

# EIN JAGDAUSFLUG



Ein Abenteuer zum Rollenspiel „Call of Cthulhu“ von Pegasus Press

## **Vorwort**

**Ein Jagdausflug** ist ein Abenteuer, welches ich für die 1920er Epoche von Call of Cthulhu geschrieben habe. Konzipiert habe ich das Abenteuer anlässlich einer kleinen Veranstaltung im *Highlander-Games Dortmund*, einem lokalen Rollenspielladen.

Ziel dieser Veranstaltung war es, Interessierten einen Einblick in das jeweils bespielte Rollenspiel zu geben, und unter dieser Vorgabe entstand das Abenteuer. Konkret beutetet das: dies Abenteuer ist speziell auf die vorbereiteten Charaktere zugeschnitten und sollte demnach auch nur mit diesen bespielt werden. Weiterhin habe ich versucht, das Material so zu gestalten, dass es ohne Probleme möglich sein sollte, innerhalb von *3 – 4 Stunden* fertig zu werden. Dieser Zeitrahmen schien mir für eine Schnupperrunde als angemessen.

**Ein Jagdausflug** spielt in den ausgedehnten Wäldern Mittelenglands, und an dieser Stelle gebe ich gerne zu, noch nie dort gewesen zu sein. Jegliche Schilderung der Örtlichkeiten beruht also einzig und allein auf meinen Ideen und kann somit natürlich sehr weit von der Realität abweichen. Stören tut dies in meinen Augen keinesfalls, jedoch sollte an dieser Stelle einmal darauf hingewiesen werden.

Bevor es vergessen wird: Jegliche Ähnlichkeiten von hier genannten Personen existierenden Personen sind rein zufällig und nicht geplant. Und, ja, auch das © der verwendeten Bilder liegt nicht bei meiner Person. Sollte da irgendwer ein Problem einem oder mehreren Bildern haben, ändere ich das natürlich umgehend.

Bei Fragen bezgl. des Szenarios, können diese über [www.fundus-ludi.de](http://www.fundus-ludi.de) im dortigen Diskussionsbereich an mich gestellt werden oder aber via Mail ([masterbrain@fundus-ludi.de](mailto:masterbrain@fundus-ludi.de)) an mich gesendet werden.

Ich bemühe mich um eine schnelle Antwort.

Nun aber genug des Ganzen und voll in die Handlung...

SoFar

**MB**

*Im Juli und August '08*

# INHALT

HANDLUNG	3
DIE CHARAKTERE	5
DIE AUSGANGSSITUATION	11
DAS JAGDHAUS	11
I: EIN GEMÜTLICHER ABEND	15
II: DER MORGEN DANACH	18
III: SCHAUERGESCHICHTEN	20
IV: VATER KOMMT NACH HAUS	23
NACHSPIEL	25
KARTE	26

# HANDLUNG

**Ein Jagdausflug** ist ein Szenario, welches im Mittelengland des Frühlings **1923** spielt. Dabei ist das genaue Datum für die eigentliche Handlung des Szenarios aber nicht von Belang und kann bei Bedarf geändert werden. Jedoch bietet sich die Epoche der 1920er aufgrund der Gegebenheiten an.

## Worum geht es? Der Plot

England hat eine gewisse Berühmtheit für Spukgeschichten, und **Ein Jagdausflug** ist genau dies: Eine Geschichte über einen ruhelosen Geist in einer alten Jagdhütte. Die Charaktere sind allesamt Mitglieder einer kleinen Jagdgesellschaft um einen alten englischen Lord, der besagte Jagdhütte im vergangenen Winter beim Kartenspiel gewonnen hat. Nun ist der Lord kein Mann der Jagd, lässt es sich aber nicht nehmen, den Gewinn so schnell wie möglich – also bei einer besseren Wetterlage – einmal zu inspizieren. Und was bietet sich dazu besser an, als ein kleiner Jagdausflug?

Das, was jedoch als Abwechslung vom langweiligen Alltag beginnt entwickelt sich schnell zu einer schauerlichen Geschichte. Auf dem alten Jagdhaus lastet nämlich ein Fluch.

Nun liegt es an der kleinen Jagdgesellschaft, die Nächte im Jagdhaus unbeschadet zu überstehen, Licht ins Dunkel der Vergangenheit zu bringen und vielleicht sogar den alten Fluch zu lösen...

## Die Vorgeschichte

### **Das Haus der Familie Jackson**

Vor mehr als sechzig besaß das Jagdhaus permanente Bewohner: Die kleine Familie Jackson. *Angus Jackson* bewohnte mit seiner Frau *Dorothee Jackson* und seiner kleinen Tochter *Marie* das große Haus.

*Angus* hatte das prunkvolle Haus bei einer Wette gewonnen und konnte seiner Familie so etwas bieten, von dem sie sonst nur träumen konnten. Einmal mit diesem Lebensstil bekannt gemacht, konnte *Angus* nur schwer wieder davon ablassen. Doch wie sollte er sich all das leisten können? Er war ein einfacher Tagelöhner mit mehr Glück als Verstand, der niemals ein Handwerk gelernt hatte. Es sah also so aus, als ob die Familie Jackson den wenigen Wohlstand den sie mit seinem Glück gemacht hatten, schnelle wieder verlieren würde.

Der junge Familienvater wollte sich damit jedoch nicht abfinden und geriet schnell auf die schiefe Bahn. Er schloss sich einer Räuberbande an, überfiel Kutschen und Banken, und so kam es, dass die Familie Jackson in relativem Reichtum leben konnte.

*Dorothee Jackson* hingegen beobachtete den Lebenswandel ihres Mannes mit großer Furcht. Zum einen hieß sie nicht gut, dass er die Familie mit kriminellen Taten ernährt, und zum anderen wusste sie, dass jede Glückssträhne, egal wie lange sie nun auch andauerte, eines Tages vorbei sein musste. Für sie war klar, dass es nicht ewig so gehen konnte: Irgendwann würde man ihren Mann fassen, und dann würde das fragile Glück vollends zerbrechen. Doch so sehr sie ihren Mann bestürmte, er lies sich nicht von den Überfällen abbringen.

Bei einem dieser Überfälle geriet *Angus* in den Besitz zweier Duellpistolen, feinen Waffen, die er zu Geld machen wollte. Doch was der arme Dieb nicht wusste, war, dass auf den Waffen ein Fluch lastete. Irgendwann in den Jahren seit ihrer Anfertigung und zwischen den vielen blutigen Duellen, die mit ihnen ausgefochten wurden, heftete sich das Pech an diese Waffen. Wer auch immer sie besaß, ward fortan und bis zu seinem Tode vom Pech

verfolgt, eine denkbar schlechte Eigenschaft, wenn man den Zweck der Waffen bedenkt. Egal was der Besitzer der Waffen auch versuchte, um sie wieder loszuwerden: Auf irgendeinem Wege klappte dies nie oder die Waffen kehrten auf mysteriösem Wege nach wenigen Tagen zu ihm zurück. Einzig und allein, wenn der Besitzer der Waffen eines natürlichen Todes starb oder aber bei einem Duell durch eine der Waffen tödlich getroffen wurde, wechselten die Waffen den Besitzer, nur um den neuen Besitzer dann mit Pech zu strafen. Und so ging es über die Jahre.

*Angus* fand sehr schnell heraus, dass er die Waffen nicht loswerden konnte: Mal verunglückte das Pferd eines Händlers, weshalb dieser nicht auftauchte, ein anderes mal hatte er die Waffen zu Haus vergessen als er sie verkaufen wollte, obwohl er sich sicher war, dass er sie eingesteckt hatte. Ein anderes Mal lagen sie eines Morgens einfach wieder im Regal, nachdem er sie verkauft hatte. Das, zusammen mit dem Pech, was dem Mann nun an den Fersen heftete, machte ihn langsam aber sicher wahnsinnig. Kein Raubzug wollte mehr gelingen. Zu Anfang waren es Kleinigkeiten, doch je länger er die Waffen besaß, umso schlimmer wurde es. Letztendlich entkam er bei seinen letzten Raubzügen nur knapp mit dem Leben und leeren Händen.

Während der Wahn und die Angst an ihm nagten, drängte seine Frau weiter auf ihn ein, das unehrliche Handwerk aufzugeben, zu ihrer Sicherheit und der Sicherheit ihrer Tochter. Eines Abends brannten dem Räuber dann die Sicherungen durch: In einem wütenden Anfall fällt er über seine Frau her und ermordet sie. Seine kleine Tochter, verängstigt von dem Streit der Eltern, versteckt sich währenddessen im Vorratskeller des Hauses.

