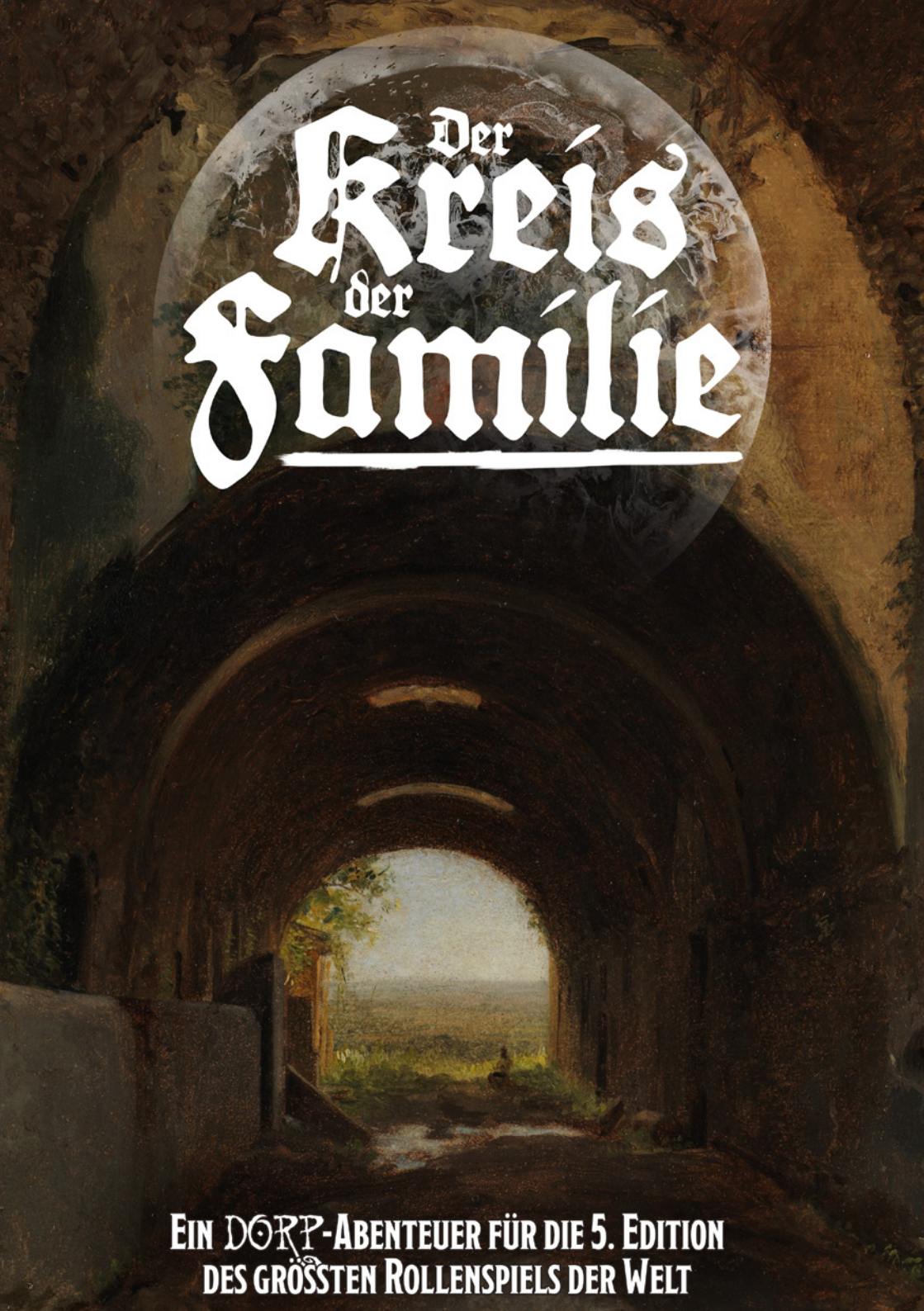


The background of the cover is a painting of a dark, arched tunnel. The tunnel's interior is dimly lit, with the walls and ceiling showing signs of age and decay. At the far end of the tunnel, a bright, open landscape is visible through the archway. The landscape features a body of water, distant hills, and a small figure sitting on a bench. The overall mood is mysterious and inviting.

Der Kreis der Familie

**EIN DORP-ABENTEUER FÜR DIE 5. EDITION
DES GRÖSSTEN ROLLENSPIELS DER WELT**

Impressum

Text und Gestaltung: Thomas Michalski

Lektorat: Markus Heinen, Michael „Scorpio“ Mingers

Titelbild: Francois Marius Granet

Illustrationen: Francois Boucher, Carl Gustav Carus Camille Corot, Anthony van Dyck, Caspar David Friedrich, Jean-Baptiste Greuze, Emanuel Murant, Henry Rayburn, Hubert Robert, Théodore Rousseau, Peter Paul Rubens, Joseph Wright

Alle enthaltenen Bilder wurden der *Open Access Initiative* des *Metropolitan Museum of Art* entnommen.

Mit großem Dank an Helge, Mindy, Philipp, Steph und Tom, die auf der *Dracon 17* eine so spaßige Runde mit diesem Abenteuer hingelegt haben, dass ich überhaupt erst entschieden habe, es niederzuschreiben – sowie an all unsere Förderer auf *Patreon*, die uns weiterhin die Treue halten.

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 (“SRD 5.1”) by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

© 2026 DORP GbR



Weitere Informationen

Bei Fragen sind wir immer gerne für euch da!
Schreibt uns unter thomas.michalski@die-dorp.de
oder besucht uns online unter www.die-dorp.de

Inhaltsverzeichnis

Impressum	2
Inhaltsverzeichnis	3
Einleitung	4
Tag 1, Teil 1: Die Anreise	15
Tag 1, Teil 2: Willkommen im Kreis	21
Tag 2, Teil 1: Die Jagd	33
Tag 2, Teil 2: Die Feier zur Ehr‘	41
Tag 3: Die Hochzeit	51
Dramatis Personae	57
Gegnerwerte	63

Vorwort

Es ist eine lange Zeit her, dass ich ein klassisches Fantasy-Abenteuer niedergeschrieben habe – und um ehrlich zu sein, war das hier auch zunächst gar nicht der Plan.

