



## Kurz und schmerzvoll

### Beginn

Der versprochene abendliche Rundflug über die spanische Nordküste und ihre Sehenswürdigkeiten droht allmählich zum Ärgernis zu werden. Schon Minuten nach dem Start setzte derart heftiger Regen ein, daß der Pilot offensichtlich Mühe hatte, die kleine Maschine überhaupt in der Luft zu halten. Die Sicht ist nun gleich null, man ist durchgeschüttelt wie ein Milchshake, das erwähnte einmalige Erlebnis hatte man sich irgendwie doch anders vorgestellt. Und jetzt da das Ende in Form eines monströsen dunklen Schattens direkt voraus naht, sind sich die Abenteurer einig, nie wieder und unter keinen Umständen ein Flugzeug zu besteigen. Nicht so sehr, weil man genug vom Fliegen hat; mehr, weil sich jeder an Bord sicher ist, diese sagenhafte Aussichtstour nicht zu überleben ...

### Absturz

Wenige Sekunden später knallt die Maschine auf etwas sehr Hartes, schlittert einige Meter und kommt schließlich mit einem gewaltigen Ruck zum stehen (1W6 schwerer Schaden). Was man nicht für möglich gehalten hätte, wird zur süßen Wahrheit, man hat den Absturz überlebt. Und nicht nur, daß, denn wie sich bei näherer Betrachtung herausstellt, bekommt man doch noch eine Sehenswürdigkeit zu sehen: das Flugzeug auf einer alten spanischen Festung notgelandet ist. Das riesige von Zinnen umzäunte Flachdach hatte als Landeplatz herhalten müssen.

### Die Einladung

Überraschend erkennen die Spieler einen Mann, der im strömenden Regen neben der havarierten Maschine steht und offenbar ein silbernes Tablett in Händen hält. Sobald der Fremde die Abenteurer bemerkt, bittet er sie mit einer routinierten höflichen Geste ins Innere des Hauses. Bei dieser Gelegenheit hat man die Chance, sich den Mann genauer anzusehen, bei dem es sich der Kleidung nach um einen Butler handelt. Freundlich und doch merkwürdig distanziert bietet er den Verunglückten eine Herberge für die Nacht und verspricht, sich gleich am nächsten Morgen um eine sichere Weiterfahrt derselben zu kümmern. Wie könnte man dies abschlagen? Besonders da das Gewitter noch an Intensität zu gewinnen scheint und es längst nach 22 Uhr ist.

Da das Gemäuer größtenteils unbewohnt ist, kann jedem Gast ein eigenes Zimmer zur Verfügung gestellt werden. Mit langsamen, fast schlurfendem Gang führt der Butler, dessen Name Milton lautet, einem nach dem anderen in sein Zimmer. Vor hundert Jahren wäre die Einrichtung der Festung sicher topmodern gewesen, heutzutage kommen sich die Spieler jedoch wie in einem Museum vor. Elektrisches Licht sucht man genauso vergebens wie eine Warmwasserleitung. Trotz des Alters der Gegenstände und Möbel sind die Zimmer aber sauber und geben keinerlei Anlaß zur Beanstandung. In den weichen und sehr bequemen Himmelbetten schlafen die Abenteurer sehr bald friedlich ein ...

### Geisterstunde

Exakt um 24 Uhr reißt eine ohrenbetäubende Glocke die Spieler aus dem Schlaf. Wer sich vor Ablauf der 24 Glockenschläge auf den Weg macht, den Lärm zu stoppen, findet die mächtige Standuhr im Flur vor den Zimmern der Gruppe. Merkwürdigerweise kann man sich überhaupt nicht daran erinnern, daß dort eine solch imposante Uhr gestanden hätte (Geht keiner der Spieler, wird der Pilot die Uhr anhalten, da dies für den weiteren Verlauf der Geschichte wichtig ist).