Als *Angus* wieder zu sich kam und sah, was er im Wahn angerichtet hatte, traf ihn der Schock. Aufgelöst machte er sich auf die Suche nach seiner Tochter, welche sich aber aus Angst immer noch versteckte. Als er sie nicht fand, glaubte er, sie sei in den Wald gerannt und begann, seine Frau vor dem Haus zu verscharren. Danach begab er sich ein letztes Mal in das Haus, trank einen letzten Scotch und erschoss sich dann mit einer der Pistolen, die ihm so viel Leid gebracht hatten.

Damit jedoch hat er einen noch viel schlimmeren Fluch auf sich geladen. Denn dadurch, dass er eben nicht eines natürlichen Todes gestorben sondern sich selbst mit einer der Waffen gerichtet hatte, die somit keinen neuen Besitzer finden konnte, entfesselte er Schlimmes.

Der Fluch machte ihn zu einem Geist, der fortan in dem Haus wandelte und jeden heimsuchte, der sich dort niederlassen wollte. Über die Jahre starben so einige der Besitzer des Jagdhauses auf blutige Weise während das Haus selbst Teil des Fluches wurde.

Das Haus wechselte immer wieder den Besitzer, da die meisten seiner Eigentümer einfach nur versuchten es so schnell wie möglich wieder loszuwerden, nachdem sie eine Nacht dort verbracht hatten.

# DIE CHARAKTERE

Wie bereits angemerkt, ist das Abenteuer so konzipiert, dass es direkt mit vorgefertigten Charakteren bespielt werden kann. Für die Spieler sind einige bestimmten Infos zusammengestellt, mit denen sie sich vertraut machen sollten, um eine Gefühl für den Charakter zu bekommen.

## Lord Benedic Summter

*alter Gentlemen und Schwerenöter*

73 Jahre

Zeitlebens war der gemütliche Lord ein Lebemann, der das Leben in vollen Zügen genoss. Sein Reichtum ermöglichte ihm ein stressfreies und langes Leben, dass er dazu nutzte, allen nur denkbaren Annehmlichkeiten nachzugehen. Trotzdem ist Lord Summter ein bodenständiger und gemütlicher Mann geblieben, auch wenn er in den letzten Jahren den einen oder anderen Spleen entwickelt hat.

Sein ganzer Stolz ist seine junge Tochter *Debora*, welche aus einer Affäre des Lords entsprang. Da er aber außer ihr keine Nachkommen und damit Erben hat, ist sie ihm ans Herz gewachsen. Auch wenn er versucht streng zu sein, so kann er dem Mädchen selten lange böse sein oder einen Wunsch abschlagen. *Deboras* Mutter hingegen verstarb bei einem unglücklichen Reitunfall, was wohl auch der Grund ist, warum der Lord sich dem Mädchen gerade verpflichtet fühlt.

Trotz seiner alten Tage kann man den Lord immer noch mit gutem Gewissen als Schürzenjäger bezeichnen, der gerne das eine oder andere Abenteuer erlebt.



<b>ST:</b> 8	<b>GE:</b> 7	<b>IN:</b> 17	<b>Idee:</b> 85
<b>KO:</b> 7	<b>ER:</b> 15	<b>MA:</b> 18	<b>Glück:</b> 90
<b>GR:</b> 11	<b>gS:</b> 90	<b>BI:</b> 21	<b>Wissen:</b> 100
<b>Stabilität:</b> 90	<b>Trefferpunkte:</b> 9		
<b>Magiepunkte:</b> 18	<b>Schadensbonus:</b> 0		

*Ansehen 70%; Französisch 60%; Latein 30%; Geschichtskennntnisse 60%; Englisch 100%; Reiten 40%; Überzeugen 40%; Verborgenes erkennen 40%; Gewehr 50%*

## Tipps zur Spielweise:

- Der Lord ist ein gemütlicher Mann, der sich nur schwer aus der Ruhe bringen lässt. Er hat über die Jahre genügend gesehen und bewahrt sich meist einen kühlen Kopf.
- Humor zeichnet den Mann ebenso aus. Immer wieder hat er eine witzige Anekdote aus seinem Leben, die er zum Besten geben kann. Gerade bei diesem Jagdausflug

erzählt er immer wieder in den prächtigsten Farben von seinen Jagdausflügen als junger Mann in Afrika. Ob diese bunten Geschichten der Wahrheit entsprechen, ist eine ganz andere Frage

- Gerade weil er so viel gesehen hat, versucht er immer eine logische Erklärung für Vorfälle zu finden, egal wie abwegig diese auch sein mögen.
- In die Tage gekommen, ist sein treuer Butler *David Langley* sein stetiger Begleiter geworden. Die Beiden haben viel zusammen erlebt und ein beinahe Freundschaftliches Verhalten, auch wenn der Butler sich seiner Position genau bewusst ist und diese nicht überschreitet.
- *Debora* ist mit ihren 17 Jahren das Ein und Alles des Lords. Mittlerweile ist die junge Frau in dem Alter zu heiraten, aber in den Augen des Lords gab es noch keine gute Partie – sehr zur Freude der Tochter.
- Summter weiß, dass sein Jagdmeister, Andrew Bowsley ein Auge auf seine Tochter geworfen hat, hält den Mann aber für zu alt und zu ungebildet. Trotzdem lässt er den Jäger bei seinen Versuchen gewähren, auch um den Jagdausflug für seine Tochter nicht zu langweilig zu machen. Sollte der Mann zu weit gehen, wird er ihn jedoch zurückweisen.

### **David Langley**

*getreuer Butler und Koch*  
62 Jahre

Langley hat schon immer für die Familie Summter gearbeitet. Und vor ihm hat sein Vater für die Familie gearbeitet. Da lag es nun einmal nahe, dass der Sohn in die Fußstapfen des Vaters treten sollte, was er dann auch tat.

Seit seiner Ausbildung ist der rundliche Butler nicht von der Seite des Lords gewichen und hat ihn alle Jahre lange begleitet, egal wo er war. Das führte zu einer engen Bindung zwischen den Beiden Männern und dazu, dass sie viele Anekdoten erzählen können.

Der Butler ist immer auf das Wohl seines Herren bedacht und versucht ihm den Jagdausflug so angenehm wie möglich zu machen.



<b>ST:</b> 9	<b>GE:</b> 16	<b>IN:</b> 14	
<b>Idee:</b> 70			
<b>KO:</b> 10	<b>ER:</b> 12	<b>MA:</b> 14	
<b>Glück:</b> 70			
<b>GR:</b> 17	<b>gS:</b> 70	<b>BI:</b> 19	<b>Wissen:</b> 95
<b>Stabilität:</b> 70	<b>Trefferpunkte:</b> 13		
<b>Magiepunkte:</b> 14	<b>Schadensbonus:</b> + 1w4		

*Ansehen 25%; Bibliotheksbenutzung: 40%; Erste Hilfe: 55% Französisch 50%; Geschichtskennntnisse 30%; Horchen: 30% Englisch 95%; Schlosserarbeiten 20%; Verborgenes erkennen 50%; Kochen: 40% Faustfeuerwaffe 40%*

### Tipps zur Spielweise:

- Langley ist der perfekte Butler: Immer dann zur Stelle, wenn man ihn braucht, immer genau das dabei, was man braucht. Und auch er kennt die eine oder andere Anekdote, die er zur Aufmunterung und nach Aufforderung gerne von sich gibt.
- Seine oberste Regel: Einem Lord widerspricht man nicht. Auch wenn die Entschlüsse seines Herren abwegig sind, so wird er sich letztendlich nicht dagegenstellen, auch wenn er versuchen wird, bessere Vorschläge zu machen.
- Er lebt für die Familie Summter und ist beiden wo er nur kann zu Diensten, auf ihr leibliches Wohl und ihre Gesundheit bedacht.
- Auch wenn er die leichte Abneigung seines Herren gegen den Jagdmeister Bowsely kennt, so hat der Butler insgeheim nicht viel gegen den Mann, denn immerhin scheint er gute Arbeit zu leisten. Die beiden verbindet, dass sie eben Angestellte des Lords sind und immer wieder mit einander zu tun hatten.

### Lady Debora Summter

*gelangweilter Sonnenschein ihres Vaters*  
17 Jahre

Debora ist der einzige Spross des Lords, was aufgrund all der Affären, welche der Mann in seinem langen Leben hatte, schon eine kleine Besonderheit ist.

Sie ist sich dieses Status wohl bewusst und genießt ihn natürlich auch. Lord Summter hat seit ihrer Kindheit dafür gesorgt, dass sie eine intelligente junge Frau wird und so ist eine der Leidenschaften der jungen Frau die Bücher. Sie liest für ihr Leben gern, meist jedoch Werke, die ihren Vater nicht begeistern können.

Auch weiß das Mädchen, dass sie in dem Alter ist, zu heiraten, und dass ihr Vater immer mal wieder auf der Suche nach einer guten Partie ist. Jedoch ist sie sich im Klaren darüber, dass sie die Freiheiten, die sie jetzt hat wohl verlieren wird, wenn sie heiraten sollte. Entsprechend ist sie sehr dankbar, dass es diese „gute Partie“ noch nicht gab.

