



Das alte Landhaus



Abenteuer in Laboriel

www.karps.de



Das alte Landhaus



Die Gruppe befindet sich in einem kleinen Ort mit dem Namen Hooton. Dieser kann von Ihnen natürlich geändert werden. Auch der Name der Baronie Batteau in der Hooton liegt kann von Ihnen geändert werden.

In diesem Ort übernachten meist Händler, die auf der Durchreise sind, denn Hooton verbindet die drei wichtigsten Handelsstraßen. Jetzt könnte man meinen, daß deshalb Hooton besonders groß sein müsste, weil sie so zentral liegt, aber die Stadt ist nur auf dem Landweg, nicht aber auf dem Seeweg zu erreichen.

Der Ort besitzt einen sehr großen Gasthof mit Zimmervermietung. Außerdem sind alle möglichen Handwerksbetriebe vorhanden. So kommt es, dass die Gruppe sich an einem Abend als einzige Fremde in der Stadt befinden. Wie an jedem Abend hat sich auch an diesem die Dorfbevölkerung in der Kneipe versammelt. Auch die Gruppe ist unter den Gästen. das Gespräch geht über die bevorstehende Ernte und die Askarjan-Spiele. Um etwa 21.30 Uhr geht plötzlich die Tür auf. Drei Dorfbewohner tragen einen toten Mann herein. Sofort werden die Männer umringt und befragt. Sie erzählen, dass sie den Toten unweit des verlassenen Herrenhauses gefunden haben. Er gehörte zu einer fünfköpfigen Abenteuergruppe, die ausgezogen war, um das alte Haus zu untersuchen. Nun beginnt im Gasthof eine lautere und erregte Diskussion darüber, ob es jemals einer schaffen wird, das Herrenhaus zu untersuchen. Einige Gäste wetten auch darüber. Wenn nun nicht die Neugier die Gruppe gepackt hat, dann schlagen Sie ruhig dieses Buch wieder zu. Das Abenteuer ist gescheitert. Möchte Ihre Gruppe doch das Herrenhaus erforschen, so werden sie keinen weiten Weg zu ihrem Ziel haben, denn das Herrenhaus befindet sich etwa zwei Stunden zu Pferd von der Stadt entfernt.

Das alte Herrenhaus

Die Gruppe steht vor einem alten verfallenen Gebäude. Die Mauern sind bewachsen, die Scheiben der Fenster eingeschlagen und die Eingangstür zerbrochen.

1. Die Eingangshalle

Eine Treppe führt in das erste Obergeschoß. An den Wänden hängen noch einige wertlose Bilder und der große Teppich auf dem Boden weist schon einige Löcher auf. Unter dem Teppich befindet sich eine Öffnung in den Keller. Sollte also jemand den Teppich betreten, so ist ein Sturz nicht mehr zu vermeiden.

2. Die Bibliothek

An den Wänden stehen Regale mit mehreren Büchern. Einige sind herausgerissen und liegen auf dem Boden. Alle weisen die Spuren der Zeit auf. Hinter einigen Büchern liegt ein Spruchrolle mit dem Spruch Blitzlesen.

3. Das Wohnzimmer

Ein großer noch halbwegs intakter Kamin zieht das Augenmerk auf sich. Er scheint erst vor



kurzer Zeit benutzt worden sein. Im Zimmer weisen einige Dinge daraufhin, dass hier vor kurzem noch eine Gruppe übernachtet hat.

4. Das Esszimmer

In diesem Raum stehen acht Stühle um einen Tisch herum. Einige Bezüge der Stühle sind schon aufgeschlitzt. Zwei weitere Stühle liegen auf dem Boden.

Die Türen des Schrankes an der Ostwand stehen offen. Im Inneren liegt zerbrochenes Porzellan.

5. Die Küche

Die Küchenschränke stehen offen und ihren Inhalt ist über den Boden verstreut.

6. Schlafzimmer und Badezimmer

7. Ein großer mit Bett, Tisch und Stuhl ausgestatteter Raum. Im Osten ist eine Öffnung in der Wand, die durch Gitterstäbe verschlossen ist. In der einen Ecke liegt ein toter Mann. Ein Dolch ragt aus seiner Brust. In der Decke befindet sich ein Loch, das von oben abgedeckt wurde.