Konzipiert hab ich das Abenteuer einfach für die **Dracon**, die kleine und sympathische Pen&Paper-Convention, die wir von der DORP ja jedes Jahr zusammen mit dem Condra e.V. veranstalten. Aber zwei Dinge haben mich dann doch bewogen, diesen Download zu schreiben:

Zum einen war das Spieltest-Erlebnis durchweg positiv und ich hatte das Gefühl, dass das auch für viele andere Runden dort draußen eigentlich vergleichbar gut funktionieren sollte.

Und zum anderen ... sagen wir mal so: Dies ist die Geschichte von einem unverhältnismäßig reichen und mächtigen Mann, der *fast* alles haben kann, aber für den „fast“ nicht genug ist. Und als sein Einfluss ein einziges Mal nicht ausreicht, kann er doch kein „Nein“ akzeptieren.

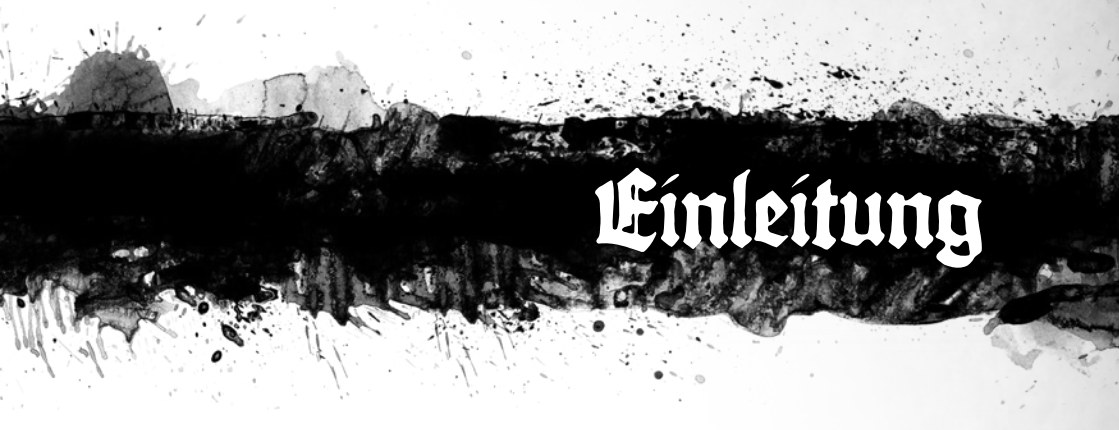
Anstatt ein sein Los hinzunehmen, beginnt er okkulte Künste zu nutzen, die zwar – egal wie oft er es versucht – keine tauglichen Ergebnisse erzielen, doch weil nicht sein kann, was nicht sein darf, beirrt ihn auch das nicht. Wieder und wieder formuliert er seine Formel – man könnte auch sagen: seinen *prompt* – um, doch erhält er wieder und wieder nur seelenlose Abbilder, saugt mehr und mehr das Leben aus seinem Umland und ruiniert damit alle Menschen um sich.

Das ist jetzt alles wirklich keine sehr tiefgehende Metapher ... aber eine, die vielleicht dennoch auszusprechen lohnt. Nichts, was man am Spieltisch überhaupt groß thematisieren müsste, aber ich gebe zu, durchaus ein Antrieb für mich, dieses Abenteuer zu schreiben.

Daraus entsprang auch der Impuls, als Illustrationen einzig gemeinfreie Gemälde großer Maler zu verwenden. Echte Kunst. Zugegebenermaßen natürlich hier im Kontext auch zweckentfremdet – aber von Menschen, für Menschen.

Zugleich will ich das hier alles gar nicht höher hängen, als es ist. In seinem Kern ist **Der Kreis der Familie** vor allem ein launiges und ein wenig surreales Fantasy-Abenteuer – und soll die Welt auch gar nicht retten. Ganz in diesem Sinne bleibt auch mir nur noch eines zu sagen: Viel Spaß!

Thomas Michalski,
an einem stürmischen Spätsommertag 2026



Einleitung

Der Kreis der Familie ist ein Fantasy-Abenteuer, das grundsätzlich mit jedem Fantasy-Rollenspiel spielbar sein sollte. Es bietet das Potenzial, mit einem sehr starken Horror-Einschlag gespielt zu werden, es kann aber für Runden, deren Geschmack das nicht trifft, ebensogut als Farce oder auch geradeheraus als klassische Fantasy-Geschichte inszeniert werden.

Da die eigentliche Handlung – wie gleich noch näher erklärt – ohnehin ein wenig losgelöst von der üblichen Realität der Spielwelt stattfindet, kann es nahezu beliebig platziert werden. In gewisser Weise basiert das Abenteuer auf einem klassischen „Murmeltiertag“-Ansatz, jedoch mit einem Twist: In diesem Fall sind es nicht die Spielercharaktere, die den gleichen Tag wieder und immer wieder erleben, sondern alle anderen. Die Spielercharaktere hingegen stoßen von außen in die sich ewig wiederholenden Abläufe hinein und bringen dadurch entsprechend Unruhe, Chaos und – idealerweise – Erlösung.

Die Wahl des Regelsystems

Dieses Abenteuer wurde in erster Linie für alle Systeme geschrieben, die mit der fünften Edition des größten Rollenspiels der Welt – sprich: 5E – kompatibel sind. Testgespielt habe ich es mit **D&D5** in der 2014er-Version, aber natürlich würde es mit 2024 genauso funktionieren. Doch auch 5E-verwandte Systeme wie **Nimble** würden sich ebenfalls hervorragend eignen.