Ihr ist auch bewusst, dass der Jagdmeister *Bowsley* ein Auge auf sie geworfen hat, ist sich aber im Moment noch nicht klar, wie sie damit verfahren soll. Für den Moment wartet sie erst einmal ab, was sich ergeben mag und wie ihr Vater reagiert.



<b>ST:</b> 6	<b>GE:</b> 14	<b>IN:</b> 14	<b>Idee:</b> 70
<b>KO:</b> 7	<b>ER:</b> 18	<b>MA:</b> 15	<b>Glück:</b> 65
<b>GR:</b> 7	<b>gS:</b> 65	<b>BI:</b> 15	<b>Wissen:</b> 75
<b>Stabilität:</b> 65	<b>Trefferpunkte:</b> 7		
<b>Magiepunkte:</b> 13	<b>Schadensbonus:</b> -1w4		

*Ansehen: 70%; Erste Hilfe: 40%; Fotografie: 30%; Französisch: 30%; Horchen: 40%; Englisch 75%; Okkultismus: 20%; Reiten 35%; Überreden: 50%*

### Tipps zur Spielweise:

- Debora mag keine Jagdausflüge. Vor allem nicht, weil sie dann von ihren Büchern getrennt ist. Dennoch ist ihr klar, dass es der Wunsch ihres Vaters ist, dass sie mit von der Partie ist. Deshalb hat sie zähneknirschend zugesagt.
- Der Wald mag schön sein, aber dem Mädchen fehlen die Annehmlichkeiten der heimischen Stube. Noch dazu ist sie für die Jagd nicht zu begeistern, was sie mitunter recht unglücklich macht. Sie wird wohl als erstes versuchen, ihren Vater davon zu überzeugen, den Ausflug abzuberechen.
- Das Mädchen ist recht schreckhaft, was damit zu tun hat, dass sie ansonsten eben behütet aufgewachsen ist. Ihr entlockt ein mysteriöser Schatten oder Geräusch schon mal einen panischen Aufschrei.

### Andrew Bowlsley

Jagdmeister

32 Jahre

Bowlsley ist kurz nach dem großen Krieg von Lord Summter als Jagdmeister eingestellt worden. Darüber ist der Mann dem alten Lord immer noch dankbar, denn so ist er dem Los vieler der ehemaligen Soldaten entgangen, die zurück in die Heimat kamen und ihren Platz in der Gesellschaft nicht finden konnten

Eigentlich war er damals nur als Aushilfe angestellt, doch er lernte und bewies seine Fähigkeiten und nach dem Tod des altgedienten letzten Jagdmeisters übernahm der junge Mann dann dessen Platz.

Bowlsley mag die Arbeit für den Lord, denn bekanntlich ist der alte Mann nicht unbedingt für die Jagd zu gewinnen. Das bedeutet, Bowlsley hat ein recht ruhiges und angenehmes Leben, in dem er schalten und walten kann, wie er will. Trotzdem begrüßt er diesen Ausflug mit dem Lord sehr, denn hier hat er auch einmal die Möglichkeit, in die Nähe der Tochter des alten Mannes zu kommen.



<b>ST:</b> 15	<b>GE:</b> 14	<b>IN:</b> 11	<b>Idee:</b> 55
<b>KO:</b> 14	<b>ER:</b> 9	<b>MA:</b> 10	<b>Glück:</b> 50
<b>GR:</b> 11	<b>gS:</b> 50	<b>BI:</b> 15	<b>Wissen:</b> 75
<b>Stabilität:</b> 50	<b>Trefferpunkte:</b> 13		
<b>Magiepunkte:</b> 10	<b>Schadensbonus:</b> + 1w4		

*Horchen: 55%; Englisch: 75%; Orientierung: 40%; Reiten 35%; Schleichen: 45%; Spurensuche: 65%; Tarnen: 35%; Verborgenes erkennen: 55%; Faustfeuerwaffe: 45%; Gewehr: 60%; Schrotflinte: 50%*

### **Tipps zur Spielweise:**

- Bowsley ist trotz alledem ein einfacher Jäger, der zwar durch seine Anstellung mit den höheren Schichten verbunden ist, aber eben nicht zu ihnen gehört. Das macht es immer wieder schwierig für ihn, Gesprächen zu folgen oder sich einzubringen.
- Dort wo er kann versucht er mit seinem Wissen über die Jagd und seine Erfolge zu glänzen. Er weiß jedoch auch, was sich gehört und hört die Geschichten des Lords, so übertrieben sie auch sein mögen mit Respekt und Anerkennung an. Auch wenn er weiß, dass einige der Geschichten nicht stimmen können, so würde er es nicht wagen, dies jemals zu sagen.
- Er hat ein Auge auf die Tochter des Lords geworfen und sich verliebt. Auch wenn er versucht, dies zu überspielen und sich nichts anmerken zu lassen, so ist es dem Lord natürlich schon aufgefallen. Darauf angesprochen, würde Bowsley aber sicher versuchen, es abzustreiten. Ingeheim hofft er jedoch darauf, dass das Mädchen seine Gefühle erwidert. Wenn dies klappen würde, so könnte der einfache Jäger sich in eine wirklich gute Familie einheiraten.
- Gerade deshalb versucht er auch, wo er nur kann, den Lord zu beeindrucken und ihm zu schmeicheln. Mögen es Komplimente über Jagdkunst oder was auch immer sein. Bowsley wird schnell dabei sein, sie zu machen.
- Langley betrachtet er als Freund. Immerhin stammen die Beiden aus der Schicht der Bediensteten, was sie ein wenig zusammenschweißt. Ein wirklich tiefgehendes Gespräch kam bisher aber nicht zu Stande.

# DIE AUSGANGSSITUATION

Die für das Szenario relevante Handlung beginnt am Abend nach dem ersten Tag des Jagdausflugs. Die kleine Gesellschaft hat einen angenehmen Frühlingstag hinter sich, an dem sie durch die Wälder stapfte und keine schlechte Beute machte: Während der Lord selbst einen kapitalen Hirsch geschossen hat, lief dem Jagdmeister ein Wildschwein vor die Flinte.

Und so ist man nun zum ersten Mal in das Jagdhaus eingekehrt. Während der Lord und seine Tochter sich im Kaminzimmer niedergelassen haben und dort den Abend genießen (und Debora mit Schrecken festgestellt hat, dass es im ganzen Haus kein einziges Buch zu geben scheint, von einem Grammophon ganz zu schweigen), ist der alte Butler Langley in der kleinen Küche des Jagdhauses zu Gange und bereitet das Abendessen. Zum Verdruss des Butlers bietet die Küche natürlich nicht das was er und sein hoher Herr gewohnt sind, dennoch macht er das Beste daraus, um ein stattliches Mahl für die kleine Gesellschaft zu zaubern: Wildschweinbraten, Schmorkartoffeln, Minzsauce und Gemüse.

Bowsley verbringt den Abend damit die Jagdausrüstung zu pflegen und das Haus unter die Lupe zu nehmen, während er mit zaghaften Gesprächen versucht, dem Lord und seiner Tochter zu imponieren. Immer wieder lobt er dabei das Jagdgeschick des alten Mannes.

Noch ein Hinweis, der wichtig sein könnte: Die Jagdgesellschaft ist mit dem Auto angereist, hat sich dann in einem nahen Hotel einquartiert und brach von dort am Morgen des Tages zu Fuß in den Wald auf. Bis zum Hotel und damit bis zum rettenden Auto mögen es gut und gerne 10 – 12 Meilen sein.

# DAS JAGDHAUS

Es folgt eine kurze Beschreibung des Jagdhauses und der Umgebung. Eine Karte befindet sich zur besseren Übersicht im Anhang. Im Folgenden werden zur besseren Orientierung im

Text nur noch die hier genannten und auf der Karte verzeichneten Raumnummern genannt.

## **Die Umgebung**

Das alte Jagdhaus ist auf einer Lichtung inmitten des Waldes gelegen. Zu dieser Lichtung führt nur ein schmaler Trampelpfad. Auf der Lichtung steht vor dem Haus noch ein Schuppen, der ganz offensichtlich neueren Datums als das Haus selbst ist, was man sehr gut an dem verwendeten Baumaterial erkennen kann. Im Schuppen ist neben ein paar notwendigen Gerätschaften und Werkzeug ein Dieselgenerator untergebracht. Der Schuppen und der Generator sind die Spuren eines der vorherigen Besitzer, der das verfluchte Haus nach dieser Investition dann doch schnell verkaufte. An der Außenwand des Schuppens ist der vom Lord geschossene Hirsch aufgehängt.

Die Kreisrunde Lichtung selbst mag 30 Schritt messen und ist von kniehohem Gras bewachsen.

