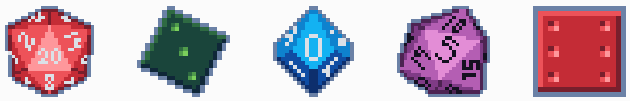
MORRITON MANOR STORIES

DIE VILLA

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. Oktober 2026





INHALT

Morriton Manor Stories Die Villa 3
- Allgemeines 3
- Zusammenfassung der Geschehnisse 3
- Vorbereitung 4
- Module und Regeln 5
- Das Abenteuer selbst 5
- Räume: 7
- Hinweise 10
- NPCs 13

MORRITON MANOR STORIES DIE VILLA

In Bearbeitung!

- **Wo spielt das Abenteuer?**: Villenbezirk kurz außerhalb von London, selbes Universum wie Morriton Manor Stories
- **Wann spielt das Abenteuer?**: Mitte der 1870er
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: Grundregelwerk (+ Betrunkenheit)
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: 2-5
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler**: einfach
- **Spieldauer**: einen Abend

Allgemeines

Theodore Franklin ist ein gefeierter Bildhauer und ein leidenschaftlicher Liebhaber des Theaters. Als die Charaktere einen Brief von ihm erhalten, in dem er voller Vorfreude die Enthüllung seines neuesten Meisterwerks ankündigt, folgen sie bereitwillig seinem Ruf. Doch die Einladung in die Franklin-Villa am Stadtrand von London entpuppt sich schnell als rätselhaft: Bei ihrer Ankunft fehlt von dem Gastgeber jede Spur. Stattdessen treffen sie nur auf den Butler Don, die Haushälterin Madam Mary und einen weiteren Gast – den deutschen Bankier Leonidas von Lewenstein. Den Charakteren bleibt keine Wahl: Sie müssen herausfinden, welches bizarre Theaterstück hier im Verborgenen gespielt wird.

Zusammenfassung der Geschehnisse

Der brillante, aber krankhaft perfektionistische Bildhauer und Theaterdirektor **Theodore Franklin** erlitt vor Jahren einen schweren Verlust, als seine Frau kurz nach der Geburt des gemeinsamen Sohnes **John** an Krebs starb. Franklin stürzte sich in die Arbeit, scheiterte jedoch als Theaterdirektor, weil er die menschlichen Schauspieler mit seinem extremen Perfektionismus in den Wahnsinn trieb.

Gemeinsam mit einem mysteriösen deutschen Okkultisten, einem gewissen **Herrn Strauß**, suchte Franklin nach einer makabren Alternative: Er meißelte sich seine Darsteller einfach selbst aus Marmor. Durch ein finsteres Ritual beschworen sie den Dämon **Res Lapideas** (*Wesen aus Stein*), der die Fähigkeit besitzt, Seelen in Steinfiguren einzufangen. Das "steinerne Ensemble" war geboren – willenlose Schauspieler, die nachts zum Leben erwachen.

Die Tragödie im Haus

Das Grauen suchte Franklin Manor an dem Tag heim, als der kleine John unbeschwert in der väterlichen Galerie im Haus spielte. Eine der schweren, unfertigen Marmorstatuen brach plötzlich in der Mitte durch, kippte um und erschlug den Jungen.

Nach diesem traumatischen Verlust verfiel Theodore in tiefste Depressionen. Die Presse stürzte sich auf den Vorfall. Herr Strauß kontaktierte den gebrochenen Vater erneut und schlug ihm vor, den Sohn mithilfe von *Res Lapideas* wiederzubeleben, indem man seine Seele in einer neuen, perfekten Knabenstatue einfängt.

Der gescheiterte Rettungsversuch

Franklin baute das Anwesen um und errichtete im Keller das Gegenstück zur Dachspitze, um die nötige vertikale Beschwörungsachse zu schaffen. Das Ritual glückte zwar und Johns Seele manifestierte sich, doch **der Geist des Jungen weigerte sich voller Entsetzen, in den kalten Stein zu fahren**, und verschwand im Haus.

Der gerufene Dämon *Res Lapideas* hingegen war nun frei. Er nistete sich in der monumentalen Statue eines **römischen Kriegers** in der Eingangshalle ein. Aus Angst vor dem Monster und dem Geist seines eigenen Sohnes verbarrikadierte sich Theodore Franklin komplett im Nordflügel des Hauses.

Der Aufhänger

Die Charaktere – allesamt alte Freunde von Theodore Franklin aus seiner Zeit beim Theater – erhalten einen Brief, der sie nach Franklin Manor einlädt, um seiner neuesten "Theatervorstellung" beizuwohnen.

