

Eine Nacht im Spukhaus

Ein interaktiver Adventskalender

Spielanleitung

Dies ist kein gewöhnlicher Adventskalender. Diesmal öffnest du nicht stupide Tür für Tür. Nein! Diesmal hast DU die Wahl welche Tür du durchschreiten und was du dahinter tun möchtest.

Hintergrund

Du hast an einem bierseligen Abend eine im Nachhinein betrachtet ziemlich blödsinnige Wette mit einigen anderen abgeschlossen: Du musst eine Nacht in einer berühmt-berüchtigten Geistervilla verbringen. Angeblich hat sollen in dem Haus finstere Mächte am Werk sein. Mehrere Geister und schaurige Kreaturen bevölkern es, so die Gerüchte, nach Mitternacht. Natürlich hältst du das alles für hanebüchenen Unfug und siehst deinem Aufenthalt lächelnd entgegen.

Spielinhalt

1 Spielanleitung
117 Spielkarten
2 Bodenpläne
2 "Raum ist nicht mehr betretbar"-Marker
1 Aktionszähler

Spielvorbereitung

Drucke die Karten auf dickem Papier aus oder klebe sie nach dem Druck auf Pappe. Schneide die Spielkarten aus und packe sie der Reihe nach in eine passende Box. Die Karte X steckst du zwischen die Karten Nr. 084 und 085. Schneide die Bodenpläne aus. Den Plan mit den Umrissen des Hauses lässt du in einem Stück - das ist der Spielplan. Den anderen Plan zerschneidest du in die einzelnen Räume. Die Raumkärtchen kannst du nun entweder mit Büroklammern an die entsprechenden Spielkarten heften oder sie neben das Spiel legen. Schneide nun noch den Aktionszähler und die beiden "Raum nicht mehr betretbar"-Marker aus.

Spielablauf

Dir stehen 24 Aktionen zur Verfügung, um das Haus zu erkunden und dem Spuk auf den Grund zu gehen.

Jeden Tag, beginnend mit dem 1. Dezember, kannst du dich in Räumen bewegen und dort eine Aktion ausführen. Deine Aktion endet immer dann, wenn dir eine Karte das mitteilt. Sobald du eine solche "Diese Karte beendet deine Aktion"-Karte abgehandelt hast, markiere eines der Kästchen auf deinem Aktionszähler mit einem Kreuz. Die nächste Karte darfst du dann erst am nächsten Tag ziehen.

In den Räumen stehen verschiedene Aktionen zur Auswahl. Jede Aktion, die dir eine Raumkarte anbietet, darfst du nur **einmal** ausführen.

Beispiel: Du beschließt, einen Schrank zu durchwühlen. Dabei findest du Batterien. Damit ist die Aktion (laut Kartentext) beendet. Du darfst nun nicht deine nächste Aktion nutzen, um weitere Batterien zu erhalten – der Schrank gilt als bereits durchsucht. Ebenso darfst du keine Entscheidungen revidieren. Wenn du in einer vollendeten Aktion beschlossen hast, die Batterien nicht mitzunehmen, darfst du sie nicht in deiner nächsten Aktion doch noch holen. Auch wenn dir beim ersten Versuch das Werkzeug fehlte, um den Schrank überhaupt erst aufzubrechen, darfst du nicht später, wenn du das Werkzeug gefunden hast, zurückkehren, um dich erneut am Schrank zu versuchen. Der Schrank gilt dann bereits als erkundet.

Der Spuk schläft nicht ewig - wenn du lange genug im Haus herumgestapft bist, triggerst du einen Event. Bevor du deine 20. Aktion beginnst (also am 20. Dezember) gehst du, unabhängig davon, wo du dich gerade befindest, zu Karte X und folgst ihren Anweisungen.

Solltest du im Verlauf des Spiels sterben oder auf andere Art und Weise handlungsunfähig werden, musst du komplett von vorne beginnen. Du startest mit leerem Inventar. Die Räume werden wieder verdeckt. Alle Aktionen sind wieder "freigeschaltet". Du darfst dann zu Spielbeginn so viele Aktionen durchführen, bis du wieder am aktuellen Spieltag angekommen bist. Ab dem nächsten Tag kannst du dann normal weiterspielen.

Das Inventar

Du kannst unterwegs beliebig viele Gegenstände transportieren. Frag nicht. Es funktioniert einfach. Gegenstände bekommst du dann, wenn dir eine Aktionskarte das mitteilt.

Kartentypen

Es gibt im Spiel drei Kartentypen: Flurkarten, Raumkarten und Aktionskarten, die jeweils oben links auch als solche bezeichnet werden.

Flurkarten aufzudecken und zu durchqueren ist jederzeit möglich, wenn dir eine Karte diesen Weg eröffnet. In den Kartenanweisungen am unteren Ende der Karte sind Flurkarten mit einem (F) gekennzeichnet. Du kannst dich frei über jeden Flur und auch über mehrere Flure hinweg bewegen.

Raumkarten verhalten sich, nachdem du einmal im Raum gewesen bist, wie Flurkarten. Wenn du einen neuen Raum betrittst, füge das entsprechende Kärtchen auf dem Bodenplan hinzu. Neue Räume darfst du nur einmal pro Aktion aufdecken. Damit du nicht versehentlich mehr neue Räume als erlaubt in einem Zug öffnest, sind alle Raumkarte in den Kartenanweisungen mit einem (R) gekennzeichnet. Du musst dann selber wissen, ob du im entsprechenden Raum bereits warst oder nicht. Du bist nicht verpflichtet, einen neuen Raum zu betreten. Solange du dort noch Aktionen ausführen kannst, darfst du dich auch in einem bereits bekannten Raum noch länger aufhalten.

Aktionskarten enthalten alles, was du so tust, während du dich durch das Haus bewegst. Eine Aktion endet immer dann, wenn dir eine Karte das mitteilt. Du darfst jede Aktion nur einmal ausführen. Manche Aktionskarten beenden deine Aktion sofort ("Diese Karte beendet deine Aktion"), andere ziehen Folge-Karten nach sich ("Wenn du x willst, gehe zu..."). Du darfst so lange Folgekarten ziehen, bis du auf eine Karte trifft, die deine Aktion beendet.

Ein paar Tipps zum Schluss

Du befindest dich in einer Geistervilla und das ist gefährlich. Grundsätzlich ist es also nicht klug, überall deine Nase hineinzustecken. Überlege dir gut, was du ansehen oder mitnehmen möchtest und was nicht. Manche Erkundungen bringen dir schlicht nichts, andere führen ins Verderben. Ein wenig gesunder Menschenverstand und Glück schaden hier gar nicht.

Viel Spaß! :)

(Aktionskarte)

Nr. 001

Der Beginn (1)

Diese Wette war vielleicht nicht deine beste Idee. Aber wie schlimm kann eine Nacht in der alten Villa schon sein? An Geister glaubst du doch nicht und ein Feigling bist du sowieso schon gar nicht! Mit einem zuversichtlichen Lächeln auf den Lippen rückst deinen Rucksack zurecht, winkst den anderen betont fröhlich zu und gehst sicheren Schrittes in Richtung des altehrwürdigen Gebäudes. Zugegebenermaßen hatte das Gemäuer bei Tageslicht einladender gewirkt. Der wuchtige, zweistöckige Bau vor dir wirft tiefe Schatten, der kleine Turm auf der linken Seite wirkt einsturzgefährdet. Dichter Nebel wabert über den Boden. Efeu raschelt leise im Wind. Du atmest einmal tief durch, dann gehst du die letzten Schritte bis zum Eingang und stößt mit Schwung die gewaltige Flügeltür an der Front der Villa auf.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 002

(Aktionskarte)

Nr. 002

Der Beginn (2)

Knarzend öffnen sich die Flügel und geben den Blick auf eine großzügig geschnittene Eingangshalle frei. Vorsichtig betrittst du das Haus. Deine Taschenlampe erhellt einen dünnen, kegelförmigen Bereich staubigen Fußbodens direkt vor dir. Gerade willst du dich umsehen, als es hinter dir einen lauten Knall gibt. Erschrocken fährst du herum. Die große Flügeltür ist geschlossen. „Haha! Sehr witzig!“, brummst du nervös. Offenbar wollen die anderen sichergehen, dass du auch wirklich die ganze Nacht im Spukhaus verbringst. Nachdem deine Hände zu zittern aufgehört haben, hebst du den Strahl der Taschenlampe, um dich im Eingangsbereich umzusehen.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 003

(Flurkarte)

Nr. 003

Die Eingangshalle

Das Licht deiner Taschenlampe zerschneidet die Dunkelheit einer großen Empfangshalle. Ein muffiger Geruch hängt in der Luft. Der Fußboden ist mit einem unter einer dicken Staubschicht begrabenen Teppich von undefinierbarer Farbe ausgelegt. Darunter liegen Dielen, die auf jeden deiner Schritte mit einem protestierenden Knarzen reagieren. Ein großer Wandteppich hängt in Fetzen an der Wand gegenüber der Eingangstür. Links davon befindet sich eine mit Schnitzereien reich verzierte Holztür, die fast bis zur hohen Decke reicht. An der ihr gegenüberliegenden Wand hängen die Überreste einer weiteren Tür zersplittert in den Angeln. Dahinter hörst du leises Plätschern. Am Ende des Flurs, das sich hinter einer Biegung befindet, befindet sich eine einfache, offenbar nachträglich eingebaute Holztür.

Wenn du durch die verzierte Holztür (R) gehen möchtest, gehe zu Karte Nr. 019

Wenn du durch die zersplitterte Tür (R) gehen möchtest, gehe zu Karte Nr. 054

Wenn du durch die modernere Tür (F) gehen möchtest, gehe zu Karte Nr. 014

(Aktionskarte)

Nr. 004

Ich bin schon tot!

Dir fällt ein, dass es im Falle eines Bärenangriffs hilfreich sein soll, sich totzustellen. Unter den Klauen des Bären erstarrst du zur Salzsäule. Flach atmend versuchst du, das Zittern deiner Glieder zu unterbinden. Der Bär schnüffelt verwirrt an dir herum und wendet sich dann deinem Rucksack zu. Offenbar findet er dort nichts, was ihn interessieren würde. Nach einer schier endlosen Weile tritt er vor den Kamin, wo er sich hinlegt und wieder zum Bärenfell zusammenfällt, dass du dort zu Beginn gesehen hast. Vorsichtshalber bleibst du noch viele weitere Minuten liegen, ehe du dich traust, mit steifen Beinen aufzustehen und deinen Rucksack aufzuheben. Du atmest tief durch. Das war knapp!

(Dein Vorgehen kostet dich eine zusätzliche Aktion.)

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 080

(Aktionskarte)

Nr. 005

Das Bärenfell: Kampf mit bloßen Fäusten

Kampfbereit hebst du beide Fäuste und gehst in Verteidigungsstellung. Kurz blinzelt der Bär verwirrt - mit dieser Reaktion hat er offenbar nicht gerechnet. Doch schnell hat er sich gefangen und kommt knurrend weiter auf dich zu. Todesmutig lässt du ihn deine berüchtigte Rechte schmecken. Der Bär zeigt sich unbeeindruckt. Als er dich mit einem wuchtigen Prankenhieb zu Boden schickt, kommt dir der Gedanke, dass du dich überschätzt haben könntest. Ehe du ihn vertiefen kannst, hat dir der Bär schon mit einem herzhaften "Schmatz!" den Kopf abgebissen.

(Du bist tot. Falls es dich tröstet - du hast dem Bären sehr gut geschmeckt.)

(Aktionskarte)

Nr. 006

Die Spüle

Als du die Spüle näher betrachtetest, siehst du zunächst nichts Überraschendes: Ein längst trockenes Spülbecken mit verdrecktem Abfluss, darunter ein kleines Schränkchen, in dem aber nur ein paar Porzellanscherben liegen. Du verlierst das Interesse und willst dich gerade abwenden, als dir aus dem eben noch leeren Spülbecken plötzlich eiskalte Tentakeln entgegenschlagen. Sie greifen dich und zerren an dir. Mit einem Ruck reißt du dich los und als du erneut in Richtung der Spüle blickst, ist sie so leer wie zuvor. Schaudernd bringst du etwas Abstand zwischen dich und das Spülbecken.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 069

(Aktionskarte)

Nr. 007

Mr. Scrooge

Wieso solltest du irgendetwas von deinen mit Schweiß und Blut errungenen Dingen an einen schmutzigen kleinen Jungen verschenken, den du in irgendeiner Speisekammer aufgestöbert hast? "Nein, ich habe keinen Schatz.", brummst du garstig. "Und wenn ich dir einen Rat geben darf, junger Mann: Schätze findest du nicht, die verdienst du dir. Lerne fleißig und arbeite hart, dann brauchst du andere nicht um Geld anzubetteln." Der kleine Junge schaut dich irritiert an. "Du hältst dich wohl für ganz groß, was?", zischt er. Dann grinst er böse. "Keine Sorge. Wir werden viel Zeit haben, an deinen Manieren zu arbeiten." Er schnippt mit den Fingern und dir wird schwarz vor Augen. Als du wieder zu dir kommst, schwebst du wenige Zentimeter über deiner eigenen Leiche. Der Junge schwebt vor dir. "Komm", sagt er freundlich, "wir suchen einen Schatz!"

(Du bist tot. Wenn ein kleiner Junge dich nach einem Schatz fragt, dann solltest du besser auch einen für ihn dabei haben.)

(Aktionskarte)

Nr. 008

Die Tagebuchnotiz

Da du diesen persönlichen Gegenstand nicht beschädigen möchtest, kannst du ihn ohne den passenden Schlüssel nicht öffnen. Du wendest das Tagebuch unschlüssig, vielleicht, um die Rückseite zu betrachten. Dabei fällt ein Zettel zwischen den Seiten hervor. "Poldi ist doof!!!" heißt es da in krakeliger Kinderhandschrift. Du fragst dich, was es damit wohl auf sich hat. Schließlich zuckst du mit den Achseln und legst das Tagebuch an seinen Platz zurück.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 009

(Raumkarte)

Nr. 009

Das Kinderzimmer

Hinter der Tür mit den bunten Zeichnungen findest du tatsächlich ein ehemaliges Kinderzimmer. Von der dicken Staubschicht abgesehen, die sich auch hier über Möbel und Teppich gelegt hat, ist die Einrichtung verblüffend intakt. Die zwei kleinen Betten im hinteren Bereich des Zimmers sind sogar noch mit verblichener Bettwäsche versehen. Zwischen den Betten steht eine geräumige Kommode mit abblätterndem Lack. Unter dem einzigen Fenster des Raumes steht ein einfacher Schreibtisch. Neben dem Schreibtisch an der Wand hängt ein weiteres Kinderbild. Der modrige Geruch, der das ganze Haus durchzieht, ist hier nicht ganz so präsent wie in den anderen Räumlichkeiten. Erleichtert atmest du tief durch.

Wenn du die Kommode durchsuchen möchtest, gehe zu Karte Nr. 026

Wenn du den Schreibtisch in Augenschein nehmen willst, gehe zu Karte Nr. 047

Wenn du das Bild an der Wand ansehen möchtest, gehe zu Karte Nr. 034

Um zurück auf den Flur (F) zu gehen, gehe zu Karte Nr. 033

(Aktionskarte)

Nr. 010

Mein Schatz!

