

DER SCHRECKEN VON HUNTLEY MANOR

Es heißt, Tragödien sind das Herzstück jeder guten Geistergeschichte, und das Huntley Manor hat schon so manches Unglück erlebt. Diejenigen, die seinen bröckelnden, durchhängenden Mauern trotzen, kehren mit wilden Geschichten über sich verändernde Räume, seltsame Anachronismen und aus den Augenwinkeln erblickte Wesen zurück ...

Der Schrecken von Huntley Manor ist ein Horrorabenteuer voller Ermittlungen und Mysterien in einem verlassenen Spukhaus. Standardmäßig findet es in der Neuzeit statt, aber mit ein paar Anpassungen könnte es auch für Helden aus früheren Zeiten geeignet sein.

Im Gegensatz zu typischen *Savage-Worlds*-Szenarien müssen die Spieler ihre eigenen Fähigkeiten der Beobachtung und Schlussfolgerung weit mehr einsetzen als die ihrer Helden. Tatsächlich wird nur selten gewürfelt.

Das Abenteuer ist in drei Abschnitte unterteilt. **Haus des Kummers** erklärt die dunkle Geschichte von Huntley Manor und gibt Tipps für das Leiten dieses einzigartigen Abenteuers, während **Willkommen zu Hause** die verschiedenen Räume und Spukerscheinungen darin beschreibt. Der dritte Abschnitt, **Memento Mori**, stellt eine optionale Variante vor, die die Ermittler mit den Spukerscheinungen selbst konfrontiert. Im Anhang **Spukerscheinungen** werden die verschiedenen Bedrohungen beschrieben, denen die Helden bei der Untersuchung des Hauses begegnen könnten.

INHALTSWARNUNG

Aufgrund der tragischen Herkunft der Geister im Huntley Manor nimmt dieses Abenteuer Bezug auf die Themen Selbstmord, psychische Gesundheit und Misshandlung von Minderjährigen.

Eine vollständige Karte von Huntley Manor findest du auf der letzten Seite dieses Abenteuers.

HAUS DES KUMMERS

Huntley Manor steht leer und verlassen in einem alten Wohnviertel einer wichtigen Hafenstadt. Es wurde 1882 von dem britischen Schifffahrtsmagnaten Charles Huntley gebaut, der sich mit seiner Frau Elisabeth in der Gegend niederließ. Kurz nach dem Bau des Hauses gab Elisabeth bekannt, dass sie ein Kind erwartete. Charles kaufte eine teure Standuhr, um den Beginn ihrer neuen gemeinsamen Familie zu feiern.

Elisabeth brachte ihre Tochter Mary im Hauptschlafzimmer zur Welt. Das Kind lebte jedoch nur ein paar Wochen und starb an einer unbekannten Krankheit in den Armen ihrer Mutter.

Verzweifelt schloss Elisabeth sich im oberen Stockwerk ein und weigerte sich, von jemand anderem als Charles und dem Gesinde gesehen zu werden. In der Stadt gingen Gerüchte um, denn die Leute berichteten, dass sie mit hohlen und traurigen Augen hinter den Fenstervorhängen nach unten starrte. Um die Stimmung seiner Frau zu heben, adoptierte Charles William, den achtjährigen Waisensohn eines Geschäftsmannes der Stadt. William hatte schwere psychische Probleme, die zu Reibereien im Haus führten, obwohl Charles sich nach Kräften bemühte, ein liebevolles Umfeld zu schaffen.

Es dauerte nicht lange, da lagen tote Tiere auf dem Hof herum. William zur Rede zu stellen, führte nur dazu, dass der Junge noch hinterhältiger wurde. Messer und Gifte begannen aus den Schubladen zu verschwinden. Der Hund eines Nachbarn verschwand. Dann fand William Marys Grab, grub sie aus und platzierte ihre Leiche wie eine Puppe in ihrem leeren Kinderzimmer.

Das war mehr, als die Familie ertragen konnte. Elisabeth brach zusammen und erhängte sich am Kronleuchter über der Wendeltreppe im Flur. Dort fand Charles sie, als er nach Hause kam. Als Charles in einem Wutanfall das Haus durchsuchte, fand er William, der das Fell und den Schädel des Nachbars hundes tragend durch die Räume kroch. Charles erwürgte ihn impulsiv. Dann brachte er die Leiche seiner Tochter zurück zu ihrer Ruhestätte und hob ein Grab für seine Frau aus. William begrub er in einem flachen Grab im Keller. Dann ging Charles in sein Arbeitszimmer, setzte das Haus in Brand, lud eine Pistole und schoss sich in den Kopf.

