprechende Liturgien oder Zauber gerechnet wird.

WAS NUN?

Im Folgenden wird die wahrscheinlichste und empfohlene Vorgehensweise am Spieltisch beschrieben. Wenn die Spieler davon abweichen, können Sie versuchen, sie behutsam wieder auf den vorgegebenen Weg zu bringen. Natürlich können Sie auch versuchen zu improvisieren oder gar gänzlich andere Pfade ersinnen. Jede Heldengruppe ist anders, und vielleicht

setzt sich gerade Ihre aus profilierten Exorzisten zusammen, die ihre ganz eigenen Methoden haben.

Wo bist du?

Das erste Ziel der Helden – abgesehen davon, sich schnell in Sicherheit zu bringen – wird vermutlich sein, herauszufinden, was mit ihrem verschollenen Gefährten geschehen ist. Umgekehrt wird dieser sich wohl schnell

mit dem Rest der Gruppe verständigen wollen, um von seinem Unglück und den bedrohlichen Umständen zu erzählen.

In dem Kasten **Körperlos** wird erläutert, welche Handlungsmöglichkeiten das Opfer unter den Helden noch besitzt. Am stimmungsvollsten ist es, wenn der betreffende Spieler vorläufig nicht lautstark die Aktionsversuche seines Charakters beschreibt, sondern wenn er Ihnen Zettel zuschiebt, auf denen er kurz seine nächste Idee notiert hat. Auf diese Weise bleibt das Schicksal des Helden für die anderen Spieler weiterhin unklar. Deren Charaktere werden in der Zwischenzeit gewiss versuchen, den vermissten Kameraden per Hellsichtmagie oder gewöhnlicher Suche zu finden.

Irgendwann sollte es dann zu der gewünschten Kontaktaufnahme kommen, die alle Helden wieder vereint, und das Opfer wird die Gruppe über die letzten Vorgänge soweit wie möglich aufklären. Die Spieler sollten nun ins Grübeln kommen, wie sie der Situation begegnen und ihrem Gefährten helfen können. Lassen Sie ihnen nicht zu viel Zeit für die Analyse, sondern beschreiben Sie, wie sich der düstere Nebel immer weiter auszubreiten scheint, die Charaktere zurückdrängt und das Anwesen allmählich in ein (noch offensichtlicheres) Spukschloss verwandelt: Fenster verriegeln sich, Bilder drehen sich an der Wand, Schränke stürzen um, und sogar der Boden beginnt zu beben. Kurzum: Es eilt!

ІЅТ ДА ПОЧІ ЯЕМАПД?

Spätestens jetzt empfiehlt es sich, den körperlosen Helden mit Luco zu konfrontieren. Der alte Geist konnte den Seelentausch nicht verhindern. Nun bemüht er sich, den Schaden soweit wie möglich zu begrenzen und der Gruppe mit seinem Rat zur Seite zu stehen. Für das Opfer ist Lucos Astralleib klar zu erkennen (siehe auch seine Charakterbeschreibung im **Anhang**), und es allein kann seine „Stimme“ vernehmen. Doch ein Gespräch mit ihm ist mühsam: Schon lange hat er keinen Kontakt mehr zu anderen gehabt, und er schweift oft ab, wobei er unzusammenhängende Passagen aus der Vergangenheit erzählt und sich immer wieder Vorwürfe macht, was für ein schlechter Vater er gewesen sei, dass dies alles seine Schuld sei und er die Götter um Verzeihung bitte. Schließlich aber sollte die Sprache auf die hesindegeseigneten Onyxsteine aus dem Schrein kommen. Nachdem wiederum das Opfer seinen Gefährten davon berichtet hat, brechen diese – zumindest teilweise – auf, um in Windeseile die Steine zu bergen, während die Zurückgebliebenen weiter von dem Dämon in die Ecke gedrängt werden. Falls Gol-Murok bereits genug Zeit hatte, sich auszubreiten, können Sie eine Rückkehr in das Haus noch erschweren, indem er schon hinter den Fenstern und Türen lauert oder die Scheiben in Richtung der Helden zersplittern lässt.

АТТАСКЕ!

Mit den Onyxsteinen haben die Charaktere ein probates Mittel in der Hand, um zumindest kurzfristig in den Schwarzen Nebel einzudringen, in dem sich Umbrica zu ihrem Schutz aufhält. Nun ist sie gezwungen, selbst aktiv zu werden. Und genau das wird sie auch: Gönnen Sie den Spielern ein aufregendes und aufreibendes Finale, in dem eine verdorbene Hexe und brillante Manipulatorin der menschlichen Psyche ihr Äußerstes gibt, um ihr neugewonnenes Leben zu verteidigen und die Helden ihrem dämonischen Meister zu opfern.

Mögliche Strategien der Zauberin finden Sie in ihrer Charakterbeschreibung im **Anhang**. Wie Umbrica genau vorgeht, hängt sehr von der Zusammenstellung und den bisherigen Aktionen Ihrer Gruppe ab. Kampfstarke Helden, die jedoch nur über eine geringe Magieresistenz verfügen, wird sie mit Trugwelten oder einem BANNBALADIN zu beeinflussen suchen. Magiebegabte Charaktere mag sie mit einem *Hexenschuss* außer Gefecht setzen – selbst geschützt durch einen PSYCHOSTABILIS. Vielleicht schließt sie einzelne Helden auch mit einem CLAUDIBUS ein, während Gol-Murok langsam in das betreffende Zimmer kriecht, oder sie beschwört gar einen weiteren Dämon, der sich in den Kampf gegen die Helden stürzt. Auch Comtessa wird hinterhältig zuschlagen, wenn ihre Herrin in größter Gefahr ist. Ihr Gift kann unter Umständen erheblichen Schaden anrichten.