Letztendlich sollte es aber mit nahezu allen Fantasy-Systemen kompatibel sein und einzig die spezifisch genannten Proben sowie die Wertekästen am Ende des Buches müssten dann jeweils durch ein entsprechendes Pendant ersetzt werden. Ob **Pathfinder 2** oder **Daggerheart**, ob **Draw Steel** oder **Das Schwarze Auge**, mit nur wenig Aufwand sollte **Der Kreis der Familie** für jedes Regelwerk zu adaptieren sein.

Die Wahl der Helden

Das Abenteuer bietet sowohl einige Kampfszenen als auch sehr viel soziale Interaktion, legt den Schwerpunkt aber klar auf Letztere. Idealerweise sollte die Heldengruppe, die sich dem stellt, also halbwegs ausgewogen sein. In der Praxis kann sich aber eine Gruppe nur aus spitzfindigen, wortgewandten Intriganten immer noch besser ans Ziel lavieren als Grumpf, Brumpf und Klatsch, das Trio grobschlächtiger Ogerkrieger.

Die Gegnerwerte und Schwierigkeitsgrade sind für niedrigstufige Helden (sprich *Schicht 1: Lokale Helden*, Stufe 1-4) ausgelegt.

Das Abenteuer bietet eine immense Vielfalt an Einsatzmöglichkeiten:

- ✦ Es kann problemlos in eine laufende Kampagne eingestreut werden, solange die Charaktere sich nur auf einer Überlandreise befinden.
- ✦ Ebenso kann es als Auftakt verwendet werden, bei dem die Charaktere sich im Rahmen der einleitenden Kutschfahrt kennenlernen und von da aus weitere Abenteuer erleben.
- ✦ Es funktioniert aber auch hervorragend als Oneshot, der unvermittelt mit dem Überfall auf die Kutschfahrt (siehe **Kampf gegen die gesichtslosen Schergen**, S. 16) beginnt und die Charaktere völlig unwissend in die folgenden Geschehnisse wirft.

Was bisher geschah

Diese Geschichte beginnt mit einem Zauberer. Monvoisin Valcora de Virelle Delacoris war ein machtvoller Magiewirker und er besaß *nahezu* alles, was er sich wünschen könnte. Er war aber zugleich jemand, für den das Wort „nahezu“ keine Entschuldigung war.

Eine Sache, die ihm bisher fehlte, war eine Braut. Diese fand er in der jungen Adligen Devora, und er begann sogleich sie, aber mehr noch ih-



ren Vater Severin zu umwerben, bis dieser schließlich einer Hochzeit zustimmte. Devoras Mutter war im Kindbett gestorben und Severin war mehr als froh, zu wissen, dass er seiner Tochter eine Zukunft würde arrangieren können.

Also lud Monvoisin die gesamte Familie und einige andere Gäste in sein Herrenhaus ein, um dort nach einigen Tagen des Vergnügens die Ehe zu schließen. Am Vortag der Hochzeit ging man noch gemeinsam auf Jagd und schaffte es dort beinahe, einen stattlichen und womöglich gar göttlichen Hirsch zu jagen, auch wenn das Tier entkam. Ein Umstand, dessen wahre Konsequenz erst am Folgetag klar werden sollte.

Denn gerade, als sich die gesamte Hochzeitsgesellschaft versammelt hatte, stürmte eben jener, von seinen Verletzungen in den Wahnsinn getriebene Hirsch mitten in die Festivität und richtete dort ein ungeahntes Blutbad an, das erst Devora, und dann auch die anderen das Leben kostete.

Monvoisin war außer sich. Nicht, dass er Devora geliebt hätte, aber er war nicht die Art von Mann, der eine Niederlage akzeptieren konnte. Unüberlegt und noch im Moment der Katastrophe griff er hinaus, umfasste die wogenden, magischen Kräfte um ihn und versuchte, das Geschehene ungeschehen zu machen.

Dieser Plan ging fehl.

Die ewige Schleife

Monvoisin löste mit seinem wilden Eingriff eine Welle der Chaosmagie aus, die zu einem völlig anderen Ergebnis führte als zu dem, das er angestrebt hatte – anstatt die Zeit zurückzudrehen, schuf er eine Art „Nebenarm“ der Realität, der es ihm erlaubte, den Ablauf der Hochzeit noch einmal durchzuspielen und zu schauen, ob er zu einem besseren Ergebnis gelangen konnte.

Konnte er nicht.

Also versuchte er einen nächsten Nebenarm, ebenfalls ohne Erfolg.

Jedes Mal justierte er seine Anweisung ein wenig und überschrieb die Wirklichkeit in der Zone seines Zaubers ein wenig mehr – und jedes Mal ohne Erfolg. Was auch immer Monvoisin versuchte, die Ergebnisse waren nie wirklich das, was er wollte. Immer anders, immer *fast* das, was er angestrebt hatte, aber niemals wirklich. Immer wirkte es irgendwie falsch, leer, seelenlos, und immer starb Devora am Ende doch.

Monvoisin war wie von Sinnen, Durchlauf um Durchlauf – und er ist es bis heute.

Zweieinhalb Jahrhunderte nach dem Blutbad auf ihrer Hochzeit, etwa dreißigtausend arkan formulierte Realitäts-Anweisungen und dreißigtausend Fehlschläge später, versucht er noch immer, das Unvermeidliche zu vermeiden. Sein Körper ist lange schon unter den ewigen Strömen der Chaosmagie mutiert, alle Gefangenen seiner Schleife sind halb wahnsinnig und haben längst jedes Gefühl dafür verloren, was wirklich ist – und doch versucht Monvoisin es weiter.

