

Das Seelen-Amulett

Die Familien Kalmor und Uhoni sind schon seit vielen Jahren befreundet. Nach dem Tod des Familienvorstandes von Kalmor, Deluther Kalmor, hat dessen Sohn Moraugh das Amulett seines Vaters verwendet um die Seelen von Ackquean und Aqua Uhoni gefangen zu nehmen. Nun erpresst er deren Tochter Aema und verlangt die Eheschließung mit ihm um die Seelen ihrer Eltern wiederherzustellen.

Die Hauptpersonen:

Deluther Kalmor (69) war mit magischen Fähigkeiten gesegnet, im Speziellen war er ein Alchemist der Leitmagie. Jedoch hat er diese Fähigkeiten hauptsächlich im Geheimen verwendet. Der befreundeten Familie Uhoni hat er seine magischen Fähigkeiten offenbart. Vor allem der jungen Aema Uhoni, welche selbst die Fähigkeit der Leitmagie in sich trägt. Er trug stets ein Amulett bei sich, welches immer für Aema rot leuchtete, jedoch konnten das andere nicht sehen – er hat sie gebeten nie jemandem gegenüber das zu erwähnen. Außerdem konnte er kleine Verletzungen heilen, wollte jedoch auch das geheim halten. Von seinen vier Kindern hat nur eines seine Fähigkeiten geerbt. Da er ein alter Mann ist, trinkt er jeden Morgen einen selbst gebrauten Trank, von dem er sich Gesundheit verspricht. Tatsächlich halten die meisten Menschen diesen Trank für wirkungslos, doch als begabter Alchemist hat dieser Trank sehr wohl eine positive Wirkung. Da er schon von hohem Alter war, konnte er nur noch schlecht lesen, in seiner Bibliothek hat er schon seit Jahren kein Buch mehr angefasst.

Ackquean und Aqua Uhoni (45 und 43) sind die Eltern von Aema, ihrer einzigen Tochter. Schon lange ist diese Familie mit Deluther Kalmor befreundet, und sie waren tief getroffen als sie von seinem plötzlichen Tod erfuhren. Kurz darauf verfielen sie in apathische Starre, und Aema wollte in ihrer Not die Hilfe der Familie Kalmor erbitten. Moraugh hat auf diese Bitte reagiert und hat ihr versprochen, dass er ihren Eltern hilft, wenn sie ihn heiratet und hat ihr eine Woche Zeit gegeben zu ihm zu reisen, um dann die freudige Neuigkeit zu verkünden.

Aema Uhoni (18) vermutet jedoch, dass Moraugh Kalmor für das Leiden ihrer Eltern verantwortlich ist. Sie hat die besondere Gabe, immer und überall Magie wahrzunehmen, nimmt dies allerdings als selbstverständlich hin. Sie hat den roten Schein um den Körper ihrer Eltern gesehen und auch einen Schein dieser Art um Moraugh wahrgenommen. Sie erinnert sich daran, dass Deluther ihr beigebracht hat, dass seine Magie und vor allem sein Amulett nicht nur Gutes sondern auch Schlechtes hervorbringen kann. Sie vermutet, dass er ihre Eltern verzaubert hat.

Aema hat selber kleine Zauber mit Deluther Kalmor durchgeführt, als sie klein war. Tatsächlich hat er ihren Eltern vorgeschlagen, dass sie die Magieschule besuchen sollte, was ihre Eltern jedoch abgelehnt haben. Sie hat nur eine bescheidene Ausbildung erlangt und kann nur die Gemeinsprache flüssig lesen.

Außerdem weiß sie, dass Deluther seinen Sohn Moraugh nie Magie gelehrt hat, da er fürchtete, dass sie bei ihm in falschen Händen ist. Deswegen zweifelt sie daran, dass er den Zauber auch wirklich rückgängig machen kann und will.

