

LIQUID 1880 Reloaded

Ein Schloss im Schwarzwald



Verfasser: Matthias Bogenschneider, Alt-Gatow 67, 14089 Berlin
Abdruck - auch auszugsweise – bitte nur mit Zustimmung des Verfassers.
14.01.2019

Zusammenfassung

Die Abenteurer gehen mysteriösen Vorkommnissen auf einem Schloss nach, die sich einerseits als falscher Spuk herausstellen, andererseits wurden jedoch Kräfte entfesselt, die nicht von dieser Welt sind. Es gilt, ein als Spuk getarntes Verbrechen aufzuklären und die Pforte ins Jenseits wieder zu verschließen.



Prolog

Die Abenteurer erhalten einen Brief von *Henriette von Waldstein zum Stein*:

Hochverehrte Damen und Herren,

in den Illustrierten folge ich seit geraumer Zeit Ihren Abenteuern und Investigationen mit angenehmer Erregung.

Ich hätte mir nicht träumen lassen, dass ich mich nun in einer vertraulichen Familienangelegenheit an Sie wenden muss. Seit einiger Zeit geschehen unerklärliche Dinge auf Burg Stein am Wald. Ich habe Dinge verspürt, die mich bis ins Mark erschüttert haben. Mein Vater, der Baron, ist bereits seit längerer Zeit in melancholi-

schem Zustande und seit kürzerer Zeit geistig stark indisponiert. Ich weiß mich an Niemanden zu wenden, außer an Sie. Bitte kommen Sie bald und helfen Sie mir. Ich werde Ihnen dann von Angesicht zu Angesicht alles Weitere erläutern. Ich treffe Sie in einer Woche im Gasthof „Zum Postillion“ in Waldstein.

*Mit vorzüglichster Hochachtung etc.
Henriette von Waldstein zum Stein,
Burg Stein am Wald, Waldstein, Großherzogtum Baden*

Auf dem Brief sind zwei Wörter durch Tropfen verwischt. Das Wasserzeichen ist ein Wappen mit zwei Tannen neben einem Berg.



Personen

Der Baron

Waldstein zum Stein, Baron Ferdinand von, ist der ca. 50jährige Schlossherr von Burg Stein am Wald. Er hat okkultistische Experimente durchgeführt, um seine zweite Ehefrau *Amalie* zum Leben zu erwecken.

Aufgrund der Geisterscheinung seiner zweiten Frau ist der Baron dem Wahnsinn nahe. Der Baron war ein Anhänger der Märzrevolution von 1848 und ist mit dem *Waldsassl* befreundet.



Stärke 2	Intelligenz 3	Charisma 2	Trefferpunkte: 4
Körperbeherrschung 1	Intuition 2	Beeindrucken 2	
Kraftakt 1 (im Wahn 5)	Kreativität 2	Einschüchtern 2	
Geschicklichkeit 2	Logik 2	Überzeugen 2	Verteidigung: 3
Fernkampf 2	Bildung 4	Verführen 1	
Fingerfertigkeit 1	Fahrzeuge 1	Empathie 3	
Gewandtheit 1	Sprachen 3	Besonnenheit 1	
Handgemenge 1 (im Wahn 5)	Wissenschaft 3	Imitieren 0	
Handwaffen 1	Recherchieren 3	Motivation 3	
Handwerk 1	Wahrnehmung 3	Tiere 2	
Heimlichkeit 1	Suchen 2	Listigkeit 1	
Ausdauer 2	Wachsamkeit 3	Beeinflussen 1	
Überleben 1	Willenskraft 4	Verstellen 0	
	Selbstbeherrschung 0		



Henriette

Waldstein zum Stein, Henriette von, 19 Jahre, hat den Abenteurern den Brief geschrieben. Der Baron hat sie im Wahn in der Geheimkammer im Bergfried eingesperrt.

Stärke 1	Intelligenz 3	Charisma 3	Trefferpunkte: 8
Körperbeherrschung 1	Intuition 3	Beeindrucken 1	
Kraftakt 0	Kreativität 2	Einschüchtern 0	
Geschicklichkeit 2	Logik 2	Überzeugen 2	Verteidigung: 3
Fernkampf 1	Bildung 3	Verführen 0	
Fingerfertigkeit 2	Fahrzeuge 1	Empathie 3	
Gewandtheit 1	Sprachen 3	Besonnenheit 2	
Handgemenge 0	Wissenschaft 1	Imitieren 0	
Handwaffen 0	Recherchieren 2	Motivation 1	
Handwerk 1	Wahrnehmung 3	Tiere 1	
Heimlichkeit 2	Suchen 1	Listigkeit 1	
Ausdauer 2	Wachsamkeit 1	Beeinflussen 1	
Überleben 1	Willenskraft 2	Verstellen 1	
	Selbstbeherrschung 1		

Sigismund

Waldstein zum Stein, Sigismund von, 16 Jahre, Kadett in Karlsruhe, ist vor zwei Tagen desertiert; er ist mit seinem Vater, dem Baron zerstritten. Sigismund verdächtigt die Abenteurer, seine Schwester und/oder seinen Vater entführt zu haben.