Vergessen Sie bei der finalen Konfrontation nicht, die Umgebung mit einzubeziehen: Kämpfen die Helden in einem beengten Raum, womöglich gar in Umbricas Labor? Dann können sie große Waffen nur eingeschränkt benutzen und müssen obendrein noch darauf achten, nicht ihre Kameraden zu verletzen oder brennbare Substanzen zu verschütten. Findet eine Verfolgungsjagd quer durch das Haus statt? In diesem Fall eignen sich Treppen und Brüstungen wunderbar als Orte für riskante Manöver und entsprechende Proben. Und in all dem Getümmel ist natürlich weiterhin der Seelenfresser aktiv, den Sie den Spielern als permanente Bedrohung immer wieder ins Gedächtnis rufen sollten, indem Sie die kräftezehrende Wirkung seiner Aura beschreiben und passende Schadenspunkte verteilen.

ІІІ ДІЕ ПІЕДЕР҃ӨЛЛЕН!

Trotz all dieser Bedrohungen sollte es der Gruppe irgendwann gelungen sein, Umbrica festzusetzen. Am besten ist es, wenn sie die Hexe bewusstlos machen ohne dabei den Körper des Opfers zu sehr zu schädigen. Nun kann der betreffende Held endlich wieder in seinen Körper einfahren und Umbricas schwarze Seele in den Nebel hinausdrängen. Diese wird nun nicht mehr von Gol-Murok geschützt und landet statt dessen bald darauf in seinen Klauen. Der Dämon hat seinen Auftrag, den Seelentausch für Umbrica, erledigt und ist von dem geschwächten Astralleib der Hexe auch nicht mehr

unter Kontrolle zu halten. Für ihn zählt jetzt nur noch, den Tribut für Amazeroths großzügigen Vertrag einzufordern: eine Seele, die er mit in das Reich des Herzogs der Dunklen Weisheit nehmen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Körper eures Gefährten zuckt zusammen. Schließlich öffnet er die Augen. Tatsächlich ist das giftige Grün aus ihnen gewichen. [Heldename] ist zurück!

Während ihr ihn vorsichtig stützt, könnt ihr beobachten, wie sich der schwarze Nebel allmählich zu verdichten und in sich selbst zu verschlingen scheint. Klauen und Mäuler aus Rauch und Qualm verschmelzen zu einer Kugel in seinem Inneren. Kurz meint ihr, darin etwas aufglühen zu sehen. Dann ertönt ein Schrei, so gellend und so voll der Verzweiflung und der düsteren Vorahnung, dass es euch bis ins Mark erschüttert. Noch einmal pulsiert die runde Hülle, dann sickert der Nebel erstaunlich schnell durch den Boden, stinkend, lärmend und zischend. Zurück bleiben allein eisige Kälte und ein schwefeliger Dunst. Es ist vorbei ...

Die Helden haben es geschafft. Sie haben den Leib des Opfers zurückerobert und die finstere Hexe samt Dämon in die Niederhöhlen befördert. Wenn Sie es leicht kitschig mögen oder die Spieler nicht im Unklaren lassen möchten, können Sie auch Luco ein letztes Mal auftreten lassen: Nur für Umbricas Opfer spür- und hörbar, fährt er durch es hindurch und spricht ein simples: „Danke, ihr habt mich erlöst“.

AUSKLANG

Für die überstandenen Strapazen haben sich die Charaktere pauschal jeweils **300 Abenteuerpunkte**

gründlich verdient. Für einzelne Leistungen können Sie nach Belieben bis zu 70 AP zusätzlich vergeben. Darüber hinaus sollte auch das Lösen der einzelnen Rätselabschnitte extra belohnt werden: Teil I und II können Sie mit jeweils 20 AP vergüten, Teil III und IV mit 30 AP und Teil V mit immerhin 10 AP. Verteilen Sie die Punkte entsprechend, falls mehrere Spieler einen Abschnitt gelöst haben.

Auch einige Spezielle Erfahrungen konnten die Charaktere sammeln, und zwar fünf Stück, die Sie nach meisterlichem Entscheid je nach Held vergeben sollten. Vorschläge sind: *Magiekunde (Dämonologie)*, *Magiekunde (Sphärologie)*, *Götter/Kulte (Hesinde)*, *Sinnenschärfe* und bevorzugt eingesetzte Waffentalente und Zauber.

Außerdem können Sie Helden mit dem Nachteil *Totenangst* eine Spezielle Erfahrung zu deren Senkung zukommen lassen. Falls der Spieler des Opfers überzeugend dargestellt hat, was für ein großes und bewusstseinsweiterndes Erlebnis sein Charakter hinter sich gebracht hat, können Sie diesem eine Spezielle Erfahrung auf eine beliebige geistige Eigenschaft gönnen. Im Gegenzug kann es allerdings passiert sein, dass sein Körper bleibende Schäden durch den Endkampf oder durch Umbricas dämonischen Einfluss (siehe die Charakterbeschreibung im **Anhang**) erhalten hat.