Der Start ins Abenteuer

Der Reisende trifft auf seinem Weg in die Stadt Großwest auf eine Kutsche am Wegrand, der eine Achse gebrochen ist, der Kutscher ist gerade dabei diese fertig zu reparieren, in ca. 10 Minuten kann die Kutsche wieder ihre Reise aufnehmen.

Hinter der Kutsche steht ein ca. 18 jähriges schönes Mädchen, welches sehr blass und verängstigt wirkt. Sie trägt ein weißes reich besticktes Kleid und sieht verzweifelt aus. Eindeutig kommt sie aus gutem Hause. → **Aema Uhoni**

Auch der Kutscher wirkt verwirrt, anscheinend beschäftigt ihn noch etwas anderes als die gebrochene Achse der Kutsche. Die Arbeit könnte er schneller erledigen, jedoch möchte er anscheinend nicht an sein Ziel. → **Rekan** (der Kutscher)

Eine vorüberziehende Gruppe Söldner nimmt die anscheinend günstige Gelegenheit wahr und überfällt die Kutsche. Die Helden sollten hier nun eingreifen und die Situation irgendwie lösen, oder wenigstens abwarten und nachher mit Aema ins Gespräch kommen. Die Söldner werden bei zu vielen Schwierigkeiten flüchten, und sie geben sich auch mit ein wenig „Schutzgeld“ zufrieden.

Nach einem kurzen Gespräch gibt Aema ihre Geschichte preis und bittet um Hilfe. Moraugh Kalmor wäre durchaus nicht überrascht, wenn sie einen oder mehrere ihrer Angestellten mit zu seiner Feierlichkeit gebracht hätte, welcher ihr persönlich zu dienen sein soll. Das würde dem Reisenden die Möglichkeit geben, mehr Informationen zu sammeln und ihr zu helfen.

Mit der reparierten Kutsche fahren sie gemeinsam zu dem Anwesen der Kalmors, wo sie dann der Kutscher verläßt – er reitet zurück zu dem Anwesen von Uhoni und wird in drei Tagen wiederkommen um Aema abzuholen.

Das Anwesen der Kalmors

Das Anwesen ist ein großes Grundstück mit einem prächtigen Herrenhaus. Rings herum erstrecken ist große Ländereien und im Nordosten sind einige Häuser für die Bediensteten. Nur wenige Angestellte leben in dem großen Gebäude selber. Die Köchin und er alte Diener von Deluther sind die einzigen. Früher waren es mehr, daher gibt es noch einige unbenutzte Dienstbotenzimmer. Eines davon war für den Kutscher vorbereitet.

Das Haus ist einstöckig und aus Stein erbaut. Dezente Säulen und hochwertige Steine zeigen, dass es sich bei dem Besitzer um einen wohlhabenden Mann handelt/gehandelt hat. Am Eingang nimmt uns der Diener von Deluther in Empfang. Er ist ein sehr alter und trauriger Zeitgenosse. → **Kartom**

Das Haus (es ist mittlerweile Abend) ist bei unserer Ankunft hell erleuchtet. Man hört einige Stimmen aus dem Inneren nach außen dringen, und der Diener bittet uns hinein.

Aema Uhoni und der Diener/Reisende werden auf ihr Zimmer geleitet. Dem Diener wird ein kleines Kämmerchen eine Tür weiter links gezeigt. Bis zur Ankunft von Moraugh bleiben ein paar Minuten um mit Kartom zu sprechen.

Aema scheint nun ganz auf den Diener/Reisenden vergessen zu haben, jedoch Kartom fordert ihn auf ihr nach unten zu folgen.

Personenbeschreibung:

Kartom (treuer Diener von Deluther, inoffizieller Anführer der Dienerschaft)

Er ist selber schon ein alter Mann von 54 Jahren. Seit seiner Jugendzeit hat er im Hause Kalmor gearbeitet und wurde schon früh auf seine Aufgabe, die Betreuung von Deluther vorbereitet. Dieser war nur 15 Jahre älter als er und beide pflegten ein fast freundschaftliches Verhältnis. Jedoch vermutete er immer etwas Seltsames an Deluther. Jedoch, war er sich sicher, dass Deluther ein guter Mensch ist, und hat nie versucht dieses Geheimnis zu ergründen.