1. Badisches Leib-Drägoner-Regiment Nr. 20
(Letzter Friedensstandort: Karlsruhe)

Stärke 2	Intelligenz 3	Charisma 3	Trefferpunkte: 4
Körperbeherrschung 1	Intuition 1	Beeindrucken 1	
Kraftakt 1	Kreativität 1	Einschüchtern 1	
Geschicklichkeit 2	Logik 2	Überzeugen 1	Verteidigung: 3
Fernkampf 2	Bildung 3	Verführen 0	
Fingerfertigkeit 1	Fahrzeuge 1	Empathie 2	
Gewandtheit 2	Sprachen 2	Besonnenheit 2	
Handgemenge 1	Wissenschaft 1	Imitieren 0	
Handwaffen 2	Recherchieren 1	Motivation 1	
Handwerk 1	Wahrnehmung 3	Tiere 3	
Heimlichkeit 1	Suchen 1	Listigkeit 1	
Ausdauer 2	Wachsamkeit 2	Beeinflussen 0	
Überleben 2	Willenskraft 3	Verstellen 1	
	Selbstbeherrschung 2		

Cecilies Geist

Waldstein zum Stein, Cecilie von, geb. von Gräffenau, verstorben vor 16 Jahren bei der Geburt von *Sigismund*;

erste Frau des Barons, erscheint einmal am Tag als stummer Geist, der Besucher zur eingesperrten Tochter führen will. Der Leichnam ist in der

Klosterkapelle der Klosterruine begraben.

Geister können Menschen nur erschrecken (Willenskraft + Einschüchtern) und können nicht auf natürliche Weise verletzt oder getötet werden.



Stärke 0	Intelligenz 1	Charisma 0	Trefferpunkte: 20
Körperbeherrschung 0	Intuition 0	Beeindrucken 0	
Kraftakt 0	Kreativität 0	Einschüchtern 5	
Geschicklichkeit 0	Logik 0	Überzeugen 0	Verteidigung: 0
Fernkampf 0	Bildung 0	Verführen 0	
Fingerfertigkeit 0	Fahrzeuge 0	Empathie 3	
Gewandtheit 0	Sprachen 0	Besonnenheit 0	
Handgemenge 0	Wissenschaft 0	Imitieren 0	
Handwaffen 0	Recherchieren 1	Motivation 0	
Handwerk 1	Wahrnehmung 5	Tiere 0	
Heimlichkeit 0	Suchen 0	Listigkeit 0	
Ausdauer 0	Wachsamkeit 0	Beeinflussen 0	
Überleben 0	Willenskraft 3	Verstellen 0	
	Selbstbeherrschung 0		

Amalie

Waldstein zum Stein, Amalie von, geb. von Stetten, zweite Frau des Barons: gestorben vor einem Jahr an einer Lungenentzündung. Sie liegt in einer geheimen Gruft unter der Kapelle begraben, zu der ein ehemaliger Fluchttunnel in eine Höhle führt, der am Park liegt. Der Baron versucht seit geraumer Zeit, sie mit okkultistischen Mitteln

wieder zu erwecken oder zumindest ihren Geist zu rufen.



Ottokarls Geist

Waldstein zum Stein, Ottokarl, Ritter vom, Geist eines Raubritters aus dem 14. Jahrhundert, der durch die okkultistischen Experimente „aktiviert“ wurde und im Bergfried alle Leute erschreckt, die keine „von Waldstein zum Stein“ sind (einschließlich der Angeheirateten). Geister können Menschen nur erschrecken (Willenskraft + Einschüchtern) und können nicht auf

natürliche Weise verletzt oder getötet werden.



Stärke 1	Intelligenz 3	Charisma 4	Trefferpunkte: 2
Körperbeherrschung 0	Intuition 3	Beeindrucken 2	
Kraftakt 0	Kreativität 0	Einschüchtern 7	
Geschicklichkeit 1	Logik 0	Überzeugen 0	Verteidigung: 1
Fernkampf 0	Bildung 0	Verführen 0	
Fingerfertigkeit 0	Fahrzeuge 0	Empathie 3	
Gewandtheit 0	Sprachen 0	Besonnenheit 0	
Handgemenge 0	Wissenschaft 0	Imitieren 0	
Handwaffen 0	Recherchieren 3	Motivation 0	
Handwerk 1	Wahrnehmung 5	Tiere 0	
Heimlichkeit 0	Suchen 0	Listigkeit 1	
Ausdauer 1	Wachsamkeit 0	Beeinflussen 0	
Überleben 0	Willenskraft 1	Verstellen 0	
	Selbstbeherrschung 0		