Während sich einige der Spieler aufmachen, das Bimmeln zu stoppen, werden andere Zeugen mysteriöser Vorgänge. Leise Stimmen sind zu hören, obgleich die Worte nicht zu verstehen sind. Schritte im nächsten Stockwerk ertönen, obgleich der Butler erwähnt hatte, daß das Schloß größtenteils unbewohnt ist. Sämtlichen Uhren bleiben stehen oder laufen rückwärts, denn die Geisterstunde ist erst nach dem letzten Glockenschwung beendet. Da die Uhr jedoch angehalten wurde, wird die Nacht solange dauern, bis der letzte Überlebende die Glocke genauso oft läutet wie noch Schläge übrig sind (der Meister sollte mitgezählt haben, wann es die Spieler nicht mehr ausgehalten haben). Läutet er zu wenig, wird nichts geschehen, läutet er zu oft, holt er für jeden weiteren Glockenschlag eine verfluchte Seele mehr in seine Welt (damit die Spieler nicht einfach rumprobieren können, sollte jeder neu ankommende Geist aus der Uhr treten und sie somit für weitere Versuche sperren).



## Überleben und draufkommen

Während die Abenteurer krampfhaft versuchen werden sich an die fehlenden Schläge zu erinnern oder erst einmal damit beschäftigt sind das Rätsel zu lösen, werden sie sich folgender Attacken erwehren müssen (Wer glaubt das Problem mit dem Verlassen der Festung lösen zu können, wird auf seinem Weg zum Ausgang alle 20 Angriffe überleben müssen; denn natürlich wird das Böse seine Opfer nicht so leicht davon kommen lassen !):

### 1W20

#### 1 Der Geist unterm Bett

Sollte noch jemand der Gruppe auf einem Bett liegen so wird er zunächst ein böses aber leises Lachen vernehmen können. Sollte er sich sogar mutig genug fühlen unter das Bett zu sehen so wird ihn eine wahnsinnig dreinblickende Küchenhilfe unter selbiges ziehen und dort mit einem scharfen Küchenmesser auf ihn einstechen (Angriff mit bloßer Hand +9 (1W6 HGW 150) zum Einleiten ins Handgemenge, Abwehr +12, Ausw. +12, LP 9, Treffer zählen nur im Kopf). Andernfalls wird der mordlüstige Zombie zuerst die Matratze von unten durchbohren (Angriff +4, keine Abwehr möglich) und dann auf die Füße des herausspringenden Abenteurers einstechen. Befindet sich niemand auch nur in der Nähe eines Bettes dann nochmal würfeln.

#### 2 Tür auf und zu

Die Tür der Zimmers öffnet sich plötzlich mit lautem Knarzen obwohl niemand zu sehen ist. Genauso geheimnisvoll verschließt sie sich kurz darauf wieder. Da nach können verschiedene Spieler Berührungen an verschiedenen Körperstellen fühlen. Halten die Abenteurer Waffen in der Hand so werden diese ausgelöst und treffen mit +4 befreundete Spielfiguren oder sich selbst ! Utensilien die um- oder herunterfallen können folgen nun diesem Prinzip, besonders, wenn dabei jemand zu schaden kommen könnte. Die Schnürsenkel von Schuhen werden aufgezogen und die Tascheninhalte der Spieler purzeln auf unerklärliche Weise auf den Boden. Bei diesem Ereignis könnte ein versehentlicher Angriff einer Person aus den eigenen Reihen auch durchaus als real empfunden werden und so einen Kampf zwischen den einzelnen Spielern nach sich ziehen.

#### 3 Der falsche Butler

Überraschend taucht der Butler Menham (kein Irrtum, der Mann scheint derselbe) auf und fragt ob alles in Ordnung sei. Auf die Veränderung seines Namens angesprochen (falls überhaupt bemerkt) entgegnet er, daß er schon immer Menham geheißen hätte und von einem Butler namens Milton noch nie etwas gehört hätte. Erst jetzt fällt den Abenteurern das Tablet auf daß er bei sich trägt auf dem mehrere Gläser warme Milch stehen. Um den Spielern ihren Schlaf wiederzugeben empfiehlt er Ihnen die Milch zu trinken. Alle bisherigen Vorgänge erklärt der Butler mit dem Schock den man bei dem Flugzeugabsturz erlitten hat und dem auffälligen Zustand des Gemäuers.

