

40 Spukerscheinungen in einem Geisterhaus

(Würfeln mit W20 und einer Münze: Kopf = +0, Zahl = +20)

1. Das Familienportrait verändert sich, je länger man sich im Haus aufhält. Die Finger der Tochter wachsen, die Haut des Vaters spannt sich über den Schädel, die Mutter verblutet auf dem Bild und der Sohn hat das Bild verlassen ...
2. Wenn die Türglocke läutet, erklingt im Salon die Stimme des alten Lords. „Higgins, die Tür!“ Sowohl der alte Lord, als auch sein treuer Butler, weilen bereits seit Jahren nicht mehr unter den Lebenden.
3. In stürmischen Nächten ist der Donner so laut wie Kanonenschüsse. Die Türen und Fenster krachen, als würde versucht sie von außen einzuschlagen. Wer nahe genug an ihnen steht vernimmt dutzende hohler, wütender Stimmen.
4. Die große Standuhr schlägt jede Nacht um exakt 12:05 Uhr dreizehn Mal und bleibt dann stehen. Dabei öffnet sich die verglaste Tür an der Frontseite mit einem leisen Quietschen.
5. Auf jedem Foto, das in den Haus gemacht wird, ist im Hintergrund ein kleines Mädchen mit schwarzem Haar, blasser Haut, einem weißen Kleid und einen grimmigen Blick zu sehen.
6. Immer wenn ein Musikstück abgespielt wird, kann man im Hintergrund ein leises Kratzen hören, welches von Chopin - Nocturne begleitet wird.
7. Schwere Schritte folgen Euch im Stockwerk über Euch ohne das dort jemand aufzufinden ist.
8. Der Fernsprechapparat klingelt und eine rauchige Frauenstimme verlangt den SC neben der Person, die den Hörer abgenommen hat und spricht „Es ist an der Zeit“ um danach aufzulegen
9. Aus den Augenwinkeln sieht es immer so aus, als würde euch ein Schemen durch die Schatten der Gegenstände im Haus folgen.

10. Im Zentrum eines bestimmten Raumes schießt jede Flamme, die man entzündet, zunächst in die Höhe, um dann bei völliger Windstille wild zu flackern und deutlich auf den Charakter zu zeigen, der sich am meisten fürchtet, auch während dieser sich bewegt.

11. Ein Künstler unter den Charakteren (Schriftsteller, Maler etc.) kann Alpträume oder Erscheinungen, die andere heimsuchen, klar als pervertierte Verzerrungen seiner Werke erkennen.

12. Aus einem großem Schrank hört man ein klägliches Miauen. Im Schrank findet man eine verwesende Katze - stumm.

13. Im Arbeitszimmer hängt ein großes Potrait einer stürmischen Seelandschaft inklusive Leuchtturm und Dreimaster im tiefen Wellengang. Jedesmal wenn die SC erneut auf das Bild blicken, scheint es als hätten sich Wolken, Wellen, Dreimaster und das Licht des Leuchturms derweil leicht weiterbewegt.

14. Aus einem Rundfunkempfänger tönt dauerhaft ein Rauschen, gemischt mit undeutlichen Stimmen. Je näher die SC dem Radioapparat kommen desto lauter wird es, obwohl das Radio gar nicht an den Strom angeschlossen ist.

15. Der Zubereitungstisch in der Küche zittert fast unmerklich. Liegt es an der im Fliesenboden eingelegten Grabplatte, auf der der Tisch mit seinen Füßen steht?

16. Die Möbel im Salon scheinen perfekt erhalten zu sein. Herrliche Stoffbezüge und feine Schnitzereien zeugen von hoher Qualität. Doch bei näherer Betrachtung sind es Abertausende kleine widerliche Insekten, die die Möbelstücke formen und sich bei der leichtesten Berührung in summende Schwärme auflösen.

17. Für Ereignisse und Handlungen im Salon (oder eines anderen Zimmers nach Wahl) herrscht ein dauerhaftes Gefühl des Déja Vu.

18. 1W6 Marionetten erscheinen. Sie hängen an ihren Sehnen von der Decke herab. Sie haben Gesichter von Personen aus der Vergangenheit der Figuren.

19. In der Bibliothek wird auf einem Podest auf einem Samtkisten eine alte Bibel im schwarzen Ledereinband präsentiert. Sie ist bei Markus XIV aufgeschlagen. Der erste SC der sie berührt, hinterlässt darauffolgend schwarze, nicht abwaschbare Fingerabdrücke auf allem was er später in den Händen hält oder auch nur anfasst.