Was die materielle Belohnung angeht, so sei es Ihrer meisterlichen Gnade überlassen, ob die Helden tatsächlich Erbe dieses Anwesens werden. Bei der düsteren Vergangenheit des Hauses ohnehin eine eher zwiespältige Angelegenheit – doch vielleicht auch Ausgangspunkt für viele Abenteuer, die noch folgen ...

ANHANG A: DIE BEWOHNER DES HAUSES

UMBRICA MERCATI

Erscheinungsbild: Zu Lebzeiten war Umbrica von einer düsteren und anziehenden Schönheit, die sie nicht selten dazu nutzte, Geschäftspartner zu Gefälligkeiten zu bewegen – ohne ihnen dabei aber jemals zu nahe zu kommen. Sie besaß stechend grüne Augen, und oft schien sie ein schüchternes und verheißungsvolles Lächeln hinter ihren braunen Locken zu verstecken. Dass sich ihr Mund auch bald zu einem kalten Grinsen verziehen konnte, erkannten viele erst, als es für sie bereits zu spät war.

In den letzten Jahren der Hexe forderte der Pakt mit Amazeroth auch äußerlich seinen Tribut: Auf ihrer Stirn entstand ein drittes Auge – lidlos und verborgen in einer Hautfalte. Je länger sie es trug, desto häufiger öffnete es sich, wuchs und wurde immer schwerer zu tarnen. Umbrica versuchte, es mit Tüchern vor fremden Blicken zu schützen. Doch sich selbst konnte sie damit nicht vor den düsteren Visionen und falschen Eingebungen hüten, die ihr der Erzdämon über das Auge schickte, um ihre Welt völlig nach seinem Willen zu formen und seine Dienerin auf ewig zu seinem Spielzeug zu machen.

Auch der Leib des Helden, in den Umbricas Seele im Finale einfährt, wird eventuell Spuren des Dämonenmals erhalten: Würfeln Sie für je zwei Spielrunden, in denen der Körper vom Geist der Zauberin besessen ist, mit dem W6. Bei einer Sechs addieren sie einen Punkt zu einem geheimen Punktekonto, das maximal einen Wert von zehn annehmen kann. Ein Betrag von eins bedeutet, dass sich auf der Stirn eine feine rötliche Linie abzeichnet, sechs heißt, dass die Anlagen eines dritten Auges unter der Stirn komplett ausgebildet sind und sich die Haut darüber mit Mühe manuell öffnen lässt. Zehn besagt schließlich, dass sich das Mal vollständig entwickelt hat und sich nach scheinbar eigenem Willen öffnet und schließt, um den Charakter des Trägers mit einer verzerrten Realität zu konfrontieren – ganz nach dem Geschmack des Vielgestaltigen Blenders. Dass dies einem *Mal des Frevlers* gleichkommt (siehe **Götter, Kulte, Mythen**, S. 10), dürfte den betreffenden Helden nur noch wenig interessieren. Denn wer sind schon die Zwölfe?

Hintergrund: Umbricas Kindheit war geprägt von Einsamkeit und Zurückweisung. Ihr trunksüchtiger Vater wich ihr oft aus, ja er mied sie sogar bewusst. Sie spürte, dass er ihr die Schuld am Tod ihrer Mutter gab, obwohl er Umbrica verbat, von Valticia zu sprechen. Das eine Mal, an dem sie es trotzdem versuchte, geriet er in solchen Zorn, dass sie sich aus Angst vor ihm drei Tage in einem Gebüsch versteckte.

Dem anteilslosen Kindermädchen lief Umbrica oft fort und trotzte ihm meist, bis es schließlich entlassen

wurde. Einzig dem Hausunterricht, den sie in jungen Jahren erhielt, folgte sie wissbegierig. Nicht zuletzt diese kindliche Neugier führte dazu, dass das Mädchen einer wohlhabenden Schlangenhexe auffiel, die gekommen war, um mit dem Vater ein Geschäft abzuwickeln – ohne dass dieser um die wahre Identität der Frau gewusst hätte. Sie beobachtete das Kind und befasste sich näher mit ihm, bis sie sich schließlich entschied, eine kleine Villa in der Nachbarschaft der Mercatis zu mieten. Immer öfter war Umbrica bei ihr zu Gast und wurde, ohne es zunächst zu bemerken, zu ihrer Schülerin.

Ihre Lehrmeisterin hatte sich nicht geirrt: Umbrica war überaus begabt und lernte schneller, als sie selbst es je gekonnt hätte. Nur der beinahe krankhafte Ehrgeiz und der mangelnde Respekt ihrer erklärten Ziehtochter machten ihr zu schaffen. Trotzdem nahm sie sie schlussendlich zu einem ersten Hexenfest mit, wo Umbrica der satuarischen Gemeinschaft vorgestellt wurde.