Lange schon hat er die Hoffnung aufgegeben, selbst die Rolle des Bräutigams zu verkörpern, zu monströs ist er geworden. Schon lange geht es nur noch ums Prinzip. Er, Monvoisin, war schließlich der Größte. Ihm gehörte alles. Und er kann nicht akzeptieren, dass er hier gescheitert sein soll. Inzwischen muss er Wanderer und Fremde, die zufällig in den Radius seines Wirkens geraten, mit in seine Zauber einflechten. Er muss einen von ihnen zum Bräutigam machen, gewissermaßen zu einem Stellvertreter. Hauptsache er schafft es irgendwie, einmal einen wirklich gelungenen Ablauf zu definieren. Einmal soll niemand sterben, und einmal wird „Monvoisin“ die Braut erlangen und somit diesen letzten Erfolg auch für sich verbuchen können.

Und wenn es ihn tausend Jahre kosten wird.

Es ist zu jenem Zeitpunkt, dass die Spieler die Bühne betreten.

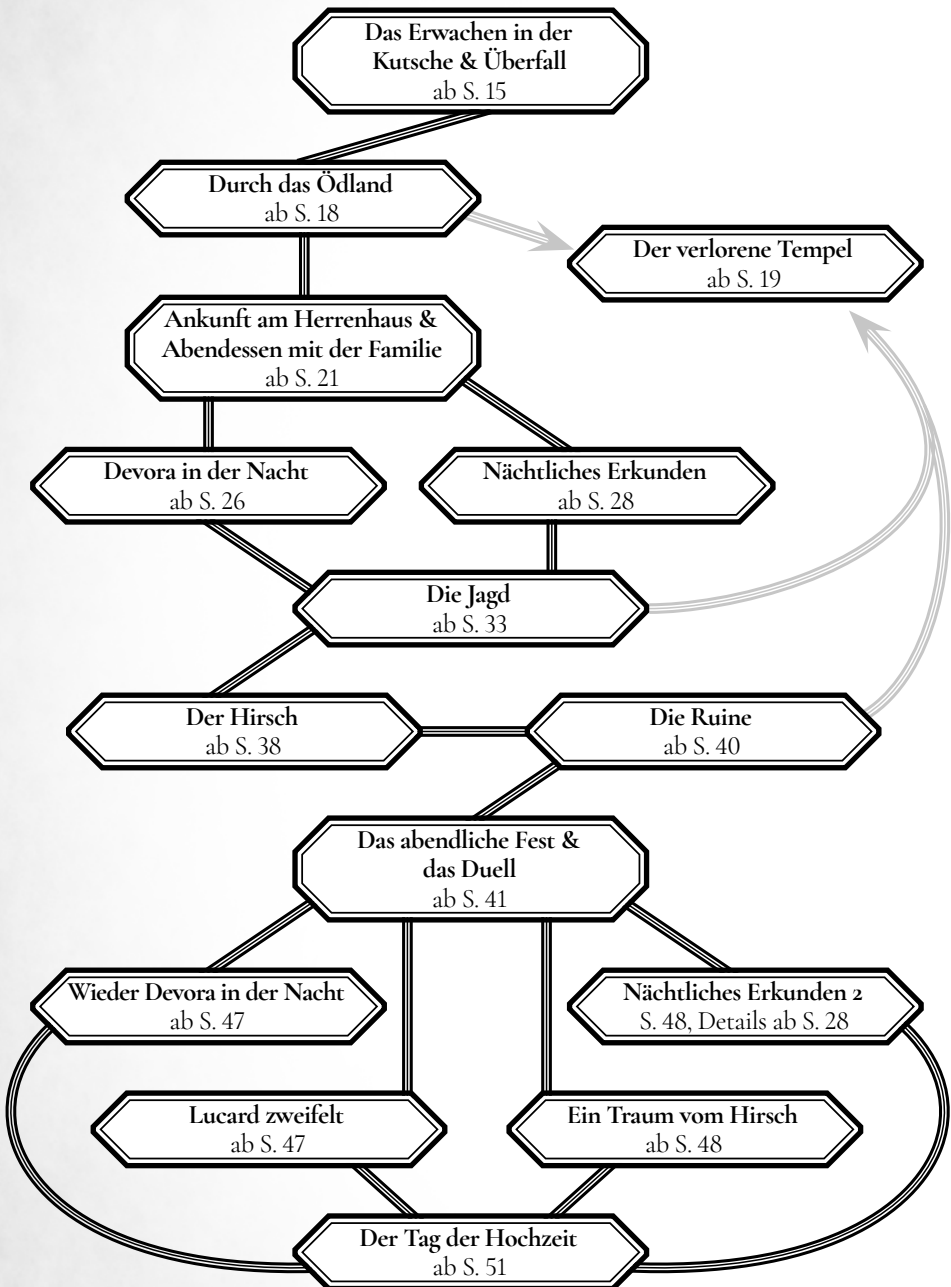
Was geschehen wird

Die Spielercharaktere befinden sich zu Beginn der Geschehnisse in einer Reisekutsche zwischen zwei Punkten A und B, die für dieses Abenteuer gar keine Rolle spielen. Sie passieren jedoch unwissentlich die unsichtbare Zone des Einflusses, die von Monvoisins Wirken ausgeht.

Der Zauberer wird auf sie aufmerksam und entschließt sich sogleich, zu handeln. Er ist eh gerade am Anfang eines neuen Durchgangs und kurzerhand verändert er seine magischen Anweisungen so, dass ein paar nicht weiter ausgearbeitete Gestalten die Gruppe attackieren und – wichtiger – das Fahrzeug dabei außer Gefecht setzen.

Die Spielercharaktere werden daraufhin ihren Weg zum Herrenhaus der Familie Valcora de Virelle Delacoris finden – und dort unverhofft einen sehr herzlichen Empfang erfahren. Nicht nur heißt es, man warte

Der Verlauf des Abenteuers



schon lange auf sie, man betrachtet sie vielmehr als eine Familie und einen von ihnen als Bräutigam der bevorstehenden Hochzeit mit Devora.

Die Charaktere haben dann eine erste Chance, sich mit den beteiligten Personen und dem Herrenhaus vertraut zu machen, bevor letztlich die Bettruhe hereinbricht.