## **Das Jagdhaus**

Das Haus selbst ist trotz seines Alters in einem wirklich guten Zustand, was wohl auch mit dem darauf lastenden Fluch zu tun hat. Das Gebäude ist aus massivem Holz errichtet und ein wahres Prachtstück. Kunstvolle Schnitzereien Verzieren die Türen, Fenster und den Giebel, das Dach ist mit dickem Ret bedeckt.

## **Erdgeschoss**

Das Erdgeschoss des langgezogenen Gebäudes unterteilt sich in sechs Zimmer.

### ***Küche (E-1)***

Auf der rechten Seite des Gebäudes ist die Küche untergebracht. In den Schränken und Regalen findet sich rustikales Geschirr und Küchengerät, während der Herd in der Ecke der Küche angebracht ist. Hier findet sich alles, was man in einer Küche vermuten mag, von Kochgeschirr zu Essgeschirr.

Eine Tür an der Nordwand führt in die kleine Speisekammer, eine weitere an der Ostwand führt auf die Lichtung und eine letzte Tür an der Westwand schließlich führt ins Speisezimmer.

#### Nützliches

Kochgeschirr, Essgeschirr, Kerzen, Lampenöl

### ***Speisekammer (E-2)***

Die kleine rechteckige Speisekammer grenzt direkt an die Küche. Außer durch ein kleines Fenster fällt kein Tageslicht in die Kammer. Auf den ausladenden Regalen stehen ein paar Konserven, welche vom Personal des Lords schon vorher oder von der Jagdgesellschaft selbst mitgebracht wurde. Ein altes Fass lässt sich hier ebenso finden. An einem Haken von der Decke hängt die geschossene und ausgenommene Wildsau.

In einer Ecke der Kammer ist unter einer Klappe eine Treppe in den Vorratskeller verborgen, ein halbhoher Raum von der Größe der Speisekammer. Dieser ist aber leer und macht einen seit Jahren unbenutzten Eindruck.

#### Nützliches

Konserven

### ***Speisezimmer (E-3)***

Der Raum wird von einem massiven und schweren, langen Tisch beherrscht, der inmitten des Raumes steht. Um den Tisch sind insgesamt acht Stühle gruppiert. An der Wand hängen mehrere unscheinbare Bilder welche Landschaftszenen zeigen. Durch die Tür im Osten kommt man in die Küche, während die Tür im Westen in das Kaminzimmer führt.

#### Nützliches

außer Möbeln nichts Relevantes

### ***Kaminzimmer (E-4)***

Das ist der größte Raum des ganzen Hauses. An den Wänden hängen die Jagdtrophäen der letzten Besitzer: Hirschgeweihe, ausgestopfte Hirsch- oder Wildschweinköpfe aber auch kleinere Tiere. Auf dem Boden liegen ein paar Felle. In der Mitte des An der Nordseite des großen Raumes ist ein Kamin, vor dem vier bequeme Ledersessel drapiert sind. In der Mitte des Raumes beginnt die Freitreppe mit der Mann in das Obergeschoss kommt. Das Geländer ist fein geschnitzt und verziert. Neben den Jagdtrophäen hängen an den Wänden auch ein paar Bilder, ebenso Landschaftsszenen wie auch schon im Speisezimmer. Weiterhin kann man hier die Hausbar finden und einen Waffenschrank, in dem die Jagdwaffen der kleinen Gesellschaft untergebracht sind, aber auch die Waffen der vorherigen Besitzer.

Im Osten führt die Tür in das Speisezimmer, im Süden führt eine doppelflügelige Tür auf die Veranda und somit auf die Lichtung, während im Westen eine Tür in die Garderobe und eine in das kleine Bad führen.

#### Nützliches

drei Jagdgewehre, zwei Schrotflinten, eine Pistole, Munition, zwei Jagdmesser, eine Taschenlampe, Alkohol

### **Garderobe (E-5)**

Die kleine Kammer ist durch eine Tür im Osten, die in das Kaminzimmer führt zu erreichen. An den Wänden hängen Kleiderstangen, von denen Mäntel hängen, während davor Stiefel aufgereiht sind. In einer Ecke der fensterlosen Kammer stehen Putzmittel, Besen und Kehrblech.

#### Nützliches:

Regenmäntel, ein Seil (10m), Putzmittel, Eimer, Laterne

### **Bad (E-6)**

Das kleine Bad ist genau so groß wie die angrenzende Garderobe, und eine Tür im Osten führt in das Kaminzimmer. Der kleine Raum ist in weiß gehalten und bietet gerade Platz für eine Toilette, ein Waschbecken und eine Spiegelschrank.

#### Nützliches:

Hausapotheke (Mullbinden und Jod)

### **Obergeschoss**

Das Obergeschoss ist in 5 Räume aufgeteilt.

### **Schlafkammer der Tochter (O-1)**

In der Kammer über der Küche ist die Tochter des Lord untergebracht. Das Zimmer ist rustikal und gemütlich, die Möbel alt und kunstfertig. Früher einmal war dies das „Arbeitszimmer“ von *Angus Jackson*, der hier seine Raubzüge austüftelte. Davon ist freilich heute kaum noch etwas zu erkennen. Jedoch kann man auf einem der massiven Deckenbalken, die das Dach abstützen einen Ebenholzkasten finden. Dies ist der Kasten, in dem früher einmal beide Duellpistolen gelagert wurden. Heute ist in dem Kasten nur noch eine der Pistolen zu finden.

Eine Tür gen Süden führt auf den Flur.

#### Nützliches

Eine der Duellpistolen auf einem Dachbalken, Kerzen

### **Schlafkammer des Lord(O-2)**

In der ehemaligen Schlafkammer der Eltern hat sich der Lord niedergelassen. Die Einrichtung ist ähnlich kunstvoll wie im angrenzenden Zimmer der Tochter, mit der Ausnahme, dass ein Himmelbett den größten Einrichtungsgegenstand bildet. Eine Tür im Süden führt auf den Flur

#### Nützliches

Kerzen, Decken

### **Abstellkammer (O-3)**

In der fensterlosen Kammer haben die Besitzer der letzten Jahrzehnte Möbel und alten Hausrat gestapelt: eine alte Kommode, ein stumpfer Spiegel, ein paar kaputte Stühle und dergleichen mehr. Eine Tür im Süden führt auf den Flur.

#### Nützliches

Alte Bibel (in der Kommode), ein paar Lumpen

### **Schlafkammer des Butlers (O-4)**

In der Kammer ist der Butler Langley untergebracht. Von der Einrichtung her unterscheidet sich die Kammer kaum nennenswert von denen der hohen Herren doch ist sie ein wenig kleiner. Die Tür im Süden führt auf den Flur. Früher war dies einmal das Kinderzimmer der kleinen Marie, aber auch davon ist heute kaum noch etwas zu entdecken. Einzig und allein eine alte Puppe in der hintersten Ecke des Kleiderschranks

deutet auf die frühere Verwendung des Zimmers hin. Eine Tür im Süden führt auf den Flur.

Nützliches:

Kerzen, alte Puppe

***Schlafkammer des Jagdmeisters***

**(O-5)**

Die Kammer liegt direkt neben dem Zimmer des Butlers. Zur Zeiten der Familie Jackson war der Raum einmal für möglichen weiteren Nachwuchs verplant, der sich aber nie einstellte. Über die Jahre ist die Kammer dann aber wie alle anderen möbliert worden. Dabei wurde lediglich ein kleines Versteck von *Angus* übersehen, der in einem kleinen Beutel unter einem lockeren Dielenbrett ein paar Münzen versteckt hat. Eine Tür im Süden führt auf den Flur.

Nützliches:

ein Beutel mit alten Münzen

# I: EIN GEMÜTLICHER ABEND

Da nicht abzusehen ist, was die Charaktere genau machen, ist hier nur ein knapper Strang gegeben, an dem man sich orientieren kann. Je nachdem, was die Charaktere im einzelnen tun, kann es an diesem Abend zu mehreren mysteriösen Zwischenfällen kommen, auf welche diese dann reagieren können.

## Handlung

Nach dem gelungenen Jagdausflug hat sich die kleine Gesellschaft im Haus einquartiert und genießt nun den Abend. Langely werkelt in der Küche und ein angenehmer Duft von Braten und Gemüse zieht durch das Haus, während im Kaminzimmer ein angenehmes Feuer knackt. Nach einiger Zeit kann Langley die Jagdgesellschaft in das Speisezimmer zum Essen bitten.