8. Der Vorratskeller

Die Regale sind leer und zu einem Teil auch umgestürzt.

9. In diesem mit einem Tisch und drei Stühlen ausgerüsteten Raum warten drei Kobolde. Falls die Gruppe die Geheimtür nicht findet, greifen die Kobolde die Gruppe bei Erreichen der Kreuzung von hinten an.

10. Eine Waffenkammer

Fünf Kobolde sitzen hier und reinigen Waffen. Hier findet die Gruppe einen guten Zweihänder, zwei gute Schwerter und ein Streitkolben. Alles ist gut verarbeitet, aber leider nicht magisch. In der Ecke liegt der Leichnam eines Menschen.

11. Der Raum des Häuptlings

In der Mitte des Raumes sitzt ein Kobold auf eine Art Thron. Vier weitere Kobolde sind außerdem noch im Raum. Sie scheinen stärker als die anderen zu sein. Im Thron in einem Geheimfach finden die Abenteurer 47KM, 5SM, 20GM und 1PM.

12. Die Kinderstube

Mehrere Koboldfrauen beschäftigen sich mit ihren Kindern. Ein Feuer brennt in der Mitte des Raumes und über diesem brodelt eine Suppe.

13. Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen. Außerdem versperrt ein schräg davorstehender Balken den Zutritt. Falls dieser Balken verschoben wird, fällt hinter der Gruppe langsam der Gang zusammen. Auf dem Boden fallen die Blutspuren auf, die zu der herabführenden Treppe gehen.

14. Eine Treppe führt hinab in diesen Raum. Am Fuß der Treppe liegt ein vollgerüsteter Kämpfer, der schon seit Tagen tot sein muss. Eine weitere Blutspur führt den nördlichen Ausgang hinaus. Die Spuren hören kurz vor Raum 18 auf.

15. In diesem Raum stehen zwei Stühle und ein Tisch. Auffällig ist, dass dieser Raum erheblich sauberer ist als die anderen Räume.

16. Ein Schlafrum

Dieser ist ebenfalls sehr sauber und auch das riesige Bett scheint benutzt.



17.Eßzimmer mit Kochnische

18.Bibliothek mit gemütlicher Sitzecke

19.Dieser Raum besteht aus sechs Gefängniszellen. In der Zelle rechts liegt ein toter Mann. In fast allen Zellen liegen Skelette.

Am Ende des Zellenganges kommt plötzlich aus der vorletzten Zelle eine schemenhafte Gestalt heraus. Sie sieht aus, wie ein Mann in den Fünfzigern. Nach der Gestalt muss er ein stattlicher Kämpfer gewesen sein. Er sieht aus, wie ein Geist und bewegt sich schwebend vorwärts. Als er euch sieht, spricht er euch sofort an. (Es ist ein Rettungswurf+4 gegen Zu-Stein-Erstarren erforderlich, damit die Gruppenmitglieder nicht aus Angst flüchten.)

Er ruft der Gruppe zu, dass sein Name Meg van Kugh sein und sie keine Angst vor ihm haben sollen, er sei ein friedlicher Geist.

Nun wird die Gruppe zum Essen in Raum 17. eingeladen. Das Essen ist gut und nahrhaft. Nach dem Essen beginnt der Geist seine Erzählung:

Mein Name so sagt ich schon ist Meg van Kugh. Ich bewohnte dieses Haus mit meiner Tochter noch vor über 20 Jahren. Man kann mich als wohlhabend bezeichnen, denn ein Großteil der umliegenden Ländereien waren mein eigen. Auch besaß ich will Gold und die Räume dieses Hauses waren mit Kostbarkeiten angefüllt. Ich gebe zu es mag sich protzig anhören und ich war mit Sicherheit nicht der beste Mensch, aber vielleicht habt Ihr doch Mitleid mit mir und helft mir.