20. Egal welches Wetter draußen ist, wenn man sich auf dem Dachboden des Hauses befindet, scheint es immer zu stürmen. Balken knarren, es donnert und an den Fenstern zucken Blitze.

21. Im Speisesaal bei Tisch kann derjenige, der sich seinen silbernen Löffel betrachtet, in diesem Zerrspiegel eine undeutliche, finstere Gestalt hinter seinem eigenen Konterfei erblicken, im Gegensatz zum Spiegelbild des Betroffenen jedoch nicht kopfüber dargestellt. Blickt derjenige sich erschrocken um, kann er hinter sich nichts entdecken, nimmt aber eine rasche, flüchtige Bewegung an der Decke wahr.

22. Über allem Spiegelnden hängen Schlieren oder Staub. Wischen die SC darüber haben sie Blut an den Händen.

23. Des Nachts trifft man zuweilen auf der hinteren Dienstbotentreppe des Hauses eine Frau in der Tracht eines Hausmädchens, die jedoch unpassenderweise einen Schleier trägt, der ihr Gesicht verbirgt. Sie ist stets auf dem Weg die Treppe nach unten, nimmt von niemandem, dem sie begegnet, Notiz und verschwindet am Ende in Richtung Kellertür. Ein NSC, der sich wundert, ob man ihren Schleier lüften könne, wenn man ihr des Nachts auflauere, wird des morgens tot am Fuße der Treppe aufgefunden, im Gesicht das blanke Entsetzen.

24. Das Arbeitszimmer im Obergeschoss macht den Eindruck, als sei es bei einer handgreiflichen Auseinandersetzung schwer verwüstet und/oder durchsucht worden: Der Staub der Jahrzehnte hat sich über Scherben von Glasflaschen, umgestürzten Regalen, alten Büchern und herausgerissenen Schubläden gelegt. In Vollmondnächten jedoch, wenn das fahle Licht das große Buntglasfenster hinter dem Schreibtisch gespenstisch glühen lässt, ist das Zimmer staubfrei, aufgeräumt und makellos. Doch der hochlehnlige Schreibtischsessel ist dem Fenster zugewandt, in dessen schemenhafter Spiegelung es wirkt, als säße jemand in dem Arbeitsstuhl.

25. Wer im herrschaftlichen Schlafzimmer des Anwesens nächtigt, wird gelegentlich von erregtem Geflüster und Bewegungen der Laken und Decken geweckt, die nicht von sichtbaren Personen stammen.

26. Die wuchtige, geschwungene Treppe im Foyer des Anwesens ist recht tückisch: Vor allem nachts kann es häufiger vorkommen, das man auf den Stufen ein hässliches krachen hört, ehe die Stufe auf der man steht plötzlich nachgibt

und man alle Mühe hat, sich nicht den Hals zu brechen. Das Phänomen tritt immer auf der selben Stufe auf, die bei näherem Betrachten vollkommen intakt scheint. Unterschiede in der Verfärbung des Holzes legen aber den Schluss nahe, das sie vor langer Zeit einmal repariert oder ausgetauscht werden musste.

27. Der riesige Wintergarten, der sich an den Westflügel des Hauses anschließt und sich bis zum Obergeschoss erstreckt, scheint der jüngste Anbau des Anwesens zu sein. Es macht den Eindruck, als hätte man damals eine viel ältere Terasse des Grundstücks verglast und überdacht. Die sich selbst überlassene Vegetation wuchert wohl auch ohne Pflege und Wasserzufuhr durch den Menschen erstaunlich vital vor sich hin, wirkt aber abnorm fleischig, riesenwüchsig und verströmt einen modrigen Geruch. Inmitten dieses krankhaft veränderten Dschungels stehen marmorne Statuen, von wucherndem Wurzelwerk zerbrochene Steinkrüge und ein Zierbrunnen, in dessen Becken das steinerne Abbild einer milde lächelnden Frau steht, die ein Kind auf dem Arm wiegt, dem sie den Kopf zugewandt hält. Im trüben Lichtspiel der schmutzigen Scheiben des Wintergartens glaubt man jedoch manchmal, das Abbild der Mutter schenke dem Säugling ein gieriges, gefräßiges Grinsen. Aus der Zeit, in der die Fläche zum Außenbereich des Geländes gehört hatte, stammt noch der viel ältere, grob gemauerte Nutzbrunnen im hinteren Teil des Gartens. Der Schacht ist zugeschüttet und mit Brettern vernagelt, aber nachts dringt ein merkwürdiges Glühen aus seinem Innern durch die Ritzen des Mauerwerks und des Bretterschlags.