Du betrachtest das leidende Gesicht der Frau. Für ihr Seelenheil fühlst du dich nicht verantwortlich. "Leider habe ich kein solches Amulett. Tut mir Leid.", lügst du. Die Frau schwebt langsam auf dich zu. "Das ist wirklich schade.", meint sie spitz. Während sie spricht, legt sich eine Kette um deinen Hals. Überrascht willst du danach tasten, als du Armreifen um deine Unterarme herum spürst. Eine gewaltige Krone drückt deine Wirbel zusammen. Ein goldenes Kettenhemd zwingt dich in die Knie. Deine Goldzähne klappern, als du mit deiner goldenen Zunge darüber fährst. Diamanten, Rubine und Smaragde prasseln auf dich ein. Deine seidene Haut wird getränkt von safrangelbem Blut. Keuchend schließt du die Augen. Als du sie wieder öffnest, ist alles wieder wie zuvor. Der Geist ist fort, ebenso die erdrückenden Reichtümer. Lediglich eine leichte Übelkeit ist zurückgeblieben.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 051

(Aktionskarte)

Nr. 011

Die Schoko-Falle

Mäuse lieben Schokolade! Mit diesem Wissen im Hinterkopf packst du den weich gewordenen Schokoriegel aus, drückst ihn ein Stückchen aus seiner Verpackung und stopfst ihn in die Mausfalle. Danach gehst du einige Schritte zurück und machst es dir hockend in der Bibliothek bequem. Tatsächlich kommt nach kurzer Zeit, interessiert schnuppernd, eine kleine, graue Maus aus dem Loch herausgekrabbelt. Schnurstracks läuft sie in deine Falle hinein. Als sie genüsslich am Schokoriegel zu nagen beginnt, fällt hinter ihr eine Klappe zu. Jubelnd stehst du auf, um deine Beute zu begutachten. Die läuft aufgeregt in ihrem Käfig im Kreis. Du kommst dir wirklich herzlos vor, als du die Falle samt Maus in deinen Rucksack stopfst.

(Füge die Maus (lebendig) deinem Inventar hinzu.)

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 028

(Aktionskarte)

Nr. 012

Ehrlich währt am längsten

Der leidende Ausdruck im Gesicht der jungen Frau lässt dir die Schamesröte ins Gesicht steigen. Wie konntest du auch nur eine Sekunde darüber nachdenken, das Schmuckstück, das ihr so viel bedeutet, für dich selbst zu behalten? Du ziehst es hervor und reichst es ihr. Ein wunderschönes Lächeln erhellt ihr Gesicht und, zumindest scheint es dir so, den gesamten Raum. "Mein Amulett!", keucht der Geist ungläubig. Eine silberne Träne rinnt ihr die Wange hinab. Rasch wischt die Frau sie mit einem bestickten Taschentüchlein auf. "Hier, habt dies zum Dank!" Sie reicht dir das Taschentüchlein. Nachdem du es genommen hast, löst sie die Frau mit einem erleichterten Lachen in Luft auf.

(Streiche das grüne Amulett aus deinem Inventar.)

(Füge deinem Inventar das tränenbenetzte Taschentuch hinzu.)

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 051

(Aktionskarte)

Nr. 013

Leere Falle

Damit die Falle nicht so leer aussieht, wirfst du ein Stückchen Leder, das von einem der Bücher abgebröckelt ist, hinein. Danach gehst du einige Schritte zurück und machst es dir hockend in der Bibliothek bequem. Tatsächlich kommt nach kurzer Zeit, interessiert schnuppernd, eine kleine, graue Maus aus dem Loch herausgekrabbelt. Überraschenderweise tappt sie auch in deine Falle hinein. Gerade willst du in Jubel ausbrechen, als die Maus, ohne sie auszulösen, die Falle wieder verlässt und in ihrem Loch verschwindet. Du hörst ihr Tapsen, wie es sich irgendwo in der Wand entfernt, diesmal wohl endgültig.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 028

(Flurkarte)

Nr. 014

Das untere Treppenhaus

Du befindest dich in einem heruntergekommenen, durch eine recht moderne Tür von der Eingangshalle abgetrennten Treppenhaus. Eine massive Treppe aus dunklem Holz, belegt mit fadenscheinigem grünen Teppich führt neben der Tür zur Eingangshalle hinauf in den ersten Stock. Rechts von der modernen Holztür befindet sich eine weitere Tür. Der abblätternde Lack lässt ihren ehemals weißen Anstrich erahnen. Unten in der Tür weist eine große Klappe darauf hin, dass hier ein Haustier freien Zugang hatte.

Wenn du die Treppe hinauf in den ersten Stock (F) nehmen möchtest, gehe zu Karte Nr. 033

Wenn du durch die Tür mit der Klappe (R) gehen möchtest, gehe zu Karte Nr. 069

(Aktionskarte)

Nr. 015

Der Hund: Kampf mit bloßen Fäusten

Mit einem Schrei todesmutiger Verzweiflung wirfst du dich ohne Waffe auf das Untier. Mit aller Kraft trommelst du auf Gesicht und Bauch den Hundes ein. Der zeigt sich eher verwirrt als beeindruckt. Winselnd schnappt er nach dir und nur deine schnelle Reaktion verhindert, dass er dir einfach den Arm abbeisst. Mit einer raschen Bewegung hast du ihm den nächstbesten Gegenstand, den du zu greifen bekamst, ins Maul gedrückt. Irritiert kaut der Hund darauf herum, dann beschließt er offenbar, dass ihm das neue Spielzeug gut gefällt und verzieht sich damit in seine Ecke, wo er wieder zu einem Haufen Pelz zusammenfällt. Schnaufend erhebst du dich. Der Gegenstand ist futsch, aber immerhin bist du noch in einem Stück!

(Streiche einen beliebigen Gegenstand aus deinem Inventar.)

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 069

(Aktionskarte)

Nr. 016

Der Spiegel: Abwenden

Du kneifst die Augen fest zusammen und wendest dich ab. Mit den Fingern massierst du deine Schläfen. Als du die Augen wieder öffnest, ist das Bad im Spiegel wieder genau so leer wie es sein sollte. Ob in dieser Wanne wirklich...? Eigentlich möchtest du gar nicht genauer darüber nachdenken. Du steigst wieder über die Pfütze, dorthin, wo du hergekommen bist.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 054

(Raumkarte)

Nr. 017

Der Innenhof

Ein begrünter Innenhof diente der hier lebenden Familie und ihren Gästen einst zur Erholung. Jetzt ist er völlig verwahrlost. Der gepflasterte Weg liegt voller Geröll, Pflanzen wuchern wild vor sich hin. Die Abgrenzung eines Gemüsebeetes ist nur noch in Ansätzen erkennbar. Ein kleines Bänkchen modert im düsteren Schatten eines Baumes vor sich hin. Im hinteren Bereich lehnt ein windschiefes Gewächshaus an der Wand. Schlingpflanzen drücken sich durch die zersplitterten Fensterscheiben. Ein muffig-feuchter Geruch hängt in der Luft. Dich beschleicht das drückende Gefühl, dass es besser wäre nicht hier zu sein.

Wenn du das Gemüsebeet betreten möchtest, gehe zu Karte Nr. 038

Wenn du ins Gewächshaus gehen möchtest, gehe zu Karte Nr. 042

Wenn du das Sitzbänkchen näher in Augenschein nehmen willst, gehe zu Karte Nr. 021

Um zurück ins Kaminzimmer (R) zu gehen, gehe zu Karte Nr. 080

(Aktionskarte)

Nr. 018

Das Bärenfell: Erwachen

Vorsichtig nähert du dich dem gewaltigen Eisbärenfell, das vor dem Kamin auf dem Fußboden liegt. Interessiert beugst du dich herab. Die kalten Augen des Bären funkeln dich böse an. Erschauernd stehst du wieder auf - und die Augen folgen deinem Blick! Entsetzt musst du mit ansehen, wie das Fell zu neuem Leben erwacht. In wenigen Augenblicken steht ein gewaltiger Eisbär vor dir, der dich, auf seinen Hinterbeinen stehend, um Längen überragt. Knurrend schaut er dich an. Dieser Bär ist dir nicht wohlgesonnen! Du solltest schnell handeln, wenn du nicht als Zwischenmahlzeit enden möchtest.

Wenn du den Bären bekämpfen möchtest, gehe zu Karte Nr. 055

Wenn du die Flucht ergreifen möchtest, gehe zu Karte Nr. 020

(Raumkarte)

Nr. 019

Das Esszimmer

Hinter der mit Schnitzereien verzierten Holztür zur Eingangshalle befindet sich ein länglicher Raum, an dessen Ecke ein runder Erker mit einer ehemals gepolsterten Sitzbank zu sehen ist. Das obere Ende der Wand schmücken zahlreiche altertümlich anmutende Wappen. Der Holzfußboden hier ist wurmstichig und gibt an einigen Stellen nach. Die Mitte des Raumes dominiert ein großer Tisch, um den herum die Überreste mehrerer Stühle liegen. Zwischen den Trümmern steht ein merkwürdig intakt wirkender Servierwagen, auf dem eine metallene Servierglocke das Licht deiner Taschenlampe reflektiert. Eine zweite Flügeltür führt in einen weiter hinten gelegenen Raum.

Wenn du die zertrümmerten Stühle näher betrachten möchtest, gehe zu Karte Nr. 039

Wenn du die Wappen begutachten möchtest, gehe zu Karte Nr. 056

Wenn einen Blick unter die Servierglocke werfen möchtest, gehe zu Karte Nr. 076

Wenn du zurück in die Eingangshalle (F) möchtest, gehe zu Karte Nr. 003

Wenn du in den weiter hinten gelegenen Raum (R) gehen möchtest, gehe zu Karte Nr. 080

(Aktionskarte)

Nr. 020

Das Bärenfell: Flucht

Gegen diesen Bären zu kämpfen, übersteigt eindeutig deine Fähigkeiten! Schnell wendest du dich zur Flucht. Nicht schnell genug allerdings, denn der Bär hat bereits nach dir geschlagen und hält dich nun am Hosenbein fest. Du fällst auf den Rücken und schaust mit großen Augen nach oben. Hungrig glotzt der Bär dich an. Wenn du nur etwas hättest, womit du ihn füttern könntest, damit er kurz abgelenkt ist!

Wenn du das gammelige Törtchen besitzt und den Bären damit füttern willst, gehe zu Karte Nr. 079

Wenn du den zerdrückten Schokoriegel besitzt und den Bären damit füttern möchtest, gehe zu Karte Nr. 041

Wenn du den Bären irgendwie anders ablenken willst, gehe zu Karte Nr. 004

(Aktionskarte)

Nr. 021

Das Sitzbänkchen

Du folgst den Überresten des gepflasterten Weges hin zu einem Sitzbänkchen. Es besteht aus mehreren massiven Steinplatten, auf denen Flechten und Moos in bunten Farben wachsen. Die knorrigen Äste eines alten Baumes werfen ihre Schatten über die Bank. Für eine kurze Atempause lässt du dich auf der Sitzfläche nieder. Sie ist eiskalt. Du schaust dich ein wenig im Innenhof um, betrachtest die im Wind herumwirbelnden Blätter und das Spiel der Schatten auf den Mauern der Villa, den Glanz der Schneedecke auf dem Geröll, das vorsichtige Hervorklugen der ersten Frühblüher, die herabfallenden Ziegel der alten Villa, den Wechsel der Zeitalter auf dem kleinen Hinterhof, der schließlich zu einer großen Wildnis wird, ehe die Welt in Flammen versinkt und zu Staub wird und du den Flug der Kometen und die endlosen Weiten des Alls bestaunst.

(Von dieser Sitzbank wirst du dich nicht mehr erheben. Das war's dann wohl.)

(Aktionskarte)

Nr. 022

Die Toilette

Mit vor Ekel gerümpfter Nase nährst du dich den Trümmern der Toilette. Eine undefinierbare Lake hat sich vor dem Porzellan gebildet. Mit dem Fuß stößt du einige größere Scherben beiseite, um darunter zu schauen. Plötzlich fährt dir ein übel riechender Luftzug durch die Haare, der eindeutig aus dem ehemaligen Abfluss kommt. Silbriger Nebel steigt daraus empor. Eine plötzliche Kälte im Bad lässt dich frösteln. Eine undeutliche Gestalt schwebt vor dir und pustet dir mit fauligem Atem einige heisere Worte entgegen: "Welch dreist' Geschöpf stört hier den Geist, der Menschen in den Hintern beißt?" Mit einem Schrei wendest du dich ab und stürmst aus dem Raum. Mit den Resten der Badezimmertür verrammelst du so gut es geht den Durchgang. Da gehst du ganz sicher nicht noch einmal rein!

(Das Badezimmer ist nicht mehr betretbar. Lege einen entsprechenden Marker auf das Feld.)

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 003

(Aktionskarte)

Nr. 023

Der Pelzhaufen

Der Haufen Pelz in der Ecke riecht ungut nach nassem Tier. Vorsichtig stupst du mit dem Schuh dagegen, um eventuelle Gegenstände darin ausfindig zu machen. Rasch ziehst du deinen Fuß zurück, als sich der Pelzhaufen zu regen beginnt. Er steht auf, reckt sich und streckt sich und bellt mit tiefer, rauher Stimme. Das war gar kein lebloser Pelz, sondern ein monströser Hund! Aus drei blutunterlaufenen Augen stiert er dich an. Geifer tropft ihm von den herunterhängenden Lefzen. Noch einmal bellt er, bevor er auf dich zutrottet. Du bist dir unsicher, ob seine Absichten friedlich sind.

Um dich auf einen Kampf mit dem Hund vorzubereiten, gehe zu Karte Nr. 030
Um den Hund mit einem Leckerchen für dich zu gewinnen, gehe zu Karte Nr. 037

(Aktionskarte)

Nr. 024

Die Tür aufbrechen

Du setzt den Schürhaken im Spalt zwischen Speisekammertür und Wand an und stemmst dich dann kräftig gegen den Hebel. Ein lautes Knacken ertönt und du hast das Schloss erfolgreich aus der Wand gebrochen. Die Tür lässt sich jetzt problemlos öffnen. Leider hat es den Schürhaken ebenfalls zerlegt. Du wirfst das verbogene Werkzeug achtlos fort.

(Streiche den Schürhaken aus deinem Inventar.)