> **Spielleiter-Geheimnis:** Der Brief wurde in Wahrheit von dem ruhelosen **Geist des kleinen John** verfasst! Er hat die Adressen der Spieler im Büro seines Vaters gefunden und fleht sie so heimlich um Hilfe an, um das Grauen im Haus zu beenden.

🏛️ Wichtige Schauplätze in Franklin Manor

- **Die Eingangshalle:** Hier steht der römische Krieger, in dem der Dämon *Res Lapideas* haust. Wer hier durchgeht, spürt die steinerne Bosheit. Nachts wird die Statue lebendig und bewacht den Ausgang.
- **Die Galerie (Der Unfallort):** Der Ort, an dem John von der Statue erschlagen wurde. Hier sind noch immer die getrockneten Blutspuren auf dem Marmorboden und die Reste der zerbrochenen Statue zu finden.
- **Der Garten:** Hier führen die anderen Theaterstatuen, die nachts erwachen, ihr bizarres, stummes Schauspiel auf.
- **Das Keller-Labyrinth:** Der tiefste Punkt des Grundstücks mit den okkulten Bodenzeichnungen. Von hier aus zieht sich die unsichtbare magische Linie bis zum Dachboden, die das Ritual aufrechterhält.
- **Der verbarrikadierte Nordflügel:** Hier hält sich Theodore Franklin versteckt. Hier liegt auch sein Tagebuch, das die Wahrheit über Herrn Strauß enthüllt.

Ziel

Die Spielenden sollen die Räume erkunden, die Hinweise finden und die Geschichte auflösen. Wird die römische Statur/Dämon vernichtet, erscheint John Franklin und bedankt sich für die Hilfe. Er spricht seinem Vater, seine Liebe aus - aber wird nun weiterziehen. Th. Franklin akzeptiert dies und schenkt am Ende den Spielenden das Buch der Beschwörungen.

Vorbereitung

📜 Vorbereitung der Spielleitung

Es wird dringend empfohlen, dass du als Spielleiter dieses Abenteuer vor der eigentlichen Spielrunde **mindestens einmal komplett durchliest und im Geiste durchspielst**. Ein gutes Verständnis der Handlungsstränge und NPCs hilft dir dabei, flexibel auf die unvorhersehbaren Ideen deiner Gruppe zu reagieren.

🎭 Anforderungen an die Charaktere

Die Bindung der Charaktere an die Story ist das Herzstück dieses Abenteuers. Achte bei der Charaktererschaffung gemeinsam mit deinen Spielern darauf, dass die folgenden Punkte erfüllt sind:

- **Der gesellschaftliche Stand:** Die Charaktere sollten entweder selbst der **gehobenen Oberschicht des Londons der 1870er-Jahre** angehören oder zumindest tief in diese Kreise verstrickt sein (z. B. als geschätzte Berater, Leibärzte oder exklusive Dienstleister).
- **Die Verbindung zu Franklin:** Jeder Charakter muss mindestens einen markanten Berührungspunkt oder – noch besser – ein **ehemals freundschaftliches Verhältnis zu Franklin** pflegen, das bis vor einigen Jahren noch aktiv war.
- **Der Ruf des Briefes:** Die Charaktere benötigen eine inhärente Motivation, Franklins mysteriösem Brief nachzugehen. Sei es aus purem Pflichtbewusstsein, alter Loyalität oder brennender persönlicher Neugier.
- **Der Drang nach Wahrheit:** Es sollte ein tieferer Antrieb in den Charakteren schlummern, nicht nur dem Brief, sondern auch Franklins plötzlichem Verschwinden und den düsteren Geheimnissen, die dieses Abenteuer umgeben, unnachgiebig auf den Grund zu gehen.

> **Tipp für die Session 0:** Setzt euch vor dem Abenteuer zusammen und knüpft die Bande zwischen den Charakteren und Franklin gemeinsam. Je enger diese Verbindung ist, desto persönlicher und packender wird das Spielgefühl für deine Gruppe.

Module und Regeln

Dieses Abenteuer benötigt in seiner Grundstruktur keine großen Module, diese können jedoch nach entscheid des Spielleiters im Verständnis mit den Spielern addiert werden. Das Abenteuer basiert grundsätzlich auf dem HtbaH Grundregelwerk zusätzlich sind bei findbaren Alkoholen noch Wert für die Nutzung des Betrunkenheit-Moduls angegeben des Verwendung nicht notwendig ist.

Das Abenteuer selbst

Prolog

London 1876; In mitten der Industriellen Revolution eine blühende Stadt gezeichnet von den hohen Schornsteinen der Fabriken, fast verschwunden im Rauch der Öfen, und dem prasselnden Regen. Der übertöhnt wird vom klackern der Hufe und Schnattern der Menschen sowie dem Lauten platschen der schuhe im Dreck, über all dieser Innovation, Armut und Heckdig stehen die besser gestellten die diese Stadt von ihrem innersten und ihren Rändern beobachten, alle die Leute denen wir nun unsere Aufmerksamkeit witmen haben zumindest Kontakt mit die Schicht an Menschen gehabt oder sind sogar teil davon.