All die Mühen, die Moral der Schülerin zu stärken, fruchteten jedoch nicht: Die heimische Lage spitzte sich immer weiter zu, und schließlich geschah die grausame Tat: Mit sechzehn Jahren ermordet Umbrica ihren Vater. Ihre Lehrmeisterin sollte die einzige Person bleiben, die jemals davon erfuhr, und als sie dies tat, kam es zum großen Bruch. Die alte Hexe scheute sich davor, das Mädchen dem Urteil der Gemeinschaft auszuliefern, und so nahm sie ihr den Schwur ab, niemals wieder die Schwesterschaft aufzusuchen. Anschließend zog sie fort und kehrte selbst nie zurück – der Grund, warum Umbrica in ihrem Leben nur drei Flüche erlernte.

Die Junghexe aber entließ fast das gesamte Personal und übernahm das Haus und die Geschäfte ihres Vaters, für die sie ebenfalls große Begabung zeigte – nicht zuletzt die Magie half ihr, nach und nach alte Schulden zu begleichen und zum Wohlstand zurückzukehren. Immer mehr Bücherwissen häufte sie nun an, und immer mehr zog sie sich zurück von der Außenwelt und lauerte auf Geschäftspartner und gute Gelegenheiten wie eine Spinne auf ihre Beute.

Und so war es kein Wunder, dass sie eine tiefe Verbundenheit spürte, als sie auf einem ihrer seltenen Ausflüge eine Vogelspinne im Käfig eines Händlers entdeckte, die unter dem Namen *Comtessa* fortan ihre Vertraute und einzige Freundin werden sollte.

Im Laufe der Jahre spürte Umbrica immer stärker, dass sie auf eigene Faust nie so mächtig werden konnte, wie sie es sich ersehnte. In einem düsteren Buch fand sie die Glyphen, die ihr Leben für immer verändern sollten: AMZ. Nach dem Pakt mit dem Erzdämon floss ihr das Wissen nur so zu, und die Geschäfte liefen besser denn je. Dass dafür Konkurrenten erblindeten oder im

Wahnsinn aus dem Fenster sprangen, war ein unschöner Nebeneffekt, aber leider nicht zu vermeiden. Die Hexe merkte nichts von dem falschen Spiel, das Amazeroth mit ihr trieb. Allein dass Comtessa sich immer mehr zurückzog, verwunderte sie.

Von nun an wurde Umbrica immer misstrauischer, ließ sich von dämonischen Einflüsterungen und den Visionen ihres dritten Auges becirren und sah in allen Dingen Bedrohungen, gegen die sie sich absichern musste. Und so folgte sie eines Tages dem Ratschlag des niederhöllischen Nishkakat und beschwor den Schwarzen Nebel Gol-Murok. Er war der Mittelsmann für den Seelenhandel, den sie einging: Sollte sie trotz der Alterslosigkeit, die ihr der Pakt schenkte, eines unerwarteten Todes sterben, bliebe ihr eine direkte Fahrt in die Niederhöllen erspart. Statt dessen sollten ihre Seele und ihr Astralleib zunächst in den Griff des Dämons gelangen. Von nun an würde sie dreizehnmal, stets in der Nacht ihres Todes, die Gelegenheit erhalten, von dem Körper eines Opfers Besitz zu ergreifen, dessen Seele statt ihrer in die Siebte Sphäre fahren würde. Dieser Pakt war schließlich der Auslöser dafür, dass Umbrica ihr rätselhaftes Testament verfasste – in ihren Augen eine Finte gegenüber Amazeroth, doch für den Erzdämon schlicht eine Gelegenheit, noch weitere Seelen in sein Reich zu holen. Denn eines ist gewiss: Umbrica gehört längst ihm – da machen ein paar Jahre oder Jahrzehnte des Wartens keinen Unterschied.

Tatsächlich kam es trotz aller Vorsichtsmaßnahmen und trotz größtem Misstrauen der Hexe zum Äußersten: Ein unerschrockenes Hausmädchen hatte Umbricas dämonische Umtriebe erkannt und mischte ihr Gift ins Essen. Und so wartet ihr Geist bis heute auf ein Opfer – gefangen im Schwarzen Nebel, wo sie den letzten Rest ihrer Menschlichkeit verlor. Nur Lucos Einsatz ist zu verdanken, dass sie bis zum heutigen Tage von keinem Neugierigen Besitz ergriffen hat.

Funktion: Umbrica ist die Schurkin des Abenteuers. Sie tritt erst zum Finale hin in Aktion, doch schon vorher ist eine Vorstellung von ihr in den Köpfen der Helden und Spieler präsent: In *ihrer* Namen bekommen die Gefährten den Schlüssel ausgehändigt, *ihr* Haus betreten sie, und *ihr* Erbe gilt es zu erlangen. Überall können die Charaktere auf dem Anwesen Spuren von ihr entdecken.

Im Finale agiert die Zauberin mit der Mentalität einer Spinne: Sie verkriecht sich meist und wird darauf warten, dass sich die Helden im Netz des Gol-Murok verfangen, dem sie noch eine Seele schuldet. Jede weitere Seele verheißt außerdem große Belohnung durch Amazeroth.