Am nächsten Tag dann gibt es zunächst eine ausgedehnte Jagd auf den Hirsch – und nach einem Kampf gegen die ebenfalls völlig wahnsinnige untote Bestie kehren alle in das Herrenhaus zurück, wo es weitere Chancen für **Nachforschungen** geben wird.

Der dritte Tag wird dann sehr von dem geprägt sein, was die Spieler inzwischen erfahren und begriffen haben – und ob sie versuchen, das Spiel mitzuspielen (wobei sie langfristig nur verlieren können), oder ob sie den ewigen Kreislauf erfolgreich durchbrechen, Monvoisin Valcora de Virelle Delacoris konfrontieren und dem Spuk ein Ende bereiten können.

Die Stimmung und Metaphysik des Abenteuers

Der große Eindruck, der über allem in diesem Abenteuer liegen sollte, ist: Hier stimmt etwas nicht.

Die Landschaft und selbst das Innere des Herrenhauses sind inzwischen völlig von Monvoisins endlosen „Überschreibungen“ verzerrt. Alles, was Monvoisin über die Jahrhunderte nicht wichtig erschien, hat eine Tendenz dazu, nicht mehr sauber ausgearbeitet zu sein. Darum haben die Gesichtslosen Schergen bei dem Kutschüberfall keine Gesichter – weil sie für Monvoisin nur Schergen sein müssen, aber keine Person.

Wenn die Charaktere in der Bibliothek des Hauses nachschlagen, werden keine richtigen Buchstaben in den Büchern stehen, sondern nur Zeichen, die aussehen wie Buchstaben. Weil Monvoisin die Kulisse einer Bibliothek braucht, aber nicht ihr Wissen.

Hier ist die Spielleitung immer ein wenig gefragt zu improvisieren – die Faustregel ist: Monvoisin hat kein Interesse mehr an irgendwelchen Details, die er nicht für absolut wichtig für den Erfolg seines ewigen Ritus hält. Es fehlen alle Feinheiten, die Welt wird auf gewisse Weise skizzenhaft.

Im Bezug auf die anderen Personen in Monvoisins ewigem Drama mag der erste Eindruck vielleicht auch einer von verkommener Dekadenz sein. Das täuscht – die sieben anderen Gefangenen im Wirkungsbereich,

also die Teilnehmer an jener so verfluchten Hochzeitsfeier, sind vor allem völlig müde und entkräftet. Sie sind wie Leute, die keinen Schlaf finden – und das teils seit 250 Jahren. Immer wieder versucht Monvoisins Wirken, ihre Gedanken zu überspielen und immer wieder dringt in lichten Momenten doch ihre wahre Persönlichkeit hervor. Sie sind Schlafwandler, scheinbar ewig gefangen in einem Dämmerzustand zwischen der Tragödie, in der sie eigentlich ihren Leben verloren haben und einer Gegenwart, die ihnen in der endlosen Wiederholung und gleichzeitig unsteten Form lange jeden Realitätsbezug genommen hat.

Zuletzt ist wichtig, dass anders als bei vielen Murmeltier-Geschichten der Effekt, der von Monvoisins Zauber ausgeht, nicht perfekt ist. Realität und magische Neuschöpfung fließen zwar konstant weiter ineinander, doch alles, was zu Beginn wirklich war, hat bis heute einen wahren Kern. Das wird beispielsweise bei dem Hirsch deutlich, den auch die Spielercharaktere im Verlauf der Handlung konfrontieren werden – obwohl er nicht stirbt und alle paar Tage gezwungen ist, dem beinahe gleichen Ablauf zu folgen, bleiben doch Spuren der früheren Konfrontationen zurück. Alte Pfeile stecken in seinem Leib, alte Wunden sind nie richtig verheilt und dergleichen mehr.



Wenn die Spieler nicht tun, was sie sollen

Nach allem, was bisher skizziert wurde, kann man leicht meinen, dass das Abenteuer eine sehr strikte, rigide Struktur vorgibt – aber das muss nicht so sein. Monvoisin ist entschieden nicht Herr über alle Ereignisse und die Spielercharaktere sind gleichsam entschieden Unruhestifter, die alle Geschehnisse drehen können. In dem Falle wird Monvoisin seinem Ablauf weiter versuchen zu folgen und dabei die anderen Bewohner des Hauses mehr oder weniger mitschleppen, aber die Charaktere können explizit dagegen verstoßen, was für sie vorgesehen ist.

Sie sollten dabei durchaus auf Widerstände stoßen – doch nicht, weil die Spielleitung mauert, sondern nur, weil der Zauberer es versucht. Als absolute Notlösung kann die Spielleitung natürlich auch entscheiden, dass Monvoisin einen neuen Durchlauf startet, diesmal auch mit den Spielercharakteren als Teil seines Netzes – aber eigentlich ist das so, wie das Abenteuer konzipiert ist, nicht vorgesehen.

In einem Testspiel auf der **Dracon 17** etwa haben die Spieler bereits in der ersten Nacht entschieden, dass sie sich nicht dem weiteren Ablauf unterwerfen wollen, der für sie vorgesehen ist. Das hatte den Nachteil, dass sie die Jagd und damit spannende, andere Szenen verpasst haben – aber es hat ihnen die Möglichkeit gegeben, das Haus näher zu erkunden und darüber dann doch die nötigen Informationen zu finden.

Dies ist, ab dem Moment, wo du, liebe Spielleitung, das hier liest, *euer* Abenteuer. Es gibt keinen richtigen oder falschen Weg, die Geschichte umzusetzen. Zumindest, solange alle dabei ihren Spaß haben. Nimm dieses Heft als Grundgerüst, wie die Ereignisse grundsätzlich ablaufen könnten. Aber sei gleichzeitig – wie eigentlich immer – ein Fan deiner Spieler. Wenn sie coole Ideen haben, geh darauf ein.