Charles' Bruder Jeremiah, ein Jungeselle und Mitinhaber der Reederei, erbte das Haus. Er ließ die stark verbrannten Teile reparieren, zog ein und ließ ansonsten alles so, wie es war, bis auf die Standuhr. Obwohl sie monatelang nicht aufgezogen worden war, schlug sie beharrlich jede halbe Stunde. Jeremiah versuchte vergeblich, den Mechanismus zu entfernen, und in den ersten Anzeichen seines aufkommenden Wahnsinns schlug er ein Loch in eine Zwischenwand des Hauses und verbarg die Uhr im Inneren.

Niemand weiß genau, was dann geschah, aber als Briefe an ihn unbeantwortet blieben, stellte die Polizei fest, dass Jeremiah sich in der Badewanne im Obergeschoss ertränkt hatte.

Der Schrecken, der das Huntley Manor heimsuchte, ist nun schon Jahrzehnte her. In den darauffolgenden Jahren sind alle Aufzeichnungen über das, was hier passiert ist, verloren gegangen und vergessen worden.

DAS ABENTEUER LEITEN

Warnung: Dies ist kein typisches Abenteuer. Die Helden begegnen nur selten physischer Gefahr. Stattdessen müssen sie genau auf die geisterhaften Hinweise im Haus achten, um ein grauenvolles Mysterium zu lösen.

Beginnend um Mitternacht (oder zu einer anderen Zeit deiner Wahl) schlägt die Standuhr in der Wand des Arbeitszimmers zwölf Mal. Die vier Geister von Huntley Manor manifestieren sich dann nacheinander und durchleben Momente ihres Lebens, die mit starken Emotionen und ungelösten Konflikten verbunden sind (siehe die Seitenleiste **Aktive Geister** auf Seite 4). Jeder Geist wird stärker und dann wieder schwächer. Seine Anwesenheit im Haus dauert etwa 30 Minuten, bevor er wieder verblasst. Nach einer kurzen Zeit der Ruhe von etwa 15 Minuten, taucht allmählich der nächste Geist für seine Phase auf.

Die Standuhr, die in der Wand des Arbeitszimmers verborgen ist, reagiert auf diese Veränderungen und schlägt einmal zu Beginn der Phase eines jeden Geistes. Dieses Geräusch ist überall im Haus zu hören.

Dann, kurz nach 3 Uhr, verschwindet der letzte Geist und das Huntley Manor ist wieder nur eine heruntergekommene, leere Ruine, bis sich der Zyklus in der nächsten Nacht wiederholt.

Während dieser drei Stunden können Eindringlinge das Gelände nicht verlassen (siehe **Du kannst niemals gehen** auf Seite 5).

Die Standuhr zu finden, ist nicht einfach. Wenn sie läutet, darf jeder Ermittler eine Wahrnehmungsprobe ablegen. Bei Erfolg wissen sie, ob sie sich auf der gleichen Etage befindet oder nicht. Bei einer Steigerung wissen sie auch, aus welcher Richtung die Geräusche kommen (Norden, Osten usw.).

Die Uhr zu zerstören oder durch die Macht *Aufheben* zu neutralisieren (wenn die Helden sie finden können!) beendet ihr Schlagen, lässt die Geister aber nicht zur Ruhe kommen. Es entfernt nur den übernatürlichen Effekt, der Huntley Manor in seiner eigenen düsteren Blase versiegelt.

Überall auf dem Gelände spielen nachts Uhren und andere Zeitmesser verrückt, und Handys oder Computer funktionieren einfach nicht mehr. Andere elektronische oder mechanische Geräte funktionieren einwandfrei, bis der Benutzer bei der Anwendung einen *Kritischen Fehlschlag* würfelt, woraufhin das Gerät einen Defekt erleidet und repariert werden muss.



AKTIVE GEISTER

Die aufgewühlten Geister von Charles, Elisabeth, Jeremiah und William zeigen sich zu verschiedenen Zeiten in der Nacht.

00:00 Uhr: William. Er möchte ein ordentliches Begräbnis erhalten. Sein vorherrschendes Gefühl ist Wut.

00:45 Uhr: Charles. Er will, dass ihm verziehen wird. Sein vorherrschendes Gefühl ist Reue.

01:30 Uhr: Elisabeth. Sie möchte, dass jemand ihre Schmerzen versteht. Ihr vorherrschendes Gefühl ist Kummer.