Der falsche Geist der Amalie

Stetten, Emilie von, skrupellose Zwillingsschwester von Amalie von Stetten, enterbt, Edel-Kurtisane, lebt in Paris, wurde vom Gärtner über die Experimente des Barons informiert und versteckt sich in der Dachkammer der Orangerie, erscheint dem Baron

als Gespenst um ihn in den Wahnsinn zu treiben. Zeigt der Baron wahnhafte Anzeichen, versucht sie ihn zu entmündigen, um an den Besitz zu gelangen. Sie wird begleitet von Francois de Vallenoire, der ihr hündisch ergeben ist.

Stärke 2	Intelligenz 3	Charisma 4	Trefferpunkte: 6
Körperbeherrschung 1	Intuition 3	Beeindrucken 4	
Kraftakt 1	Kreativität 2	Einschüchtern 3	
Geschicklichkeit 3	Logik 2	Überzeugen 3	Verteidigung: 4
Fernkampf 2	Bildung 3	Verführen 5	
Fingerfertigkeit 3	Fahrzeuge 1	Empathie 3	
Gewandtheit 1	Sprachen 2	Besonnenheit 4	
Handgemenge 1	Wissenschaft 0	Imitieren 5	
Handwaffen 1	Recherchieren 2	Motivation 2	
Handwerk 0	Wahrnehmung 4	Tiere 1	
Heimlichkeit 4	Suchen 1	Listigkeit 5	
Ausdauer 2	Wachsamkeit 3	Beeinflussen 5	
Überleben 1	Willenskraft 4	Verstellen 5	
	Selbstbeherrschung 1		

Bruno

Gscherr, Bruno, Faktotum des Barons, Alter ca. 20, Sohn der Köchin *Paula Gscherr*, absolut loyal ggü. dem

Baron, zwerghenwüchsig, Klumpfuß, Buckel, entstelltes Gesicht, geistig zurückgeblieben.

Stärke 4	Intelligenz 1	Charisma 1	Trefferpunkte: 16
Körperbeherrschung 2	Intuition 1	Beeindrucken 2	
Kraftakt 4	Kreativität 1	Einschüchtern 5	
Geschicklichkeit 1	Logik 1	Überzeugen 1	Verteidigung: 4
Fernkampf 0	Bildung 0	Verführen 0	
Fingerfertigkeit 0	Fahrzeuge 0	Empathie 3	
Gewandtheit 0	Sprachen 0	Besonnenheit 2	
Handgemenge 1	Wissenschaft 0	Imitieren 0	
Handwaffen 1	Recherchieren 0	Motivation 0	
Handwerk 2	Wahrnehmung 3	Tiere 3	
Heimlichkeit 1	Suchen 2	Listigkeit 1	
Ausdauer 1	Wachsamkeit 0	Beeinflussen 0	

Überleben 4	Willenskraft 4	Verstellen 0	
	Selbstbeherrschung 4		

Die Köchin

Gscherr, Paula, Köchin des Barons und Mutter von Bruno Gscherr, absolut

loyal ggü. dem Baron, von geistig einfacher Natur.

Das Gärtnerhepaar

Murr, Gesine, sauertöpfische Ehefrau des Schlossgärtners und Murr, Werner, Gärtner, sind hinter die

Experimente des Barons gekommen und wissen von einer enterbten Zwillingsschwester, diese haben sie benachrichtigt.

Stärke 3	Intelligenz 2	Charisma 2	Trefferpunkte: 12
Körperbeherrschung 1	Intuition 2	Beeindrucken 0	
Kraftakt 2	Kreativität 1	Einschüchtern 2	
Geschicklichkeit 3	Logik 2	Überzeugen 1	Verteidigung: 3
Fernkampf 0	Bildung 1	Verführen 1	
Fingerfertigkeit 2	Fahrzeuge 1	Empathie 2	
Gewandtheit 1	Sprachen 0	Besonnenheit 3	
Handgemenge 1	Wissenschaft 0	Imitieren 0	
Handwaffen 1	Recherchieren 1	Motivation 2	
Handwerk 3	Wahrnehmung 3	Tiere 1	
Heimlichkeit 3	Suchen 2	Listigkeit 3	
Ausdauer 3	Wachsamkeit 3	Beeinflussen 1	
Überleben 1	Willenskraft 3	Verstellen 1	
	Selbstbeherrschung 3		

Der Dorfpfarrer

Mögle, Gotthilf Eusebius, pietistischer Dorfpfarrer von Waldstein; er steht mit

dem Baron seit langem auf Kriegsfuß und ist ggü. den Abenteurern alles andere als hilfsbereit.