- **Hinweise:** Einladung

Tagesablauf

Tag 1

Uhrzeit und Aktivität	Personen
18:00 Uhr Ankunft	Don ist im Eingang, Fred ist an den Blumenbetten Am Eingang, Mary ist in der Küche

19:00 Abend Essen	Die Bediensteten sind alle in der Küche
19:30 Zigarren Im Kaminzimmer	Don und Fred sind im Kaminzimmer, Mary ist in der Küche
20:00 Die Hausmädchen machen Feierabend	Don ist im Kaminzimmer, Mary ist in der Küche, Fred ist im Garten
21:00 Die Hausdame macht Feierabend	Don ist im Kaminzimmer, Fred beginnt seinen Rundgang
21:30 Fred beendet seinen Rundgang	Don ist im Kaminzimmer
22:00 Die Statur aus dem Eingangs Bereich verschwindet	Don und Fred sind im Kaminzimmer
23:00 Nachtruhe	Don und Fred sind in ihren Zimmern

Tag 2

Uhrzeit und Aktivität	**Personen**
00:00 Geräusche aus dem Büro	Der Geist von John Franklin bewegt sich im Büro und im Schuppen umher, Der Geist von John Franklin bewegt sich im Büro und im Schuppen umher, Don und Fred sind in ihren Zimmern
01:00 Theodore Franklin geht in die Küche	Der Geist von John Franklin verstummt, Don und Fred sind in ihren Zimmern, Theodore Franklin geht in die Küche, Die Statur im Eingang fehlt
03:00 Fred beginnt seinen Rundgang	Don ist in seinem Zimmer, Die Statur im Eingang fehlt
03:25 Schüsse aus dem Garten	Don erwacht, Die Statur aus dem Eingang und Fred sind im Garten, Fred wird verletzt (sollte in dem Moment der Waffenschrank leer sein so besteht die Möglichkeit, dass Fred stirbt)
03:29 Die Statur verschwindet aus dem Garten	Don ist auf dem Weg in den Garten, Fred ist verletzt im Garten, Die Statur flieht
03:31 Don kommt im Garten an	Don kommt im Garten an, Fred ist verletzt im Garten, Die Statur ist geflohen
04:00 Die Statur kehrt zurück in den Eingang	
08:00 Die Hausdame kehrt zurück	
09:00 Die Hausmädchen kehren zurück	Mary ist in der Küche
10:00 Frühstück im Esszimmer	Alle bediensteten sind in der Küche

Räume:



Erdgeschoss und Erster Stock von Franklin Manor

Erdgeschoss

Eingang

- **Info:** Der Eingang ist ein prächtiger Raum, an den Seiten stehen Sofas und in der Mitte eine beeindruckende Statur von einem römischen Soldaten
- **Hinweise:** Verändernde Statur

Küche

- **Info:** Die Küche besitzt eine Tür zum Esszimmer im Norden. Neben der Tür zum Eingang steht ein Hocker und an den Wänden hängen überall Kochutensilien. In der Mitte des Raumes befindet sich eine Kochinsel - auf dieser steht immer ein Topf mit Essen, dass von einem kleinen Feuer im Herd warmgehalten wird.
- **Hinweise:** Topf mit Essen

Esszimmer

- **Info:** Das Esszimmer ist ein geschmackvoll eingerichteter Raum ausgelegt auf bis zu 20-30 Personen Mit einem großen Tisch in der Mitte auf dem immer zwei Teller stehen. Einer der beiden Teller ist total verstaubt, der andere ist leicht verstaubt
- **Hinweise:** Verstaubte Teller

Kaminzimmer

- **Info:** Das Kaminzimmer ist ein wohnlich eingerichteter Raum mit einem Kamin im Osten des Zimmers, eines Sofas in der Mitte und einer Tür im Süden, die zur Terrasse führt

Terrasse

- **Info:** Die Terrasse ist aus Holz gebaut in der Mitte der Terrasse steht ein Tisch an dem zwei Stühle stehen einer total verstaubt der andere nur leicht.
- **Hinweise:** Verstaubte Stühle

Flur1

- **Info:** Im Süden des Flurs hängen Bilder der Familie Franklin. Im Norden und Osten sind Fenster zum Garten.