Eines schönen Tages vor über 20 Jahren, die Ernte war gerade eingebracht und verkauft worden, da wurde dieses Haus von Banditen aufgesucht. Fünf Männer überfielen uns. Ihren Anführer erkannte ich. Es war ein ehemaliger Landarbeiter mit dem Namen Ordenes. Er tötet mich und meine Leute und nahm meine damals einjährige Tochter Larin mit.

Nachdem ich tot war und auf dem Weg zur ewigen Ruhe, begegnete mir ein seltsames Wesen, das ich nicht richtig erkennen konnte, doch es sprach folgendes zu mir:

Du sollst nicht, ehe Deine Ruhe finden, bis Deine Tochter aus den Händen Ordenes befreit ist. Du selbst kannst es nicht machen, denn Du darfst diese Räume nicht verlassen. Dies ist die Strafe für Dein unrechtliches Leben.

Sicher Ihr denkt, ich habe das verdient und ich gebe Euch recht, doch denkt an mein armes Kind, das in den Händen dieses Verbrechers ist.

Dann greift er in den Schrank und holt ein dickes Buch heraus.

Dies ist mein Familienstammbuch. Meine Tochter müsste nun 22 Jahre alt sein. Also alt genug ihr Erbe anzutreten. Mit Hilfe dieses Buches kann sie beweisen, dass sie die rechtmäßige Erbin ist, damit sie später nicht am Hungertuch nagen muss.

Nun geht den Pfad der Tugend und Genügsamkeit, damit ihr nicht so endet wie ich.

Bei einem Kampf ist Meg van Kugh wie ein Geist aus den Regeln zu behandeln.

20.Ein Treppe führt in Raum 21 hinab.

21.Ein großer Raum der zur Hälfte mit Wasser angefüllt ist. Die Gruppe steht auf einem schmalen Stück Boden. Ein Boot ist dort festgemacht. Im Wasser toben Piranhas, die in einer Runde ein Schaden von 1W20 verursachen ohne Trefferwurf.

22.Eine Grabkammer

23.In der Mitte des Raumes steht eine Statue eines neutralen Glaubens.

24.Gebetsraum mit Altar



25. Grabkammer

Aus den acht Särgen stehen plötzlich Skelette auf.

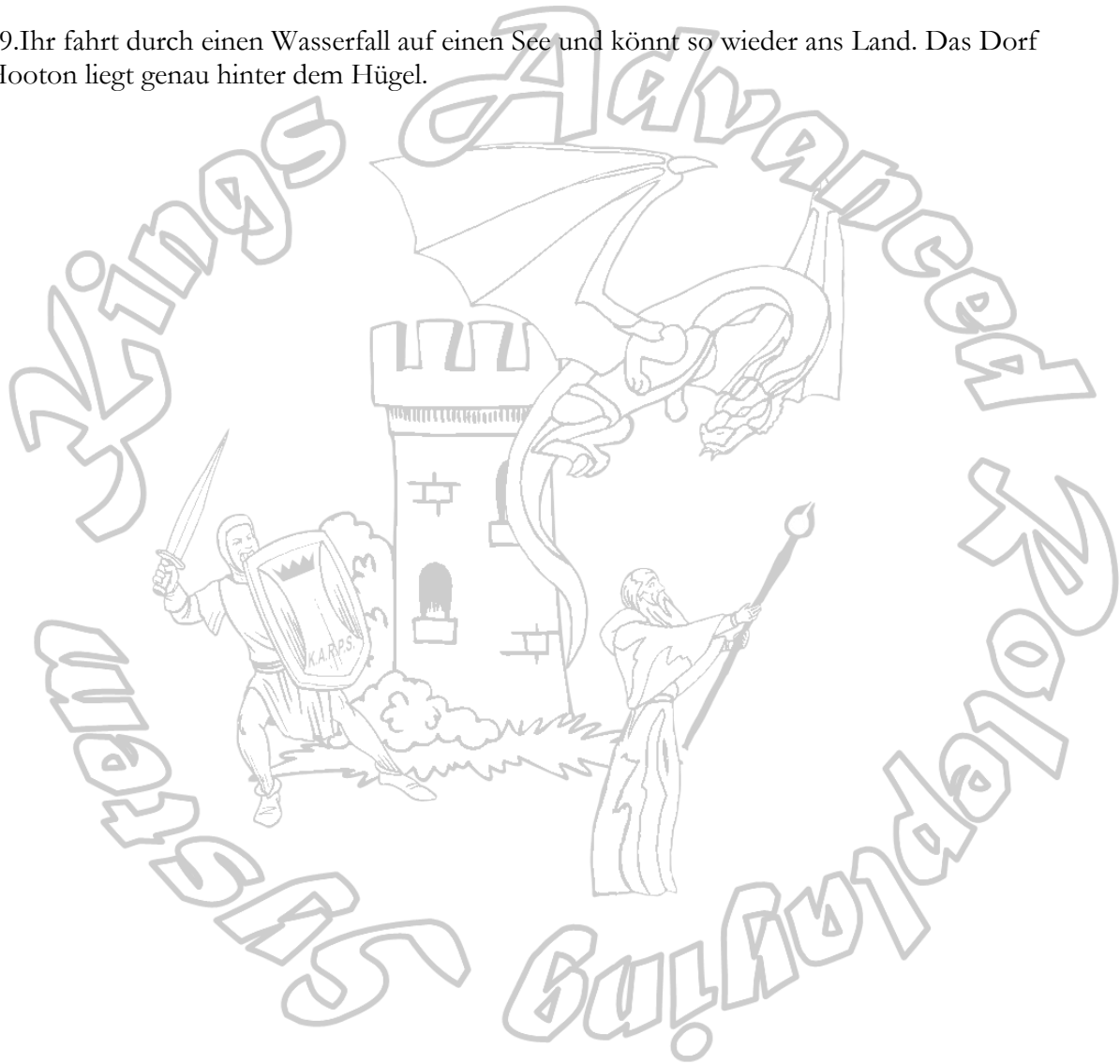
26. In der Mitte des Raumes steht ein Galgen.