Nach einer kurzen Gewöhnung an ihren neuen Körper wird sie zu diesem Zweck verschiedene Strategien anwenden: Zunächst mag sie einfach versuchen, die Helden zu belügen oder zu becirren. Wenn dies nicht funktioniert, wird sie sie erschrecken oder mit Hilfe von Trugwelten (siehe *Paktgeschenke*) nach ihrem Willen

lenken. Fruchtet auch dies nicht, wird sie sich bemühen, ihre Opfer einzusperrern oder einen beweglicheren Dämon zu beschwören, der die Helden in die gewünschte Richtung treibt. Nur im äußersten Notfall wird sie es zu einer persönlichen Konfrontation kommen lassen. In diesem Fall wird sie von Comtessa unterstützt, die immer noch ihr Leben für ihre Meisterin einsetzen würde.

MU 13 **KL 15** **IN 16** **CH 14**
FF * **GE *** **KO *** **KK *** **MR 13**
LE * **AE 53** **AU *** **RK** (Hexenmagie) 12

* wie der Held, in dessen Körper sie steckt

Besondere Eigenschaften: Rachsucht 10

Herausragende Zauber: Arachnea, Bannbaladin, Claudibus, Dunkelheit, Hexenknoten, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Krabbelnder Schrecken, Krötensprung, Pandaemonium, Plumbumbarum, Psychostabilis, Radau, Spinnenlauf, Spinnenruf, Vipernblick

Flüche: Ängste mehren, Hexenschuss, Todesfluch

Paktgeschenke (siehe **Mit Geistermacht und Sphärenkraft**, S. 93 ff.): Alterslosigkeit, Hohe Magieresistenz, Trugwelten erschaffen 11, Verborgenes Wissen erspüren 8, Verbotene Pforten

COMTESSA

Erscheinungsbild: Comtessa verfügt über acht haarige Beine, ausgeprägte Beißwerkzeuge und mehrere Augenpaare – nicht ungewöhnlich für eine Vogelspinne. Die 1,6 Spann, die sie misst, stellen allerdings selbst für eine Tiervertraute eine stattliche Größe dar. Ihr ansonsten schwarzer Leib weist auf dem Kopf ein paar helle, fast kreisförmig angeordnete Flecken auf. Diese Laune der Natur erinnert an ein kleines Krönchen und brachte Umbrica so auf den lieblichen Namen ihrer Vertrauten.

Hintergrund: Comtessa stammt aus Mhanadistan, wo sie von einem Kuriositätensammler gefangen und verkauft wurde. Auf vielen Jahrmärkten hatte sie als Attraktion gedient, bevor sie schließlich von Umbrica entdeckt wurde. Zu diesem Zeitpunkt hatte sich ihre zukünftige Herrin bereits völlig gewandelt: Aus der jungen und offenen Schlangenhexe war eine eigenbrötlerische Analytikerin und perfide Manipulatorin des menschlichen Geistes geworden – mit dem Seelentier der Spinne.

Schnell entstand ein enges Band zwischen den beiden Einzelgängern, welches durch das satuarische Ritual der Vertrautenbindung gefestigt und mit den Jahren immer stärker wurde. Dann allerdings sorgte Umbricas Pakt mit dem Herrn des Wahnsinns für zunehmende Distanz von Seiten Comtessas. Diese hat im Laufe der Zeit, in der die Hexe nun getrennt von ihrem Körper im Schwarzen Nebel gefangen ist, noch weiter zugenommen. Bisweilen sucht Comtessa noch Kontakt zu ihrer Herrin, doch ist die Nähe zu dem Dämon schmerzhaft für sie.

Funktion: Die Bande zwischen Comtessa und Umbrica sind nicht mehr so stark wie einst – aber noch immer

würde die Spinne ihre Herrin vor jeder Bedrohung zu schützen versuchen. Die Vertraute kann von Ihnen somit „korrigierend“ eingesetzt werden: Solange die Helden das Haus durchsuchen, wird sie sich in der Regel damit begnügen, ihnen spurlos zu folgen. Durch den Zauber *Tarnung* kann sie sich dazu gar so gut wie unsichtbar machen. Sollten die Charaktere aber einmal in Bereiche vordringen, die nicht für ihre Augen gedacht sind – zum Beispiel dadurch, dass sie Umbricas Arbeitsunterlagen und Verträge durchwühlen –, kann Comtessa eingreifen, indem sie die Helden ablenkt oder gar attackiert. Auf letztere Weise wird sie bevorzugt gegen einzeln agierende Charaktere vorgehen – und nur dann, wenn sie aus dem Verborgenen heraus angreifen kann und eine schnelle Rückzugsmöglichkeit besteht. Umgekehrt wird sie versuchen, die Helden immer wieder in den Bann des Hauses und das dieses umgebende Geheimnis zu ziehen. So könnte sie beispielsweise einen Mäusekadaver vor den nächsten Rätselhinweis legen, falls die Gruppe partout nicht weiterkommt.

Vor allem im Finale kann Comtessa als Umbricas Agentin dienen, indem sie für ihre Herrin alle Sinne offen hält und ihr vom Fortschritt der Helden berichtet. Kommt es zum Äußersten, wird sie sich an Umbricas Seite in den Kampf stürzen und mit ihrem Gift nach dem Leben der Charaktere trachten.

MU 12	KL 9	IN 10	CH 6
FF 9	GE 13	KO 8	KK 2
GS 8	MR 9	INI 12	LE 13
AE 14	AU 30	RS 0	
AT 15	PA 5	TP W+1*	

Besondere Kampffregeln: winziger Gegner (AT+5)

* Comtessa verfügt über ein Gift der Stufe 3, das 1W20 SP anrichtet. Innerhalb von einer Stunde wirkt es nur einmal auf das selbe Opfer.