Schuppen

- **Info:** Der Schuppen ist voll mit Gartenequipment. Doch in der Mitte des Raumes ist ein **Schwarzer Punkt** auf dem Boden. Außerdem lässt sich in einer der Kisten ein **Glas Blaue Tinte finden**.
- **Hinweise:** Schwarzer Punkt auf dem Boden , Blaue Tinte

Flur2

- **Info:** Der Flur ist relativ kurz und ist geschmückt mit Bildern bekannter Autoren. Er führt zur Bibliothek und zur Treppe.

Bibliothek

- **Info:** Die Bibliothek ist ein großer Raum voll mit Bücherregalen. Jedoch sticht die Ecke im Nordwesten heraus, dort liegen Kissen und Decken auf einem Teppich vor einem Regal mit Kinderbüchern. Diese Ecke ist außerdem extrem verstaubt.
- **Hinweise:** Verstaubte Leseecke

Gewächshaus

- **Info:** Das Gewächshaus ist voll mit Pflanzen. Doch wenn man das Regal mit Gewürzen, im Norden des Gewächshauses beiseiteschiebt, kommt eine Leiter zum Vorschein die in den Keller führt.
- **Hinweise:** versteckte Lucke zum Keller

1. Stock

Flur3

- **Info:** Der dritte Flur führt zum Flur6 und zur Treppe, am Ende des Flures ist ein kleines Fenster, das zum Garten führt.

Gästezimmer1

- **Info:** Das Zimmer in dem Leonidas von Lewenstein. Es befindet sich ein Bett, ein Kleiderschrank und ein Schreibtisch im Raum. Auf dem Schreibtisch liegt ein Brief von Leonidas von Lewenstein an Herrn Strauß und ein Revolver.
- **Hinweise:** Der Brief von Leonidas

Gästezimmer2

- **Info:** Ein kleines Zimmer mit mehreren Betten, einem Kleiderschrank, einem Schreibtisch mit Schreibzeug und einem Ausblick in den Garten.

Angestellten Zimmer1

- **Info:** Hier lebt der Butler Don. Im Raum steht ein Bett, ein Schrank und ein Schreibtisch. In einer abgeschlossenen Schublade des Schreibtischs, kann man einen kleinen Revolver finden.
- **Hinweise:** Dons Revolver

Angestellten Zimmer2

- **Info:** Hier lebt der Gärtner. Ausgestattet mit einem Bett, ein Kleiderschrank, ein Schreibtisch und ein Waffenschrank, in dem sich drei Schrottflinten plus Munition befinden.
- **Hinweise:** Waffenschrank

Flur4

- **Info:** Der vierte Flur ist ein langer Gang voll geschmückt mit Bildern von Blumen der zum Büro führt. Hinter dem Bild mit einer Sonnenblume, das vor dem Büro hängt, befindet sich der **Schlüssel zum Büro**.
- **Hinweise:** Schlüssel zum Büro

Büro

- **Info:** Das Büro von Theodore Franklin ist ein abgeschlossener runder Raum voll von Bücherregalen mit einem großen Tisch in der Mitte auf dem Briefe von einem Herrn Strauß liegen, der auf Einem Schwarzen Punkt steht und einer Treppe, die in Turmzimmer führt.
- **Hinweise:** Schwarzer Punkt auf dem Boden , Briefe von Herrn Strauß ,Adressbuch

Flur5

- **Info:** Der fünfte Flur ist weniger ein Flur, sondern ehr ein Raum, der zum zweiten Kaminzimmer und zum Bad führt.

Kaminzimmer2

- **Info:** Das zweite Kaminzimmer ist ein Raum, der aussieht als sei er früher öfter mal benutzt worden im Süden des Zimmers steht ein Kamin davor stehen zwei Sessel einer davon ist extrem verstaubt der andere nur leicht auf dem extrem verstaubten liegt aber ein altes Holz Spielzeug.
- **Hinweise:** Verstaubte Sessel , Altes Holz Spielzeug

Balkon

- **Info:** Der Balkon grenzt an das zweite Kaminzimmer an.

?(Das Kinderzimmer)

- **Info:** Das Kinderzimmer ist abgeschlossen. Im Zimmer steht ein Kinderbett und ein Kleider Schrank außerdem liegen überall Spielzeuge herum jedoch ist alles extrem verstaubt
- **Hinweise:** Verstaubtes Kinderbett

Flur6

- **Info:** Der sechste Flur ist abgeschlossen. Bei diesem Flur handelt es sich um einen Langen Gang an dessen Endes ein großes Fenster sich befindet außerdem ist dort alles leicht eingestaubt.