(Diese Karte beendet deine Aktion)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 073

(Aktionskarte)

Nr. 025

Der Glitzerschatz

"Ich habe tatsächlich einen kleinen Schatz gefunden!", sagst du freundlich und zauberst die Packung mit den Glitzerstiften aus deiner Tasche hervor. "Hier", sagst du weiter, "ich schenke ihn dir." Lächelnd reichst du dem Jungen die Stifte. Der schaut skeptisch drein. "Das ist ein schöner Schatz, aber der gehört schon meiner Schwester.", erklärt er dir. "Es ist aber lieb von dir, dass du mir etwas schenken wolltest." Er lächelt höflich. "Ich muss weitersuchen. Machs gut!", sagt er schließlich und entschwebt durch die Wand.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 073

(Aktionskarte)

Nr. 026

Die Kommode

Du durchsuchst die Schubladen der Kommode, findest darin aber lediglich eine Auswahl an altmodischer Kinderkleidung für einen Jungen und ein Mädchen. Anhand der Kleidergröße würdest du die beiden Kinder grob auf Grundschulalter schätzen.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 009

(Aktionskarte)

Nr. 027

Enttäuschung

Tatsächlich hat die Frau Recht: Du hast nichts, womit du ihr weiterhelfen könntest. "Es tut mir sehr Leid.", flüsterst du reuevoll. Sie lächelt dir zu. "Lege meinem Mann das Handwerk, dann ist mir zumindest der Aufenthalt an diesem schrecklichen Ort versüßt.", sagt sie voll Bitterkeit. Dann entschwindet sie durch den Fußboden. Du erschauerst.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 051

(Raumkarte)

Nr. 028

Die Bibliothek

Du stehst in einer altehrwürdigen Bibliothek. In hohen Regalen, verziert mit kunstvollen Schnitzereien, reichen die Bücher bis zur Decke. Hier finden sich Bücher aus allen Epochen der Buchkunst. Eisenbeschlagene mittelalterliche Folianten stehen neben eindrucksvollen Zeugnissen aus der Anfangszeit des Buchdrucks, vergilbte Werke aus dem 19. Jahrhundert neben moderner Literatur. Von einem großzügigen Lesepult sind leider nur noch gesplitterte Reste übrig. Unschön ins Auge sticht ein großes Mauseloch neben einem der Regale.

Wenn du in den Regalen nach einem Buch suchen möchtest, gehe zu Karte Nr. 035

Wenn du das Mauseloch begutachten möchtest, gehe zu Karte Nr. 077

Wenn du die Trümmer des Lesepultes untersuchen möchtest, gehe zu Karte Nr. 082

Wenn du zurück ins Schlafzimmer (R) gehen möchtest, gehe zu Karte Nr. 051

(Aktionskarte)

Nr. 029

Der Spiegel

Du trittst vorsichtig über die Pfütze in der Mitte des Raumes, um zu dem Waschbecken mit dem Spiegel darüber zu gelangen. Mit dem Ärmel wischst du über das beschlagene Glas. Im Spiegel erkennst du in verschwommenen Umrissen dein bleiches Gesicht und das Badezimmer hinter dir. Plötzlich scheint sich etwas im Bereich der Badewanne zu regen. Erschrocken fährst du herum - doch dort ist nichts! Wieder blickst du in den Spiegel. An der Badewanne steht, seine rechte Seite dir zugewandt, ein hagerer Mann mit spitzem Bart, der eine große Axt in der Hand hält. Etwas schwimmt hinter ihm in der Wanne.

Wenn du genauer hinschauen möchtest, gehe zu Karte Nr. 043

Wenn du den Blick lieber vom Spiegel abwenden möchtest, gehe zu Karte Nr. 016

(Aktionskarte)

Nr. 030

Der Hund: Kampf

Du beschließt, kein Risiko einzugehen. Dieses Tier sieht aus, als würde es dir problemlos den ganzen Arm abbeißen können! Kurz überlegst du, wie du dich am besten gegen das Vieh verteidigen kannst.

Wenn du den Schürhaken besitzt und den Hund damit angreifen möchtest, gehe zu Karte Nr. 044

Wenn du den reich verzierten Dolch besitzt und den Hund damit angreifen möchtest, gehe zu Karte Nr. 059

Wenn du es ohne Waffe mit dem Hund aufnehmen willst, gehe zu Karte Nr. 015

(Aktionskarte)

Nr. 031

Die Speisekammer - Vor verschlossener Tür

Die Tür zur Speisekammer ist geschlossen.

Wenn du die Tür zuvor bereits geöffnet hast, gehe weiter zu Karte Nr. 073.

Andernfalls musst du zunächst die verschlossene Tür öffnen.

Wenn du den reich verzierten Dolch besitzt und das Schloss damit knacken möchtest, gehe zu Karte Nr. 045

Wenn du den Schürhaken besitzt und die Tür damit aufbrechen möchtest, gehe zu Karte Nr. 024

Wenn du die Tür mit einem kräftigen Tritt öffnen möchtest, gehe zu Karte Nr. 067

(Aktionskarte)

Nr. 032

Die Regale

Da die Regalbretter auf deiner Augenhöhe leer sind, tastest du mit den Fingern auf den oberen Böden herum. Plötzlich gibt es ein metallenes Klängen und deine Finger ertasten ein engmaschiges Gitter. Du ziehst daran und zum Vorschein kommt eine große Lebendfalle für Mäuse. Der Platz, an den der Köder gehört, ist leer. Obwohl du nicht so genau weißt warum, packst du die Falle ein.

(Füge deinem Inventar die Mausefalle hinzu.)

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 073

(Flurkarte)

Nr. 033

Der obere Flur

Das Porträt eines düster dreinschauenden Mannes mit spitzem Kinnbart, das an der langen Wand gegenüber der Treppe schief in einem Rahmen hängt, herrscht über den Flur im ersten Stock des Hauses. Wenn du darauf blickst links davon befindet sich eine schlichte, rechts davon eine mit bunten Kinderzeichnungen gestaltete Holztür. Von unten zieht ein kalter Lufthauch die Treppe herauf und lassen dir die feinen Härchen im Nacken zu Berge stehen.

Wenn du die Treppe nach unten (F) nehmen möchtest, gehe zu Karte Nr. 014

Wenn du durch die schlichte Holztür auf der linken Seite (R) gehen möchtest, gehe zu Karte Nr. 051

Wenn du durch die mit Kinderzeichnungen gestaltete Tür (R) gehen möchtest, gehe zu Karte Nr. 009

(Aktionskarte)

Nr. 034

Die Kinderzeichnung

Mit einem Lächeln auf den Lippen siehst du dir die Kinderzeichnung an, die neben dem Schreibtisch an der Wand hängt. Sie ist mit bunten Glitzerstiften gemalt und zeigt eine Frau mit pompösem Ballkleid vor einem prächtigen Schloss. Neben ihr steht ein Mann mit Krone. Eine Sprechblase lässt ihn "O meine geliebte Prinzessin!" sagen. Als du dir das Bild so ansiehst, hast du das Gefühl, dass ein wichtiger Bestandteil noch fehlt. Tragen Prinzessinnen denn etwa keine Krönchen?

Wenn du die Glitzerstifte besitzt und das Bild ergänzen möchtest, gehe zu Karte Nr. 048

Andernfalls gehe zu Karte Nr. 062

(Aktionskarte)

Nr. 035

Das Regal

Unschlüssig stehst du vor dem Regal. Welches Buch möchtest du anschauen?

Wenn du nach einem bestimmten Buch suchst, gehe zur Nummer dieses Buches

Wenn du einfach ein wenig schmökern möchtest, gehe zu Karte Nr. 065

(Aktionskarte)

Nr. 036

Die Törtchen-Falle

Mit spitzen Fingern ziehst du das zermatschte Törtchen aus deiner schmierigen Hosentasche. Du rümpfst angeekelt die Nase, als du es in die Falle stopfst. Danach gehst du einige Schritte zurück und machst es dir in der Bibliothek bequem. Tatsächlich kommt nach kurzer Zeit, interessiert schnuppernd, eine kleine, graue Maus aus dem Loch herausgekrabbelt. Schnurstracks läuft sie in deine Falle hinein. Als sie herzlich in der verschimmelte Törtchen beißt, klappt hinter ihr eine Klappe zu. Jubelnd stehst du auf, um deine Beute zu begutachten. Der scheint es gar nicht gut zu gehen. Japsend liegt sie auf dem Rücken und zuckt, ehe sie das Atmen ganz einstellt. Das vermoderte Gebäck scheint ihr nicht bekommen zu sein. Schulterzuckend packst du die tote Maus trotzdem ein - für irgendwas wirst du sie schon gebrauchen können.

(Füge die Maus (tot) deinem Inventar hinzu.)

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 028

(Aktionskarte)

Nr. 037

Der Hund: Lecker Futter

Soooo böse sieht der Hund ja eigentlich gar nicht aus. Eher hungrig. Du bist dir sicher, dass er sich beruhigt, wenn er erst einmal etwas Leckeres im Bauch hat. In deinen Taschen tastest du nach etwas, das du dem Hund verfüttern kannst, während selbiger weiter auf dich zutrottet.

Wenn du das gammelige Törtchen besitzt und an den Hund verfüttern willst, gehe zu Karte Nr. 053

Wenn du den zerdrückten Schokoriegel besitzt und an den Hund verfüttern willst, gehe zu Karte Nr. 060

Wenn du nichts von beidem hast, wird der Hund leider in der Zeit, in der du deine Tasche abgetastet hast, schon gefährlich nahe gekommen sein. Rüste dich für den Kampf und gehe zu Karte Nr. 030

(Aktionskarte)

Nr. 038

Das Gemüsebeet

Das unguete Gefühl ignorierend, stapfst du tapfer tiefer in den Hof hinein. Beherrscht trittst du über die verrottete Abgrenzung des alten Gemüsebeetes. Zwischen all dem Unkraut wachsen vereinzelt Nutzpflanzen. Die meisten davon tragen schon längst keine Früchte mehr - aber hinter einem dicken Strauch entdeckst du eine pralle, makellose Tomate. Einladend leuchtet dir ihr Rot entgegen. Dein Magen knurrt. Du greifst nach der Tomate, hältst aber noch einmal kurz inne. Ob es wirklich eine gute Idee ist, sie zu essen?

Wenn du die Tomate essen möchtest, gehe zu Karte Nr. 112

Wenn du die Tomate nicht essen möchtest, gehe zu Karte Nr. 058

(Aktionskarte)

Nr. 039

Suche in den Trümmern

Achtsam, dir keinen Splitter einzufangen, hebst du einige Teile der zerborstenen Sitzgelegenheiten an. Die altehrwürdigen Lehnstühle sind offenbar mit roher Gewalt sorgsam in ihre Bestandteile zerschlagen worden. Als du dich gerade wieder abwenden willst, fällt dir ein Funkeln unter einem der Bretter auf. Du bückst dich und ziehst einen reich verzierten Dolch unter den Trümmern hervor. Die Klinge ist rasiermesserscharf - ein Glück, dass du beim Herumwühlen nicht versehentlich hinein gegriffen hast! Um den aus dunklem Holz gefertigten Griff winden sich elfenbeinerne Schlangen. Fasziniert betrachtest du die detailverliebte Schnitzerei: jede Schuppe wurde ausgearbeitet, sogar die Spitzen kleiner Zähnchen kannst du an den Mäulern der Schlangen erkennen. Vorsichtig packst du den Dolch ein und wendest dich von den Trümmern ab.

(Füge deinem Inventar den reich verzierten Dolch hinzu.)

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 019

(Aktionskarte)

Nr. 040

Die Sessel

Wirklich einladend sehen sie aus, diese Sessel. Kurz versuchst du, der Versuchung zu widerstehen, dann lässt du dich mit einem Seufzer in eine der beiden plüschigen Sitzgelegenheiten plumpsen. Wie erwartet, rutschst du tief ins Polster. Es könnte richtig gemütlich sein, vielleicht sogar ein guter Platz, um hier später den Rest dieser elenden Nacht zu verbringen, aber irgendetwas drückt dir unangenehm in den Hintern. Du rappelst dich auf und tastest mit den Fingerspitzen die Polsterritzen ab. Tatsächlich - da steckt etwas! Du ziehst eine angelaufene Silbermünze hervor. Wie die da wohl reinkam? In Gedanken steckst du die Münze ein und stehst wieder auf. Noch ist nicht die Zeit, sich schlafenzulegen.

(Füge deinem Inventar die Münze hinzu.)

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 080

(Aktionskarte)

Nr. 041

Schoko für den Bären

Mit zitternden Fingern zerrst du einen weichen Schokoriegel aus deiner Hosentasche und hältst ihn dem Bären vor die Schnauze. "Hier, lecker, lecker!", sagst du mit unterdrückter Panik in der Stimme. Der Bär schnuppert interessiert. Du wirfst den Riegel weit weg von dir und der Bär lässt von dir ab, um ihm nachzulaufen. Du nutzt die Gelegenheit, um dich eiligst aus dem Staub zu machen. So schnell du kannst, rennst du ins Esszimmer und schlägst die Tür hinter dir zu. Schnaufend lehnt du dich an die Wand, bis du wieder Luft bekommst. Da gehst du garantiert nicht nochmal rein!

(Das Kaminzimmer ist nicht mehr betretbar. Lege einen entsprechenden Marker auf das Feld.)

(Streiche den zerdrückten Schokoriegel aus deinem Inventar.)

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 019

(Aktionskarte)

Nr. 042

Das Gewächshaus

Du näherst dich dem Gewächshaus am anderen Ende des Innenhofes. Durch die zersplitterten Scheiben siehst du einige exotische Pflanzen, die wild vor sich hin wuchern. Als du um das Häuschen herum gehst, entdeckst du eine Tür. Du rüttelst daran - sie lässt sich problemlos öffnen. Neugierig betrittst du das Glashaus. Obwohl die meisten Scheiben kaputt sind, ist es hier drin schwül-warm. Du gehst tiefer hinein. Ein bunter Vogel mit langen Schwanzfedern fliegt über dich hinweg. Die Vegetation ist üppiger als du gedacht hättest. Als du dich umdrehst, kannst du den Ausgang nicht mehr sehen. Du schaust dich um - das ganze Gewächshaus ist fort! Gerade als du dich resigniert mit dem neuen Leben im Dschungel abfinden willst, erspähst du hinter einem Busch einen Durchgang. Du sprintest hindurch und stolperst aus dem Gewächshaus. Glück gehabt!

(Dein Vorgehen kostet dich eine zusätzliche Aktion.)

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 017

(Aktionskarte)

Nr. 043

Der Spiegel: Der tiefe Blick hinein

Grauer erfüllt näherst du dich mit deinem Gesicht dem Spiegel, um einen genaueren Blick auf den Inhalt der Badewanne zu erhaschen. Das Wasser in der Wanne ist rot. Und darin schwimmt... eine Leiche! Mit toten Augen schaut eine junge Frau dich an. Keuchend zuckst du zusammen und berührst ganz kurz mit der Nasenspitze das Spiegelglas. Der Mann mit der Axt horcht auf und wendet sich dir zu. Er blickt dir direkt in die Augen. Panisch schaust du dich um - doch das Badezimmer hinter dir ist nach wie vor leer. Das gibt es doch nicht! Der Mann im Spiegel kommt langsam auf dich zu. Wie gelähmt beobachtest du, wie er die Axt hebt. Dein Schrei endet abrupt, als er dir mit einer kräftigen Bewegung den Kopf in zwei Teile spaltet.

(Du bist tot. Vielleicht hättest du deine Nase nicht so tief in anderer Leute Angelegenheiten stecken sollen.)