Die Gastwirte des „Postillons“

Schulzen, Hermann, freundlicher Gastwirt „Zum Postillon“ und Schulzen, Agnes, geb. Murr, neugierige Ehefrau von Herrmann Schulzen, verwandt mit dem Gärtner Werner Murr.



Der „Franzose“

Vallenoire, Francois de, derzeitiger Geliebter von Emilie von Stetten, wohnt im Gasthof und langweilt sich;

junger, gutaussehender Heißsporn, verarmter Adel, ehemaliger franz. Kavallerieoffizier; duelliert sich gern und häufig.

Stärke 3	Intelligenz 3	Charisma 4	Trefferpunkte: 2
Körperbeherrschung 2	Intuition 3	Beeindrucken 3	
Kraftakt 2	Kreativität 2	Einschüchtern 4	
Geschicklichkeit 3	Logik 2	Überzeugen 2	Verteidigung: 1
Fernkampf 5	Bildung 2	Verführen 5	
Fingerfertigkeit 3	Fahrzeuge 1	Empathie 3	
Gewandtheit 3	Sprachen 1	Besonnenheit 1	
Handgemenge 2	Wissenschaft 0	Imitieren 0	

Handwaffen 4	Recherchieren 2	Motivation 4	
Handwerk 1	Wahrnehmung 3	Tiere 4	
Heimlichkeit 1	Suchen 2	Listigkeit 3	
Ausdauer 3	Wachsamkeit 4	Beeinflussen 1	
Überleben 3	Willenskraft 3	Verstellen 2	
	Selbstbeherrschung 3		

Die Poltergeister

Poltergeister in der Klosterruine (ruhe-lose Geister der im Dreißigjährigen Krieg ermordeten Mönche, die jeden angreifen, der bewaffnet ist; sie versuchen aber nur, diese aus der Kapelle

zu vertreiben). Poltergeister greifen mit Willensstärke + Fernkampf, Handge- menge oder Handwaffe an und kön- nen nicht auf natürliche Weise verletzt oder getötet werden.

Stärke 0	Intelligenz 1	Charisma 0	Trefferpunkte: 20
Körperbeherrschung 0	Intuition 0	Beeindrucken 0	
Krafttakt 5	Kreativität 0	Einschüchtern 0	
Geschicklichkeit 0	Logik 0	Überzeugen 0	Verteidigung: 3
Fernkampf 0	Bildung 0	Verführen 0	
Fingerfertigkeit 0	Fahrzeuge 0	Empathie 1	
Gewandtheit 0	Sprachen 0	Besonnenheit 0	
Handgemenge 0	Wissenschaft 0	Imitieren 0	
Handwaffen 0	Recherchieren 3	Motivation 0	
Handwerk 0	Wahrnehmung 5	Tiere 0	
Heimlichkeit 0	Suchen 0	Listigkeit 1	
Ausdauer 10	Wachsamkeit 0	Beeinflussen 0	
Überleben 0	Willenskraft 5	Verstellen 0	
	Selbstbeherrschung 0		

Der Waldsassl

Sassler, Franz, genannt „Waldsassl“, alter Wilddieb, ehemaliger Rebell der

Revolte von 1848/49 und Freund des Barons.

Stärke 3	Intelligenz 3	Charisma 3	Trefferpunkte: 14
Körperbeherrschung 3	Intuition 3	Beeindrucken 3	
Krafttakt 3	Kreativität 2	Einschüchtern 3	
Geschicklichkeit 4	Logik 2	Überzeugen 4	Verteidigung: 5
Fernkampf 6	Bildung 3	Verführen 1	
Fingerfertigkeit 3	Fahrzeuge 1	Empathie 3	
Gewandtheit 3	Sprachen 0	Besonnenheit 5	
Handgemenge 3	Wissenschaft 0	Imitieren 2	
Handwaffen 3	Recherchieren 0	Motivation 4	
Handwerk 3	Wahrnehmung 4	Tiere 4	
Heimlichkeit 4	Suchen 4	Listigkeit 2	
Ausdauer 3	Wachsamkeit 5	Beeinflussen 0	
Überleben 4	Willenskraft 4	Verstellen 1	
	Selbstbeherrschung 4		

Der Förster

Haindling, Joseph, Forstadjunkt und „Erbfeind“ des „Waldsassl“. (Werte wie der „Waldsassl“)

Das Kraiterwible

„*Kraiterwible*“, eigentlicher Name unbekannt; sie kennt die Geschichte des Klosters und das Gespenst von Ritter Ottokarl, einem ruchlosen Raubritter, dem man jedoch einen starken Familiensinn nachsagte. Mit dem Raubritter

nahm es ein böses Ende, er wurde von seinen Vasallen im Burgbrunnen ertränkt.