Schlafzimmer

- **Info:** Im Schlafzimmer von Theodore Franklin befindet sich ein Großes Bett das anders als der Rest in diesem Teil der Villa aussieht als würde es regelmäßig benutzt werden und ein kleiner Schreibtisch, auf dem sich jedoch ein Teller befindet in dem sich essen befand
- **Hinweise:** Benutztes Bett , Benutzter Teller

? Galerie

- **Info:** Die Galerie ist ein Raum, gefüllt mit Staturen. Direkt neben der Tür befindet sich ein Schreibtisch, auf dem sich Equipment zur Bildhauerei befindet. Inmitten der Staturen befindet sich eine Statur die kaputt ist. Außerdem hat dieser Raum einen Balkon
- **Hinweise:** Zerstörte Statur

Keller

Flur7

- **Info:** Der Flur 7 ist ein Keller Raum, der zum Flur 8 und zum Lager führt.

Lager

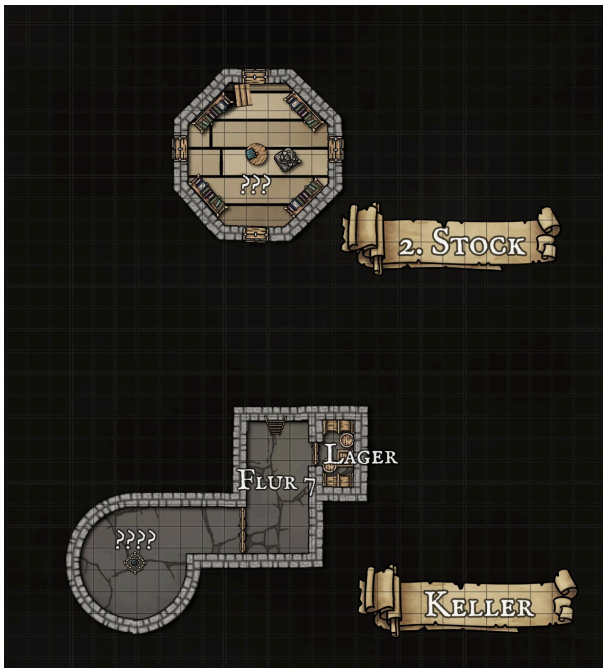
- **Info:** Das Lager ist einfach ein Lager für alles Mögliche von Essen bis hin zu Garten Utensilien.

Flur8

- **Info:** Der Achte Flur ist ein Feuchter Gang der Direkt in den Altarraum führt

????(Altarraum)

- **Info:** Der Altarraum ist ein Runder Feuchter Kellerraum In dessen Mitte sich ein Runder stein mit einem Roten Punkt in der Mitte befindet.
- **Hinweise:** Steinaltar



Zweite Stock, und Keller von Franklin Manor

2. Stock

???(Turmzimmer)

- **Info:** Das Turmzimmer ist ein runder Raum an den Seiten stehen Bücherregale und in der Mitte Steht ein Runder Holzstamm mit einem Blauen Punkt in der Mitte auf dem ein Altes Buch liegt neben dem Altar steht eine Steinstatur von John Franklin.
- **Hinweise:** Holz Altar , Altes Buch , John Franklin Statur

Hinweise

Einladung

- **Info:** Die Einladung ist mit Blauer Tinte und mit ungeübter Handschrift geschrieben. Der Brief wurde vom von John Franklin bessenen Fred geschrieben.

```
Mein Alter Freund, Ich weiß wir haben uns lange nicht getroffen noch anders von uns
gegenseitig etwas vernommen. Doch möchte ich dich trotz dessen um etwas bitten ich
benötige deine Hilfe bei einer Sache, die ich jetzt nicht so einfach in Brief vorm
erklären kann, also komme bitte unverzüglich zu mir auf mein Anwesen. Mit freundlichen
Grüßen Theodore Franklin.
```

- **Fundort:** Erhalten im Prolog

Schlüssel Flur6

- **Info:** Der Schlüssel zum Nordost Flügel
- **Erhalten:** von Don

Kellerschlüssel

- **Info:** Schlüssel für die Lucke zum Keller

- **Erhalten:** von Fred

Schlüssel zum Kinderzimmer

- **Info:** Schlüssel zum Kinderzimmer
- **Erhalten:** von der Hausdame

Schlüssel zum Büro

- **Info:** Schlüssel zum Büro
- **Erhalten:** Hinter dem Bild neben dem Büro (Flur4)

Verändernde Statur

- **Info:** Eine Statur eines Römischen Kriegers Die von einem Dämon besessen ist und deswegen auch zwischen 22 und 4 Uhr über das Gelände streift.
- **Erhalten:** im Eingang der Villa Beim zweiten Betreten des Raumes
- **Werte:** Lebende Statur

Topf mit Essen

- **Info:** Ein Topf mit Essen den die Hausdame auf Befehl des Butlers immer auf dem Herd stehen lässt, der am Abend voll und am Morgen leer ist.
- **Erhalten:** Küche