Doch sobald man ansetzt um die Milch zu trinken weiß man es besser. In dem weißen undurchschaubaren Getränk kann man herausgerissene Augen ebenso finden wie ekelhafte Insekten und von Maden zerfressenem Fleisch. In diesem Moment verändert sich auch das Aussehen des Butlers. Seine Kleidung scheint plötzlich alt und zerrissen, seine Haut ist weiß, fast durchsichtig und sehr dünn. Das Gesicht ist merkwürdig entstellt und ein Auge fehlt. Fast krampfhaft grinst der Unheilige über beide Ohren und offenbart dabei sein schreckliches abgenagtes Gebiß. Schreiend und laut lachend fällt er dem ihm am nächsten stehenden Abenteurer an und zieht ihn ins Handgemenge (Angriff +12 (1W6+4, HGW 150), Abwehr +12, Ausw. +8, LP 18, nur am Kopf zu treffen).

#### 4. Die durchsichtige Blondine

Einem oder mehreren Abenteurern erscheint das schemenhaft Bild einer Blondine die dem Betroffenen in verführerischer Pose zuwinkt. Sie verspricht mit zarter Stimme die Lösung für all die unheimlichen Vorgänge zu haben und lockt den Angesprochenen mit einem erfolgreichen EW:Verführen+15 auch zu sich, vorbei an irgend etwas daß den Ahnungslosen hinterrücks erschlagen, erstechen oder sonstwie verletzen könnte. Sollte der Raum bar jeder an der Wand angebrachten Waffe sein so wird eben einfach eine in der Nähe erscheinen um den Abenteurer von hinten zu attackieren. Da der Hieb magisch ist trifft er in jedem Fall. Eine

Abwehr ist nur dann möglich wenn eine andere Spielfigur den Abenteurer warnt und dieser einen PW:Reaktion schafft. Andernfalls ist der Schlag auf jeden Fall kritisch (je nach Waffe: umfallende Hellebarde: 1W6+2, Schlachtbeil: 1W6+3, Kerzenleuchter: 1W6-4).

Nach erfolgreicher Tat kichert die Blondine und verschwindet verhöhrend ebenso schnell wie sie aufgetaucht ist. Dieses Ereignis kann wiederholt werden, denn der PW:Verführen ist magisch und kann deshalb auch mit entsprechenden Vorkenntnissen glücken.

#### 5. **Der ehemalige Hausherr**

Die nächste Tür wird aufgerissen und der vermodernde Kadaver eines längst vergangenen Adligen stürzt auf die erst beste Spielfigur. Der aufgebrachte schreiende Zombie hält ein Beil in den Händen mit dem er sofort angreift. Kann einer der Gruppe spanisch, so versteht er, daß sich der Herr heftigst darüber beschwert nicht schlafen zu können weil die Abenteurer einen solchen Lärm machen. Um sie ein für allemal zum Schweigen zu bringen setzt der Unberechenbare gnadenlos die Axt ein und metzelt alles nieder was ihm in den Weg kommt (Angriff +7 (1W6), Abwehr +12, Ausw. +10, LP 9 nur Treffer im Kopf werden gewertet).

#### 6. **Der Lacher**

Einer der Abenteurer beginnt plötzlich laut zu lachen. In kurzer Zeit steigert sich der Charakter derartig in sein Lachen, daß es wie ein gebrülltes grausames Lachen klingt. Obwohl der Mund nach oben verzogen ist und der Betroffene über das ganze Gesicht strahlt wie ein Honigkuchenpferd kann man an den Augen sehen, daß die Belustigung unfreiwillig ist. Der mehrere Minuten andauernde Anfall hat zwei Folgen. Erstens kann der Lachende danach 1 Stunde lang nur noch flüstern und zweitens demoralisiert, bzw. ängstigt das durch Mark und Bein dringende Lachen alle Anwesenden. Dies bewirkt im nächsten Kampf eine lähmende Angststarre die sich in einer um 2 verminderten Abwehr niederschlägt.

#### 7. **Der Eingemauerte**

Aus einer Wand nahe den Abenteurern dringen leise Hilfeschreie. Egal ob sich die Spieler nun dazu entschließen dem Unbekannten zu helfen oder nicht, der vor Jahrhunderten in die Wand Eingemauerte wird seinen Weg nach draußen finden. Sobald die stark deformierte Leiche aus der Mauer gestiegen ist nähert sie sich unter lautem Klagegeschrei den Abenteurern um sie anzugreifen (Angriff mit bloßer Hand +9 (1W6, HGW150) zum Einleiten ins Handgemenge, Abwehr +12, Ausw.+8, Treffer zählen nur am Kopf, LP 9).