Immerhin ist das Ausbrechen aus einer vordefinierten Geschichte gewissermaßen ja der gesamte Kern dessen, worum es hier geht.

Empfohlene Quellen

Sind empfohlene Quellen nicht quasi das Beste an Rollenspiel-Büchern? Man erfährt von spannenden, neuen Medien, die man sich gönnen kann – und kann sich dann noch sagen, dass das alles kein Müßiggang, sondern fleißige Vorbereitung für die Spielrunde ist. Perfekt also.

Im Falle dieses Abenteuers gab es direkt zwei Warhammer-Kurzgeschichten, die durchaus Inspirationen geliefert haben. Beide sind von Kim Newman und beide sind im Band **Genevieve Undead** (bzw. **Die untote Genevieve**) zu finden: **The Cold Stark House** (dt. **Das kalte düstere Haus**) bietet ebenfalls ein Herrenhaus, das die Leute darin in eine fremde Rolle verleitet, während **Unicorn Ivory** (dt. **Das Elfenbein des Einhorns**) eine entsprechende Jagdgesellschaft unter Adligen bietet.

Murmeltiertage gibt es inzwischen scheinbar unendlich viele, aber ein paar will ich dennoch nennen: **Und täglich grüßt das Murmeltier**, klar, ist der absolute Klassiker. **Palm Springs** ist nicht nur sehr lustig, sondern geht zudem (anders als das Murmeltier) stärker auf die Idee ein, den übernatürlichen Kreislauf aktiv zu durchbrechen. **Happy Deathday** ist auch weit besser, als man vielleicht erwarten sollte und spielt ebenfalls mit der Idee, dass die kontinuierlichen Tode und Schleifen nicht ohne (geistige wie auch physische) Konsequenz bleiben. Ebenfalls mit dem Konzept einer Zeitschleife spielt **Triangle – Die Angst kommt in Wellen**, der zwar in seinem Herzen nicht mehr und nicht weniger als ein durchweg patenter Horror-B-Movie ist, aber durchaus ein paar gewiefte Sachen macht, die ich so noch nicht gesehen habe.

(Es gibt noch unendlich viele, weitere Interpretationen der Murmeltier-Idee, manche ganz grandios. **Good Luck. Have Fun, Don't Die** ist beispielsweise ein phänomenaler Film ... aber im Bezug auf dieses Abenteuer weniger relevant als die oben genannten. Schaut ihn trotzdem – aber halt nicht für eure Spielrunde, sondern für euch selbst.)

Ein bisschen schräg von der Seite will ich noch **Black Dahlia** erwähnen – also die Verfilmung, und spezifisch die Figur der von Fiona Shaw gespielten Ramona Linscott, die wiederholt sturzbetrunknen im Kreis ihrer Familie sitzt und nur noch einen vagen Begriff davon zu haben scheint, was um sie herum passiert. Sie ist eine exzellente Inspiration, um den fortschreitenden Kontaktverlust zur Realität der Familie zu inszenieren.

Und noch schräger ist **I'm Thinking of Ending Things**, auch hier spezifisch die Verfilmung, die ebenfalls eine tolle Vorlage darstellt für dieses Gefühl von völlig zerfallender Realität, durch das vor allem die NSC dieser Geschichte seit Jahrhunderten taumeln. Mal davon ab, dass das zwanghafte Wunschdenken eines Mannes über seine „Beziehung“ zu einer jungen Frau zumindest thematisch auch nah an dem ist, was in diesem Abenteuer geschieht.

Tag 1, Teil 1

Die Anreise

Erwachen in der Kutsche

Die Spielercharaktere erwachen gemeinschaftlich, als eine Bodenwelle einen Schlag durch die Kutsche fahren lässt. Es ist eine geschlossene Kutsche aus massivem Holz, die Fenster verhangen und der Innenraum nur von zwei Öllämpchen erhellt. Offenbar tobt draußen ein Sturm, Regen peitscht gegen das Gefährt, der Wind rüttelt an den Türen und das laute Dröhnen der Kutschräder über felsigen Grund dringt ins Innere.

Wenn das Abenteuer mit einer bestehenden Heldengruppe gespielt wird, ist das nur ein bisschen verwunderlich. Die Charaktere kennen sich, sie wissen vermutlich, warum sie von Punkt A zu Punkt B unterwegs sind und das einzige, was womöglich beunruhigend ist, ist die Tatsache, *dass* sie alle gleichzeitig weggenickt zu sein scheinen.

Wenn das Abenteuer mit neuen Charakteren oder als Oneshot gespielt wird, ist die Ausgangslage eine sehr andere: Dann weiß in diesem Moment keiner der Charaktere wirklich, wer er ist, warum er in dieser Kutsche sitzt oder wo sie überhaupt sind. Sie haben keinerlei Erinnerung an irgendetwas, bevor sie in der Kutsche erwacht sind. Dann wird die Szene sicherlich deutlich chaotischer verlaufen, aber die Spieler auch direkt in Interaktion bringen.

Gib den Spielern so oder so die notwendige Zeit, ein wenig miteinander zu interagieren – und wenn wahlweise Ruhe einkehrt, oder jemand die Kutsche verlassen will, gehe zur folgenden Szene über.

Kampf gegen die gesichtslosen Schergen

Ein weiterer Schlag fährt durch die Kutsche, doch diesmal entschieden keine Bodenwelle. Das ganze Fuhrwerk stürzt zur Seite, schlägt krachend auf und rutscht dann scheinbar noch ein, zwei Meter weiter. Lass die Spieler einen **Rettungswurf auf Geschicklichkeit** (SG 10) ablegen, ansonsten nehmen sie 1W4 Punkte Schaden, als sie im Inneren durcheinander gewürfelt werden.

Die Pferde schreien auf und verstummen dann jäh, gefolgt von grässlichen, reißenden Geräuschen und – wenn die Spieler nicht von sich aus reagieren – irgendwann auch dröhnenden Schritten direkt auf der umgestürzten Kutsche.