Verstaubte Teller

- **Info:** Zwei Teller wo von einer extrem verstaubt und der andere Leicht verstaubt sind. Der extrem verstaubte Teller gehörte John Franklin bevor dieser ums leben kam der leicht verstaubte Teller gehörte Theodore Franklin bevor sich dieser in den Nordost Flüge zurück zog.
- **Erhalten:** Esszimmer

Verstaubte Stühle

- **Info:** Zwei Garten Stühle wo von einer extrem verstaubt und der andere Leicht verstaubt sind. Der extrem verstaubte Stuhl gehörte John Franklin, bevor dieser ums Leben kam der leicht verstaubte Stuhl gehörte Theodore Franklin bevor sich dieser in den Nordost Flüge zurück zog.
- **Erhalten:** Terrasse

Schwarzer Punkt auf dem Boden

- **Info:** Die Schwarzen Punkte auf dem Boden sind Teil eines Rituals zur Beschwörung eines Dämons
- **Erhalten:** Büro und Schuppen

Blaue Tinte

- **Info:** Die Tinte mit der der Geist von John Franklin im Körper von Fred die Briefe an die Spieler geschrieben hat.
- **Erhalten:** Schuppen

Verstaubte Leseecke

- **Info:** Vor dem Regal mit den Kinderbüchern liegen ein paar Decken und Kissen hier hat Theodore Franklin seinem Sohn als dieser noch lebte immer Geschichten vorgelesen
- **Erhalten:** Bibliothek

Versteckte Lucke zum Keller

- **Info:** unter einem Blumen Regal im Gewächshaus befindet sich eine abgeschlossene Lucke die in den Keller führt.
- **Erhalten:** Gewächshaus

Dons Revolver

- **Info:** Ein kleiner Revolver der sich in einer der Schubladen von Dons Schreibtisch befindet. Don hat sich den Revolver geholt da nachts immer wieder eine Gestalt auf dem Anwesen gesichtet worden ist.
- **Erhalten:** Angestelltenzimmer1

Waffenschrank

- **Info:** In dem abgeschlossenen Waffenschrank befinden sich drei Schrottflinten plus Munition die Fred Besorgt hat nach dem er immer wieder eine Gestalt auf dem Anwesen gesehen hat.
- **Erhalten:** Angestelltenzimmer2

Der Brief von Leonidas

- **Info:** Ein Brief von Leonidas von Lewenstein an Herrn Strauß in dem dieser erklärt das alles nach Plan läuft und das der Dämon frei ist.
- **Erhalten:** Gästezimmer1

Blaue Tinte

- **Info:** Mit dieser Tinte hat der Geist von John Franklin im Körper von Fred die Einladung geschrieben sie liegt auf seinem Schreibtisch.
- **Erhalten:** Angestelltenzimmer2

Adressbuch

- **Info:** Ein einfaches Adressbuch auf der Aufgeschlagenden Adresse stehen die Adressen der Mitspieler.
- **Erhalten:** Büro

Briefe von Herrn Strauß

- **Info:** Das sind Briefe von einem Herrn Strauß aus Berlin in diesen Briefen um die Möglichkeit Tote wieder zu bringen und ganz oft kommt der Name Res Lapideas (Lat: Wesen aus Stein) vor.
- **Erhalten:** Büro

Verstaubte Sessel

- **Info:** Zwei Rote Sessel wo von einer extrem verstaubt und der andere Leicht verstaubt sind. Der extrem verstaubte Sessel gehörte John Franklin, bevor dieser ums Leben kam der leicht verstaubte Sessel gehörte Theodore Franklin bevor sich dieser in den Nordost Flüge zurück zog.
- **Erhalten:** Kaminzimmer2

Altes Holzspielzeug

- **Info:** Das alte Lieblingsspielzeug von John Franklin Personen wie der geist des Kindes oder Mr Franklin reagieren darauf emotional der Geist des Kindes würd einem folgen wenn man ihm das zeigt.
- **Erhalten:** Kaminzimmer2

Verstaubtes Kinderbett

- **Info:** Das Bett in dem John Franklin vor seinem Tod schlief
- **Erhalten:** ?(Kinderzimmer)

Benutztes Bett

- **Info:** Das Bett in dem Theodore Franklin schläft
- **Erhalten:** Schlafzimmer

Benutzter Teller

- **Info:** Der Teller den Theodore Franklin nutzt um sich nachts essen aus der Küche zu holen
- **Erhalten:** Schlafzimmer

Zerstörte Statur

- **Info:** Die Statur mit der John Franklin erschlagen wurde sie ist in der Mitte auseinandergebrochen.
- **Erhalten:** ??(Galerie)