#### 8. **Der Mann aus dem Gemälde**

Man bemerkt aus den Augenwinkeln das eine Figur eines an der Wand hängenden Bildes einen ansieht. Blickt man jedoch direkt auf das Gemälde ist nichts davon zu bemerken. Sieht man wieder weg so scheint einen der Kerl auf dem Portrait auszulachen, wobei sich scheinbar die ganze Figur bewegt und nicht nur wie bei Trickbildern die Augen. Jedesmal wenn man der Erscheinung Opfer wird zeigt der Gemalte wie er einen gerne um die Ecke bringen würde. Mal faßt er sich an den Hals und würgt, ein anderes mal sticht er mit einem Messer in die Luft. Sieht man sich das dubiose Kunstwerk genauer an schnellte die Figur aus dem Bild und greift den Betrachter an (Angriff +15 (1W6), Abwehr +16, Ausweichen+10, Treffer zählen auf der ganzen Figur allerdings nur, wenn der Mann aktiv ist. Ansonsten ist einfach nur ein Loch im Bild). Ignoriert man die Zeichen des Unruhestifters so stört er mehr und mehr, solange, bis man in dessen Nähe schließlich eine Modifikation von -2 auf alle EW's bekommt.

#### 9. **Gespenster aus dem Dunkel**

Ein Windstoß läßt sämtliche Kerzen und Lichter im Umkreis der Spieler erlöschen so daß man von einem Moment auf den anderen im Dunkeln steht. Das spärliche Licht des durch Regenwolken verhangenen Mondes vermag die Zimmer nur sehr schwach zu erhellen. Und mit einem Mal glauben die Abenteurer Figuren im undurchdringlichen Dunkel der Nacht zu erkennen. Umrisse unzähliger Gestalten scheinen sich langsam von allen Seiten auf die Gruppe zuzuschleppen. Doch kurz bevor die undefinierbaren Schatten in Reichweite kommen durchschneiden ihre glühend roten Augenpaare das Schwarz der Nacht. Acht Angreifer können die umzingelten Abenteurer zählen die jetzt wahrscheinlich die Initiative ergreifen wollen (jedes Gespenst: Angriff +10 (1W6+2), Abwehr +16, Ausw.-, LP8 kann nur mit Feuer



verjagt werden, Schüsse sind wirkungslos ! Fackelangriffe verursachen 1W6 schweren Schaden).

#### 10. Die Rache der Gefangenen

Von den unteren Stockwerken der Festung dringt das rasselnde Geräusch von mittelalterlichen Fußketten. Die Geister der in den Kerkern Umgekommenen kehren aus dem Jenseits zurück um sich an den Bewohnern der Burg für ihr grausames Ableben zu rächen. Mitsamt ihren einstigen Fesseln und Folterwerkzeugen schleppen sich die Skelette und Zombies Stufe um Stufe hinauf zu den Abenteurern. Bewaffnet mit dem was sie selbst so schmerzhaft ums Leben brachte stehen die vier Skelette und drei Zombies den Spielern gegenüber (Skelette: Angriff +7 (1W6-1) Abwehr +12, Ausweichen +12, LP6, jeder Schuß richtet nur einen Punkt Schaden an trennt die getroffene Extremität aber ab. Zombies: Angriff +9 (1W6) Abwehr +13, Ausweichen +8, LP9, Treffer zählen nur am Kopf). Überlebt man seine Verletzungen ist aber kampfunfähig wird man nach unten in die Katakomben des Gemäuers gebracht und dort zu Tode gemartert.