**[Ob und wie dem alten Butler das Essen gelungen ist, wird ein einfacher Wurf auf seine Fähigkeit „Kochen“ erklären. Dies ist schon ein guter Ansatz um den Spielern das einfache Würfelsystem zu erklären und gleichzeitig auch für möglichen Gesprächsstoff zu sorgen]**

Nach dem Essen zieht man sich im Normalfalle in das Kaminzimmer zurück, wo man bei einem Brandy, Scotch oder ähnlichem und einer guten Zigarre den Abend ausklingen lässt. Hier bietet sich für Bowsley zum ersten Mal am Tag die Chance eines näheren Gesprächs mit dem Lord und vor allem mit seiner Tochter. Draußen setzt währenddessen eines der üblichen Frühlingsgewitter ein. Das ist um diese Zeit nichts Besonderes, dennoch können die zuckenden Blitze, der Donner und die schieren prasselnden Wassermassen für den einen oder anderen Blick nach draußen sorgen. Im Laufe des Abends wird sich die Gesellschaft immer mehr zerstreuen und schließlich nach oben auf die Zimmer gehen. Und genau das ist der Moment, in dem mysteriösen Vorfälle im Jagdhaus beginnen.

## Was in der Nacht passieren kann

All die nun folgenden Ereignisse können in jeder erdenklichen Reihenfolge passieren. Wichtig ist nur, dass sie in irgendeiner Weise in der ersten Nacht passieren sollten.

- Eines der Mitglieder kann von klappernden Fensterläden geweckt werden. Dabei ist sich der betreffende Charakter ganz sicher, die Fensterläden fest verschlossen zu haben. Diese Vorgänge sind mehrfach wiederholbar, auch mit demselben Charakter und können dazu genutzt werden, die erste Angst zu schüren.
- Vielleicht einhergehend mit dem vorhergehenden Ereignis aber auch einzeln nutzbar: Ein wirres Licht- und Schattenspiel durch die Blitze, wilde Schattenfiguren an den Wänden und dergleichen mehr. Natürlich handelt es sich nur um normale Phänomene, aber sie tragen zu einer „gruseligen“ Atmosphäre bei.
- Kurz bevor die meisten Charaktere ins Bett gehen erklingt über das Geprassel des Regens und das Donnern ein lauter Knall, wie eine geplatze Glühbirne. Daraufhin erlischt wirklich im ganzen Haus das Licht. Vielleicht kommt der Verdacht auf, dass der Generator den Geist aufgegeben hat.

**[Mit einem leicht erschwerten Wurf (-10%) auf „Horchen“ kann ein betreffender Charakter über das prasseln des Regens wirklich hören, dass der Generator draußen den Geist aufgegeben hat]**

Tatsächlich ist das das erste Auftreten des Geistes von Angus. Er hat sich einfach über den Generator hergemacht und diesen außer Kraft gesetzt, um die Reaktion seiner Opfer abzusehen.

- Wenn die Charaktere der Quelle des letzten Zwischenfalls nachgehen, so wird sie ihr Weg sicher nach draußen zum Generator führen. Es dauert nicht lange, dann sind sie bis auf die Knochen durchnässt, aber am Schuppen selbst erwartet sie etwas ganz anderes.

Das Schloss des Schuppens ist aufgebrochen und im Inneren sieht es so aus, als seien die Schläuche des Generators mit Gewalt herausgerissen. Dies ist das Werk des Geistes, aber noch lässt nichts auf so einen mysteriösen Zwischenfall schließen

**[Mit einem leicht erschwerten Wurf (-05%) auf „mechanische Reparaturen“ kann der Schaden mit Hilfe eines der hier verstauten Gartenschläuche und einem scharfen Messer behoben werden]**

- Während der Generator repariert wird können die dort arbeitenden Charaktere Zeugen eines schaurigen Zwischenfalls werden. Die in Arbeit vertieften Charaktere werden von einem Angreifer überrascht.

Bei dem mysteriösen Angreifer handelt es tatsächlich um die geschundene Leiche von Dorothee Jackson. Sie ist dem Fluch des Hauses anheim gefallen und nicht mehr als eine animierte Leiche, die eigentlich nicht viel mit dem Geist zu tun hat. Wie auch immer, die Leiche ist bewaffnet mit einem einfachen Knüppel und wird versuchen, die Charaktere zu töten, die sich hoffentlich ihrer Haut erwehren können.

#### **Animierte Leiche**

**GE: 11**

**LP: 14**

**Waffen: Knüppel: 1w8+1 (35%)**

Erst nach dem Kampf werden die Charaktere entdecken, dass es sich um eine wandelnde Leiche handelt (1w8/1 Stabilitätsverlust).

Es ist denkbar, dass zumindest einer der Charaktere nach dem Angriff angeschlagen ist und verarztet werden muss. Dies ist aber am Besten wieder im Inneren des Hauses mittels der Hausapotheke möglich.

**[Hierzu reicht ein einfacher Wurf auf „Erste Hilfe“. Ein Erfolg bringt dem verwundeten Charakter einmalig 1w4 TP zurück]**

Vielleicht werden die Charaktere aber auch von Angst und Panik in das Haus getrieben. Was auch immer passiert, eine genaue Untersuchung der Leiche ist bei den Wetterverhältnissen nicht möglich, und so muss das wohl auf den nächsten Tag verschoben werden

- Ein Geräusch aus der Küche (E-1) kann die Charaktere ebenso aufschrecken.

**[Hierzu reicht ein einfacher Wurf auf „Horchen“]**

Das Geräusch ist ein Schaben und Kratzen, welches hinter der Tür der Speisekammer (E-2) erklingt. Wenn ein neugieriger Charakter die Tür zu der Speisekammer öffnet, erlebt er ein blaues Wunder.

Aus der dunklen Speisekammer bricht genau in diesem Moment die Wildsau hervor. Richtig gelesen, es handelt sich tatsächlich um die Wildsau, welche von der Jagdgesellschaft vor einigen Stunden noch genüsslich verspeist wurde. Auch dies ist eine Auswirkung des verfluchten Hauses. Die Wildsau ist vollkommen außer Rand und band und greift alles an, was sich ihr in den Weg stellt.

### **animiertes Wildschwein**

**GE: 10**

**LP: 22**

**Waffen:**      **Hauer: 1w6+4 (40%)**  
                     **Sturmangriff: 1w6+2 (45%)**

Der Anblick des teils ausgenommenen und ausgeweideten Schweins, dem mehrere Fleischbrocken fehlen und dass sich trotzdem noch bewegt, ist mehr als verstörend (1w6/1 Stabilitätsverlust)

Eine rationale Erklärung für den Vorfall gibt es nicht. Wenn einer der Charaktere bei dem Zwischenfall verwundet wird so kann er mit der Hausapotheke wieder verarztet werden.

**[Hierzu reicht ein einfacher Wurf auf „Erste Hilfe“. Ein Erfolg bringt dem verwundeten Charakter einmalig 1w4 TP zurück]**

- In der ersten Etage kann es zu einem weiteren Zwischenfall kommen. An der Tür der Abstellkammer (O-3) erklingt ein seltsames Kratzen, welches auch die Bewohner der anliegenden Zimmer aufschrecken kann. Geht man dem Kratzen nach und wirft man einen Blick in die vermeintlich leere Abstellkammer, so erlebt man eine böse Überraschung:

Mit einem Fauchen springt den Charakteren eine Knäuel aus Fell, Klauen und Zähnen entgegen. Dabei handelt es sich um die Katze der Jacksons, oder besser: dem was der Fluch des Hauses und die Jahre aus dem armen Tier gemacht haben. Die animierte Katze ist wild und angriffslustig und wird einfach über das erstbeste Opfer herfallen. Wie vielleicht zu erwarten war: Auch das ist eine Folge des Fluches, der auf dem Haus liegt.

### **animierte Katze**

**GE: 18**

**TP: 5**

**Waffen:**      **Biss 1w4**  
                     **Krallen: 1w2**

Der Anblick der Katze ist ein wenig verstörend, aber bei weitem nicht so schlimm wie bei den anderen Begegnungen (0/1 Stabilitätsverlust)

Auch für diesen Vorfall wird es schwer sein eine rationale Erklärung zu finden, aber vielleicht schafft die Phantasie der Charaktere es. Wenn einer der Charaktere bei dem Zwischenfall verwundet wird so kann er mit der Hausapotheke wieder verarztet werden.

**[Hierzu reicht ein einfacher Wurf auf „Erste Hilfe“. Ein Erfolg bringt dem verwundeten Charakter einmalig 1w4 TP zurück]**

## II: DER MORGEN DANACH

Es bleibt abzusehen, ob die Charaktere sich nach den mysteriösen Ereignissen der letzten Nacht wirklich noch einmal ins Bett legen werden. Man sollte an dieser Stelle aber anmerken, dass der vorhergehende Tag und die Ereignisse der Nacht an den Kräften gezerrt haben und sich die Charaktere einfach müde fühlen. Sicher können sie auch krampfhaft versuchen, wach zu bleiben in der Erwartung weiterer Zwischenfälle, aber da werden sie dann wohl enttäuscht. Irgendwann wird die Müdigkeit wohl ihren Tribut fordern und die Charaktere in einen traumlosen Schlaf geleiten.