Kartom ist ein einfacher Mann und jeglicher Magie vollständig abgeneigt, ja, er ängstigt sich sogar davor. In der Nacht nach Deluthers Tod hat er sich jedoch eine Lungenentzündung zugezogen, und spricht mit einer rauhen Stimme. Sein Gesicht glänzt abwechselnd rot und ist dann wieder bläulich weiß. Nach Ablauf von 3 Tagen wird er sterben, wenn er nicht einen Gesundheitstrank bekommt.

Er wird sich in sein Zimmer zurückziehen und einsam in seinem Bett einschlafen und nie wieder aufwachen. Seine Abneigung gegen Magie hat auch immer verhindert, dass er einen der Tränke seines Herren getrunken hat. Als er einmal als kleiner Junge sehr krank war, kann er sich erinnern, dass er einen „Fiebertraum“ hatte in dem ihm Deluther einen Trank eingeflößt hat, und er danach wieder gesund war.

Kartom ist zutiefst betroffen von dem plötzlichen Tod seines Herren (und vermutet sogar einen Mord). Jedoch kann er sich nicht vorstellen wer denn zu so einer Tat fähig war. Tatsächlich war schon lange ein großes Familienfest geplant und alle seine vier Kinder waren an jenem Morgen im Hause.

Er selber war an diesem Morgen bei den Ställen um Milch für die Tochter Inala zu holen. Die Anweisung dazu kam von Moraugh. Ansonst hätte er den Morgen in der Küche verbracht und die Anweisungen seines Herren abgewartet.

Die Familie im Festsaal

In der großen Empfangshalle im Erdgeschoß ist bereits die gesamte Familie versammelt. Es gibt ein Buffet und außer den Dienern, die ständig auf- und abräumen, dem Diener von Imr und den vier Geschwistern ist sind noch Aema und ihr Diener/Reisende anwesend. Viele leere Teller und Gläser zeugen davon, dass noch andere Gäste zum Leichenschmaus geladen waren, diese haben jedoch schon das Gelände verlassen.

Personenbeschreibungen:

Imr Kalmor (45) ist der älteste Sohn von Deluther Kalmor er ist groß hat schon eine Glatze, im Gegensatz zu seinem Vater der bis zu einem Tod viele dunkle Haare hatte und trägt eine

Brille. Seine Statur legt nahe, dass er sein Geld nicht mit körperlicher Arbeit verdient. Die Augen von ihm sind jedoch sehr wach. Er spricht leise und langsam, und beobachtet alles um sich herum. Er ist alle anderen gegenüber einsilbig.

Er lebt mittlerweile in der Nähe von Großwest und beschäftigt sich mit geschichtlichen Studien und wird vom Verwalter der Stadt oft um seine Meinung gebeten. Da er selber nur wenige Kontakte mit anderen Menschen hat und niemanden bevorzugt, wird seine Hilfe oft in der Rechtsprechung benötigt. Einige wichtige Männer schulden ihm Gefallen.

Er vermutet als einziger, dass sein Vater ermordet wurde, und vermutet den Mörder unter seinen Geschwistern. Seine Kontakte zur Stadtverwaltung haben ihm die Information verschafft, dass sein Bruder Issuntach nicht sehr erfolgreich ist, und das Geld benötigen könnte. Seine Schwester lebt seit langem im Streit mit ihrem Vater – nachdem sie anscheinend verrückten Ideen nachhängt, traut er ihr alles zu, vor allem war die Todesursache natürlich – vielleicht hatte sie doch einen magischen Weg gefunden ihren Vater zu töten. Nur für seinen jüngsten Bruder das Lieblingskind des Vaters, wie er vermutet gibt es keinen Grund, jedoch hat er ihn schon lange nicht gesehen, und schon lange eine Antipathie gegen ihn gehegt, diese soll ihn aber nicht zu vorschnellen Schlüssen bewegen.