#### 11. Die Hand aus der Truhe

Aus einem den Charaktern nahesten Gegenstand wie einer Truhe, einer Komode oder auch einer Standuhr greift eine gräßliche grüne Hand und packt einen der Abenteurer (Angriff+15 (1W6-4, HGW150) Abwehr+15, Ausweichen+15, LP 4). Mit dämonischer Kraft versucht die Hand in den folgenden Runden ihr Opfer in den Gegenstand hineinzuziehen, was aufgrund der stets zu kleinen Gegenstände unmöglich ist. Verletzungen sind also vordringlich durch Quetschungen zu erwarten (errang die Hand einen großen Vorteil (Angriff geschafft, Verteidiger Abwehr nicht über 20) so setzt es zusätzlich 1W6+4 Schaden !). Begleitet wird das teuflische Taziehen von einem böswilligen Gelächter aus dem Gegenstand. Sind alle Lebenspunkte der Hand aufgebraucht ist sie abgetrennt und damit zunächst außer Gefecht. Läßt man Sie jedoch länger unbeaufsichtigt entwickelt sie ihre Eigenleben und geht selbst auf Jagd (dann aber nur mit normalem Schaden).

#### 12. Gruß vom Strick

Beim Vorbeigehen an einem der unbelegten Gästezimmer erkennt einer der Abenteurer durch die halb geöffnete Tür ein in der Luft hängendes Bein. Betritt man das Zimmer sieht man im Halbdunkel einen Mann der sich am Dachbalken erhängt hat. Unter seinen Füßen liegt ein umgekippter Stuhl der mutmaßen läßt, daß es sich wohl um Selbstmord gehandelt haben muß. Langsam, bei schlechtem Licht kaum bemerkbar, baumelt die Leiche hin und her. Manchmal ist das leise Ächzen des Stricks zu hören der sein Opfer noch immer fest umspannt hat.

Hält man sich länger als ein paar Sekunden in dem Raum auf so glauben einige Abenteurer (PW:Sehen) aus den Augenwinkeln Bewegungen des Unbekannten bemerkt zu haben. Nimmt man sich schließlich etwas Zeit und sieht den Baumelnden genauer an fängt der tatsächlich an zu bewegen. Unter lautem Gekrächze versucht sich der Hängende plötzlich von der Umklammerung des Strickes zu befreien. Da der Strick aber sehr fest sitzt, kann er sich auch mit Hilfe seiner Hände nicht befreien. Deshalb versucht der Untote bald sein Gewicht einzusetzen um statt dessen das Seil abzureißen. Nach einigen kräftigen Rucken reißt jedoch der gesamte Kopf der Leiche ab und der kopflose Körper steht frei am Boden. Erst jetzt wird der Unheimliche erst richtig wütend und da kommen ihm die Abenteurer gerade passend (Angriff +12 (1W6+4), Abwehr +14, Ausweichen +10, LP9, Treffer (und das ist das gemeine) zählen jedoch nur auf dem Kopf der nun am Boden liegt und böartige Flüche ausspuckt. Er ist das Zentrum des Untoten, auch wenn abgerissen !)

#### 13. Der verweste Armbrustschütze

Schnelle Schritte durchschneiden die Stille der Nacht und warnen die Abenteurer vor der Ankunft eines weiteren Gespenstes. Wenn sich die Gruppe gerade in einem Raum aufhält so verstummen die Geräusche vor deren geschlossener Tür. Ein mächtiger Tritt reißt die alte, schwere Holztür aus den Angeln und offenbart einen Armbrustschützen des 10. Jahrhunderts. Der stark verweste Kadaver hält die gespannte Waffe bereits zum Schuß erhoben in seinen knöchigen Händen und eröffnet sofort das Feuer auf die hoffentlich in Deckung springenden Abenteurer (Angriff Armbrust +16 (1W6+2), bloße Hand +12 (1W6), Abwehr+15,

Ausweichen+16, LP12, nur Kopftreffer zählen). Zum Nachladen begibt sich der Schütze (jede zweite Runde) wie zu Lebzeiten in Deckung obwohl ihm Pistolenkugeln und Schwerter mittlerweile keinen Schaden mehr zufügen können. Hält sich zum Zeitpunkt dieses Ereignisses niemand in einem Raum auf, so taucht der Soldat am Ende eines Ganges auf und beschießt die Gruppe aus der Entfernung. In diesem Fall steht dem ersten Angegriffenen kein WW:Abwehr zu, da der Angriff aus dem Hinterhalt erfolgt ! Flüchten die Abenteurer in einen Raum passiert Erstgenanntes.