Orte

Dorf Waldstein

Das Dorf hat ca. 80 Einwohner, die überwiegend von der Fortwirtschaft

leben. Es gibt einen Laden, eine Kirche sowie den Gasthof „Zum Postillion“. Am Ortsrand wohnt in einer windschiefen Hütte das „*Kraiterwible*“. Waldstein ist mit der Postkutsche von Freiburg aus in 4 h erreichbar.

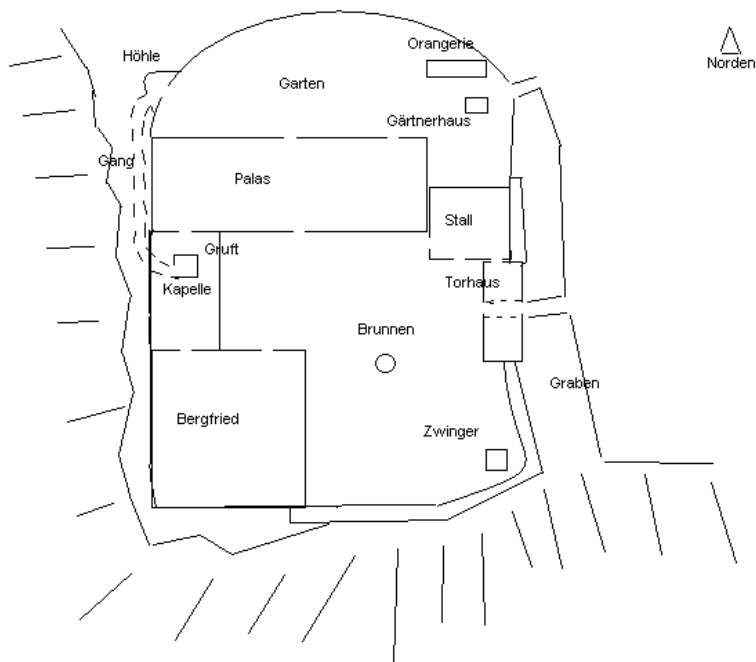
Burg Stein am Wald

Das romantisch an einem Steilhang gelegene Burgeschloss Stein am Wald liegt im südlichen Hochschwarzwald fernab anderer Siedlungen. Auf der Burg leben der Schlossherr, seine Tochter, eine Köchin, ihr Sohn sowie das Gärtnerhepaar.

Besitz derselben Familie. Es ist von Waldstein aus in 20 Fußminuten erreichbar. Die Burg wird von Westen und Süden von einer Klippe begrenzt, im Norden liegt der Schlossgarten.

Das Schloss ist eine ehemalige, mehrfach umgebaute Burg aus dem 12. Jahrhundert und seit dieser Zeit im

Es gibt für grundsätzlich alle Türschlösser zwei Schlüsselbünde, einer ist im Besitz des Barons, ein weitere im Besitz von *Bruno*. Der Gärtner hat sich jedoch für einige Bereiche heimlich Nachschlüssel fertigen lassen.



Burggraben

Der Burggraben führt von der Klippe im Süden entlang der Burgmauer Richtung Norden bis zum Gartentor. Er ist trockengelegt und mit Rasen bepflanzt.

Burgmauer

Die Burgmauer beginnt am Bergfried, zieht sich im Süden die Klippe entlang und folgt dann in nördlicher Richtung dem Burggraben. Vor dem Garten biegt sie in westlicher Richtung ab und endet am Palas.

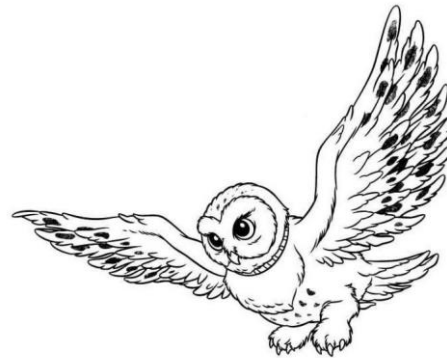
Torhaus

Ein Dammweg führt zu einem zweiflügeligen, von innen verschlossenem Tor. Auf der Innenseite der Burg führt eine Steintreppe ins Obergeschoss zu den Gesinderäumen, von denen jedoch nur noch zwei bewohnt werden.

Es handelt sich um die Zimmer von *Bruno* und *Paula Gscherr*. Eine Tür am Ende eines Flures führt auf die Tenne des Stalls.

Stall

Im Stall befinden mehrere Pferde und Kutschen. Auf der Tenne bewacht eine Schleiereule ihre Brut und greift jeden an, der sich nähert.