Besondere Eigenschaften: Ritualkenntnis (Vertrauten-magie) 12, Schlaf rauben, Tarnung, Ungesehener Beobachter, Zwiegespräch

LUCO MERCATI

Erscheinungsbild: Umbricas Vater ist heute ein Geist und als solcher nicht mehr stofflich. Für den Normalsterblichen ist er schlichtweg unsichtbar. Lediglich in Spiegeln ist er manchmal für Bruchteile eines Moments zu erkennen – doch kann nicht einmal er selbst dieses Phänomen lenken. Durch Hellsichtsmagie oder entsprechende Liturgien kann er allerdings entdeckt werden. Dann erscheint er als gebückt gehender Mann, der vorzeitig gealtert zu sein scheint. Sein Gesicht ist genauso von Falten zerfurcht wie sein lumpiger Gehrock, und seine Haare stehen ihm schütter und zerzaust vom Kopf. Wenn Luco merkt, dass er beobachtet wird, verschwindet er entweder sofort oder wandelt sich – weiterhin nur in astraler Form – in eine schreckliche Fratze, um sein Gegenüber zu erschrecken.

Erst zum Finale hin soll der dann körperlose Held Kontakt zu Luco aufnehmen und wird diesen wegen der veränderten Wahrnehmung in seiner Geistgestalt erkennen können.

Hintergrund: Luco wurde in eine reiche Handelsfamilie geboren. Als Sohn von Simona und Cusimo Mercati standen ihm finanziell alle Türen offen. Und schon bald zeigte sich, dass er das phexgefällige Talent seiner Eltern besaß. Bereits in jungen Jahren hatte er sein Startkapital in ein kleines Vermögen verwandelt.

Sein Glück wurde perfekt, als er die Künstlerin Valticia kennenlernte. Es war Liebe auf den ersten Blick, und es sollte nicht lange dauern, bis die beiden den Traviabund schlossen. Lucos Eltern waren jedoch alles andere als begeistert über diese Verbindung, und es kam zum Bruch in der Familie. Dieser war allerdings nicht von großer Dauer, denn nur wenige Monate nach der Hochzeit verunglückten Simona und Cusimo bei einem Ausflug mit der Kutsche.

Luco, der alleinige Erbe des elterlichen Vermögens, und die ihm angetraute Valticia zogen in das Haus der Mercatis ein. Im Laufe weniger Jahre richtete Valticia das Haus nach ihren künstlerischen Vorstellungen ein und ließ ebenfalls einen kleinen Schrein der Hesinde erbauen, die sie so sehr verehrte. Die Hoffnung auf eine Zukunft mit Valticia und einem gemeinsamen Kind ließ Luco die schwere Zeit nach dem Tod der Eltern überstehen. Doch das Schicksal meinte es wohl nicht gut mit der jungen Familie, und Valticia starb bei der Geburt der kleinen Umbrica.

Von da an verlor Luco seinen Lebenswillen, ja, er schwor sogar den Göttern ab und ließ den Hesindeschrein versiegeln. Immer mehr fiel er der Trunk- und Spielsucht anheim. Er vernachlässigte seine Tochter und verspürte fast einen Widerwillen, sich mit ihr zu befassen, da sie ihn zu schmerzlich an ihre Mutter erinnerte. Im Laufe der Jahre versetzte er fast seine gesamte Barschaft beim Glücksspiel. Sogar Teile der Hauseinrichtung wurden verkauft. Als er nur noch ein wandelndes Wrack war und auch noch den Rest des Hauses zu verlieren drohte, kam es zum Äußersten: Seine eigene Tochter ermordete ihn, indem sie ihn die Treppe hinabstürzte und anschließend erschlug.

Funktion: Bis heute hat Luco keine Ruhe gefunden, obwohl er sich so sehr danach sehnt, Valticia wieder zu sehen. Als rastloser Geist spukt er noch immer durch die Gemäuer des Hauses Mercati, die er nicht verlassen kann. Er wird erst Frieden finden, wenn Umbrica keine weiteren Menschenleben mehr fordern kann. Solange versucht er, alle sterblichen Eindringlinge zu verjagen, bevor sie in ihr Verderben laufen. Dazu gehören auch die Helden. Da es Luco nicht möglich ist, sich zu manifestieren oder zu sprechen, sind diese Warnungen von unheimlicher und erschreckender Natur. Die Spieler sollten es mit der Angst zu tun bekommen und rätseln müssen, was hinter all diesen Phänomenen steckt. Steigern Sie die Auswirkungen seiner Aktionen

allmählich von sanftem Grusel bis hin zur offenen Bedrohung. Folgende Aktionen sind – geordnet nach ihrer Intensität – unter anderem denkbar:

Klopfen: Von irgendwo können die Helden ein Pochen hören. Hiermit kann Luco zum ersten Mal auf sich aufmerksam machen – vor allem, wenn er die Charaktere von einem gefährlichen Ort weglocken möchte.

Heulen: Auch wenn Luco nicht sprechen kann, so wird er doch versuchen, mit den Helden zu kommunizieren. Und dabei entstehen wahrhaft schauerliche Laute.