**Sollte einer oder mehrere der Charaktere krampfhaft versuchen, wach zu bleiben, so kann ihm das durchaus gelingen, jedoch fühlt er sich am nächsten Tag mehr als erschlagen, was in einem Abzug von 10% auf allen Würfeln resultiert.**

### Handlung

Nach der letzten Nacht ist es am Morgen die Aufgabe des Butlers für ein Frühstück für die Gesellschaft zu sorgen. Das kann sich aufgrund der in Mitleidenschaft gezogenen Küche (immerhin hat ein untotes Wildschwein hier sein Unwesen getrieben) tatsächlich zu einer Herausforderung entwickeln, die es zu meistern gilt.

**[Auch hier kann und wird ein leicht erschwerter Wurf (-10%) auf die Fertigkeit „Kochen“ entscheiden, wie gut das Ergebnis des alten Butlers ist.]**

Beim Frühstück dann kann die kleine Gesellschaft entscheiden, wie sie weiter verfahren will. Geplant für den heutigen Tag ist eigentlich ein weiterer kleiner Jagdausflug, aber ob man nach den Vorfällen der letzten Nacht wirklich unbeschwert jagen gehen will, liegt letztendlich an den Charakteren. Vielleicht macht sich auch der Entschluss breit, das unheimliche Jagdhaus so schnell wie möglich verlassen zu wollen und die Heimreise anzutreten.

Dieser Wunsch ist durchaus legitim, aber mit größeren Schwierigkeiten verbunden. Denn das stürmische Unwetter der letzten Nacht hat große Teile des Waldes und der Wege unter Wasser gesetzt und verschlammt und so unpassierbar oder zumindest schwer begehbar gemacht. Man kann natürlich versuchen, das Hotel zu erreichen, von dem man den Jagdausflug begonnen hat, aber das wird ein beschwerlicher Weg.

**[Mit einem Wurf auf „Idee“ wird das allen Teilnehmern der Expedition auch klar. Der Weg an sich ist schon beschwerlich, aber für die beiden alten Herren der Gesellschaft ist er wohl unmöglich, so ungern sie das auch zugeben werden.]**

Sollten sich die Charaktere trotz alledem entscheiden, aufzubrechen, so werden die Geschehnisse der kommenden Nacht einfach schon am Tag passieren.

Im Grunde hängt die kleine Gesellschaft aber hier fest. Wenn sie sich die Umgebung ansehen und einen Blick auf die Wetterlage werfen, dann ist absehbar, dass es aber am nächsten Tag möglich sein sollte, den Weg auf sich zu nehmen.

**[Hierzu reicht ein einfacher Wurf auf „Wissen“]**

Der geplante Jagdausflug für den heutigen Tag ist damit sprichwörtlich ins Wasser gefallen, auch weil das Unwetter das Jagdwild wohl tiefer in den Wald getrieben haben wird. Wenn die Charaktere jedoch möchten, können sie sich in der Nähe des Hauses auf die Jagd nach Wachteln begeben, auch um mit eigenen Augen zu sehen, dass eine Wanderung zum Hotel so gut wie unmöglich ist.

**[Die Jagd auf die Wachteln sollte sich nicht als all zu schwer gestalten. Hierfür reichen ein paar Würfe auf „Gewehr“ oder „Schrotflinte“, die Jagdszene kann aber nach belieben ausgeschmückt werden]**

Vielleicht wollen die Charakter auch nach der mysteriösen Leiche schauen, welche sie in der letzten Nacht am Generatorschuppen angegriffen hat. Hierbei machen sie die nächste schockierende Beobachtung. Die Leiche liegt nicht mehr vor der Hütte im Schlamm, vielmehr führt eine Kriechspur von der Stelle wo sie zu Boden ging durch den Schlamm zu einer Senke in der Nähe, in der sich Wasser gesammelt hat. Könnte es wirklich sein, dass die Leiche sich bewegt hat, gar gekrochen ist und sich selbst wieder eingegraben hat? (1/1w4 Stabilitätsverlust)

Im Schuppen findet sich das nötige Werkzeug, um diesem Rätsel auf den Grund zu gehen. Und tatsächlich, nach ein bis zwei Stunden Arbeit kann hier eine Leiche exhumiert werden, die nach eingehender Untersuchung **[einem einfachen Wurf auf „Wissen“]** als weiblich identifiziert werden kann. Die sterblichen Überreste der Frau bilden eine Möglichkeit, den Fluch des Hauses zu lösen, aber dazu später mehr.

Ebenfalls am Schuppen kann man eine weitere Entdeckung machen. Der Hirsch, welcher vom Lord am Vortag geschossen hat, hängt nicht mehr dort wo er sollte. Im Schlamm vor der Stelle an der das Tier hing lassen sich aber auch nicht die Spuren anderer Tiere finden, welche sich an dem Hirsch vergangen haben könnten, vielmehr kann man **[ein einfacher Wurf auf „Spurenlesen“]** hier Hufabdrücke erkennen, die von einem Hirsch stammen. Es scheint ganz so, als ob der tote Hirsch wieder zum Leben erwacht sei und sich selbst vom Haken befreit hätte. (Stabilitätsverlust 0/1). Folgt man den Spuren, so verlieren sie sich nach kurzer Zeit im Wald.

Auch dies ist eine Auswirkung des Fluches, der auf dem Haus liegt.

Als ob das alles nicht schon genug wäre, kann ein Charakter, der sich im Laufe des Tages in der Küche oder der Speisekammer aufhält ein leises Klopfen hören. Wenn man genauer lauscht **[ein einfacher Wurf auf „Horchen“]**, so kommen diese Geräusche aus der Speisekammer, um genau zu sein von der Klappe, die über dem kleinen Lagerkeller ruht. Möchte man diesem Mysterium auf den Grund gehen, so entdeckt man wohl etwas, was man so gar nicht erwartet hat: Ein kleines Mädchen von vielleicht fünf oder sechs Jahren im Nachthemd und mit einer Flickenpuppe unter dem Arm klopft gegen die Klappe. Ganz sicher ist, dass das Mädchen vorher nicht dort gewesen ist. (Stabilitätsverlust 0/1)

Das Kind ist verängstigt und starrt die Charaktere mit großen Augen an. Die erste Zeit wird es schwer sein, das Mädchen zum Reden zu bekommen, auch zuckt das Kind vor Berührungen jeder Art zurück.

Mit Überredungskunst **[einem einfachen Wurf auf „Überreden“]**, Süßigkeiten, gesüßtem Tee, einer warmen Wolldecke oder einer Kombination aus all diesen Sachen (oder anderen Dingen, die den Charakteren einfallen mögen), entwickelt das Kind zumindest ein wenig vertrauen. Trotzdem wird es noch ein wenig dauern, bis das Mädchen zu sprechen beginnt.

Bei dem Mädchen handelt es sich um Marie Jackson. Als ihr Vater damals mit seinen Taten den Fluch auslöste der seitdem auf dem Haus lastete, war auch sie betroffen und wurde zur Gefangenen in einem Geisterhaus, die niemals alterte. Auch ihr Zeitgefühl schrumpfte dahin: Für sie ist es gar nicht lange her, dass sie sich im Keller verbarg. Das Mädchen ist durch und durch ein Mensch, kein Geist und kein Monster
--

Ein Hinweis auf das Alter des Mädchens kann sich finden lassen, wenn die Charaktere erneut den kleinen Keller durchsuchen, in dem sich das Kind verborgen hat. Dort können sie **[mit einem Wurf auf „Verborgenes erkennen“]** ein Bilderbuch finden, welches der kleinen Marie wohl gehört hat. Das Buch ist auf das Jahr 1860 datiert, doch wenn man das Mädchen darauf anspricht, so sagt es, dass dies ein neues Buch sei, welches ihr Vater ihr gekauft habe. Wenn die Charaktere berechnete Gründe zu der Annahme finden, dass das Mädchen wirklich schon seit Jahrzehnten nicht gealtert ist, so kann dies an ihrem Geisteszustand rütteln (0/1 Stabilitätsverlust).

Bis zu den Vorfällen des frühen Abends (siehe folgender Abschnitt) ist aus dem Mädchen aber wirklich nicht viel über die Vorfälle im Haus selbst herauszubekommen.

## III: SCHAUERGESCHICHTEN

Die nun folgenden Ereignisse beginnen eigentlich erst mit der Abenddämmerung, sollten sich die Charaktere jedoch entschlossen haben, das Jagdhaus schon vorher zu verlassen, spricht nichts dagegen, diese Ereignisse vorzuziehen.