(Aktionskarte)

Nr. 044

Der Hund: Kampf mit dem Schürhaken

Während du einen Schritt zurück machst, bringst du mit einer raschen Bewegung den Schürhaken zwischen dich und das Ungeheuer. Der Hund betrachtet deine Waffe und beginnt zu knurren. Mit einem wilden Schrei stürzt du nach vorne und spießt den Hund mit dem Schürhaken auf. Winselnd geht das Tier zu Boden, wo es schließlich als Haufen Pelz in der Ecke der Küche liegenbleibt. Triumphierend trittst du noch einmal zu, nur um festzustellen, dass hier jetzt tatsächlich nur noch lose Lumpen liegen. Als du am Schürhaken ziehst, siehst du, dass er völlig verbogen ist. Mit einem Seufzer wirfst du das nutzlos gewordene Werkzeug fort.

(Streiche den Schürhaken aus deinem Inventar.)

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 069

(Aktionskarte)

Nr. 045

Das Türschloss knacken

Eventuell lässt sich das Schloss aufstochern, denkst du dir, als du den reich verzierten Dolch mit einer fließenden Bewegung hervorziehst. Gerade willst du mit der Spitze im Schlüsselloch herumfuhrwerken, als ein stechender Schmerz dein Handgelenk durchzuckt. Verwirrt blickst du auf deinen Arm. Eine der beiden elfenbeinernen Schlangen hat sich darum geschlungen und mit ihren winzigen Zähnchen zugebissen. Deine Verwunderung schlägt in Panik um, als dein Sichtfeld zu verschwimmen beginnt. Schwindel lässt dich wanken und du musst dich setzen, um nicht einfach umzukippen. Langsam wird dir schwarz vor Augen. Kinderlachen dringt aus der Speisekammer an dein Ohr - das mag aber auch nur Einbildung im Angesicht des Todes gewesen sein. Seufzend hauchst du deinen letzten Atemzug.

(Du bist tot. Möglicherweise ist ein Ritualdolch kein geeignetes Werkzeug, um damit Türen zu öffnen.)

(Aktionskarte)

Nr. 046

Der Münzschatz

"Ich habe tatsächlich einen kleinen Schatz gefunden!", sagst du freundlich und zauberst die Münze aus deiner Tasche hervor. "Hier", sagst du weiter, "ich schenke ihn dir." Lächelnd reichst du dem Jungen die Münze. Der bekommt ganz große Augen. "Das ist aber ein gewaltiger Schatz!", ruft er staunend. Der Junge nimmt die Münze bewundernd entgegen. Strahlend blickt er dich an. "Dafür kriegst du auch was von mir. Hier, bitteschön." Er drückt dir einen etwas zerdrückten Schokoriegel in die Hand. Ehe du dich bedanken kannst, löst sich der Junge in fröhliches Kindergelächter auf und ist verschwunden.

(Streiche die Münze aus deinem Inventar.)

(Füge deinem Inventar den zerdrückten Schokoriegel hinzu.)

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 073

(Aktionskarte)

Nr. 047

Der Schreibtisch

Auf dem Schreibtisch findest du allerlei bemaltes Papier. Die meisten der Bilder zeigen eine Figur mit wallendem Kleid und Krone, wahlweise vor einem großen Schloss oder einer prächtigen Kutsche. Die Bilder sind mit bunten Glitzerstiften gemalt worden. Ein Bild sticht dir ins Auge. Als einziges ist es eine Bleistiftzeichnung. Es zeigt einen kleinen Mann mit Ziegenbart, der sehr böse dreinschaut. Er steht auf einem auf den Boden gemalten Kreis, umgeben von Kerzen. Über ihm schwebt eine dunkle Gestalt. Neben den Kinderzeichnungen liegt ein kleines Büchlein. In geschwungenen Lettern steht "Tagebuch" darauf geschrieben. Es ist mit einem kleinen, goldenen Schloss verschlossen.

Wenn du das goldene Schlüsselchen besitzt und damit das Tagebuch öffnen möchtest, gehe zu Karte Nr. 052

Andernfalls gehe zu Karte Nr. 008

(Aktionskarte)

Nr. 048

Die Prinzessin

Vorsichtig malst du mit Hilfe des gelben Glitzerstiftes eine Krone auf das Haupt der Prinzessin. Ein entzücktes Quieken hinter dir lässt dich zusammensucken. "Oh es ist so hübsch! Nachdem Papa mir die Stifte weggenommen hat, hab ich es nicht mehr fertig malen können. Und dabei war es doch mein schönstes Bild." Als du dich umdrehst, steht ein Mädchen mit einem schlichten Kleid und einer Schleife im Haar vor dir und strahlt dich überglücklich an. "Du bist so lieb!", freut sie sich, "Hier, nimm das zum Dank!" Sie reicht dir einen kleinen Beutel. "Das ist echtes Zauberpulver!", flüstert sie verschwörerisch. Als du dich bedanken willst, löst sich das Mädchen in Luft auf. Du packst Glitzerstifte an ihren Platz in die Schreibtischschublade, ehe zu deine Erkundungen fortsetzt.

(Streiche die Glitzerstifte aus deinem Inventar.)

(Füge das Zauberpulver deinem Inventar hinzu.)

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 009

(Aktionskarte)

Nr. 049

Der Kleiderschrank

Du öffnest die schön bemalten Türen des Kleiderschranks und schaust hinein. Eine große Menge mottenzerfressener, undefinierbarer Kleidungsstücke liegt ohne jede Ordnung darin verteilt. Am Boden stehen einige stockfleckige Schuhe. Mit der Hand tastest du den oberen Bereich des Schrankes ab. Deine Finger treffen auf eine kleine Packung. Als du sie hervorziehst, siehst du, dass es sich um Glitzerstifte in verschiedenen Farben handelt. Sie gefallen dir gut und du steckst sie sogleich in deine Tasche.

(Füge die Glitzerstifte deinem Inventar hinzu.)

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 051

(Aktionskarte)

Nr. 050

Mäusejagd

In Ermangelung geeigneten Mause-Fang-Geräts kniest du dich in Lauerstellung vor das Mausloch. Eine gute Weile wartest du auf die Rückkehr der Maus. Tatsächlich siehst du sie einige Male ihre Schnauze in den Raum stecken - aber immer wenn du sie einfangen möchtest, ist sie schneller als du. Schließlich gibst du die Jagd frustriert auf. Mit steifen Gliedmaßen stehst du auf, schüttelst dich und wendest dich anderen Dingen zu. Soll die blöde Maus doch in ihrem Loch verrecken.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 028

(Raumkarte)

Nr. 051

Das Schlafzimmer

Du findest dich in einem unpraktisch geschnittenen Schlafzimmer wieder. Den größten Teil des Raumes nimmt ein gewaltiges Ehebett mit Himmel und zerschlossenen Vorhängen aus schwerem Stoff ein. Bestickte Kissen modern am Kopfende vor sich hin und Moos wächst in dichten Büscheln auf der Daunendecke. Beiderseits des Bettes stehen kleine Nachtschränkchen aus wurmstichigem Holz. In einer um die Ecke gelagerten Nische des Zimmers steht ein altersschwacher Kleiderschrank mit handbemalten Türen. Eine große Flügeltür führt in einen benachbarten Raum.

Um das Bett zu untersuchen, gehe zu Karte Nr. 063

Um einen Blick in die Nachtschränkchen zu werfen, gehe zu Karte Nr. 072

Um dir den Kleiderschrank näher anzusehen, gehe zu Karte Nr. 049

Um durch die Flügeltür in den benachbarten Raum (R) zu gehen, gehe zu Karte Nr. 028

Um zurück in den oberen Flur (F) zu gelangen, gehe zu Karte Nr. 033

(Aktionskarte)

Nr. 052

Das Tagebuch

Mit Hilfe des Schlüsselchens öffnest du das Tagebuch. In sauberer Kinderhandschrift sind dort viele Seiten mit persönlichen Berichten eines kleinen Mädchens gefüllt. Obwohl du dir ein wenig unhöflich vorkommst, in diesen privaten Angelegenheiten herumzuschnüffeln, überfliegst du die Einträge. Das meiste ist für dich uninteressant: alltägliche Sorgen und Nöte eben. Einer der letzten Einträge jedoch wirkt anders als die anderen. "Papa ist komisch geworden, seit Mama weg ist.", heißt es da. "Er sagt oft böse Dinge. Er hat mir meine Glitzerstifte weggenommen und uns verboten, in den Garten zu gehen. Immerzu sitzt er in der Bibliothek und liest im 71. Buch. Er hat versprochen, es nicht mehr zu lesen, aber er tut es doch! Hoffentlich kommt Mama bald wieder." Schaudernd legst du das Tagebuch zurück auf den Tisch.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 009

(Aktionskarte)

Nr. 053

Der Hund: Das Törtchen

Aus deiner verschmierten Hosentasche ziehst du die Überreste des vergammelten Törtchens hervor. "Hier, Wuffi, fang!", rufst du und wirfst es in die Luft. Mit einem begeisterten Kläffer hüpfst der Hund und schnappt sich das Gebäckstück. Zufrieden kaut er darauf herum. Nachdem er es verspeist hat, kratzt er sich mit der gewaltigen Pranke hinterm Ohr und hockt sich dann hin um - oh Weh - einen monströsen Hundehaufen abzusetzen. Danach legt er sich zurück in seine Ecke, wo er wie ein Haufen Pelz aussieht. Gerade willst du weitergehen, als dich ein Funkeln den Hundehaufen genauer begutachten lässt. Mit einem Taschentuch ziehst du einen kleinen, goldenen Schlüssel hervor. Du bist dir ziemlich sicher, dass der Hund den nicht hatte fressen sollen und packst ihn ein.

(Streiche das gammelige Törtchen aus deinem Inventar.)
(Füge dem Inventar das goldene Schlüsselchen hinzu.)
(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 069

(Raumkarte)

Nr. 054

Das Badezimmer

Feuchtwarmer Wasserdampf hüllt dich ein, als du das Badezimmer betrittst. Deine Taschenlampe beschlägt und leuchtet nur noch diffus in den Raum hinein. Schummriges Licht spiegelt sich in einer großen Wasserlache, die sich auf dem mit gesprungenen Fliesen ausgelegten Boden gesammelt hat. Das leise Plätschern, das dir bereits in der Eingangshalle auffiel, kommt aus Richtung der Badewanne am Ende des Raumes, in die aus einem großen Wasserhahn in regelmäßigen Abständen Wasser tropft. Neben der zerstörten Badezimmertür finden sich die zertrümmerten, übelriechenden Überreste einer Toilette. Der ganze Raum spiegelt sich dumpf in einem blinden Spiegel, der über einem Waschbecken an der Wand befestigt ist.

Wenn du in die Badewanne schauen möchtest, gehe zu Karte Nr. 083
Wenn du die Toilette näher betrachten möchtest, gehe zu Karte Nr. 022
Wenn du einen Blick in den Spiegel werfen willst, gehe zu Karte Nr. 029
Wenn du zurück in die Eingangshalle (F) möchtest, gehe zu Karte Nr. 003

(Aktionskarte)

Nr. 055

Das Bärenfell: Kampf

Flucht ist für Memmen! Mutig stellst du dich dem geifernden Ungeheuer. Wie möchtest du dich verteidigen?

Wenn du den reich verzierten Dolch besitzt und damit angreifen möchtest, gehe zu Karte Nr. 078
Wenn du den Schürhaken besitzt und damit angreifen möchtest, gehe zu Karte Nr. 075
Wenn du den Bären mit bloßen Fäusten bezwingen willst, gehe zu Karte Nr. 005

(Aktionskarte)

Nr. 056

Die Wappengalerie

Interessiert trittst du näher an die Wand, um die abgebildeten Wappen besser sehen zu können. Die meisten Schilde sehen hübsch aus, sagen dir jedoch nichts. Ein großes, mittig platziertes Wappen wurde offenbar nachträglich mit rötlich-brauner Farbe übermalt. Farbe? Du kletterst auf einen Haufen Trümmer und reckst dich nach oben um das Wappen zu berühren. Es fühlt sich feucht an. Unter deinen entsetzten Blicken beginnt die Farbe an der Wand herabzuzießen. Etwas tropft dir ins Gesicht. Ein gequältes Stöhnen zieht durchs Haus. Erschreckt stürzt du von den Trümmern. Als du dich aufgerappelt hast, ist alles wie zuvor. Kein tropfendes Blut, kein Stöhnen. Du atmest ein paar Mal tief durch, um dein klopfendes Herz zu beruhigen, ehe du dich weiter umsiehst.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 019

(Aktionskarte)

Nr. 057

Der Kamin

Der einstmal prächtige, von Säulen gesäumte Kamin hat schon lange kein wärmendes Feuer mehr beherbergt. Staub bedeckt das Sims und im Inneren liegt ein großer Haufen Asche. Ein länglicher Gegenstand lugt unter dem Rest eines Holzschreies hervor. Mit dem Fuß schiebst du den größten Schmutz beiseite und legst so einen schweren Schürhaken frei. Mit Blick auf deine wenig einladende Umgebung nimmst du ihn mit.

(Füge deinem Inventar den Schürhaken hinzu.)
(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 080

(Aktionskarte)

Nr. 058

Das Gemüsebeet: Lecker Tomate

Dein Magen knurrt erneut und du fegst deine Bedenken beiseite. Du pflückst die Tomate und beißt gierig hinein. Der köstliche Saft der überreifen Frucht ergießt sich in deinen Mund. Genießerisch schließt du die Augen. Als du sie wieder öffnest, hat sich der Innenhof verändert. Plötzlich stehst du in einem sonnendurchfluteten Garten. Das Gemüsebeet ist liebevoll gepflegt und birst geradezu vor Köstlichkeiten. Bohrender Hunger treibt dich voran, als du dich mit vollen Backen durch das Beet futterst. Es dauert lange bis du bemerkst, dass du nicht satter wirst. Du blickst an dir herunter - durch deinen transparenten Bauch hindurch siehst du dich selbst am Boden liegen, ein seliges Lächeln auf den Lippen und eine angebissene Tomate in der Hand. Das aufkeimende Entsetzen wird verdrängt vom nagenden Hunger und du wendest dich wieder dem Beet zu.

(Du bist tot. Guten Appetit, du Gierschlund!)

(Aktionskarte)

Nr. 059

Der Hund: Kampf mit dem Dolch

Mit einer gleitenden Bewegung zückst du den reich verzierten Dolch und hältst ihn angriffslustig vor dich. Gerade willst du dich auf den Hund stürzen, als ein stechender Schmerz dein Handgelenk durchzuckt. Verwirrt blickst du auf deinen Arm. Eine der beiden elfenbeinernen Schlangen hat sich darum geschlungen und mit ihren winzigen Zähnchen zugebissen. Deine Verwunderung schlägt in Panik um, als dein Sichtfeld zu verschwimmen beginnt. Schwindel lässt dich wanken und du musst dich setzen, um nicht einfach umzukippen. Während dir schwarz vor Augen wird, spürst du, wie eine dicke Zunge dir liebevoll übers Gesicht schleckt.

(Du bist tot. Aber du starbst mit sauberem Gesicht und das hat doch auch was für sich, oder nicht?)