02:15 Uhr: Jeremiah. Er will einfach nur aus diesem Haus befreit werden. Sein vorherrschendes Gefühl ist Angst.

HAUS DER KARTEN

Spielleiterinnen, die sich einen weniger vorhersehbaren Zeitplan für die Spukerscheinungen wünschen, können Karten verwenden, um die Phasen der Spukerscheinungen im Huntley Manor darzustellen. Ziehe alle 15 Minuten (oder eine andere Zeitspanne) eine Karte, um zu bestimmen, welcher Geist sich in dieser kurzen Zeit manifestiert:

- ♣ **Kreuz:** William
- ♦ **Karo:** Charles
- ♥ **Herz:** Elisabeth
- ♠ **Pik:** Jeremiah
- Joker:** Keiner

Wie üblich, manifestieren sich die Geister während ihrer Phase nur in bestimmten Räumen. Mit dieser Methode ist es möglich, dass die Geister viel längere Phasen haben (indem mehrmals hintereinander die gleiche Farbe gezogen wird).

DIE EINLADUNG

Was hat die Ermittler überhaupt nach Huntley Manor geführt?

Abhängig von der Art der beteiligten Charaktere gibt es mehrere mögliche Aufhänger, um die Helden in das Abenteuer zu ziehen. Die Spielleiterin kann einen der folgenden Aufhänger wählen oder die Spieler ihre eigenen erfinden lassen.

Auf der Flucht: Die Helden sind auf der Flucht vor jemandem (oder etwas) und benötigen ein Ver-

steck. Das Huntley Manor ist verlassen und damit ein idealer Ort, um unterzutauchen. Wer oder was auch immer sie jagt, wird sich wahrscheinlich nicht die Mühe machen, in das Haus zu schauen, aber vorzeitig zu gehen ist keine Option. Es ist unwahrscheinlich, dass die Helden etwas über das Haus wissen oder die Möglichkeit haben, Nachforschungen anzustellen.

Berichterstattung: Als Pressevertreter, Schriftsteller, Kamerateam oder andere Beobachter sind die Helden angeheuert worden (oder haben es auf sich genommen), eine Dokumentation über das Haus zu verfassen. Möglicherweise wissen sie etwas über den Ort und sollten die Möglichkeit haben, ausgiebig zu recherchieren.

Geisterjäger: Ein entferntes Familienmitglied oder ein potenzieller neuer Grundstückseigentümer heuert die Helden an, um Nachforschungen anzustellen und, wenn möglich, die Geister zur Ruhe zu betten (oder einfach nur die Gerüchte auszuräumen). Einige der bekannten Hintergründe können direkt von dem potenziellen Auftraggeber vermittelt werden, bevor das Abenteuer beginnt.

Jagd: Es könnte sein, dass die Helden jemanden oder etwas jagen und die Spuren ihrer Beute bis zum Huntley Manor verfolgen. Ihr Ziel zu finden, ist viel herausfordernder, als sie ursprünglich dachten. Vielleicht weiß es etwas über das Haus, aber sie werden wahrscheinlich nicht viel Zeit für die Recherche haben.

Mutprobe: Anlässlich eines Initiationsritus, einer gemeinsamen Aktivität oder einfach, um zu beweisen, dass sie keine Feiglinge sind, nehmen die Helden die Herausforderung an, sich ins Haus zu wagen. Normalerweise erfordert dies eine Art Beweis, dass sie die Mission erfüllt haben: ein Stück aus einem der Kellerräume, Fotos, ein Licht, das aus einem Fenster im Obergeschoss blinkt, oder einfach nur, dass sie für eine bestimmte Zeit im Haus bleiben („über Nacht“ ist Standard). In diesem Szenario kennen die Helden wahrscheinlich nur Gerüchte und haben keine Möglichkeit zur Recherche.

Neue Besitzer: Einer der Helden hat das Haus gekauft, geschenkt bekommen, geerbt oder ist auf andere Weise in den Besitz des Hauses gelangt. Die Charaktere wissen sehr wenig darüber und bevor sie sich für ihr weiteres Handeln entscheiden können, müssen sie erstmal das Haus betreten und sich umsehen. Vielleicht investieren sie vorher etwas Zeit in eine Recherche.

Schatzsuche: Etwas ist im Haus versteckt. Die Helden haben eine Karte, eine Notiz oder wissen zufällig, dass es dort ist (vielleicht haben sie es selbst versteckt?) und müssen im Haus herumstöbern, um es zu finden. Die Helden haben reichlich Zeit, um zu recherchieren.