27. Der Weg verengt sich. Ein Geschicklichkeitsprobe des Steuermanns mit 4W6 ist erforderlich, damit das Boot nicht zerschellt.

28. Alte Schatzkammer

Hinter umgefallenen Kisten findet die Gruppe einen Beutel mit 50GM.

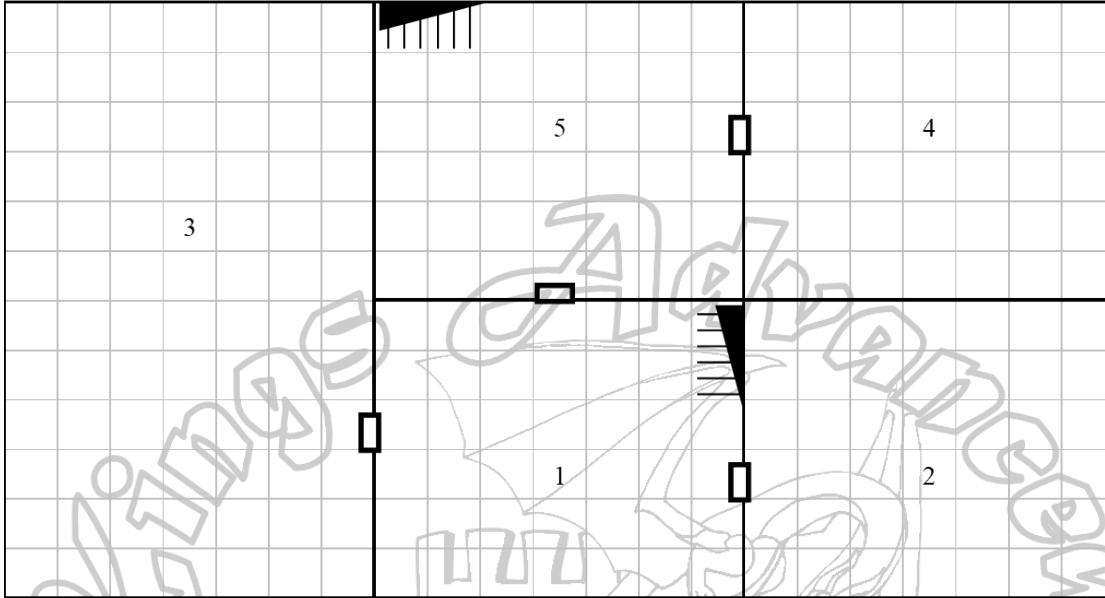
29. Ihr fahrt durch einen Wasserfall auf einen See und könnt so wieder ans Land. Das Dorf Hooton liegt genau hinter dem Hügel.