Im Laufe des frühen Abends wird es mehrere Spuksequenzen geben, der Zeugen die Charaktere werden. Die Reihenfolge dieser Sequenzen ist nicht wirklich wichtig, wenn sie jedoch in der hier beschriebenen Reihenfolge bleiben, so ist es für dich Charaktere einfacher die Geschehnisse zu rekonstruieren, welche sich vor Jahrzehnten in dem Haus ereignet haben und den Fluch auslösten. Weiterhin kann es durchaus vorkommen, dass bei einer oder mehreren der Sequenzen gar kein Charakter in der Nähe ist, um Zeuge davon zu werden. Auch das ist nicht schlimm.

**Wichtig: Keine dieser Spuksequenzen wird auf ein Handeln der Charaktere reagieren!**

### Sequenz 1

*Diese Sequenz ereignet sich im Speisezimmer (E-3)*

Ein Charakter der zugegen ist, kann drei geisterhafte, nebelartige Gestalten erkennen, die bei Tisch sitzen und essen. Bei den Gestalten handelt es sich um die geisterhaften Abbilder der Familie Jackson, die schweigend isst. Der leise Klang von Gläsern und Porzellan ist zu vernehmen **[Und kann auch aus einem Nebenraum mit einem erfolgreichen Wurf auf „Horchen“ vernommen werden].**

Im Laufe des Essens kommt es zu einem Streit zwischen den beiden Erwachsenen am Tisch, was an Gestik und Mimik zu erkennen ist, doch von dem eigentlichen Wortwechsel ist nichts zu hören. Der Streit endet damit, dass die Frau aufspringt und durch die Tür im Westen in Richtung des Kaminzimmers verschwindet, kurze Zeit später springt der Mann auf und rennt ihr hinter.

**Dauer: 4 Minuten**

**Stabilitätsverlust: 0/1**

### Sequenz 2

*Diese Sequenz ereignet sich im Schlafzimmer des Lord (O-2)*

Diese Sequenz ist von lautem Gepolter und Getrampel sowie weiblichen Schreien begleitet. Diese Geräusche sind im ganzen Haus zu hören und können die Charaktere aufmerksam machen.

Im Schlafzimmer des Lords ist zu sehen, wie sich zwei geisterhafte, nebelartige Gestalten durch das Zimmer jagen. Dabei versucht die weibliche Gestalt immer wieder, Mobiliar zwischen sich und ihren Verfolger zu bringen, schreit dabei um Hilfe. Der Verfolger treibt sie schließlich mit Schlägen und Tritten auf das Bett, wogegen die Frau sich verzweifelt zu wehren versucht. Schließlich ist der Mann aber über ihr und drückt ihr seine Hände auf den Hals. Sie zuckt und bäumt sich auf, kann sich dem Griff aber nicht entwinden und stirbt. Damit endet die Szene.

**Dauer: 8 Minuten**

**Stabilitätsverlust: 2/1w6**

### Sequenz 3

*Diese Sequenz ereignet sich vor dem Haus an der Senke, in der die Frau verscharrt wurde.*

Es ist zu sehen wie eine geisterhafte Gestalt in Loch in die Erde gräbt. Zu seinen Füßen liegt ein menschengroßes Bündel in einer Decke. Schlussendlich scheint (der Mann das Bündel in die Grube und beginnt das Grab zuzuschaukeln.

**Dauer: 15 Minuten**

**Stabilitätsverlust: 0/1**

#### **Sequenz 4**

*Diese Sequenz ereignet sich im Kaminzimmer (E-4) und im Speisezimmer (E-3)*

Die geisterhafte Gestalt eines Mannes schlurft zu der Hausbar und nimmt eine ganze Flasche, geht dann mit dieser Flasche hinüber in das Speisezimmer und setzt sich an den Platz vor Kopf. Dort entkorkt sie die Flasche und beginnt in großen Zügen zu trinken.

**Dauer: 2 Minuten**

**Stabilitätsverlust: 0/1**

#### **Sequenz 5**

*Diese Sequenz ereignet sich im Speisezimmer (E-3)*

Die geisterhafte, männliche Gestalt nimmt einen letzten Schluck und greift dann zu einer Steinschlosspistole auf ihrem Schoss. In einer umständlichen Bewegung schiebt sie sich den Lauf in den Mund und drückt ab. Der Kopf explodiert in nebeligen Fetzen, die Gestalt verblasst.

Der Schuss ist im ganzen Haus zu hören.

**Dauer: 1 Minute**

**Stabilitätsverlust: 1/1w4**

In welcher zeitlichen Abfolge die Sequenzen passieren und wie viel Zeit zwischen ihnen ist, ist nicht relevant. Anbieten würde sich, dass die Sequenzen so aufeinanderfolgen, dass sie die Charaktere nicht überrollen, wohl aber zeitlich eng aufeinander folgen.

Nach dem Ende der letzten Sequenz sollten die Charaktere erst einmal ein wenig Zeit bekommen um die möglichen Puzzlestücke zusammen zu fügen, bevor es dann zum Show-down kommt.

Wahrscheinlich werden sich die Charaktere ihre eigenen Vorstellungen über die Ereignisse hier im Haus machen und wahrscheinlich zu einer Erklärung kommen. Hier jedoch kann man die kleine Marie einsetzen, welche einiges zur Lösung des Rätsels beitragen kann (und nun auch zum ersten Mal mehrere Sätze von sich geben wird). Angesprochen auf die Vorfälle wird sie diese nämlich aus ihrer Sicht kommentieren. Da nicht abzusehen ist, was das Mädchen gefragt wird, hier einfach nur kurz und knapp die Informationen, welche das Mädchen hat.

- Ihr Vater war viel unterwegs und arbeitet viel und brachte aber immer schöne Sachen mit, wenn er wieder nach Hause kam.
- Ihrer Mutter gefiel gar nicht, was ihr Vater arbeitete und sie schimpfte oft mit ihm.
- Dabei hat Marie gehört, wie ihre Mutter einmal sagte „Du wirst uns nochmal alle umbringen!“
- An dem Abend haben sich ihr Vater und ihre Mutter wieder einmal gestritten, es ging um die Arbeit des Vaters.
- Der Streit war so heftig, dass ihre Mutter den Tisch verlassen hat und nach oben gerannt ist, ihr Vater ist ihr hinterher. Dann war es nur noch laut.
- Aus Angst vor ihrem Vater hat sich Marie dann im Keller versteckt.
- Irgendwann hat sie ihren Vater durch das Haus gehen hören und ihren Namen rufen hören, aber sie hat sich nicht getraut, zu antworten.
- Irgendwann war dann der Schuss zu hören
- Sie weiß, dass ihr Vater zwei Pistolen besaß in einer Kiste, die er oben in seinem Arbeitszimmer aufbewahrte. Von anderen Waffen weiß sie nichts.
- Das Mädchen kann auch erzählen, dass ihr Vater die Waffen offenbar hasste und oft verfluchte

Mit diesen Informationen können die Charaktere wahrscheinlich schon etwas anfangen. Sollten sie auf die Schilderung des Mädchens hin in den oberen Stockwerken nachsehen (Marie kann zeigen, welches Zimmer von ihrem Vater als Arbeitszimmer genutzt wurde),

so können sie **[mit einem Wurf auf „Verborgenes erkennen“]** versteckt auf einem Dachbalken dort wirklich einen Ebenholzkasten finden, in dem sich noch eine Duellpistole findet. Von der zweiten Waffe fehlt jede Spur.

Vielleicht wollen die Charaktere im Haus auch nach weiteren Hinweisen suchen. Hier die Dinge die sie finden können und die ihnen vielleicht noch helfen können:

- In der Abstellkammer (O-3) können die Charaktere die alte Bibel finden. In der Bibel selbst befinden sich keine Hinweise, aber vielleicht kommen die Charaktere (wenn sie es vorher noch nicht getan haben) in diesem Zusammenhang auf den Gedanken **[ein Wurf auf „Idee“]** dass ein Mensch nach christlichem Glauben ordentlich beerdigt sein muss, um nicht gezwungen zu sein, zu spuken.
- Im Speisezimmer kann man **[mit einem leicht erschwerten (-10%) Wurf auf „Verborgenes erkennen“]** In der Wand die Kugel finden, mit der sich Angus das Leben genommen hat. Die Kugel ist in einem erstaunlich guten Zustand.
- In der Kiste mit den Duellpistolen findet sich noch eine Pistole und Pulver (das ebenso noch in einem erstaunlich guten Zustand ist), aber keine Kugel.

## IV: VATER KOMMT NACH HAUS

Irgendwann im Verlaufe des Abends/der hereinbrechenden Nacht kommt es dann zum Höhepunkt des Abenteuers. Wann dies genau passiert, hängt von den Charakteren ab. Sie sollten zu diesem Zeitpunkt schon eine ungefähre Vorstellung davon haben, was dereinst in dem Jagdhaus passiert ist.

Da nicht abzusehen ist, wie sich die Charaktere in dieser Konfrontation verhalten werden, habe ich davon abgesehen, einen Handlungsverlauf vorzugeben. Hier wird nur geschildert was passieren kann. Sicher ist, dass es zu einer Konfrontation mit dem Geist von *Angus Jackson* kommen wird.