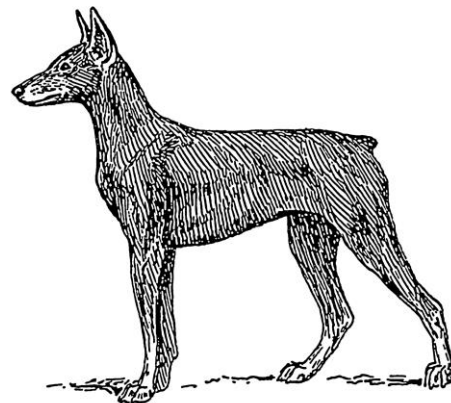


Schleiereule

Stärke 0	Intelligenz 0	Charisma 0	Trefferpunkte: 4
Körperbeherrschung 3	Intuition 0	Beeindrucken 0	
Krafttakt 0	Kreativität 0	Einschüchtern 0	
Geschicklichkeit 3	Logik 0	Überzeugen 0	Verteidigung: 3
Fernkampf -	Bildung -	Verführen 0	
Fingerfertigkeit 2	Fahrzeuge -	Empathie 1	2 x Krallen W3
Gewandtheit 3	Sprachen -	Besonnenheit 0	Schabel W 3
Handgemenge 2	Wissenschaft -	Imitieren -	
Handwaffen 2	Recherchieren -	Motivation -	
Handwerk -	Wahrnehmung 4	Tiere -	
Heimlichkeit 6	Suchen 5	Listigkeit -	
Ausdauer 2	Wachsamkeit 4	Beeinflussen -	
Überleben 0	Willenskraft 1	Verstellen -	
	Selbstbeherrschung 0		

Hundezwinger

Der Hundezwinger ist offen, so dass sich die drei aggressiven Dobermänner ungehindert auf dem ganzen Schlosshof herumtreiben können. Sie greifen jeden Fremden an.



Dobermann

Stärke 3	Intelligenz 0	Charisma 0	Trefferpunkte: 8
Körperbeherrschung 2	Intuition 0	Beeindrucken 0	
Kraftakt 2	Kreativität 0	Einschüchtern 4	
Geschicklichkeit 1	Logik 0	Überzeugen 0	Verteidigung: 1
Fernkampf -	Bildung -	Verführen 0	
Fingerfertigkeit 0	Fahrzeuge -	Empathie 1	
Gewandtheit 2	Sprachen -	Besonnenheit 0	Biss W 6
Handgemenge 3	Wissenschaft -	Imitieren -	
Handwaffen 3	Recherchieren -	Motivation -	
Handwerk -	Wahrnehmung 3	Tiere -	
Heimlichkeit 1	Suchen 3	Listigkeit -	
Ausdauer 3	Wachsamkeit 4	Beeinflussen -	
Überleben 1	Willenskraft 2	Verstellen -	
	Selbstbeherrschung 0		

Hof

In der Mitte des Hofes befindet sich ein ganz normaler Brunnen.

Auf dem Hof neben dem Bergfried liegt ein wertvoller Ohrring, den *Henriette* aus einer Schießscharte im Geheimraum des Bergfrieds geworfen hat. Der Ohrring ist von ihrer Mutter. Es ist auf einem Bildnis der Mutter *Cecilie* im Palas abgebildet.

Kapelle

Die Kapelle hat eine Tür zum Palas und eine zum Bergfried. Sie ist im gotischen Stil und wurde kaum verändert. Beeindruckendstes Stück ist der gotische Altar. Die Kapelle wurde in jüngster Zeit offenbar genutzt (von *Henriette*). Vor dem Altar stehen zwei benutzte Kerzen.

In der rechten Ecke des Altarbildes sieht man eine Abbildung der Burg. In die Burg dringen Soldaten ein. Auf der Rückseite der Burg sieht man fliehende Gestalten. Das Relief eines Ritters rechts vom Bild weist mit der rechten auf die Abbildung der Burg und mit der Linken auf das gegenüberliegende Steinrelief des Petrus. Drückt man auf den Schlüssel, den Petrus in der Hand hält, öffnet sich im Boden die Grabkammer. Der Mechanismus lässt sich von der Grabkammer aus wieder betätigen.

In der Kapelle ist man vor dem Geist von Ritter *Ottokarl* sicher. Der Geist von *Cecilie* kann ihn jedoch betreten.

Geheime Grabkammer

In einem Sarkophag liegen die sterblichen Überreste der *Amalie von Waldstein* zum Stein. Der Raum ist voller okkultistischer Gegenstände (Schwarze Kerzen, Hexagramme, Hühnerköpfe, etc.). Ein Gang führt in nördliche Richtung. Es ist ein alter Fluchttunnel, der zu einer alten, stabilen Holztür führt. Dahinter liegt eine natürliche Höhle am Rand des Gartens.

Bergfried

Der Bergfried hat einen Zugang zum Hof und einen zur Kapelle. Über eine steinerne Wendeltreppe gelangt man in den darunter gelegenen Kerker sowie in die drei oberen Stockwerke und auf das Dach.