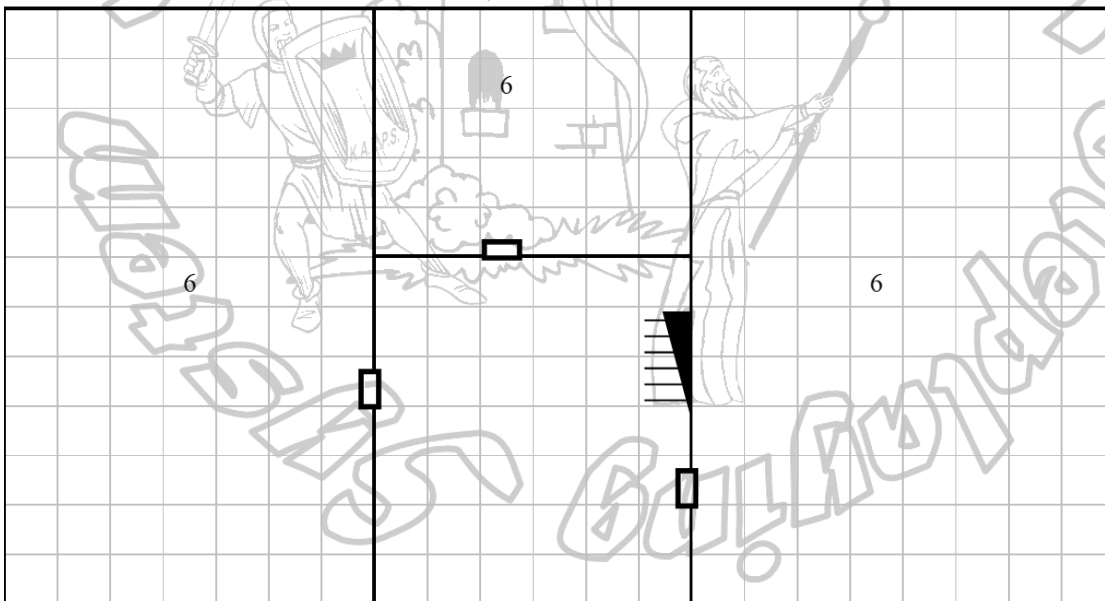


Bodenplan

Erdgeschoss

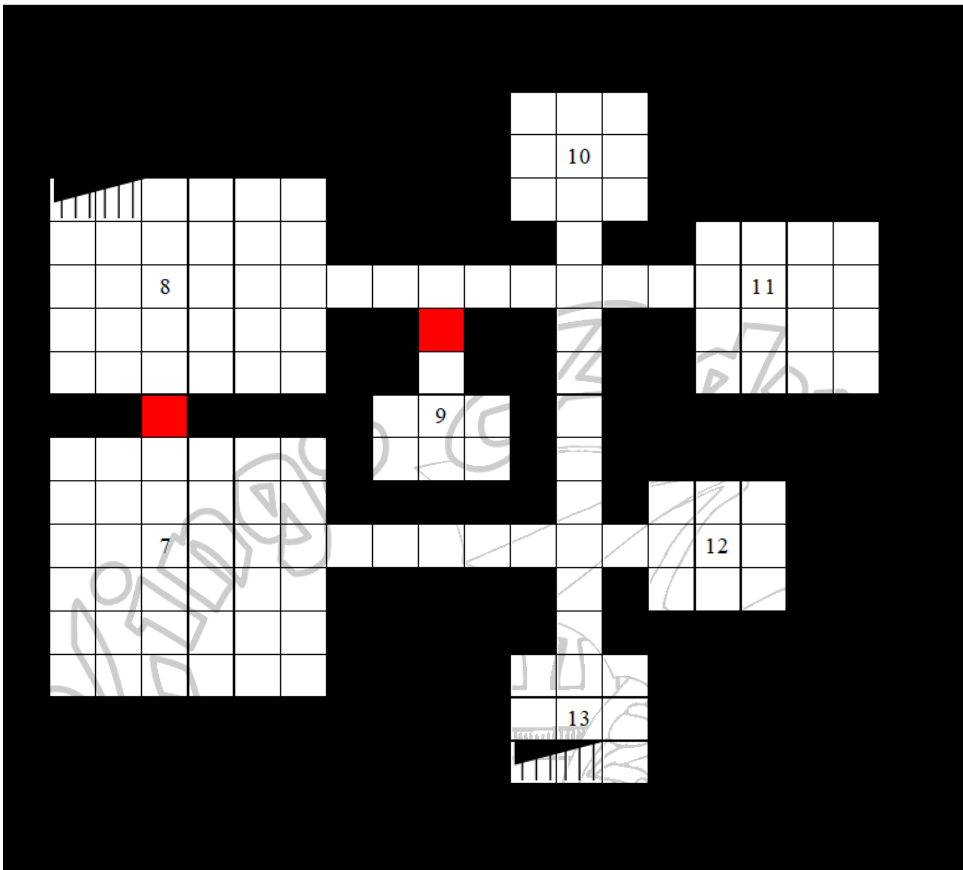