Direkt nach dem Tod des Vaters hat Imr das Amulett in drei Teile geteilt, und selber einen behalten. Er gab die anderen beiden Teile an Issuntach und Inala in der Vermutung, eine unachtsame Regung zu sehen, wenn beide ihren Teil entgegen nehmen. Doch Issuntach ließ einen Teil nur unachtsam in eine Tasche gleiten und Inala starrte das Amulett nur unverwandt an.

Issuntach Kalmor (43) ist zwar kaum jünger als sein älterer Bruder jedoch wirkt er westentlich jugendlicher. Er ist groß und schlank, hat immer noch starkes dunkles Haar und eine markante Hakennase. Er lebt mittlerweile direkt in Großwest und ist ein erfolgreicher Unternehmer, der mit allem und jedem handelt.

Seine gesamte Kleidung ist sehr prunkvoll und er hört sich sehr gerne reden. Immer wieder wirft er ein, wen er nicht alles kennt, und wie groß sein Einfluss in der Stadt ist. Sein Bruder Imr wirft ihm deswegen oft seltsame Blicke zu.

Seinen Diener hat er in Großwest gelassen und ist alleine mit seinem Pferd hier angereist.

Schweres Manöver (Sehen, Bonus für Helden aus besseren Schichten): Die prunkvolle Kleidung ist an einigen Stellen schon etwas abgewetzt. Das aufwendig frisierte Haar verdeckt eine Verletzung an der Schläfe.

Schweres Manöver (Aufmerksamkeit): Issuntach platziert sich immer so, dass man ihn durch die Fenster nicht sehen kann. Sein Blick schweift immer wieder durch den Raum, und er steht häufig so, dass er alle Eingänge in den Raum im Blick hat.

Issuntach hat eigentlich schwere Geldprobleme – er hat sich von einem Wanderhändler (Woroughi) eine große Summe Geld geborgt, die dieser zurückhaben will. Nachdem er jedoch in keiner Gilde der Stadt ist, hat er wenige Chancen. Nachdem sich Issuntach geweigert hat ihm das Geld wiederzugeben kam es zu einem Streit, bei dem Issuntach seinen einzigen Freund getötet hat. Nun schwört Woroughi Rache und ist bereit Issuntach zu töten.

Inala Kalmor (40) ist die einzige Tochter von Deluther. Sie lebt nicht weit weg in einer kleinen Hütte im Wald und beschäftigt sich mit Magie. Nachdem dem sie schon als kleines Kind erfahren musste, dass sie keine Magie in sich trägt, hat sie sich zunächst auf ein bürgerliches Leben in Großwest eingestellt.

Als sie jedoch keinen Mann fürs Leben finden konnte, verrannte sie sich in die Idee, dass sie ihre eigene bisher unerkannte Magie in sich trägt. Ihre Kleidung ist mit selbstgestickten magischen Symbolen verschiedener Kulturen versehen und wenn man näher kommt merkt man, dass sie nach verschiedenen Kräutern riecht (Aufmerksamkeit: leicht). Die letzten Jahre lebte sie in ständigem Streit mit ihrem Vater – da sie diesem vorwarf, sie von der Magie entfernt zu haben.

Ihre Vorliebe für frisch gemolkene Milch ist in der ganzen Familie bekannt, sie stammt noch aus der Kinderzeit. Trotz des ständigen Streits mit dem Vater war sie oft hier, da sie Essen/Kleidung/usw. brauchte.

Nach dem Tod ihres Vaters macht ist Inala schwere Vorwürfe, sie will unbedingt noch einmal mit seiner Seele in Kontakt treten und ist überzeugt, dass sie dies mit Hilfe des wichtigsten Buches aus der Sammlung ihres Vaters kann. Dieses ist in einem speziellen Raum versteckt, den niemand öffnen kann.