28. Es kommt hin und wieder vor, das ein SC auf den Fluren des Hauses ein Zimmer betreten will, dessen Tür sich just öffnet, ehe er den Türknauf zu fassen bekommt. Er/ Sie hat das starke Gefühl, das jemand gerade dicht an ihm vorbei gegangen ist, er sich die Tür krachend wieder schließt.

29. Ein Geist kommt mit dem üblichen Heulen auf die Charaktere zu, hält inne, und sagt zu einer der Figuren: „Entschuldige, ich wußte nicht, dass Du es bist...“

30. In der Bibliothek hängt über einem der Lesesessel ein faszinierendes Gemälde. Es zeigt einen in Turban und Kaftan gekleideten Mann in einem Kellergewölbe. Während die Tische in seinem Rücken mit Drucker- und Buchbindereiwerkzeugen bestückt sind, gleicht sein aktueller Werk Tisch einer bizarren Mischung aus Schlachtbank und Gerberhandwerk. Die angelaufene Messingplakette unten im Rahmen des Bildes nennt den Titel: „Al Hazred bindet

sein Werk“. Der titelgebende Araber ist manchmal aber nicht im Bild zu sehen.

31. Sämtliche Fenster, Gläser und Spiegel fangen an zu beschlagen. Nachdem sie komplett milchig geworden sind, tauchen schlagartig Handabdrücke an ihnen auf. Nicht alle Abdrücke scheinen menschlich.

32. Die alten Wasserleitungen ächzen und rumoren, selbst wenn sie nicht gebraucht werden. Sie werden unaufhörlich lauter bis schließlich einige von ihnen aus der Wand/Decke/Flur brechen und einen SC in brackigem Wasser tränken. Die Rohre sind unnatürlich/unlogisch verbogen.

33. Blickt man in dunkle Räume und Ecken bewegen sich dort Schemen von Personen, die mondänen Tätigkeiten nachzugehen scheinen. Jede Nacht werden die Tätigkeiten gewalttätiger und weniger nachvollziehbar. Im Licht ist jedoch nichts zu sehen.

34. Gelegentlich ist das giggelnde Lachen einer jungen Frau im Haus zu hören. Sie scheint sich köstlich zu amüsieren. Lacht sie vielleicht über euch?

35. Eine kleine schwarze Katze stromert nachts um das Haus herum. Manchmal kommt sie auch herein und schaut sich neugierig um. Das wäre ja in Ordnung, wenn sie nicht dauernd durch die Wände gehen würde.

36. Bei Neumond springt eine bucklige Gestalt aus dem Kamin, kichert wie bescheuert, läuft ein paar Schritte und löst sich dann in Luft auf. Sie trägt eine bluttriefende Spitzhacke auf der Schulter und einen Kartoffelsack als Kleidung.

37. Ranken wachsen an der Südwand empor. Wo sie durch das geborstene Fenster in den Dachboden wuchern, blüht eine purpurne Heckenrose. Werden die Ranken abgeschnitten, steht die Rose beim nächsten Morgengrauen dennoch wieder in voller Blüte.

38. In einem der Einmachgläser im Keller liegt ein Herz. Kabel stecken darin, die sich zwischen den anderen Einmachgläsern hindurch winden und in der Wand verschwinden, wo sie sich wie dunkle Adern unter dem Putz in alle Richtungen ausdehnen.

39. Im Haus fällt es sehr schwer, zeitlich die Orientierung zu behalten. Uhren versagen generell den Dienst oder gehen nach kurzer Zeit falsch. Aber es kann auch geschehen, dass es längst Nacht geworden ist, wenn man das Haus

überrascht verlässt, ohne das man es drinnen an Lichtverhältnissen etc. bemerkt hätte. Nur eine bestimmte Zeit hier verbringen zu wollen, kann ein fast unmögliches Unterfangen sein, und nach einiger Zeit verliert man gänzlich die Orientierung darüber, wie lange man schon im Hause ist.

40. Ein gebeugter Mann mit aschfahlem Gesicht und in einem altmodischen Anzug steht hinter dir. Er blickt sich panisch um, während sich seine Finger in den verknautschten Hut krallen, den er in den Händen hält. „Ist er weg“, stößt er hervor und verschwindet wieder spurlos.

Autoren: Daniel (System Matters), pan narrans, Pixellance, McBlavak, N. Hotep, Daheon, The_Nathan_Grey, Crizzl