#### 14. **An der Decke**

Falls bereits einer der Gruppe (Pilot ?) verstorben ist und die Abenteurer den Leichnam nicht mit Argusaugen bewachen so wird dieser nun zum Untoten. Sollte es noch keine Verluste gegeben haben so fällt eben der Butler Milton oder einer der anderen Hausbewohner (schließlich ist das Fürstenpaar samt der Dienerschaft noch übrig) dem tragischen Schicksal anheim (das wird von den unheimlichen Vorgängen nämlich auch nicht verschont).

Da sich der Untote mit Hilfe des Bösen über die Gesetze der Physik hinwegsetzen kann wählt der angriffslustige Zombie die Decke zur Fortbewegung. Kniend krabbelt er über die Decken der Räume und Gänge, begleitet von einem leisen Kichern und einem diabolischen Grinsen. Mit einem EW:Hören können die Abenteurer den Untoten schon von weitem hören. Doch werden Sie die Ursache der Geräusche am Boden vermuten und nicht an der Decke welche in vielen Zimmern mehr als 4m hoch ist und oft im Dunkeln liegt. Außerdem bewegt sich der Zombie mit großer Geschwindigkeit was es ihm im Falle einer Entdeckung ermöglicht sich schnell aus dem Sichtbereich der Charaktere zu entfernen. Aus diesem Grund gelingt es der krabbelnden Leiche sehr wahrscheinlich sich sehr nah an die Gruppe heran zu bewegen obgleich man die merkwürdigen Krabbelgeräusche und das böse Kichern ständig um sich hört. Erst wenn sich der Untote in einer optimalen Position glaubt greift er aus dem Hinterhalt an (Angriff +10 (1W6+1), Abwehr+15, Ausweichen+15, LP9, wie gewohnt zählen nur Treffer am Kopf). Daher kann der erste Angriff nicht abgewehrt werden, falls die Abenteurer ihren ehemaligen Kameraden nicht schon vorher entdecken.

#### 15. **Die Hausherrin bittet um Hilfe**

Laut um Hilfe schreiend und in höchster Panik läuft den Abenteurern eine äußerst attraktive Frau in die Hände. Sie ist nur mit einem dünnen seidenen Nachthemd bekleidet das ihren Reizen eindrucksvoll zur Geltung verhilft. Die Unbekannte ist völlig außer Atem und schrickt zunächst auch vor den Charakteren zurück, was zweifellos deren Beschützerinstinkt wecken wird.

Sobald sich die dunkelhaarige Schönheit etwas beruhigt hat gibt sie zu verstehen, daß sie die Hausherrin ist und gerade von ihrem Gatten angefallen wurde der sich offenbar in einer Art Tier verwandelt hat. Fragt man die Dame – sie versteht englisch – ob dergleichen öfter in der Festung passieren würde antwortet sie selbstverständlich mit Nein (sind doch die Abenteurer die Ursache des Spuks). Es versteht sich von selbst, daß man der wehrlosen Weiblichkeit Schutz und Hilfe anbietet.

Doch das kann dies eine Mal zum Verhängnis werden, denn die wahre Hausherrin ist schon lange den Angriffen des Bösen erlegen. Sowie sich die Frau des Vertrauens eines oder mehrerer Abenteurer sicher ist (Verführen+18) wird sie ihn mit Ihren Reizen locken und während eines Kusses mit einer ihrer Haarnadeln erdolchen (Meucheln+18). Wenn möglich wird Sie sich dazu mit dem Betreffenden zurückziehen, so daß dieser Trick mehrmals erfolgreich sein kann. Wird die tödliche Verführerin entlarvt so verwandelt sie sich zur rasenden Furie (Angriff+12 (1W6), Abwehr+16, Ausweichen+16, LP9, Treffer zählen nur am Kopf).

#### 16. **Kichern unter der Decke**

Hält sich die Gruppe noch in einem der Schlafgemächer oder der Gästezimmer auf so bemerkt man ein leises Lachen. Andernfalls ist das unheimliche Lachen gerade so laut, daß es die Neugierigen unter den Spielern in das nächste Zimmer mit Bett locken kann.

Verhält man sich absolut still so kann man den Ursprung des Kicherns zu einem (vorzugsweise gebrauchten) Bett verfolgen. Erst dann wird sich die Decke dieses Bettes an einer Stelle nahe des Fußendes rot verfärben. Blut dringt durch den Stoff und beflügelt die Phantasie der Abenteurer. Wer oder was mag da unter der Decke liegen ? Entschließt man



sich diese Frage zu klären muß man den Stoff beiseite schaffen (der umsichtige erfahrene Rollenspieler würde vorher eine Kugel durchs Laken jagen !).