Direkt nach dem Tod ihres Vaters hat Imr dafür gesorgt, dass sie ihren Teil des Amulettes ansich nimmt. Sie trägt es seitdem um den Hals wie damals ihr Vater.

Moraugh Kalmor (25) ist der jüngste Sohn der Familie Kalmor und er hat als einziger das magische Talent seines Vaters geerbt. Jedoch war er schon in seiner Jugend ein grausames und hinterhältiges Kind, weswegen sein Vater nach seinem neunten Lebensjahr ihn nicht mehr in der Magie unterrichtete.

Mit wenigen Unterbrechungen lebte Moraugh immer auf dem Anwesen der Kalmors. Womit er seine Tage verbrachte ist unklar, er studierte wenig erfolgreich das Recht, und sein Vater hat alles probiert um ihm einen guten Posten in der Stadt zu verschaffen.

Sein Auftreten ist arrogant und er hält sich nun für den Herrn im Hause – diese Position wird auch von niemandem offen bestritten, jedoch läßt sich keines seiner Geschwister etwas von ihm sagen. Die Dienerschaft hingegen ist ständig voller Furcht vor ihm.

Nachdem er durch Zufall das magische Testament seines Vaters gefunden hat, wurde ihm klar, dass er nach dessen Tod keine großen Zuwendungen bekommt. Der Ärger über die verwehrte Magieausbildung und die Aussicht noch lange mit diesem alten Mann zu leben, der nicht und nicht sterben will, haben ihn dazu gebracht ihn schließlich zu töten. Nach seinem Tod konnte er das Amulett an sich nehmen und einen Zauber gegen die Eltern von Aema wirken. Nun muss sie ihn heiraten – wie er den Zauber aufheben kann, darüber hat er sich keine Gedanken gemacht. Gemeinsam mit dem Geld, das er geerbt hat, kann er sich auf dem Anwesen der Uhoni ein schönes Leben machen und vielleicht auch den Anhänger behalten, der ihm eine Verstärkung seiner Kräfte ermöglicht.

Er hat den Diener in der Früh weggeschickt und den Trank seines Vaters durch einen anderen ähnlich stinkenden ersetzt. Lange musste er in der Bibliothek seines Vaters suchen, bis er ein gutes Gift fand. Den richtigen Trank seines Vaters bewahrt er seitdem in seiner Jacke auf. Die Zutaten für das Gift liegen immer noch versteckt in seinem Zimmer.

Er ist sich sicher, dass niemand einen Mord vermutet, und dass seine Geschwister den Vater nicht vermissen werden.

Weitere Räume:

Die Bibliothek: Dieser Raum ist sehr staubig, denn Deluther hat schon schlecht gesehen, nur wenige Bücher sind nicht staubig. Sie stehen alle weit oben. (Aufmerksamkeit besonders gut geschafft, Aufmerksamkeit Mittel → abgesplitterte Farbe an einem Regal). Es handelt sich um ein Giftbuch, in dem Gifte und deren Heilungen beschrieben sind. Sowie ein Buch, welches den Raub von Seelen erklärt.

Zimmer von Moraugh: Das Zimmer ist teuer eingerichtet. (Verstecktes Entdecken: schwer) in der untersten Schublade befinden sich giftige Kräuter, und eine Phiole mit dem echten Gesundheitstrank.

Zimmer von Inala: Ein Mädchenzimmer, ziemlich leer, ausgeräumt, sie ist schon lange ausgezogen. Einige alte Puppen und Bücher sind noch vorhanden.

Zimmer von Issuntach: Vollständig leer bis auf ein Bett – er hat alles mitgenommen und verkauft/verspielt.

Zimmer von Imr: Noch immer in dem Zustand, wie er es als 20jähriger verlassen hat.

Küche: In einem Schrank stehen die Glasphiolen in denen Deluther immer seinen Gesundheitstrank aufbewahrt hat. Er hat einmal in der Woche diesen Trank erzeugt und ihn dann in sieben Phiolen abgefüllt. Am Morgen seines Todes trank er anscheinend den letzten Trank. Von den sieben Phiolen ist eine anders als die anderen.