(Aktionskarte)

Nr. 060

Der Hund: Der Schokoriegel

Aus deiner Tasche ziehst du einen recht weich gewordenen Schokoriegel hervor. "Hier, Wuffi, fang!", rufst du und wirfst den Riegel hoch in die Luft. Mit einem begeisterten Kläffer hüpfte der Hund und schnappt sich die Leckerei. Zufrieden kaut er darauf herum. Nachdem er den Riegel verspeist hat, kratzt er sich mit der gewaltigen Pranke hinterm Ohr und hockt sich dann hin um - oh Weh - einen monströsen Hundehaufen abzusetzen. Danach legt er sich zurück in seine Ecke, wo er wie ein Haufen Pelz aussieht. Gerade willst du weitergehen, als dich ein Funkeln den Hundehaufen genauer begutachten lässt. Mit einem Taschentuch ziehst du einen kleinen, goldenen Schlüssel hervor. Du bist dir ziemlich sicher, dass der Hund den nicht hatte fressen sollen und packst ihn ein.

(Streiche den zerdrückten Schokoriegel aus deinem Inventar.)
(Füge dem Inventar das goldene Schlüsselchen hinzu.)
(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 069

(Aktionskarte)

Nr. 061

Der Hohlraum

Du drängst dich zwischen den Regalen hindurch und lehnst dich um die Ecke, um den Hohlraum hinter einem der Regale besser sehen zu können. Zunächst glaubst du, er sei leer. Aber dann erkennst du eine kleine Gestalt, die im Schatten auf dem Boden hockt. Ein kleiner Junge im Matrosenanzug blickt zu dir auf und flüstert: "Hast du einen Schatz gefunden? Ich dachte wirklich, dass einer hier wäre. Aber hier ist nix!" Er wirkt enttäuscht. Vielleicht wäre es nett, ihm einen Schatz zu schenken?

Wenn du die Münze besitzt und sie dem Jungen schenken möchtest, gehe zu Karte Nr. 046

Wenn du das grüne Amulett besitzt und es dem Jungen schenken möchtest, gehe zu Karte Nr. 068

Wenn du die Glitzerstifte besitzt und sie dem Jungen schenken möchtest, gehe zu Karte Nr. 025

Wenn du dem Jungen nichts schenken möchtest, gehe zu Karte Nr. 007

(Aktionskarte)

Nr. 062

Das Mädchen

Mit der Fingerspitze streichst du über das Haupt der Prinzessin im Bild. "Ja, es ist schlimm, nicht wahr?", ertönt eine traurige Stimme hinter dir. Du fährst erschrocken herum. Ein kleines Mädchen steht im Raum. Sie trägt ein schlichtes Kleid und eine Schleife im Haar. "Papa hat mir meine Stifte weggenommen und jetzt hat die Prinzessin keine Krone. Und dabei sollte es doch mein schönstes Bild werden! Weißt du, wo die Prinzessin den Prinzen heiratet." Sie schnieft leise. "Naja. So geht's manchmal, hm?" Sie lächelt tapfer. "Ich muss los, ich hab gleich Klavierunterricht." Sie zieht eine Schnute und gleitet schwerelos durch die Tür, ohne sich die Mühe zu machen, selbige zu öffnen.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 009

(Aktionskarte)

Nr. 063

Das Bett

Als du dir das modrige Bett näher ansiehst, erinnert dich der Anblick daran, wie lange du nun schon wach bist. Es ist ja schon mitten in der Nacht und gestern war ein langer Tag. Du gähnst herzlich und beschließt, dass eine kurze Ruhepause nicht schaden kann. Erschöpft legst du dich hin. Kaum dass dein Kopf das Kissen berührt, versinkst du auch schon im Land der Träume. Tief schlafend bemerkst du nicht, wie die Zeit vergeht. Erst eine gute Weile später erwachst du, allerdings nicht so erholt, wie du gehofft hattest.

(Dein Vorgehen kostet dich eine zusätzliche Aktion.)

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 051

(Aktionskarte)

Nr. 064

Das Amulett

Jetzt wo die Frau es anspricht, erinnerst du dich an das grüne Amulett am silbernen Kettchen, das du in deiner Tasche bei dir trägst. Es schien wirklich wertvoll zu sein. Die Leute zuhause wären sicher mächtig beeindruckt, wenn du mit so einem Teil hier wieder herauskämst. Willst du es wirklich dem Geist der jungen Frau überlassen?

Wenn du das Amulett der Frau geben möchtest, gehe zu Karte Nr. 012

Wenn du das Amulett behalten möchtest, gehe zu Karte Nr. 010

(Aktionskarte)

Nr. 065

Das Regal: Schmökern

Mit dem Finger über die Buchrücken streichend gehst du am Regal entlang. Eigenartige Werke stehen hier, deren Titel dir einen Schauer über den Rücken jagen. Ein in dunkles Leder gebundenes Buch mit metallbeschlagenen Ecken weckt dein besonderes Interesse. Du ziehst es aus dem Regal und legst es auf den Boden, hockst dich davor und schlägst es auf. Unheilige Symbole prangen auf dem Papier. Obwohl du sie nicht lesen kannst, verstehst du sie doch instinktiv. Von Verderbnis sprechen sie, von ewigem Leid und vom Lauf des Schicksals. Plötzlich siehst du ganz klar deinen eigenen Schicksalsfaden und wie er bis genau zu diesem Punkt führte um hier in Sphären einzutauchen, die zu beschreiten dem menschliche Verstand nicht gestattet ist. Unfähig, vom Buch zu lassen, liest du Seite um Seite. Schreiend versinkst du in aus purem Grauen gewebter Finsternis.

(Du bist definitiv nicht mehr in der Lage dein Abenteuer fortzusetzen. So etwas kann passieren, wenn du wahllos Bücher aus dem Regal eines Schwarzmagiers zerrst.)

(Aktionskarte)

Nr. 066

Fallen stellen

Wie gut, dass du zufällig diese Mausefalle eingepackt hast. Stolz baust du sie vor dem Mausloch auf. Nun musst du nur noch einen Köder hineinlegen.

Wenn du das gammelige Törtchen besitzt und in die Falle legen möchtest, gehe zu Karte Nr. 036

Wenn du den zerdrückten Schokoriegel besitzt und in die Falle legen möchtest, gehe zu Karte Nr. 011

Wenn du keinen geeigneten Köder besitzt, gehe zu Karte Nr. 013

(Aktionskarte)

Nr. 067

Die Tür auftreten

Mangels besserer Alternativen trittst du einfach mit roher Gewalt gegen die Tür. In irgendeinem Krimi hast du mal gelesen, dass es am sinnvollsten sei, direkt neben das Schloss zu treten. Tatsächlich knackt die morsche Tür bereits nach dem ersten Tritt bedenklich. Du brauchst allerdings noch einige beherzte Tritte mehr, ehe das Schloss mit einem berstenden Geräusch aus der Wand bricht. Es hat etwas länger gedauert als geplant, aber nun hast du freien Zutritt zur Speisekammer.

(Dein Vorgehen kostet dich eine zusätzliche Aktion.)

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 073

(Aktionskarte)

Nr. 068

Der Schmuckschatz

"Ich habe tatsächlich einen kleinen Schatz gefunden!", sagst du freundlich und zauberst das grüne Amulett an dem silbernen Kettchen aus deiner Tasche hervor. "Hier", sagst du weiter, "ich schenke ihn dir." Lächelnd reichst du dem Jungen das Schmuckstück. Der schaut skeptisch drein. "Das ist ein schöner Schatz, aber der gehört schon meiner Mama.", erklärt er dir. "Es ist aber lieb von dir, dass du mir etwas schenken wolltest." Er lächelt höflich. "Ich muss weitersuchen. Machs gut!", sagt er schließlich und entschwebt durch die Wand.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 073

(Raumkarte)

Nr. 069

Die Küche

Die Einrichtung der Küche hat ihren Dienst sichtlich schon länger hinter sich. Die Türen der blau-weißen Wandschränkchen hängen schief in den Angeln, das Geschirr liegt zerbrochen am Boden und der rostige Gasherd und die trockene Spüle mit dem abgebrochenen Wasserhahn sehen unbenutzbar aus. Eine kleine Tür scheint zu einer Speisekammer zu führen. Als du dich umsiehst, bemerkst du außerdem einen Haufen Pelz, der in einer Ecke der Küche liegt.

Wenn du die Küchenschränke durchsuchen willst, gehe zu Karte Nr. 070
Wenn du dir den rostigen Gasherd ansehen möchtest, gehe zu Karte Nr. 074
Um einen Blick in die Spüle zu werfen, gehe zu Karte Nr. 006
Um den Haufen Pelz zu begutachten, gehe zu Karte Nr. 023
Um in die Speisekammer (R) zu gelangen, gehe zu Karte Nr. 031

(Aktionskarte)

Nr. 070

Die Küchenschränke

Neugierig wirfst du einen Blick in einen der Küchenschränke. Hinter der fast aus den Angeln gerissenen Schranktür findest du ein wenig geblühtes Geschirr, sonst jedoch nichts von Interesse. Enttäuscht wendest du dich ab. Etwas trifft dich hart am Hinterkopf und zersplittert dort. Du hast kaum mehr Zeit ein erschrockenes "Au!" hervorzustoßen, als um dich herum die Hölle losbricht. Schranktüren fliegen klappernd auf und zu, Flammen stoßen aus dem Gasherd, Tassen und Teller fliegen durch die Luft und zerscheppern an den Wänden. Schützend nimmst du die Arme vor dein Gesicht und harrst aus. Nach wenigen Minuten ist der Spuk vorbei und die Küche liegt wieder still da. Als du sicher bist, dass es auch wirklich ruhig bleibt, setzt du mit klopfendem Herzen deine Erkundungstour fort.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 069

(Aktionskarte)

Nr. 071

Das Regal: Ritualanleitung

Zielgerichtet gehst du am Regal entlang und ziehst einen in Pergament eingeschlagenen Wälzer, die Nummer 71, heraus. Als du ihn aufschlägst, hast du einen frühneuzeitlichen Druck vor dir. Eingerahmt von stilisierten Flammen steht auf der Titelseite: "Offenbarung warer zauberhafter influentz der hocherfarnen Magistri von L. Wie man durchfuereth verboten ceremonia und erlanget verborgen wissen." Ein Lesezeichen steckt im Buch. Auf der markierten Seite findest du eine Anleitung für ein Erlösungsritual. Die Durchführung des Rituals verlangt nach der "essencia der leident Seel", einem "specialen Pulver" und schließlich nach einem Opfer, dessen Seele im Tausch für die Freiheit der anderen vernichtet werden muss. Vorsichtig löst du die Seite aus dem Buch heraus und packst sie ein.

(Füge deinem Inventar die Ritualanleitung hinzu.)
(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 028

(Aktionskarte)

Nr. 072

Das Nachtschränkchen

Neugierig näherst du dich einem der Nachtschränkchen und schickst dich an, die Schublade zu öffnen, um zu sehen, was darin liegt, als sich eine Person hinter dir mit einem Räusperrn bemerkbar macht. "Wer sind Sie?!", fragte eine junge Frau entsetzt. Du antwortest, ebenso entsetzt ob der Tatsache, dass du durch die Frau hindurch die gegenüberliegende Wand sehen kannst, aus einem Impuls heraus: "Ich bin hier, um zu helfen!" Die Frau schaut dich ausdruckslos an. "Wie wollen Sie mir schon helfen? Solange er mein Amulett hat, kann mir nicht geholfen werden." Sie seufzt in tiefem Unglück.

Wenn du das grüne Amulett in deinem Besitz hast, gehe zu Karte Nr. 064
Wenn du es nicht hast, gehe zu Karte Nr. 027

(Raumkarte)

Nr. 073

Die Speisekammer

Hier in der kühlen Speisekammer wurden früher in Regalen, die bis unter die Decke reichten, allerlei Speisen und Getränke aufbewahrt. Nun sind die Regale bis auf wenige Gegenstände leer und Spinnen haben dicke Netze zwischen den Böden gewebt. Hinter einem der Regale meinst du, einen dunklen Hohlraum zu sehen.

Um die Regale zu durchsuchen, gehe zu Karte Nr. 032

Um dir den Hohlraum anzusehen, gehe zu Karte Nr. 061

Um die Speisekammer zu verlassen und zurück in die Küche (R) zu gehen, gehe zu Karte Nr. 069

(Aktionskarte)

Nr. 074

Der Gasherd

Interessiert begutachtest du den völlig verrosteten Gasherd, der sicherlich noch aus Zeiten deiner Großmutter stammen muss. Als du die Ofentür öffnest, um ins Innere zu blicken, verändert sich plötzlich die Szenerie. Die Küche wirkt einladend, freundlich hell und vor allem - intakt. Eine freundlich aussehende Frau mit Kittelschürze beugt sich vor dem Ofen herunter und greift - durch dich hindurch - nach einem Blech köstlich duftender Törtchen. Hinter ihr bellt ein riesiger, zotteliger Hund aufgeregt. An der Frau vorbei versucht er, ein Gebäckstück zu stibitzen. "Nun ist's aber gut! Poldi - AUS!" weist ihn die Frau scharf zurecht und der Hund verzieht sich in eine Ecke der Küche. Der Raum verschwimmt kurz vor deinen Augen. Als du wieder klar sehen kannst, liegt er so kalt und unbewohnt da wie zuvor.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 069

(Aktionskarte)

Nr. 075

Das Bärenfell: Kampf mit dem Schürhaken

Etwas unbeholfen hältst du den Schürhaken zwischen dich und den Bären. "Komm mir nicht zu nahe oder es setzt was!", drohst du wenig überzeugend. Mit einem Brüllen stürzt sich der Bär auf dich. Mit beiden Händen umklammerst du den Schürhaken, als der Bär mit dem Bauch voraus direkt hineinläuft. Das Untier krümmt sich mit einem überraschten Brummen und fällt dann in sich zusammen. In Panik stolperst du einige Schritte rückwärts. Vor dir liegt wieder ein harmloses Bärenfell. Dein Schürhaken liegt irgendwo darunter. Dein Bedürfnis, dort nach ihm zu suchen, ist gleich null.

(Streiche den Schürhaken aus deinem Inventar.)

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 080

(Aktionskarte)

Nr. 076

Der Servierwagen

Neugierig nährst du dich dem Servierwägelchen neben dem Tisch. Mit spitzen Fingern greifst du nach der Servierglocke und lüftest sie. Ein unsägliches Gestank schlägt dir entgegen, dessen flauschige Ursache ein giftgrün geschimmelter Törtchen ist, das auf der Platte unter der Glocke wohl schon länger vor sich hin gammelt. Ürgs! Obwohl dich der Ekel regelrecht schüttelt, übt das Gebäckstück eine seltsame Faszination auf dich aus. Du nährst dich ihm, bis du fast mit der Nasenspitze darauf stößt und piekst hinein. Eine gräuliche Wolke aus Sporen stiebt auf. Du lächelst und beschließt, diesen plüschigen Freund hier nicht länger darben zu lassen. Entschlossen packst du das Törtchen ein und tätschelst, zufrieden mit deinem Fund, deine schmierige Hosentasche.

(Füge deinem Inventar das gammelige Törtchen hinzu.)

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 019

(Aktionskarte)

Nr. 077

Das Mauseloch

Als du dich zu dem in die Wandverkleidung gefressenen Loch hinunterbeugst, hörst du dahinter etwas rascheln. Eine Mäuseschnauze kommt zum Vorschein, schnuppert kurz und verschwindet dann eilends wieder in der Wand. Plötzlich hast du das drängende Bedürfnis, die Maus einzufangen. Obwohl du es dir selbst nicht so recht erklären kannst, gibst du ihm nach.