Kerker

Hier stehen tatsächlich noch ein paar alte, rostige Folterinstrumente. Außerdem befindet sich hier ein zweiter Brunnen, in welchem Ritter *Ottokarl* ertränkt wurde. Daher befindet sich hier sein bevorzugter Aufenthaltsort.

Erdgeschoss

In dem Raum werden Geräte wie Schlitten, Reisekoffer, o.ä. aufbewahrt.

Erster Stock

Hier liegt das sogenannte „Jagdzimmer“, das im Barock von einem früheren Baron eingerichtet wurde.

Es ist voller Hirschgeweihe, muffiger Felle und aller Jagdwaffen.

Zweiter Stock

Die Treppe führt an einer zugemauerten Tür vorbei. Hinter der Tür befindet sich der Geheimraum, in dem der Baron Waffen, Munition, Fahnen und andere Dinge aus der Märzrevolution versteckt hält. Hier ist auch *Cecilia* gefangen. Wenn die Abenteurer die Tür öffnen, denkt diese, dass Bruno kommt. Sie hat daher das Licht gelöscht und greift mit einem Bajonett an, um sich selbst zu befreien.

Dritter Stock

In dem Raum stehen alte Möbel unter weißen Laken. Unter einem alten Teppich befindet sich eine Falltür, die über eine hölzerne Treppe in den darunter gelegenen Geheimraum führt.

Dachterasse

Außer einem Fahnenmast und einer alten kleinen Kanone ist das Dach leer.

Palas

Durch einen kleinen Vorraum gelangt man in den ehemaligen Rittersaal voller Bilder, Waffen, Rüstungen und anderen Dingen. Ein Bild zeigt die erste Ehefrau mit den Ohrringen, von denen einer im Hof zu Füßen des Bergfrieds zu finden ist. Eine Tür führt in die Kapelle, eine weitere in die Küche und eine dritte in den barocken Tanzsaal am Garten. Eine breite hölzerne Treppe führt nach oben.

Tanzsaal

Breite Fenster gewähren freien Blick auf den Garten, in den man durch eine Tür gelangen kann. Eine weitere Tür führt in den Rittersaal und eine in die Küche.

Küche

Die Küche ist sehr groß, sauber und voller Küchengerätschaften, die aber größtenteils weggeschlossen sind. Von der Küche ge-

langt man in den Rittersaal und in den Garten.

Über die Empore gelangt man in den barocken Anbau zu den Wohnräumen des Barons, seiner Tochter, seines Sohnes und seiner verstorbenen Ehefrau sowie in die Bibliothek und einen Salon. Vom Wohnraum des Barons führt eine verborgene Tür in eine geheime Bibliothek, in der die okkultistischen Bücher aufbewahrt werden.

Der Garten

Der Garten ist von einer 2 m hohen Ziegelmauer umgeben. Es gibt eine Zufahrt durch ein schmiedeeisernes Tor, zwei Zugänge vom Palas (Tanzsaal, Küche) und einen geheimen Zugang durch die Gartenhöhle.

In der Nähe der Zufahrt liegen das kleine Wohnhaus des Gärtnerehepaars sowie die Orangerie.

Ein hinter Stauden verborgener Zugang führt in eine kleine Dachkammer, in der sich *Emilie* versteckt hält.

Gartenhöhle

In der kleinen, natürlichen Höhle werden Gartengeräte und z.Z. nicht benötigte Dinge, wie alte Türen, Bretter und andere Gerätschaften aufbewahrt. Hinter einer alten, an die Wand gelehnten Tür befindet sich eine alte, stabile Holztür, die zum alten Fluchttunnel führt. Hierfür gibt es eigentlich keinen Schlüssel mehr, der Gärtner hat sich einen nachmachen lassen. Durch diese Tür gelangt Emilie in die Burg.



Die Klosterruine

Etwa 20 min zu Fuß vom Schloss entfernt liegt auf einer Lichtung die Klosterruine. Erhalten sind – außer der Kapelle – nur ein paar Mauerreste. Das Klostersgelände wurde später als Friedhof genutzt, welcher seit dem 17. Jahrhundert Begräbnisplatz für die Schlossbewohner ist. Die letzte Person, die dort beerdigt wurde, war vor etwa 30 Jahren die Mutter des Barons. Die Kapelle wurde bereits seit langer Zeit nicht mehr renoviert.

In der Kapelle befinden sich Poltergeister, die Seelen der im Dreißigjährigen Krieg ermordeten Mönche, die – von den okkultistischen Experimenten des Barons „aktiviert“ – in der Kapelle und auf dem Friedhof jeden angreifen, der eine Waffe trägt.