Unter der Bettdecke verbirgt sich die blutige rechte Hälfte eines Kopfes. Die unregelmäßigen aber glatten Beschädigungen am Schädelknochen lassen auf den wuchtigen Hieb einer Axt schließen, die das Haupt irgendeines Unglücklichen entzweite. Nachdem die Abenteurer die Decke entfernt haben versucht das übriggebliebene Auge die Spieler zu entdecken, was aufgrund der Bewegungsunfähigkeit der Hälfte nur mäßigen Erfolg hat. Mit der Hälfte seines Mundes fordern die grausigen aber lebenden Überreste, daß sich die Gruppe auf die Suche nach seinem Körper macht. Irgendwie – findet die Kopfhälfte – sei es schon komisch, daß die andere Seite des Gehirns so unbemerkt abhanden kommen konnte. Makabere Witze über seine Situation reißend lenkt das Kopfstück die Abenteurer vom wahren Geschehen ab. Hinter den Charakteren nämlich schleicht sich der Rest des Körpers an die ahnungslosen Opfer. Mißlingt der EW:Sechster Sinn ebenso wie der EW:Hören kann der erste Angriff nicht abgewehrt werden (Angriff+12 (1W6+4), Abwehr+14, Ausweichen+8, LP9, Treffer gelten auf beide Kopfhälften !).

#### 17. **Blut an den Händen**

Ein PW:Willenskraft+50 wird notwendig bei dessen Mißlingen der betreffende Abenteurer plötzlich Blut an seinen Händen bemerkt (nur beim Ersten der den PW nicht schafft). Sobald sich der Charakter verwundert zu seinen Mitstreitern umdreht wird er der nächsten Illusion zum Opfer fallen. Die anderen Abenteurer haben sich zu verbrannten Leichen verändert aus deren schwarzen Fleisch noch das Feuer der Hölle lodert. Zweifelsohne wird der Betroffene Abstand zu der scheinbaren Bedrohung nehmen, während der Rest der Spieler welcher nichts von den Erscheinungen bemerkt selbstverständlich versucht den offenbar verstörten Kameraden zu helfen. Gelingt es dem Getäuschten nicht (mittels eines erfolgreichen PW:In+50 pro Runde) sich den Illusionen zu widersetzen, ist es nicht unwahrscheinlich daß er das Feuer auf seine Freunde eröffnet (bei mißlungenem PW:Sb pro Runde oder falls die Mitspieler versuchen den Betroffenen anzufassen was der natürlich als Angriff wahrnimmt) !

#### 18. **Zitternde Wände**

Mit einem Mal beginnen die Mauern der Festung heftig zu zittern. Der Boden bebt und die alten Holzbalken krachen und knacken unter der Belastung des sich verschiebenden Baus. Vereinzelt fallen Steine aus den Wänden und die Decke wird von Rissen durchzogen. Ein lautes bestialisches Gebrüll ist zu hören dessen mächtige Vibrationen Gläser und Brillen zerspringen lassen. Die Mächte der Bösen lassen Ihre Muskeln spielen und versuchen den Abenteuern die Schweißperlen auf die Stirn zu treiben. Mit einer Chance von 25% pro Spieler steht derjenige auf einem Teil des Gemäuers das dem Schrei der Hölle nicht länger standhalten kann. Der Abenteurer stürzt in das darunterliegende Zimmer und bekommt dabei einen Sturzschaden ab 3 Metern !

#### 19. **Flüsternde Stimmen**

Flüsternde Stimmen schleichen durch die Zimmer und mischen sich unbemerkt unter den pfeifenden Wind oder die prasselnden Regentropfen. Nur schwer kann man die zahllosen Flüsterer verstehen (EW:Hören). Tausende Stimmen unzähliger Sprachen sprechen gleichzeitig durcheinander. Wer erst einmal Zugang zu den schrecklichen Inhalten der leisen Worte gefunden hat kann sich deren permanenter Berieselung von alleine nicht wieder entziehen (falls EW:Hören erfolgreich, falls nicht stören einen die monotonen Stimmen derartig, daß man sich im nächsten Kampf nicht konzentrieren kann was sich durch eine negative Modifikation von -2 auf alle EW's niederschlägt).