Bewerfen: Luco kann keinen direkten Schaden an Personen anrichten – und im Falle der Helden hat er das auch nicht vor. Aber eine solche Aktion kann ebenfalls wieder als „Warnschuss“ angesehen werden.

Möbel verrücken: Bei dieser noch drastischeren Variante kann Luco Türen klappern lassen oder ein ganzes Bett vor eine Tür schieben, um ein Eindringen der Helden zu verhindern.

Geist übernehmen: Wenn keine Warnung fruchtet, ist es denkbar, dass Luco vom Geist eines Helden Besitz ergreift, um zu dessen Gefährten zu sprechen. Dazu muss dem Opfer eine Probe auf die *Magieresistenz* misslingen. Dann beginnt es plötzlich zu zucken, und seine Augen zu verdrehen, bis es einige unzusammenhängende Worte stammelt, die Luco ihm eingibt. Alle W6 Kampfrunden kann es eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, um den fremden Geist wieder zu vertreiben. Sollte Lucos Beherrschungsversuch von vornherein misslingen, spürt das Opfer bei einer gelungenen *Intuitions*-Probe, dass irgendetwas nicht stimmt.

Spezielle Aktionen: Diese beziehen sich auf bestimmte Räume des Hauses und sind bei den entsprechenden

Beschreibungen vermerkt. Dazu gehören zum Beispiel das Einfahren in eine Ritterrüstung oder das Spielen auf einem Cembalo.

Wenn Ihnen andere gruselige Aktionen einfallen, so zögern Sie nicht, diese zu verwenden. Achten Sie aber darauf, es nicht zu übertreiben und die Spannung allmählich in einem großen Bogen aufzubauen.

Regeltechnisch kann Luco zwischen der *Gefesselten Seele* und dem *Spuk* eingeordnet werden (siehe **Mit Geistermacht und Sphärenkraft**, S. 107 ff). Er sollte von den Helden vor seiner geplanten „Enthüllung“ nicht beschworen werden. Sollte ein Zauberkundiger den Spruch **GEISTER BESCHWÖREN** auf gut Glück anwenden, dann lassen Sie statt Luco einfach eine Erscheinung einer Vogelspinne auftreten, die bei einem **SPINNENRUF** von Umbrica ums Leben gekommen ist. Benutzt der Held jedoch ein Stück aus Lucos persönlicher Habe, kann nur noch die Hohe Beschwörungs-Schwierigkeit ein Gelingen verhindern. Trotzdem sollten Sie abwägen, wie viel Informationen Sie den Helden je nach Stand des Abenteuers mitteilen möchten. Gönnen Sie Ihnen eventuell nur einen kurzen Anblick von Luco oder ein paar lückenhafte Antworten, bevor die Verbindung wieder abbricht.

IB 12 AT 12 PA 0

TP 3W+6 (nur gegen unbelebte Materie)

DK HNSP

LE 40 RS ½ MR

GS 8 MR 15 (gegen Kampfmagie und Gebete; gegen alles andere immun)

Besondere Eigenschaften: Astralblick, Gegenstände beleben, Intelligenz, Schaden auf unbelebte Materie, Übernahme eines fremden Geistes

DIE GRÜFTPLATTE

HIER RUHT DIE FAMILIE MERCATI.
BORON SEI IHRER SEELEN GNÄDIG.