Obergeschoss

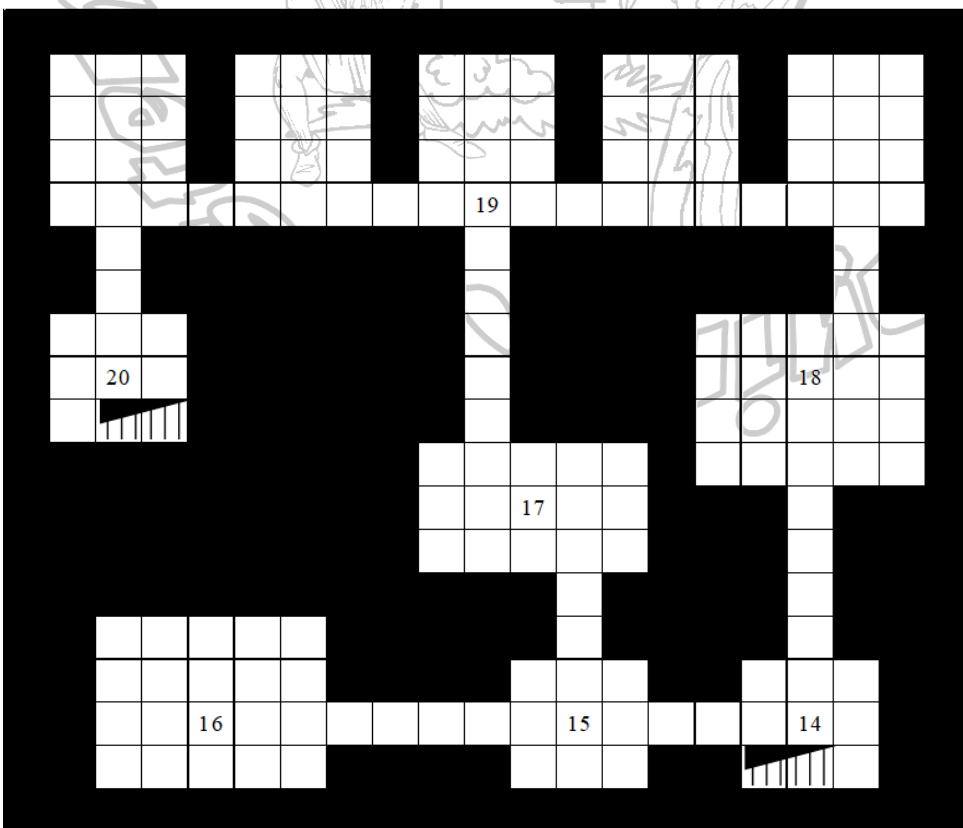




Kellergeschoss 1



Kellergeschoss 2





Kellergeschoss 3