Die einzelnen Aufgaben:

Woroughi - Der Mörder von Issuntach:

Woroughi - Stufe 3	1.OB 60	Aufmerksamkeit 10
Waffe: Dolch	2.OB 30	Beobachtung 11
RK/DB 6/24	ABM -10	Ränge in Spruchlisten 0
TP 56	Schlösser/Fallen 30	Hinterhalt (Ränge) 40(4)
MP 0	Klettern/Schwimmen 40	Schleichen/Verstecken 30

Nach dem Mord an seinem einzigen Freund ist Woroughi nur auf Rache aus. Er will Issuntach töten, und das aus der Nähe und mit möglichst viel Gewalt und er ist bereit auf alles einzuschlagen, dass im Wege steht. Jedoch ist er nicht dumm und wartet eine gute Gelegenheit ab.

Er kommt in der ersten Nacht auf den Hof, und verursacht einige Störungen, bei seinem Versuch in das Zimmer von Issuntach einzubrechen. Sobald er entdeckt wird kommt es zu einem Kampf.

Das geheime Zimmer von Inala:

Das geheime Zimmer befindet sich hinter einem Weinschrank im Keller. Es wissen außer dem Vater nur Inala und sein Diener davon. Er selbst hat es Inala gezeigt, als sie ein kleines Kind war, ihr jedoch nur gesagt, dass dort sein größter Schatz, ein besonderes Buch liegt, wie sie dieses jedoch bekommen kann, weiß sie nicht.

Sie weiß auch nicht, dass der Diener das Zimmer und den Weg zur Öffnung kennt.

Dieser Raum hat keine Fenster, die Decke und die Wand mit der Eingangstür sind aus schwarzem Stein und die anderen Wände bestehen aus einer seltsamen Substanz, die aussieht wie Sand. In die Wände sind seltsame Symbole eingeritzt. Es handelt sich jeweils um verschiedene regelmäßige Vielecke.

Der Fußboden ist aus demselben Material, in die Wand kann man nicht zeichnen, in den Fußboden schon.

Wenn man hinaus und hineingeht erscheinen andere Symbole, und zwar immer regelmäßige n-Ecke. Es beginnt mit 4,6,8 (also ein Viereck, ein Sechseck und ein Achteck) und wenn man das nächste Mal den Raum betritt erscheinen die n-Ecken 5,9,16 beim darauffolgenden Mal ist es 6,3,20 usw. Wenn eine Folge vorbei ist, wird sie wieder vom Anfang an wiederholt.

Linke Wand: 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11,

Mittige Wand: 3, 6, 9,

Rechte Wand: 4, 8, 16, 20

Wenn man in den Boden ein regelmäßiges 12-eck zeichnet gibt sich das besagte Buch frei. Es ist ein lose zusammengebundener Stapel von Kinderzeichnungen von Inala.

Innerhalb der drei Tage passiert folgendes, falls der Held nicht eingreift:

1. Tag: Issuntach verlässt aus unerfindlichen Gründen das Anwesen nicht, um zu seinen Geschäften zurückzukehren.

Imr forscht einen Großteil der Zeit in der Bibliothek.

Moraugh versucht Aema dazu zu bewegen, bereits vor der Hochzeitsnacht ein paar schöne Stunden zu verbringen. Aema lehnt empört ab.

Inala verbringt viel Zeit im Geheimzimmer um hinter das Geheimnis des Buches zu kommen. Kartom hat den ganzen Tag viel zu tun, wird aber zunehmends schwächer.

1. Nacht: Woroughi dringt in das Haus ein und versucht Issuntach zu töten.

2. Tag. Alle sind vorsichtiger. Moraugh gibt Aema einen Schlüssel zu seinem Zimmer, in der Hoffnung, dass sie ihn doch besuchen möge in der Nacht. Die anderen verbringen die Tage wie zuvor. Kartom ist bettlägrig, die anderen Diener müssen dafür mehr arbeiten.