SIMONA

12.PER 924 BF – 5. RON 966 BF

COSIMO

2.ING 925 BF – 5. RON 966 BF

VALTICIA

12.EFF 948 BF – 18.ING 969 BF

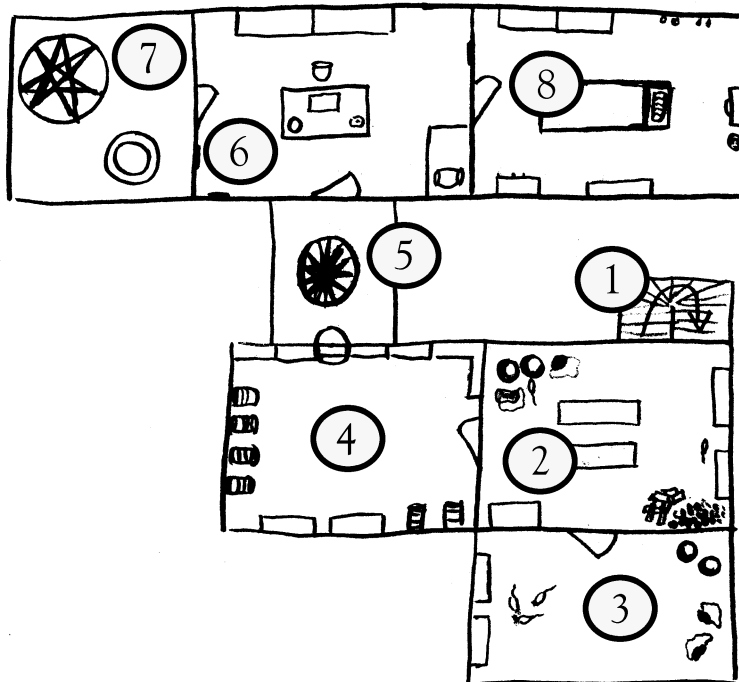
LUCO

3.PHE 947 BF – 21.RAH 985 BF

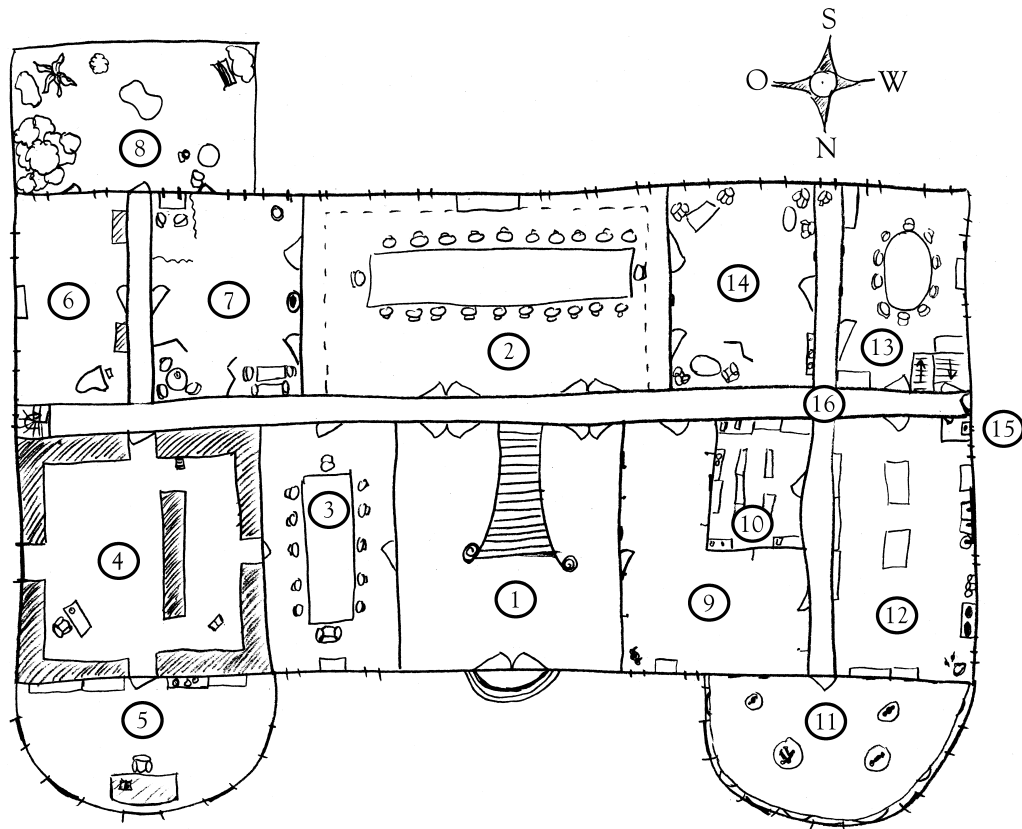
UMBRICA

18. ING 969 BF – 30.TRA 1015 BF

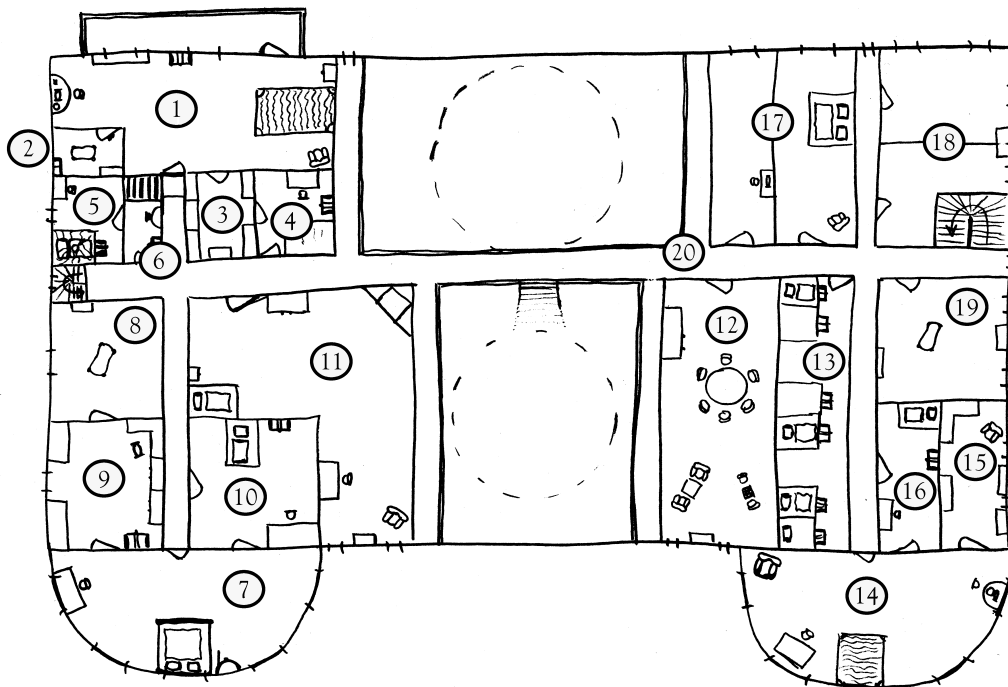
DAS HAUPTHAUS – KELLER



DAS HAUPTHAUS – ERDGESCHOSS



DAS HAUPTHAUS – ERSTER STOCK



DAS ANWESEN