Wenn die Charaktere das Wageninnere verlassen, bietet sich ihnen ein drastisches Bild: Ihre Kutsche war offenbar auf einem felsigen Pfad unterwegs. Zu ihrer Linken führt ein Abhang hinab in die Tiefe, zu ihrer Rechten führt ein Hang steil weiter in die Höhe. Es ist augenscheinlich Nacht und der Sturm geht gnadenlos auf sie nieder. Die Kutsche liegt auf der linken Seite – und ragt bereits jetzt gefährlich über die Kante hinab ins Tal.

Vor allem aber werden sie angegriffen: Eine Gruppe von Spieleranzahl + 1 **Gesichtslosen Schergen** ist gerade damit beschäftigt, die Pferde und den Kutscher – alle tot – in Einzelteile zu zerreißen. Sowie die Kreaturen aber bemerken, dass die Charaktere die Kutsche verlassen haben, lassen sie von den Leichen ab und greifen stattdessen die Gruppe an.

Zwei Charaktere können gleichzeitig oben auf der Kutsche stehen – und haben von dort aus einen **Vorteil** gegenüber allen Gegnern am Boden.

Die Situation nach dem Kampf

Nach dem Kampf finden sich die Spieler nun erst einmal an einem unwirtlichen und kargen Ort wieder. Jede Stunde, die sich die Charaktere ungeschützt im Umwetter aufhalten, ist ein **Rettungswurf auf Konstitution** (SG 10+Anzahl Stunden im Umwetter) notwendig, um nicht 1 **Stufe Erschöpfung** zu erleiden. Der erste Rettungswurf ist dabei bereits einige Minuten nach Ende des Kampfes erforderlich. Es ist klar, dass sie dort nicht bleiben können.

Theoretisch könnten sie sich in der Kutsche verschanzen, aber so, wie sie bereits halb ins Tal hinab ragt, scheint es nur eine Frage der Zeit zu sein, bis sie abstürzt. Und da sie auch mit bloßen Leibeskräften nicht zurück auf den Weg zu wuchten ist, ist auch das keine gute Alternative.

Es ist jedoch erkennbar, in welche Richtung sie unterwegs waren – so dass am Ende das mit Sicherheit der beste Weg vorwärts ist.

Die Spieler wollen womöglich die Kutsche, den Kutscher oder die Gesichtlosen Schergen durchsuchen – dort finden sie aber nichts. Falls sie jedoch auf die Idee kommen, sich selbst zu durchsuchen, finden sie tatsächlich einen Hinweis. Sollte niemand aktiv seine eigenen Sachen untersuchen, dann lass den Charakter mit der höchsten passiven Wahrnehmung von selbst fündig werden.

Jeder von ihnen trägt offenbar eine Einladung am Leib.

Die Einladung

Hochachtungsvolle Grüße,

*In den Hallen des alten Hauses
wird das Licht erneut entzündet.
Wenn die Nacht ihr Schweigen
bricht, erhebt das Haus
Valcora du Virelle Delacoris
die Kelche.*

*Die Anwesenheit der ganzen Familie
ist nicht nur erwünscht, sie wird erwartet.*

*Ergebensten Gruß,
[unleserlich]*

Der Text aller Einladungen ist gleich. Ebenfalls allen gemein ist, dass der Name des Absenders unleserlich ist – allerdings ist der Grund dafür auffällig unterschiedlich:

W8	Grund
1	Verwischt
2	Ausgerissen
3	Herausgebrannt
4	Vom Papier heruntergekratzt
5	Mit Blut verschmiert
6	Herausgeschnitten
7	Offenbar herausgebissen
8	Vielfach durchgestrichen

Selbst mit Magie (etwa Zaubern wie *Ausbessern* oder *Sprachen verstehen*) ist der Name nicht zu erkennen. Dies ist ein Nebeneffekt des magischen Wirkens, das von Monvoisin ausgeht; es äußert sich allerdings nicht in einer erkennbar magischen Form (schimmernder oder konstant verlaufender Text oder so etwas).

Wenn dieses Abenteuer mit einer komplett neuen Gruppe gespielt wird, sind diese Einladungen auch eine Möglichkeit, die Charaktere ihre Namen erfahren zu lassen – oder sie gar auf eine falsche Fährte zu schicken. „Ich habe eine Einladung für Caromir dabei – dann wird das wohl mein Name sein.“

Durch das regnerische Ödland

Egal, was die Spieler mit den gefundenen Einladungen für den Moment anfangen, früher oder später wird das Wetter sie zwingen, sich zu bewegen. Wenn sie den steilen Pfad, auf dem sie mit der Kutsche unterwegs waren, bis ans obere Ende verfolgen, breitet sich vor ihnen recht bald eine triste Ebene aus. Keine Wüste, aber ein flaches, karges Land voll dorniger Gewächse und trockener Erde.

Das Wetter lässt weiterhin nicht nach, aber sie können, wenn sie sich ein wenig umsehen, in etwa zweieinhalb Kilometern Entfernung ein einsames Licht in dem finsternen, stürmischen Wetter ausmachen. In Ermangelung aller Alternativen: ein Ziel.

Wenn es den Spielern aktiv seltsam erscheint, trotz des grausigen Wetters über so weite Distanz das Licht ausmachen zu können, kann ein Wurf auf **Naturkunde** oder **Arkane Kunde** (je SG 12) bestätigen, dass das unter normalen Umständen nicht der Fall sein sollte.

Während ihrer Zeit auf der Ebene sind weiterhin die **Rettungswürfe auf Konstitution** notwendig (siehe S. 16). Wenn sie sich direkt auf das Licht zubewegen, brauchen sie etwa eine Stunde dorthin – also ist ein weiterer Rettungswurf erforderlich.