Wenn du die Mausefalle in deinem Besitz hast, gehe zu Karte Nr. 066

Wenn du die Mausefalle nicht besitzt, gehe zu Karte Nr. 050

(Aktionskarte)

Nr. 078

Das Bärenfell: Kampf mit dem Dolch

Mit einer gleitenden Bewegung zückst du den reich verzierten Dolch und hältst ihn angriffslustig vor dich. Gerade willst du zu einem schnittigen Spruch ansetzen, als ein stechender Schmerz dein Handgelenk durchzuckt. Verwirrt blickst du auf deinen Arm. Eine der beiden elfenbeinernen Schlangen hat sich darum geschlungen und mit ihren winzigen Zähnchen zugebissen. Deine Verwunderung schlägt in Panik um, als dein Sichtfeld zu verschwimmen beginnt. Schwindel lässt dich wanken und der gezielte Klauenhieb des riesigen Bären nimmt dir die Entscheidung ab, ob du dich nicht besser hinsetzen solltest. Ehe dir schwarz vor Augen wird, siehst du, wie der Eisbär sich zähnefletschend über dich beugt.

(Du bist tot. Falls es dich tröstet - du hast dem Bären sehr gut geschmeckt.)

(Aktionskarte)

Nr. 079

Törtchen für den Bären

Mit zitternden Fingern zerrst du das völlig zermatschte Törtchen aus deiner Hosentasche und hältst es dem Bären vor die Schnauze. "Hier, lecker, lecker!", sagst du mit unterdrückter Panik in der Stimme. Der Bär schnuppert interessiert. Du wirfst das Törtchen weit weg von dir und der Bär lässt von dir ab, um ihm nachzulaufen. Du nutzt die Gelegenheit, um dich eiligst aus dem Staub zu machen. So schnell du kannst, rennst du ins Esszimmer und schlägst die Tür hinter dir zu. Schnaufend lehnt du dich an die Wand, bis du wieder Luft bekommst. Da gehst du garantiert nicht nochmal rein!

(Das Kaminzimmer ist nicht mehr betretbar. Lege einen entsprechenden Marker auf das Feld.)

(Streiche das gammelige Törtchen aus deinem Inventar.)

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 019

(Raumkarte)

Nr. 080

Das Kaminzimmer

Im hinteren Teil des Hauses begrüßt dich ein behaglich eingerichtetes Kaminzimmer, das allerdings jetzt ebenso empfindlich kalt ist wie der Rest der Villa. Zwei plüschige Ohrensessel stehen vor einem erloschenen Kamin. Zwischen ihnen befindet sich ein kleiner, runder Tisch aus dunklem Holz. An der Wand siehst du ein hohes Bücherregal. Gegenüber davon führt eine Glastür auf einen dunklen Innenhof. Der Blickfang des Raumes ist ein großes Bärenfell, das vor dem Kamin auf dem Fußboden liegt. Im Gegensatz zum Rest der Einrichtung ist es sehr gut erhalten. Die toten Augen des Bären scheinen dich im Licht der Taschenlampe anzufunkeln.

Wenn du die Sessel begutachten möchtest, gehe zu Karte Nr. 040

Wenn du den Kamin genauer betrachten willst, gehe zu Karte Nr. 057

Wenn du einen Blick ins Bücherregal werfen willst, gehe zu Karte Nr. 081

Um das Bärenfell zu begutachten, gehe zu Karte Nr. 018

Um durch die Glastür (R) zu gehen, gehe zu Karte Nr. 017

Um zurück ins Esszimmer (R) zu gehen, gehe zu Karte Nr. 019

(Aktionskarte)

Nr. 081

Das Regal

Das Bücherregal besteht aus massivem Holz und mit geschnitzten Rankenmustern verziert. Bücher stehen keine mehr darin. Aber als du mit der Hand das oberste Regalbrett abtastest, findest du dort einen kleinen Notizzettel. Mühsam entzifferst du die verblichene Tinte, die in einer schönen, geschwungenen Handschrift sagt: "Der Hof ist TABU! Euer Vater."

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 080

(Aktionskarte)

Nr. 082

Das Lesepult

Du kniest dich vor die zertrümmerten Holzreste, auf denen einst wertvolle Bücher gelesen wurden. Auf einigen größeren Brettern siehst du Kratzer wie von großen Krallen. Du hebst einige weitere Holzstücke an und findest am Boden unter den Trümmern eine Karte. Sie sieht aus wie eine Grußkarte. Nachdem du sie aufgeklappt hast, spielt sie in leiernden, piepsenden Tönen eine Version von Jingle Bells. "Angenehme Feiertage wünscht das Huhn!", steht in krakeliger Handschrift darin geschrieben. Dir wird ganz warm ums Herz. Nachdem die Karte ihre quäkende Melodie beendet hat, packst du sie dorthin zurück, wo du sie hergenommen hast. "Ich muss ja nicht alles mit mir herumschleppen.", denkst du dir.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 028

(Aktionskarte)

Nr. 083

Die Badewanne

Vorsichtig über die Pfütze in der Mitte des Raumes steigend, gelangst du zur Badewanne. Es handelt sich um ein älteres Modell, das auf kleinen Löwenfüßchen steht. Der Wasserhahn tropft beständig in eine kleine Lache, die sich am Boden der Wanne gebildet hat. Ein Glitzern in der Nähe des Abflusses lenkt deinen Blick auf sich. Mit spitzen Fingern greifst du danach. Es ist eine dünne Silberkette. Vorsichtig ziehst du daran und stellst fest, dass ein mit grünen Steinen besetztes Amulett daran befestigt ist. Mit einem Taschentuch reibst du das Schmuckstück sauber und trocken, ehe du es einsteckst.

(Füge deinem Inventar das grüne Amulett hinzu.)

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 054

(Aktionskarte)

Nr. 084

Das Gemüsebeet: Entsagung

Irgendwie kommt dir die Idee, irgendwelches Zeug zu essen, das auf diesem verspukten Boden wächst, nicht so gut vor. Du ignorierst schweren Herzens deinen knurrenden Magen und kämpfst dir deinen Weg durch das Unkraut zurück auf den Pfad.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 017

(Aktionskarte)

Nr. 085

Das Menschenopfer

Mit einer entschlossenen Bewegung ziehst du den verzierten Dolch aus deiner Tasche. Du hältst ihn hoch in die Luft, um ihn dir in den Bauch zu stoßen. Da kitzelt dich etwas an den Fingern. Als du nach oben blickst, siehst du die zwei elfenbeinernen Schlangen sich rechts und links um deine Handgelenke schlängeln. Winzige Reißzähne blitzen auf, dann beißen sie zu. Du spürst kaltes Gift durch deine Adern rinnen. Ein starker Schwindel zwingt dich in die Knie. Du wirst ohnmächtig. Als du die Augen wieder aufschlägst, blickst du auf deinen bleichen Körper herab. Etwas zwickt dich. Du suchst nach der Ursache und siehst die beiden Schlangen, die kleine Fetzen aus deinem ätherischen Leib reißen. Unsägliche Schmerzen lassen dich aufschreien. Es gibt kein Entrinnen - Stück für Stück zerfetzen die Schlangen deine unsterbliche Seele. Ehe deine Existenz endgültig endet, hörst du ein geflüstertes: "Danke!" Ein kräftiger Wind fegt durch das Haus und verstreut die Fetzen deiner selbst in alle Himmelsrichtungen.

(Herzlichen Glückwunsch! Du hast die gefangenen Geister befreit und den Spuk beendet - freilich auf Kosten deines eigenen Lebens.)

(Aktionskarte)

Nr. 086

Das speciale Pulver (2)

Aufmerksam liest du, was für den zweiten Schritt des Rituals notwendig ist. Von einem "specialen Pulver" ist da die Rede. Was damit wohl gemeint sein könnte?

Wenn du das Zauberpulver besitzt, gehe zu Karte Nr. 091

Wenn du das Zauberpulver nicht besitzt, gehe zu Karte Nr. 088

(Aktionskarte)

Nr. 087

Zauberpulverwurf (2)

Du greifst nach dem Säckchen mit dem "Zauberpulver". An Zufälle glaubst du in diesem Haus nicht mehr - es muss also einen Sinn gehabt haben, dass es dir in die Hände fiel. Vorsichtig nimmst du dir eine handvoll Pulver und streust sie über den Ritualstern. Zu dem strahlenden Leuchten gesellt sich ein sanftes Schimmern. Der bislang kalte Raum wird angenehm warm. Zufrieden mit dem Ergebnis fährst du fort.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 109

(Aktionskarte)

Nr. 088

Ohne Zauberpulver

Nachdem du in deinem Rucksack nichts gefunden hast, auf das diese Beschreibung zutrifft, gehst du am Regal mit den Flaschen und Dosen entlang. Du öffnest eins der Döschen und findest darin ein cremefarbenes Pulver. Ob das damit gemeint war? Du greifst dir etwas Pulver und schmeißt es schwingvoll über den Ritualstern. Der Stern fängt an blutrot zu pulsieren. Die Kerzen erlöschen mit einem Mal. In der Dunkelheit pulsiert weiter das rote Licht. Du hast das ungute Gefühl, dass Etwas sich nähert. Bevor du reagieren kannst, hat das Grauen bereits den Raum betreten. Schreiend verlierst du neben deinem Verstand auch dein Leben und - mit einem Schlürfen des Etwas - auch deine Seele. Gut so - denn so bleibt es dir erspart, mit anzusehen, wie das Etwas sich danach den anderen im Haus gefangenen Seelen zuwendet und auch diese verschlingt.

(Wahllos unbekannte Zutaten in einen Ritualkreis zu werfen - ich hätte mehr von dir erwartet. Fang noch einmal von vorne an und pass diesmal besser auf!)

(Aktionskarte)

Nr. 089

Der Menschentod

Verzweifelt blickst du dich um. Da du keine Waffe dabei hast, wirst du dich irgendwie anders um die Ecke bringen müssen. Dein Blick fällt auf die vielen Fläschchen unbekanntem Inhalts, die auf den Regalen stehen. Du greifst dir einige davon, atmest noch einmal tief durch und trinkst sie nacheinander leer. Der bittere Geschmack der Tinkturen lässt dich würgen und Magenkrämpfe schütteln dich. Kalter Schweiß steht auf deiner Stirn. Du hast das Gefühl, als würde sich etwas durch deine Poren nach außen bohren. Als du auf deine Hände schaust, entweicht dir ein ungesunder, gurgelnder Laut. Zahllose winzige Tentakeln winden sich dort ekelregend hin und her. Und sie wachsen! Dein Gurgeln wird verzweifelter. Dann wird dein Verstand von etwas Anderem, Fremdartigen verdrängt. Mit einem peitschenden Tentakelhieb reißt du die Wand ein. Dann machst du dich mit Hilfe der vielen kleinen Saugnäpfe an deinen neuen Gliedmaßen auf den Weg nach unten. Du hast unsäglichen HUNGER!!!

(Wharrggarbblllhl! Das war wohl nix. Versuch's nochmal.)

(Aktionskarte)

Nr. 090

Die Maus

Du erinnerst dich an das kleine Pelztier, das du, zusammen mit der Mausefalle, in deinem Rucksack hast. Das wäre doch ein gutes Ritualopfer!

Wenn du die Maus lebendig gefangen hast, gehe nächste Runde zu Karte Nr. 101

Wenn du die Maus tot mitgenommen hast, gehe nächste Runde zu Karte Nr. 108

(Aktionskarte)

Nr. 091

Zauberpulverwurf (1)

Du greifst nach dem Säckchen mit dem "Zauberpulver". An Zufälle glaubst du in diesem Haus nicht mehr - es muss also einen Sinn gehabt haben, dass es dir in die Hände fiel. Vorsichtig nimmst du dir eine handvoll Pulver und streust sie über den Ritualstern. Das pulsierende Leuchten wird stärker. Du interpretierst das als gutes Zeichen und fährst fort.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 103

(Aktionskarte)

Nr. 092

Die essencia einer leidenden Seele

Du grübelst, was es mit dieser "essencia" auf sich haben könnte. Die Essenz von etwas... das wird wohl eine Art Grundidee oder -substanz zu sein. Was also ist die Essenz einer leidenden Seele? Vielleicht ein persönlicher Gegenstand, der einer leidenden Seele gehörte? Ein Gegenstand, der ihr viel bedeutete oder die Person symbolisiert? Grübelnd wühlst du in deinem Rucksack herum und schaust nach, welche Gegenstände die Essenz einer leidenden Seele sein könnten.

Wenn du die Glitzerstifte besitzt und sie für das Ritual verwenden möchtest, gehe zu Karte Nr. 106

Wenn du das grüne Amulett besitzt und für das Ritual verwenden möchtest, gehe zu Karte Nr. 104

Wenn du das tränenbenetzte Taschentüchlein besitzt und für das Ritual verwenden möchtest, gehe zu Karte Nr. 094

Wenn du keinen dieser persönlichen Gegenstände besitzt, gehe zu Karte Nr. 097

(Aktionskarte)

Nr. 093

Das korrekte Vorgehen

Als du die stöhnende Stimme hörst, fällt dir die Ritualanleitung ein, die du vorhin hast mitgehen lassen. Ein Ritual der Erlösung - das ist doch genau das, was du brauchst, um gefangene Seelen aus diesem Haus zu befreien! Du überfliegst die Anleitung. Das Ritual wird in drei Schritten durchgeführt. Zunächst musst du das, was die magistri mit "essencia der leidert Seel" bezeichnen, in die Mitte des Ritualsterns legen. Danach sollst du dieses Spezialpulver über den ganzen Ritualbereich streuen. Und schließlich brauchst du ein Opfer, dessen Seele im Ritualstern vernichtet werden muss. So richtig verstanden hast du die Anleitung noch nicht in allen Punkten. "Naja", denkst du dir, "wird schon schiefgehen."

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 105

(Aktionskarte)

Nr. 094

Das tränenbenetzte Taschentüchlein

Auf der Suche nach einem persönlichen Gegenstand ziehst du das immer noch tränenfeuchte Taschentüchlein hervor, das dir die Geisterdame geschenkt hat. Sicher hat ihr das Taschentuch viel bedeutet. Noch wichtiger ist allerdings, dass du meinst zu verstehen, was es mit der "essencia" auf sich hat. Aufgeregt platzierst du das Taschentüchlein der Mitte des Ritualsterns. Ein strahlendes Leuchten zieht über die Kreidelinien und erhellt den Raum. Ermutigt durch deinen Erfolg, wendest du dich dem zweiten Schritt des Rituals zu.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 115

(Aktionskarte)

Nr. 095

Die Flucht

Du kannst das nicht! Du kannst das einfach nicht! Panik keimt in dir und du rennst im Raum hin und her auf der Suche nach einer Fluchtmöglichkeit. Eine Weile zerrst du ergebnislos an der Falltür herum. Dann zerlegst du eines der Regale, um ein Brett zum Hebel umzufunktionieren. Doch auch damit lässt sich die Tür nicht öffnen. Du versinkst allmählich in Dunkelheit, denn die Kreidelinien des Ritualsternes verlieren langsam ihr Leuchten. Als du allein in der Finsternis stehst, ahnst du, dass dein Zaudern deinen Untergang bedeuten wird. Zitternd kauerst du dich auf den Boden und wartest auf dein Ende.