Steinaltar

- **Info:** ein Runder Stein mit einem Roten Punkt in der Mitte der Teil eines Beschwörungs Rituals ist.
- **Erhalten:** ????(Altarraum)

Holzaltar

- **Info:** ein Rundes Stück Holz mit einem Blauen Punkt in der Mitte das Teil eines Beschwörungs Rituals ist.
- **Erhalten:** ???(Turmzimmer)

Altes Buch

- **Info:** Bei dem Alten Buch handelt es sich um ein Buch über Dämonen das auf Latein ist die Aufgeschlagene Seite Beschreibt wie man den Dämonen Res Lapideas Beschwört der tote Selen in Stein Staturen einfangen kann
- **Erhalten:** ???(Turmzimmer)

John Franklin Statur

- **Info:** Das ist eine Statur von John Franklin in die der Geist von John eigentlich fahren sollte, aber der wollte das nicht.
- **Erhalten:** ???(Turmzimmer)

NPCs

Don (Butler)

- **Info:** Don ist 62 Jahre alt und seit 23 Jahren der Butler der Familie Franklin er ist ein kleiner Dicklicher Mann und sehr auf die Privatsphäre der Familie Franklin bedacht.
- **Infos:**
  - Der Sohn der Familie ist verschollen. Mr Franklin hält sich seit einiger zeit im Nordost Flügel auf.

- In der Nacht befinden sich Menschen auf dem Gelände die eigentlich nicht dort hindürfen (wenn man ihm seinen Kleinen Revolver zeigt).
- Der Schlüssel zum Büro befindet sich hinter dem Gemälde neben der Tür zum Büro.
- Vor kurzer Zeit lies Mr. Franklin einen Neuen Keller raum Bauen.

- **Hinweise:** Schlüssel zum Flur6
- **Werte:** *LP:* 100

Handeln: 6		**Wissen: 8**		**Soziales: 21**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Schusswaffen (Pistole)	55 + 6 = **61**	Bekanntschaften	80 + 8 = **88**	Authorität	60 + 21 = **81**
				Feilschen	70 + 21 = **91**
				Unterhalten	75 + 21 = **96**

Fred (Gärtner)

- **Info:** Fred ist 27 und seit 5 Jahren der Gärtner und Bodyguard der Familie Franklin er ist ein kräftiger und groß gebauter Mann.
- **Infos:**
  - Er hat vor einiger Zeit nachts im Schuppen einen Geist gesehen kann sic´h aber nicht wirklich an die Nacht erinnern.
  - Er hat noch einmal seinen Waffenschrank aufgestockt der ehr nachts jemanden auf dem Anwesen gesehen.
  - Vor kurzer Zeit lies Mr. Franklin einen Neuen Keller raum Bauen.
- **Hinweise:** Kellerschlüssel
- **Werte:** *LP:* 100

Handeln: 23		**Wissen: 8**		**Soziales: 9**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Schießen (Mittelkaliber)	57 + 23 = **80**	Bodenanalyse	78 + 8 = **86**	Betören	10 + 9 = **19**
Rennen	20 + 23 = **43**			Bedrohen	80 + 9 = **89**
Schlagen (1w10+5)	35 + 23 = **58**				
Gitarre	60 + 23 = **83**				
Lockpick	60 + 23 = **83**				

Mary Steward (Hausdame)

- **Info:** Mary Steward ist 43 und seit 7 Jahren die Hausdame der Franklins sie ist eine kräftige Dame.
- **Infos:**
  - Sie lässt auf den Befehl von Don immer den Topf mit dem Essen stehen und wenn sie morgens wieder kommt, ist der dann leer.
  - Der Sohn der Familie ist bei einem Unfall umgekommen.
  - Vor kurzer Zeit lies Mr. Franklin einen Neuen Keller raum Bauen.
- **Hinweise:** Schlüssel zum Kinderzimmer

- **Werte:** *LP:* 100

Handeln: 6		**Wissen: 13**		**Soziales: 15**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Rennen	30 + 6 = **36**	Gossenschleue	55 + 13 = **68**	Verhandeln	60 + 15 = **75**
Schlagen (1w10)	25 + 6 = **31**	Schätzen	40 + 13 = **53**	Lügen	45 + 15 = **60**
		Preisstruktur	30 + 13 = **43**	Menschenkenntnis	40 + 15 = **55**

Stella (Hausmädchen)