2. Nacht: ungeduldig erwartet Moraugh die Ankunft Aemas. Als sie nicht kommt entschließt er sich zu ihr zu kommen. Die Türe ist allerdings verschlossen, und er geht wütend zurück.

3. Tag: Kartom stirbt am Abend. Inala wendet sich verzweifelt an den Helden wegen des Rätsels.

4. Tag: Imr reist nach Großwest ab, Aema und Moraugh reisen ab, um sich trauen zu lassen, Inala muss unverrichteter Dinge abziehen.

Um unerkannt zu bleiben müssen Schauspiel-Tests durchgeführt werden bei auffälligem Verhalten. Besonders Moraugh und Imr werden hierauf leicht aufmerksam.

Falls der Held das Rätsel für Inala lösen kann überlässt sie ihm ihr Amulett. Falls der Held Issuntach das Leben retten kann überlässt dieser ihm sein Amulett. Falls der Held den Mord aufklären kann so überlässt auch Imr dem Helden sein Amulett. Mithilfe der drei Teile kann Aema ihre Eltern heilen, falls in der Bibliothek das entsprechende Buch mit der geeigneten Zauberformel gefunden wird.

Alternativ kann der Held natürlich auch einige oder alle Teile stehlen, so lässt sich das Abenteuer auch „lösen“.

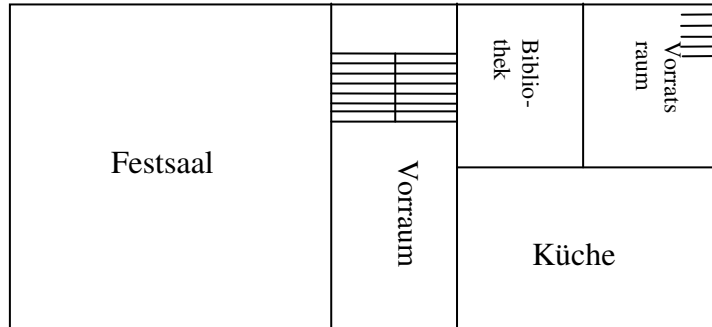
Den Trank kann man Kartom verabreichen und ihn damit heilen, dafür werden 3 Schicksalspunkte vergeben.

Punkte für: Lösen des Rätselzimmers, bekämpfen von Woroughi, erkennen des Mordes, Entzaubern der Eltern, Rettung von Kartom

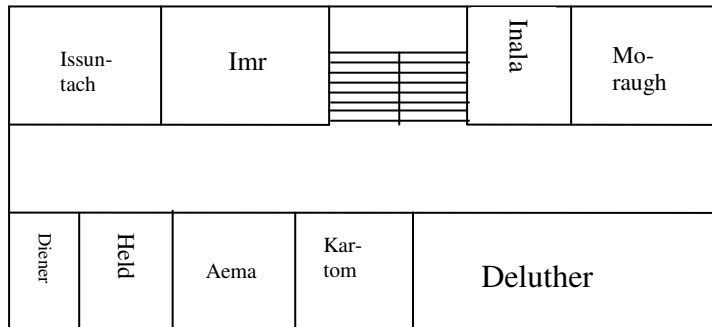
Dieses Dokument ist nur ein Leitfaden, was sich innerhalb der drei Tage sonst so abspielt bleibt der Phantasie des Spielleiters überlassen (die Dienerschaft kann allerlei tun, z.B. um Geld spielen, Dinge stehlen, sich anderweitig verdächtig machen, ...). Etwaige Tests zum Erkennen müssen natürlich auch durchgeführt werden wenn es nicht im Text aufscheint.

Plan des Hauses:

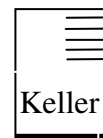
Ergeschoss:



Erster Stock:



Keller:



Geheimtür