Das Lied der Hölle hat den betroffenen Abenteurer in seinen Bann gezogen und läßt seine Gedanken nur noch um die Grausamkeiten des Bösen kreisen. Die Seelen der Verdammten versuchen den wehrlosen Charakter zum Werkzeug ihrer perversen Phantasien zu machen. Gewalttätige Szenen manifestieren sich im Bewußtsein des Abenteurers und machen ihn langsam wahnsinnig (jede Stunde PW:Intelligenz und PW:Willenskraft, falls beide fehlschlagen wird der Charakter für die restliche Dauer der Nacht zum Wahnsinnigen. Falls es zum Kampf kommt setzt er seine Waffen im Bluttausch sogar gegen die Gruppe ein. Sind alle außer dem Betroffenen verstorben, so endet die Nacht auch ohne die restlichen Uhrschläge



da dann das Böse alles hat was es wollte. Allerdings wird dem Spieler ein Andenken bleiben: Fortan wird er panische Angst vor dem Dunkeln haben !).

## 20. Transformation

Das Böse ergreift Besitz von einem der Abenteurer wenn dessen PW:Willenskraft fehlschlägt. Sein Aussehen verändert sich schlagartig zu der Erscheinung seiner eigenen verfaulten Leiche. Er greift nie von selbst an sondern wartet, bis einem anderen Spieler sein erschreckendes Äußeres auffällt. Damit dies möglichst effektiv ist stellt er sich dazu meist sehr nah an seine Kameraden heran. Wenn diese ihn schließlich erblicken fährt es Ihnen durch Mark und Bein. Ein PW.Selbstbeherrschung entscheidet ob man blind die Flucht ergreift oder der Gefahr trotzen kann (natürlich nur wenn man das möchte). Natürlich erhält jeder Dagebliebene eine Modifikation von -2 auf alle EW's des unglaublichen Schreckens wegen der es schwer macht sich zu konzentrieren. Die Werte des Zombies aus den eigenen Reihen entsprechen denen seiner menschlichen Gestalt, jedoch wird er möglichst bestialische blutrünstige Angriffsarten wählen da ihm die mehr Freude bereiten. Jeder Schaden am eigenen Körper wird normal erfaßt (nur LP-Schaden ! außer Feuer das den doppelten Schaden anrichtet). Die einzige Möglichkeit den Abenteurer zu retten ohne ihn zu töten ist ihn zu fesseln oder einzusperren, die 3 LP Grenze existiert nicht mehr. Falls der Charakter die Horrornacht überleben sollte so kehrt er automatisch in seine gewohnte Form zurück, wird jedoch fortan um 24 Uhr für die Dauer der mitternächtlichen Minute zum Zombie.

Beim Durchsuchen der Festung werden die Abenteurer neben zahlreichen leeren Räumen auch die Zimmer der Hausbewohner finden die zu diesem Zeitpunkt jedoch dem Bösen schon erlegen sind. Die teilweise schrecklich zugerichteten Leichen liegen in ihren Betten und lassen die Charaktere inmitten der unheimlichen Szenen erschauern.

Sind alle Ereignisse bereits erwürfelt worden und die Abenteurer haben das Rätsel noch immer nicht gelöst so muß sich der Meister der Leichen der Hausbewohner bedienen um noch weiter agieren zu können. In den oberen Stockwerken kann man den Hausherrn nebst Gattin finden. Weiter unten befinden sich die Gemächer der Angestellten. Dort liegt die Leiche des Butlers genauso wie die der Köchin, einer Küchenhilfe/Dienstmagd und der des Gärtners der offenbar mit Hilfe seiner eigenen Gerätschaft ums Leben gebracht wurde. Ansonsten ist die Festung leer bietet in vielen Räumen aber allerhand Wertvolles. Wer also die Nacht überlebt und amoralisch genug ist, der kann sich anschließend die Taschen vollstopfen. Allerdings sollte man dann ein gutes Versteck wissen, denn die Polizei die auf der Suche nach dem vermißten Flugzeug ist wird das Wrack am Morgen entdecken.

**Ende**