Ereignisse

Erster Tag:

- Als die Abenteurer im Gasthof ankommen, befinden sich dort drei Gäste: der sich langweilende *Francois de Vallenoire* sowie ein Ehepaar aus Frankfurt, das hier wegen der guten Luft Urlaub macht (*Karl-Heinrich Derninger* und seine

Sie treten erst in Erscheinung, wenn man die Kapelle betritt, verfolgen aber jeden bis zur Friedhofsmauer.

In der freien Fläche der Mitte der Kapelle stehen in einem großen Anstand auf dem Boden kreisförmig angeordnet einige schwarze Kerzen (zwei davon sind umgekippt und ausgelaufen). Nach einem erfolgreichen **CHECK Intelligenz + Logik** erfährt man, dass diese vor einigen Wochen benutzt wurden. Mit einem **CHECK Wahrnehmung + Suchen** erkennt man kaum wahrnehmbare Kreidelinien auf dem Boden.

Hier hat der Baron mit okkultistischen Ritualen experimentiert und die Poltergeister „aktiviert“.

Auf dem Friedhof kann man nach einem erfolgreichen **CHECK Wahrnehmung + Suchen** den Hut des Forstadjunkts finden.

Freiburg

Das Geburtshaus der Zwillingsschwestern: wird von einem neuen Eigentümer bewohnt, der die Abenteurer an den Familienanwalt *Dietrich Neumann* verweist. Frühere Besitzerin war *Amalia von Stetten*.

Dietrich Neumann, Anwalt und Notar, darf keine Angaben machen, er verweist auf die öffentlich zugänglichen Kirchenbücher. In seinen Akten befindet sich das Testament des Vaters der Zwillinge, aus dem hervorgeht, dass *Emilie* enterbt wurde.

Kirchenbuch von St. Blasien: Der Name von *Emilie* wurde von einem Unbekannten getilgt. Im Besucherbuch steht der Name des Gärtners *Werner Murr*.

Frau *Maria*). *Cecilia* wurde seit einer Woche nicht mehr gesehen.

- Wenn die Abenteurer am Burgtor läuten, öffnet sich nur eine kleine Luke, aus der *Bruno* herauschaut (**CHECK Willenskraft + Selbstbeherrschung**). Er weist sie mit den Worten ab, dass der Baron

keinen Besuch empfängt. Wird er bedrängt, stößt er Drohungen aus (man hört mehrere Hunde knurren). Im trockenen Burggraben können die Abenteurer nach einem erfolgreichen **CHECK Wahrnehmung + Suchen** einen altmodischen aber wertvollen Ohrring finden, den Amalia aus einer Schießscharte geworfen hat. Auch das Gärtner Ehepaar verhält sich abweisend.

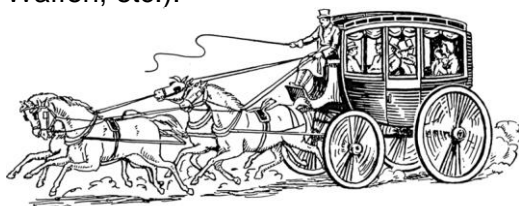


Zweiter Tag:

- Das Ehepaar *Derninger* reist ab.
- Waldarbeiter finden in der Nähe der Klosterruine den toten *Forstadjunkten*, dessen Leichnam sie in den Gasthof bringen. Er wurde erschossen. Sein Gewehr hat man in einiger Entfernung gefunden. Die

Epilog

Gelingt es den Abenteurern, die Erbschleicher zu entlarven, gesundet auch der Baron wieder, versöhnt sich mit seinem Sohn und es gibt ein Bankett im Rittersaal. Außerdem beschenkt er sie mit einem ansehnlichen Geldbetrag und mit diversen Dingen aus seiner Habe (Rüstungen, alte Waffen, etc.).



Dorfbewohner verdächtigen den „*Waldassl*“.

Dritter Tag:

- *Der Baron* irrt wahnsinnig im Wald herum.
- *Sigismund* erreicht nachmittags die Burg; er ist desertiert. *Sigismund*, und *Bruno* suchen im Wald nach dem Baron.

Vierter Tag:

- Der „*Waldsassl*“ versteckt sich auf der Burg.
- Der *Baron* wird von Waldarbeitern im Wald gefunden.

Fünfter Tag:

- *Emilie* erscheint mit Rechtsanwalt Neumann und erhebt als vermeintliche „*Amalia*“ Anspruch auf die Verfügungsgewalt über den Besitz ihres wahnsinnigen Mannes. Sofern nicht schon geschehen, wird *Francois de Vallenoire* mit diversen Duellforderungen das Ansinnen von *Emilie* unterstützen. *Emilie* wird sich bei einer Auseinandersetzung mit Waffengewalt und/oder Geiselnahme abzusetzen versuchen.