### **Angus Jackson**

*ruheloser Geist*

Angus ist nicht vergleichbar mit einem normalen Geist, was bedeutet, dass er bis zu einem gewissen Grad stofflich ist und mit seiner Umwelt interagieren kann. Die Kehrseite dieser Medaille ist, dass er mit bestimmten Mitteln auch angegriffen werden kann.

**GE:13**

**TP:34**

#### **Rüstung:**

Der Geist besitzt eigentlich keine Rüstung, jedoch richten jegliche Angriffe nur *Minimalschaden* an. Zwei Ausnahmen gibt es: Feuer richtet den vollen Schaden an, und mit einem Schuss aus der anderen Duellpistole kann Angus **sofort** getötet werden.

**Angriffe:** Duellpistole (40%) 1w10+2  
Angus kann ebenso denkbare „Poltergeisteffekte“ hervorrufen: das Verlöschen von Licht, herumfliegende Gegenstände und dergleichen mehr.

**Stabilitätsverlust:** 1/1w6

Angus wird als erstes versuchen, die Charaktere in Panik zu versetzen. Hierzu kann er erneut das Licht verlöschen lassen, mit Fensterläden poltern und dergleichen mehr. Alles, was die Charaktere in Angst versetzt, sie aber nicht direkt bedroht, ist hierbei denkbar. Die günstigste Taktik, welche der Geist anzuwenden versucht, ist, einen der Charaktere zu isolieren und von den anderen zu trennen, um diesen dann anzugreifen und zu töten. Sollte dies nicht möglich sein, versucht er es mit einem Angriff auf die Gruppe der Charaktere, wobei er natürlich erst aus der Distanz versuchen wird, Charaktere auszuschalten. Da das nachladen einer Steinschlosspistole erfahrungsgemäß länger dauert, wird er in dieser Zeit versuchen, die Charaktere mit anderen Dingen zu bedrängen (herumfliegendem Mobiliar, Bildern, glimmenden Holzscheiten o.ä.)

Dieser Kampf wird auf Leben und Tod gehen, doch für die Charaktere gibt es dennoch einige Möglichkeiten, den Geist zu überwinden. Hierbei sollten die Spieler trotz all der aufkommenden Hektik genügend Zeit bekommen um an einer Lösung zu arbeiten.

### **Möglichkeiten der Charaktere**

- Sie können auf den Gedanken kommen [**ein Wurf auf „Idee“**], den Geist mit der verbleibenden Duellpistole und der aufgefundenen Kugel zu attackieren. Das Laden der Waffe nimmt einige Zeit in Anspruch, und den Charakteren sollte klar sein, dass sie nur diese eine Chance haben. Geht die Kugel fehl, müssen sie sich etwas anderes überlegen.

- In der Hitze des Gefechtes kann einer der Charaktere vielleicht erkennen, wie der Geist unter einem Funkenschlag (vielleicht als er gerade einen glühenden Scheit durch die Gegend schweben lässt) zusammensuckt. Der Gedanke **[ein Wurf auf „Idee“]**, dass der Geist anfällig für Feuer ist, liegt da nicht fern.
- Wenn alle Stricke reißen, können die Charaktere auch versuchen zu fliehen. Dies hat, interessanterweise, Erfolg. Der Geist von Angus wird ihnen nur bis zum Rande der Lichtung folgen, dann aber von ihnen ablassen.

### **Andere Möglichkeiten, den Fluch aufzuheben**

Es gibt aber durchaus auch noch andere Möglichkeiten, den Fluch aufzuheben und den Spuk zu beenden. Diese Möglichkeiten können die Charaktere jederzeit nutzen, sobald sie einmal darauf gekommen sind, also auch während sie von Angus bedrängt werden.

- Die exhumierten Überreste von Dorothee Jackson können ordnungsgemäß beerdigt werden. Dies waren sie vorher nicht. In Ermangelung eines ordentlichen Priesters und geweihten Bodens stellt sich das durchaus als schwierig dar, kann aber von einfallsreichen Charakteren mittels einer kleinen feierlichen Zeremonie und ein paar Gebeten aus der gefundenen Bibel umgangen werden. In diesem Fall schwindet die Kraft von Angus schon erheblich. Bei seinem Angriff auf die Charaktere besitzt er dann nur noch die Hälfte seiner Trefferpunkte und kann keine „Poltergeisteffekte“ mehr durchführen.
- Die Zerstörung der Duellpistole. Mit dem richtigen, vorhandenen Werkzeug und ein wenig Zeit, können die Charaktere die gefundene Pistole in ihre Einzelteile zerlegen. Dies allein reicht aber noch nicht. Erst wenn sie die Reste einem Feuer übergeben, brechen sie den Fluch und beenden ihn damit sofort. Auf den Gedanken kann man aber mittels **eines Wurfs auf „Idee“** kommen.
- Die Radikalmethode: Die Charaktere können auf den Gedanken kommen, das Haus bis auf die Grundmauern nieder zu brennen. Genügend Brennstoff dafür gibt es beim Generator, und auch das alte Haus wird gut brennen. Auch dies beendet den Fluch sofort.

# NACHSPIEL

Wie auch immer die Charaktere es anstellen, im besten Falle sollten sie den Fluch von Angus Jackson und dem Jagdhaus beenden. Wie auch immer sie das anstellen, steht ihnen frei. Im Falle ihres Erfolges werden sie Zeuge davon, wie die gespenstische Gestalt von Angus sich auflöst und mit einem unirdischen Gekreische buchstäblich im Nichts verschwindet.

In diesem Falle erhalten sie 1w8 Stabilität zurück. Ebenso steigt ihr Wert in „Cthulhu-Mythos“ um 1%

Vielleicht haben die Charaktere sich aber auch zur Flucht entschlossen. In diesem Falle bleibt das Rätsel ungelöst und der Fluch ungebrochen. Die Ereignisse werden weiterhin an den Nerven der Charaktere zehren und sie regenerieren keine geistige Stabilität.

Es ist Zeit ein kleines Resümee zu ziehen und ein Blick auf die Folgen des Jagdausflugs zu werfen.

Sollten die Charaktere Angus auf einem der Wege besiegt haben und den Fluch gebrochen haben, dann ist das Haus fortan nichts weiter als ein normales Haus, zu dem man wirkliche Jagdausflüge machen kann. Ob das irgendwer nach den Ereignissen hier wirklich noch will, ist hingegen eine ganz andere Frage.

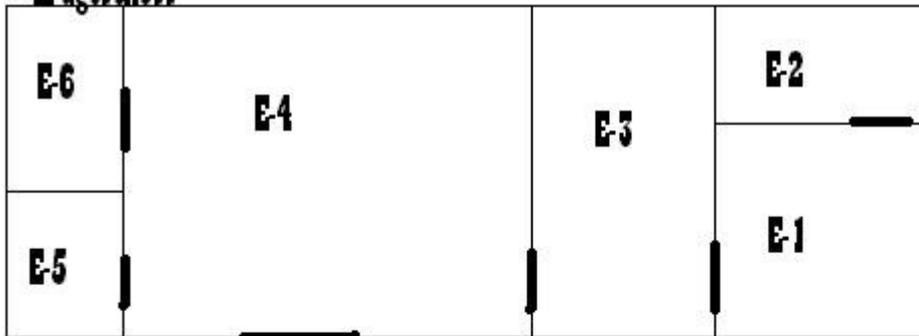
Sollten die Charaktere das Haus angezündet haben und den Fluch damit beendet haben, so bleibt ihnen natürlich nicht viel. Der Natur wird die Lichtung und die rauchenden Trümmer in der nächsten Zeit überwuchern und von der Welt tilgen, so als sei niemals etwas dort gewesen.

Noch ein Wort zu der kleinen Marie: Wie schon geschrieben, handelt es sich wirklich um ein kleines Mädchen aus Fleisch und Blut, und auch der gebrochene Fluch ändert daran nichts. Es handelt sich dann um ein normales kleines Kind, welches normal aufwachsen wird – sofern sich jemand aus der Jagdgesellschaft ihrer annehmen wird.

Wenn Angus mit der Duellpistole besiegt wurde, so wird derjenige, der ihn damit vernichtet hat, Träger des Fluchs der Waffen. Auch wenn er die Waffen im Jagdhaus gelassen hat und abgereist ist, so wird er in den nächsten Tagen ein Päckchen mit den (beiden!)Waffen darin erhalten. Egal was er von nun auch tun wird, er wird die Waffen nicht los, und das Pech beginnt ihn zu verfolgen. Lediglich die im Eingang erwähnten Wege bieten die Möglichkeit den Fluch zu brechen (oder aber die Zerstörung beider Waffen, wie in **IV** beschrieben).

# KARTE

## Erdgeschoss



## Obergeschoss