- **Info:** Stella ist 21 und seit 1 Jahr arbeitet sie als Hausmädchen für die Familie Franklin sie ist ein Hübsches Junges Mädchen mit Blonden Haaren.
- **Infos:**
  - es gibt in der Villa bestimmte Punkte, die die Hausmädchen auf gar keinen Fall putzen dürfen.
  - Sie Hat Mister Franklin bis jetzt nur zwei Mal gesehen.
  - Vor kurzer Zeit lies Mr. Franklin einen Neuen Keller raum Bauen.
- **Werte:** *LP:* 100

Handeln: 6		**Wissen: 13**		**Soziales: 15**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Rennen	30 + 6 = **36**	Gossenschleue	55 + 13 = **68**	Verhandeln	60 + 15 = **75**
Schlagen (1w10)	25 + 6 = **31**	Schätzen	40 + 13 = **53**	Lügen	45 + 15 = **60**
		Preisstruktur	30 + 13 = **43**	Menschenkenntnis	40 + 15 = **55**

Lily (Hausmädchen)

- **Info:** Lily ist 24 und arbeitet seit 3 Jahren für Die Familie Franklin sie hat rote Haare und versucht jeder Konversation aus dem weg zu gehen.
- **Werte:** *LP:* 100

Handeln: 6		**Wissen: 13**		**Soziales: 15**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Rennen	30 + 6 = **36**	Gossenschleue	55 + 13 = **68**	Verhandeln	60 + 15 = **75**
Schlagen (1w10)	25 + 6 = **31**	Schätzen	40 + 13 = **53**	Lügen	45 + 15 = **60**
		Preisstruktur	30 + 13 = **43**	Menschenkenntnis	40 + 15 = **55**

Leonidas von Lewenstein

- **Info:** Ein Bankier aus Deutschland der Behauptet wegen Geschäften zwischen einer deutschen Bank und Theodore Franklin in England zu sein jedoch ist er in Wahrheit ein Angestellter von Herrn Strauß der Aufpast das alles in Franklin Manor nach Plan läuft.
- **Infos:**
  - Er ist nun seit drei Tagen Gast im Haus von Franklin.
  - Er hat Theodore Franklin noch nicht einmal in seiner Zeit als Gast gesehen.

- Er wurde von einem Herrn Strauß hier hin geschickt.

- **Werte:** *LP:* 100

Handeln: 8		**Wissen: 13**		**Soziales: 15**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Rennen	30 + 8 = **38**	Dämonologie	55 + 13 = **68**	Verhandeln	60 + 15 = **75**
Schusswaffen (Pistole)	50 + 8 = **58**	Schätzen	40 + 13 = **53**	Lügen	45 + 15 = **60**
		Preisstruktur	30 + 13 = **43**	Menschenkenntnis	40 + 15 = **55**

Theodore Franklin

- **Info:** Theodore Franklin Ist 56 und ein Feiner Herr
- **Infos:**
  - Er schleicht sich jede Nacht um Punkt 1 aus dem Nordost Flügel um in der Küche essen zu holen.
  - Sein Sohn wurde von einer seiner Staturen erschlagen.
  - Er wurde von einem Herrn Straus davon überzeugt zu versuchen suchen seinen Sohn zurückzuholen.

- **Werte:** *LP:* 100

Handeln: 8		**Wissen: 10**		**Soziales: 14**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Bildhauerei	70 + 8 = **78**	Kunst Geschichte	40 + 10 = **50**	Begeistern	30 + 14 = **44**
Prügeln (1w10+5)	10 + 8 = **18**	Geselschaft	40 + 10 = **50**	Beeindrucken	40 + 14 = **54**
		Literatur	20 + 10 = **30**	Betören	30 + 14 = **44**
				Menschenkenntnis	40 + 14 = **54**

John Franklin's Geist

- **Info:** Der Geist von John Franklin
- **Infos:**
  - Er hat die Briefe an die Spieler geschrieben.
  - Er wurde durch eine Statur seines Vaters erschlagen.
  - Er weigerte sich als Stein Statur zurück zu kehren und Spuckt nun im Büro und im Schuppen herum.

Lebende Statur

- **Info:** Die Statur eines Römischen Kriegers die von dem Dämonen Res Lapideas (Lat: Wesen aus Stein) bessesen ist.
- **Werte:** *LP:* 500

Handeln: 26		**Wissen: 0**		**Soziales: 0**	
Geistesblitzpunkte: 3		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Speerkampf (7w10+10)	70 + 26 = **96**				

Rennen	20 + 26 = **46**				
Klettern	50 + 26 = **76**				
Abwehren	60 + 26 = **86**				
Schlagen (5w10+5	60 + 26 = **86**				

- **Immunitäten und Resitenzen:**

1. Schaden durch Nahkampf Waffen ist Halbiert
2. Waffenloser Kampf ist Wirkungslos

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Morriton Manor Stories Die Villa – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Morriton+Manor+Stories+Die+Villa&oldid=36517`