(Das ist ein ziemlich unbefriedigendes Ende. Am besten versuchst du es gleich nochmal!)

(Aktionskarte)

Nr. 096

Der Mäusetod

Entschlossen trittst du in den Ritualstern. Du hältst die Maus in deiner Rechten. Tief atmest du durch, ehe du dem Tierchen mit einem Ruck den Hals umdrehst. Es gibt ein hässliches Knacken, dann hängt die Maus schlaff in deiner Hand. Ist das Ritual nun abgeschlossen? Nichts geschieht. Irgendwann legst du die tote Maus vorsichtig in den Stern und liest noch einmal die Passage in der Anleitung. Dir schwant Übles. Du hast die Maus umgebracht - doch hast du auch ihre Seele vernichtet? Vermutlich nicht. Und nun, wo sie schon minutenlang tot ist, ist selbige wohl längst weitergezogen. Die Kreidespuren verblassen auf dem Boden. Offenbar hattest du nur diese eine Chance, das Ritual durchzuführen. Erst als du an der Bodenluke zerrst und diese nach wie vor verschlossen findest, geht dir auf, dass dies hier dein Ende sein wird.

(Das ist ein ziemlich unbefriedigendes Ende. Am besten versuchst du es gleich nochmal!)

(Aktionskarte)

Nr. 097

Inferno

Du wühlst in deiner Tasche herum, findest aber nichts, was auf die Beschreibung passt. Schließlich schmeißt du, in der Hoffnung, dass schon irgendetwas Brauchbares darin sei, einfach den ganzen Rucksack in die Mitte des Raumes. Dabei stößt du versehentlich eine der Kerzen um. Das morsche Holz um dich herum fängt sofort Feuer. Im Nu steht der ganze Turm lichterloh in Flammen. Mit lautem Klirren explodieren die Gefäße auf den Regalen und fachen das Feuer mit ihren leicht brennbaren Inhalten zusätzlich an. Hustend gehst du zu Boden. Als du die Augen wieder aufschlägst, schwebst du in einigen Metern Entfernung über den rauchenden Trümmern der Villa. Neben dir schwebt ein düster dreinschauender Geist mit einem spitzen Kinnbart. "Du Idiot!", zischt er dich an. Du versuchst davonzufliegen, stößt aber auf eine unsichtbare Barriere. Eigenartigerweise kannst du einen bestimmten Bereich hoch oben in den Lüften nicht verlassen. Sieht so aus, als würdest du mit dem alten Griesgram in Zukunft viel Zeit verbringen müssen.

(Das war vielleicht nicht die Optimallösung. Probier's einfach nochmal!)

(Aktionskarte)

Nr. 098

Planlos

Zu gerne würdest du die gefangenen Seelen aus diesem scheußlichen Haus befreien. Leider hast du nicht die leiseste Ahnung wie. Auf der Suche nach etwas, das dir weiterhelfen könnte, stöberst du durch die Regale, findest aber nichts Hilfreiches. Dir tut zunehmend der Kopf weh. "HILFF UUUUNS", stöhnt die schaurige Stimme erneut. "Wie denn?!", brüllst du zurück und hältst dir mit der Hand den schmerzenden Schädel. Plötzlich scheint etwas in deinem Schädel zu explodieren. Als du wieder klar sehen kannst, blickst du auf deine sterblichen Überreste herab. Neben dir schwebt ein düster dreinschauender Geist mit einem spitzen Kinnbart. "Du Idiot!", zischt er dich an. "Kannst du einfachste Rituale nicht ausführen? Nun müssen wir alle weiter darben!" Du versuchst, durch die Wand zu entkommen, stößt aber auf eine unsichtbare Barriere. Sieht so aus, als würdet ihr beide hier oben in Zukunft viel Zeit miteinander verbringen müssen.

(Das ist ein mögliches, zugegebenermaßen aber eher suboptimales Ende der Geschichte. Vielleicht probierst du's einfach nochmal?)

(Aktionskarte)

Nr. 099

Nanana!

Du willst doch nicht etwa schummeln? öö

Hör mal - ich bin mir wirklich ziemlich sicher, dass du das Zauberpulver nicht besitzt. Hör auf zu bescheißen und sieh deinem verdienten Ende auf Karte Nr. 088 entgegen.

(Aktionskarte)

Nr. 100

So sei es!

Du raffst den letzten Rest Courage zusammen und steigst tapfer in den Ritualstern. "Nehmt mich arme Seele als Opfer an!", rufst du theatralisch und an kein bestimmtes Gegenüber gerichtet. Nichts geschieht. Offenbar wirst du dich schon irgendwie selbst umbringen müssen.

Wenn du den reich verzierten Dolch besitzt und dich mit seiner Hilfe opfern möchtest, gehe zu Karte Nr. 085

Wenn du dich lieber anders opfern willst, gehe zu Karte Nr. 089

(Aktionskarte)

Nr. 101

Die fidele Maus

Glücklicherweise lebt die Maus noch. Sie scheint dir den unfreiwilligen Aufenthalt in deinem Rucksack, eingesperrt in einer kleinen Falle, allerdings ziemlich übel zu nehmen. Um sie aus der Falle holen zu können, musst du dir mehrere Taschentücher um die Finger wickeln, damit sie dich nicht blutig beißt. Schließlich hast du das zappelnde Tierchen fest im Griff. Ob du es übers Herz bringst, das kleine Mäuschen umzubringen? Und falls ja - wie stellst du das am besten an?

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Wenn du die Maus verschonen möchtest, dann bleibst nur du selbst als Opfer. Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 110
Wenn du den reich verzierten Dolch besitzt und die Maus damit opfern möchtest, gehe nächste Runde zu Karte Nr. 107
Wenn du der Maus den Hals umdrehen willst, gehe nächste Runde zu Karte Nr. 096

(Aktionskarte)

Nr. 102

Entscheidung

So sehr du auch grübelst - dir fällt keine andere Möglichkeit ein, das Ritual zu vollenden, als dich selbst zu opfern. Hier im Turmzimmer befindet sich außer dir kein einziges Lebewesen. Nicht einmal eine Spinne siehst du. Was wirst du tun? Bist du wirklich bereit, dein eigenes Leben für das anderer zu geben?

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 110

(Aktionskarte)

Nr. 103

Befreiung des Dämons

Gerade willst du dir Gedanken darüber machen, was für ein Opfer das Ritual erfordert und wie es zu erbringen ist, als das Pulsieren des Lichts eine neue Intensität annimmt. Geblendet schließt du die Augen. Durch die geschlossenen Lider hindurch brennen sich bunte Lichter in deine Sehnerven. Das klirrende Geräusch zerbrechenden Kristalls zerschneidet dir die Ohren. Eine Kakophonie von entsetzlichen Schreien erfüllt den Raum. Dann spürst du, wie etwas an deinem Innersten zu zerren beginnt. Unter deinen wimmernden Schmerzenslauten reißt dir der von dir aus dem Amulett befreite Dämon die Seele heraus, um damit seine verlorene Macht wiederherzustellen. Tot und seelenlos bricht deine fleischliche Hülle in sich zusammen.

(Du bist sowas von hinüber. Das komische Amulett, das du irgendwo aufgestöbert hast, ist vielleicht nicht das passende Utensil für diesen Spruch gewesen. Versuch dein Glück noch einmal!)

(Aktionskarte)

Nr. 104

Das grüne Amulett

Auf der Suche nach einem persönlichen Gegenstand ziehst du das grüne Amulett am Silberbändchen hervor, das du unten gefunden hast. Sicher hat es einst der Dame, der es gehörte, viel bedeutet. Du hoffst, dass das als Verbindung ausreicht und wirfst den Talisman in den Ritualstern. Die Kreidelinien beginnen ein pulsierendes Leuchten auszustrahlen. Eine Welle der Übelkeit schwappt über dich hinweg. Erst als dein Magen aufhört zu rebellieren, kannst du dich dem zweiten Schritt des Rituals zuwenden.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 086

(Aktionskarte)

Nr. 105

Ritualbeginn

Froh darüber, das Papier mit der Ritualanleitung dabei zu haben, fängst du an, die beschriebenen Schritte nacheinander abzuarbeiten.

Gehe zu Karte Nr. 092

(Aktionskarte)

Nr. 106

Die Glitzerstifte

Auf der Suche nach einem persönlichen Gegenstand ziehst du das Bündel Glitzerstifte hervor, das du unten gefunden hast. Sicher haben die einem Kind sehr viel bedeutet. Du hoffst, dass das als Verbindung ausreicht und wirfst die Stifte in den Ritualstern. Die Kreidelinien beginnen sanft zu schimmern. Ermutigt durch deinen Erfolg wendest du dich dem zweiten Schritt des Rituals zu.

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 114

(Aktionskarte)

Nr. 107

Das Mäuseopfer

Entschlossen trittst du in den Ritualstern. In der Rechten hältst du die zappelnde Maus, in der Linken den verzierten Dolch. Du atmest tief durch. Plötzlich spürst du, wie sich etwas in deiner Hand bewegt. Die Elfenbein-Schlangen! Sie sind zum Leben erwacht und schlängeln sich an deinem Arm entlang. Du wagst es kaum zu atmen, während die Reptilien zischelnd über deinen Nacken und den rechten Arm kriechen. Die Maus piepst panisch. Winzige Giftzähne bohren sich in pelzige Haut. Die Maus erschläfft. Kurz darauf siehst du ein nebliges Leuchten aus ihrem Mäulchen aufsteigen. Die Schlangen schnappen danach und reißen es in Fetzen. Das Haus erbebt und ein erlöstes Stöhnen ertönt. "Danke", haucht etwas. Dann zieht ein kräftiger Wind durch die Zimmer, der dich auf die Knie wirft. Als du dich aufgerappelt hast, ist es still im Haus. Der Spuk ist beendet.

(Herzlichen Glückwunsch! Du hast die gefangenen Geister befreit - wenn auch auf Kosten eines unschuldigen Mäuschens.)

(Aktionskarte)

Nr. 108

Die tote Maus

Du ziehst aus deinem Rucksack den zerzausten Kadaver einer vergifteten Maus. Du drückst unschlüssig auf dem Bauch der Leiche herum. Grüner Schaum tritt aus den Nasenlöchern hervor. Ob diese Leiche als Opfer geeignet ist? Und wenn ja - wie wird eine bereits tote Maus am besten geopfert?

(Diese Karte beendet deine Aktion.)

Wenn du die tote Maus doch nicht als geeignetes Opfer ansiehst, bist du selbst die einzige Alternative. Gehe nächste Runde zu Karte Nr. 110

Wenn du den reich verzierten Dolch besitzt und die tote Maus damit opfern möchtest, gehe nächste Runde zu Karte Nr. 113

Wenn du die tote Maus einfach so in den Ritualstern legen möchtest, gehe nächste Runde zu Karte Nr. 112

(Aktionskarte)

Nr. 109

Ein Opfer

Der nächste Schritt des Rituals - und ganz gesichert auch der wichtigste - ist das Opfer, dessen Seele im Tausch für die Befreiung der anderen vernichtet werden muss. Du denkst mit klopfendem Herzen darüber nach, wer hier heute geopfert werden soll.

Wenn du eine Maus mitgenommen hast, gehe zu Karte Nr. 090

Wenn du keine Maus dabei hast, gehe zu Karte Nr. 102

(Aktionskarte)

Nr. 110

Die Qual der Wahl

Du denkst gründlich darüber nach. Willst du dich wirklich opfern? In der Anleitung stand etwas von "Seele vernichten". Das klingt weder nach einem angenehmen Tod, noch nach einem erstrebenswerten Danach. Zaudernd stehst du am Rand des Ritualsterns.

Wenn du bereit bist, dich zu opfern, gehe zu Karte Nr. 100

Wenn du stattdessen lieber das Ritual abbrechen und die Flucht ergreifen willst, gehe zu Karte Nr. 095

(Raumkarte)

Nr. 111

Das Turmzimmer

Als du die Augen wieder aufschlägst, befindest du dich in einem kreisrunden Raum. Die fensterlosen Wände bestehen aus nacktem Stein, das Dach läuft spitz zu. Das hier muss das Türmchen sein, das du von unten gesehen hast! Allerdings wirkt es von innen intakter als du von außen gedacht hättest. An den Wänden stehen niedrige Regale, die mit allerlei Fläschchen und Döschen gefüllt sind. In der Mitte des Raumes ist mit Kreide ein vielzackiger Ritualstern auf den Boden gezeichnet. An den Enden der Zacken stehen Kerzen, deren flackerndes Leuchten den Raum erhellt. Eine Bodenluke neben einem der Regale erweist sich als verschlossen. "HILF UNS!", stöhnt eine geisterhafte Stimme.

Wenn du die Ritualanleitung besitzt, gehe zu Karte Nr. 093

Wenn du die Ritualanleitung nicht besitzt, gehe zu Karte Nr. 098

(Aktionskarte)

Nr. 112

Die Mäuseleiche

Schulterzuckend wirfst du die tote Maus in die Mitte des Ritualsterns, wo sie mit einem Klatschen aufkommt. Dein erwartungsvoller Blick haftet auf dem Ritualaufbau. Nichts geschieht. Vorsichtshalber wartet du noch ein paar Minuten. Es geschieht weiterhin nichts. Dir schwant Übles. Du hast die Maus vergiftet - doch hast du auch ihre Seele vernichtet? Vermutlich nicht. Und nun, wo sie schon stundenlang tot ist, ist ihre Seele wohl auch längst weitergezogen. Die Kreidespuren verblassen auf dem Boden. Offenbar hattest du nur diese eine Chance, das Ritual durchzuführen. Erst als du an der Bodenluke zerrst und diese nach wie vor verschlossen findest, geht dir auf, dass dies hier dein Ende sein wird.

(Das ist ein ziemlich unbefriedigendes Ende. Am besten versuchst du es gleich nochmal!)

(Aktionskarte)

Nr. 113

Der vergiftete Dolch

Entschlossen trittst du in den Ritualkreis. In der Rechten hältst du die Mäuseleiche, in der Linken den verzierten Dolch. Du atmest tief durch. Plötzlich spürst du, wie sich etwas in deiner Hand bewegt. Die Elfenbein-Schlangen! Sie sind zum Leben erwacht und schlängeln sich an deinem Arm entlang. Sie kriechen dir über den Nacken und am rechten Arm herab. Kurz umschlängeln sie die tote Maus, dann schlagen sie ihre winzigen Reißzähnen in das stumpfe Fell. Als die Schlangen blau anlaufen und schließlich leblos an der Mäuseleiche hängen, geht dir auf, dass du einen Fehler gemacht haben könntest. Vermutlich hatte diese längst verstorbene Maus gar keine Seele mehr in sich, die du hättest vernichten können. Die Kreidezeichnung auf dem Boden verblasst allmählich, als das Ritual unvollendet bleibt. Erst als du an der Bodenluke zerrst und diese nach nach wie vor verschlossen findest, geht dir auf, dass dies hier dein Ende sein wird.

(Das ist ein ziemlich unbefriedigendes Ende. Am besten versuchst du es gleich nochmal!)

(Aktionskarte)

Nr. 114

Das speciale Pulver (1)

Aufmerksam liest du, was für den zweiten Schritt des Rituals notwendig ist. Von einem "specialen Pulver" ist da die Rede. Was damit wohl gemeint sein könnte?

Wenn du das Zauberpulver besitzt, gehe zu Karte Nr. 099

Wenn du das Zauberpulver nicht besitzt, gehe zu Karte Nr. 088

(Aktionskarte)

Nr. 115

Das speciale Pulver (3)

Aufmerksam liest du, was für den zweiten Schritt des Rituals notwendig ist. Von einem "specialen Pulver" ist da die Rede. Was damit wohl gemeint sein könnte?

Wenn du das Zauberpulver besitzt, gehe zu Karte Nr. 087

Wenn du das Zauberpulver nicht besitzt, gehe zu Karte Nr. 088

(kein Kartentyp)

Nr. 116

Herzlichen Glückwunsch - du hast die letzte Karte des Spiels gefunden. Keine andere Karte verweist hierauf - was suchst du hier also? Du wolltest doch nicht etwa schummeln und das Ende lesen, ehe du es dir erarbeitet hast? ;)

Na wenn du schonmal hier hinten bist, kannst du auch gleich das Impressum bewundern:

Dieser schaurig-schöne Adventskalender wird dir präsentiert vom Huhn!

Erstellt wurde er im Jahr 2016, der ist aber nächstes Jahr sicher auch noch gut, falls du ihn bis dahin nicht gespielt hast. Lob und Verbesserungsvorschläge hört Hühnchen (per PM auf Drachenzwinge.de) gern. Falls du den Kalender voll scheiße fandest, kannst du mit dem Papier den Ofen anheizen und dir so lauschige Wintertage bescheren. So hast du in jedem Fall gewonnen. :)

Die liebsten Grüße gehen an Hellstorm, den offiziellen Hühner-Supporter. :)

(Aktionskarte)

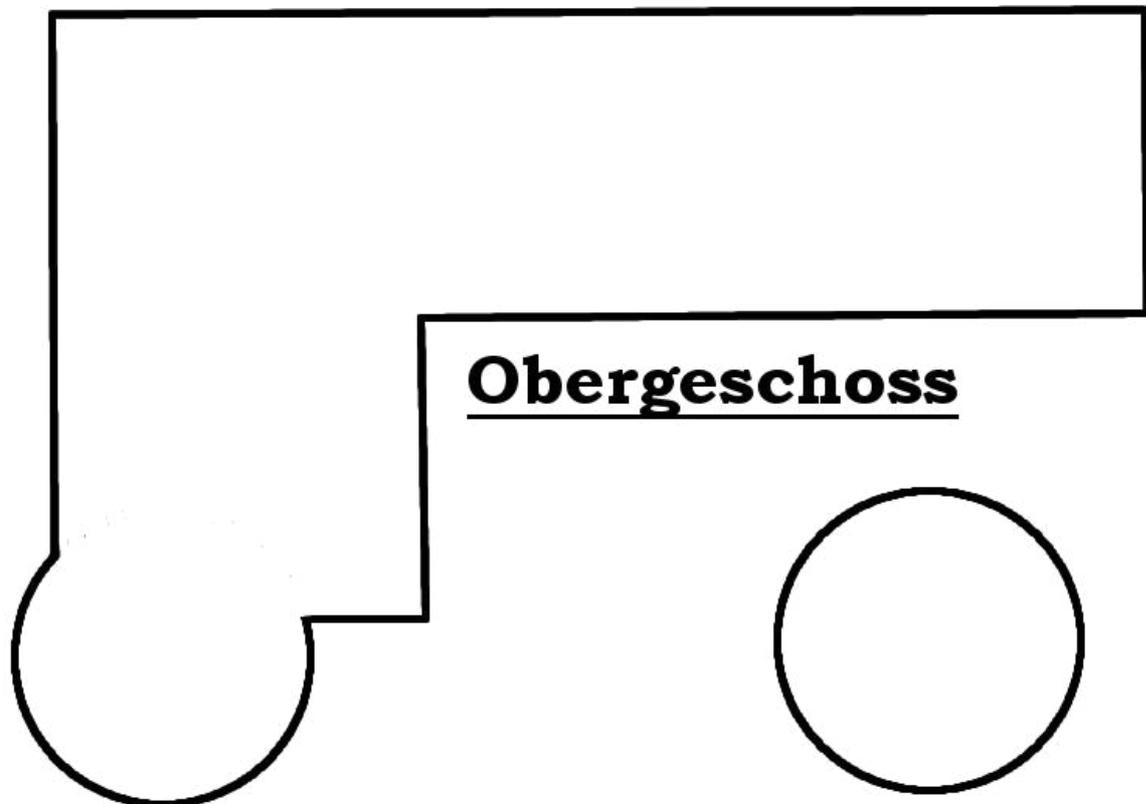
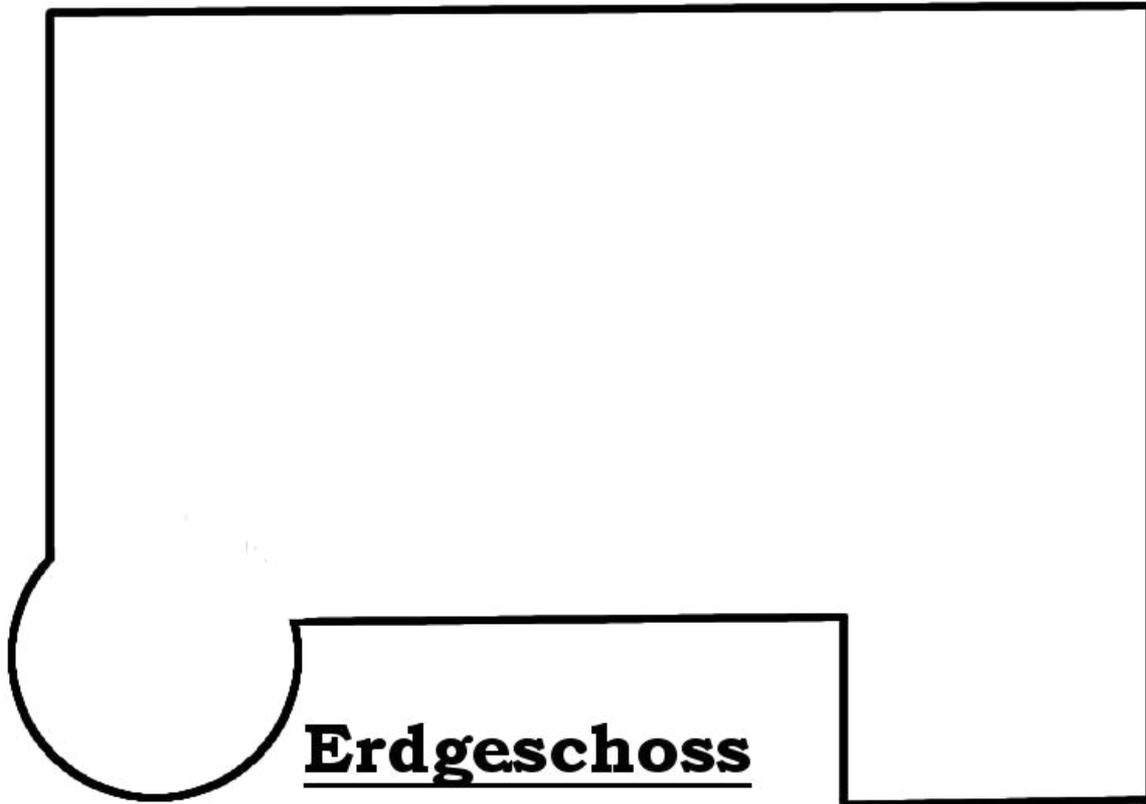
Karte X

Der Fall in die Höhe

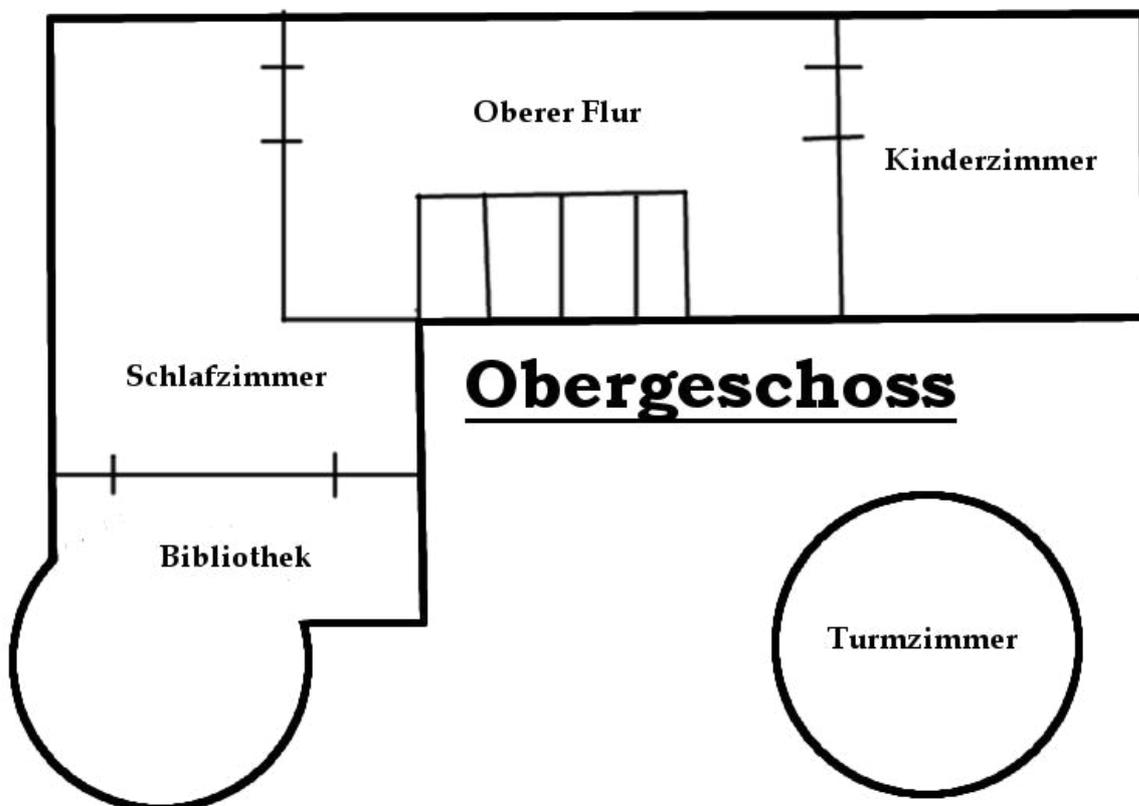
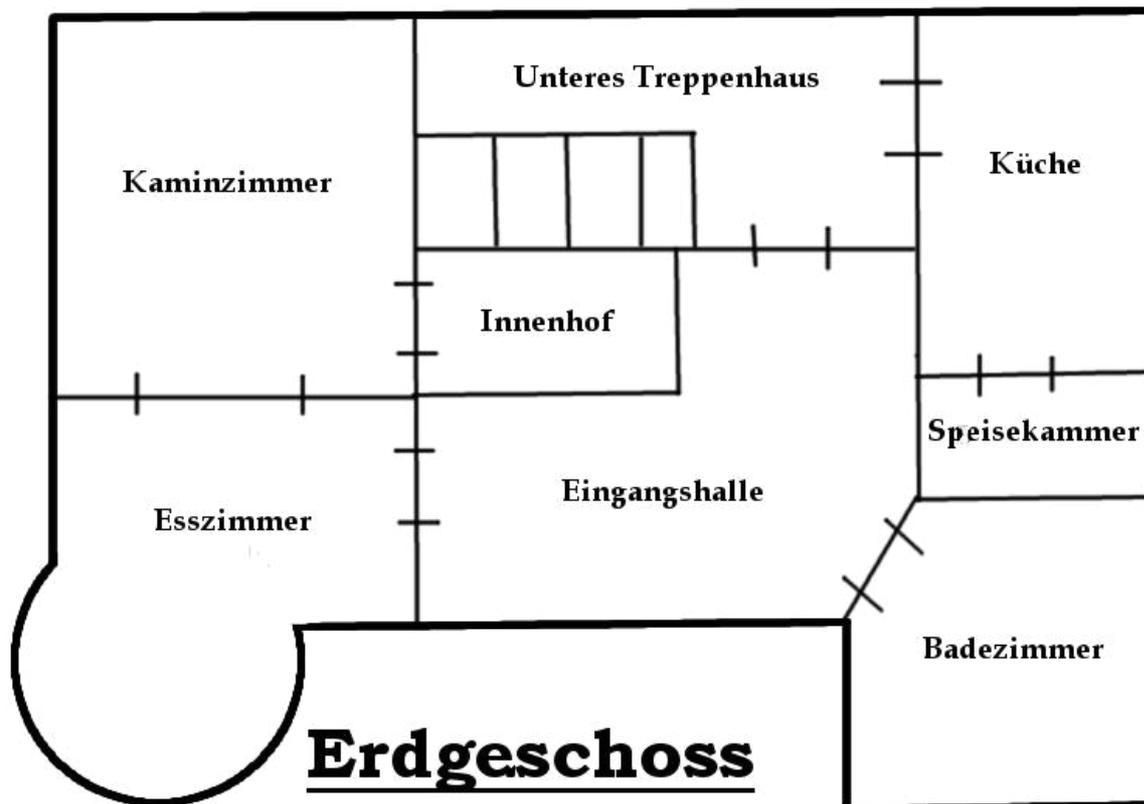
Plötzlich erbebt das ganze Haus. Staub rieselt von der Decke und rings um deine Füße bilden sich Risse im Boden. Bevor du dich in Sicherheit bringen kannst, stürzt der Boden unter dir ein und du fällst in die nachtschwarze Tiefe. Du schreist und zappelst und versuchst dich irgendwo festzuhalten - doch da ist nichts. Unter dir siehst du den schwachen Schein deiner Taschenlampe, die du vorhin losgelassen hast. Mit einem "Klonk" kommt sie unter dir auf einem harten Untergrund an. Gleich wirst auch du dort zerschmettert liegen. Dein Schrei wird schriller. Kurz bevor du den Boden erreichst, packt dich etwas mit großer Kraft im Genick und zieht dich wieder nach oben. Durch den Ruck wird dir schwarz vor Augen. Bevor du gänzlich das Bewusstsein verlierst, bemerkst du, wie etwas dich immer weiter in die Höhe reißt.

Gehe zu Karte Nr. 111

Anmerkung: Die Karte X gehört zwischen die Karten Nr. 084 und 085.
Sie ist absichtlich etwas höher, damit sie da auch gut gesehen wird.



(Das hier ist der Spielplan für die Person, die das Spukhaus erkundet.)



(Diese Räume ausschneiden und entweder mit einer Büroklammer an die entsprechenden Kärtchen heften oder extra legen. (Die Treppen sind Teil der jeweiligen Flure und keine eigenen Räume!))



(Die beiden Marker ausschneiden und zum Bodenplan legen.)

Aktionszähler

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

11	12	13	14	15	16	17	18	19

20	21	22	23	24



Lies als nächstes Karte X

Inventar

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____