Optional: Der verlorene Tempel am Wegesrand

Etwa auf halbem Weg zur Lichtquelle bemerken die Charaktere eine zweite, mögliche Örtlichkeit. Es scheint ein kleines Bauwerk zu sein, dessen Silhouette sich grob vor dem dunklen Himmel abzeichnet. Das Gebäude liegt etwas rechterhand ihres Weges und die Charaktere können schätzen, dass es etwa eine Stunde Umweg bedeuten würde, diesen Ort aufzusuchen und danach weiter auf das ferne Licht zuzuhalten.

Es ist den Spielern überlassen, ob sie dieser Spur folgen wollen. Sie werden auch zu späteren Zeitpunkten im Laufe des Abenteuers an diesen Ort zurückkehren können, aber natürlich wissen die Spieler das in diesem Moment nicht.



Wenn sie den Umweg in Kauf nehmen, finden sie schließlich die Ruine eines winzigen Tempels – kaum mehr als ein Schrein – in der Dunkelheit vor. Das Dach ist lange eingestürzt, durch ein geborstenes Buntglasfenster pfeift der Wind und die Mauern neigen sich windschief zur Seite, eine Zuflucht ist also auch dies nicht.

Ein Wurf auf **Nachforschungen** (SG 10) zeigt, dass das Gebäude schon lange verlassen ist und offenbar auch schon lange nicht mehr aufgesucht wurde.

Ein Wurf auf **Geschichte** (SG 15) hingegen kann sogar den Baustil einordnen – das Gebäude ist demnach etwa 300 Jahre alt.

Ein Wurf auf **Wahrnehmung** (SG 12) hingegen findet hinter Ranken, Moos und dem Schmutz der Jahrhunderte die äußersten Ränder eines Wandgemäldes. Dies ist ein wichtiger Hinweis – ist es einmal freigelegt, erkennen die Charaktere noch die verbleibenden Reste einer Hochzeitsszene. Bräutigam und Braut sind klar zu erkennen, den Rest hat der Zahn der Zeit getilgt.

Der Aufenthalt im zerfallenen Tempel schützt die Charaktere nicht vor den Rettungswürfen auf Konstitution, sie haben aber, solange sie sich darin aufhalten, einen **Vorteil** auf diese Proben.

Das Wetter lässt jedoch nicht nach, die Kälte nagt weiter an ihnen und auch hier werden sie nicht ewig bleiben können. Also ist auf kurz oder lang die Reise zum Licht am Horizont das einzige nächste Ziel.

Tag 1, Teil 2

Willkommen im Kreis

Ankunft am Herrenhaus

Schnell wird klar, dass die Quelle des Lichts ebenfalls ein Bauwerk ist – und je näher sie kommen, desto imposanter wird es. Ein riesiges Herrenhaus schält sich aus der Dunkelheit, mit hohen Türmen, zahllosen Erkern und verwinkelten Quergängen. Es ist ebenfalls weitläufig überwuchert, der Garten verwahrlost und Efeu rankt über den Zaun, der das Grundstück umschließt. Im Inneren ist jedoch ein Licht entzündet.

Die Charaktere haben verschiedene Möglichkeiten. Sie können den gewaltigen Türklopfer verwenden – ein stolzer Hirschkopf, in dessen Mund ein schwerer Ring ruht. (Mit einem gelungenen Wurf auf **Naturkunde** (SG 8) lässt sich erkennen, dass das Maul des Hirschen ungewöhnlich raubtierhaft wirkt.)

Wenn sie klopfen, dringen nach einer Weile Schritte an sie heran und Oriendo kommt zur Türe – siehe **Eine bizarre Begrüßung**, S. 23.

Alternativ könnten die Spieler natürlich auch versuchen, sich unlauter Zugang zu dem Haus zu verschaffen und etwa das Schloss zu knacken. Das ist nicht sonderlich schwierig: Ist Diebeswerkzeug vorhanden, reicht ein Wurf auf **Geschicklichkeit** (SG 10). Das Herrenhaus ist dunkel, verworren und erfüllt jedes Klischee eines Gruselschlosses – dunkle Tapeten, überall seltsame Gemälde an den Wänden, Kerzenleuchter, die mehr Schatten als Licht spenden, und derlei mehr. Aufgrund der besonderen



Natur des Hauses (siehe **Von der Schwierigkeit, durch das Haus zu gehen**, S. 28) landen die Spieler jedoch, egal was sie tun, relativ zügig im Bankettsaal, wo dann **Eine bizarre Begrüßung** auf sie wartet.

Zuletzt können die Spieler natürlich auch versuchen, das Haus zunächst von außen in Augenschein zu nehmen. Ein Wurf auf **Geschichte** (SG 12) offenbart, dass auch das Haus bereits alt ist und vermutlich mindestens seit fünf Jahrhunderten hier steht. Ein Wurf auf **Arkane Kunde** (SG 15) hingegen offenbart etwas viel eigentümlicheres: Auf der einen Seite ist das Haus sehr alt, und alles vor Ort schrecklich verwahrlost, überwuchert und ungepflegt. Dennoch wirkt das Bauwerk selbst nicht richtig gealtert. Es ist nicht neu, es ist weder Kulisse noch auf magische Weise vor dem Zahn der Zeit gefeit, aber dennoch müsste es – gemessen an seiner Umgebung – eigentlich schlimmer aussehen.

Eine bizarre Begrüßung

Die gesamte Familie – bis auf Monvoisin, der sein Versteck im höchsten Turm gar nicht mehr verlässt, siehe **Den Hausherrn konfrontieren** S. 54 – ist dort gerade mit einem reichhaltigen Abendmahl beschäftigt und es sind, wie der Zufall es will, noch genau so viele Stühle frei, wie Spielercharaktere in der Gruppe sind.

Wenn Oriendo die Charaktere an der Haustüre in Empfang nimmt, tritt er zunächst misstrauisch und mit erhobener Laterne einen Schritt in das Unwetter hinaus, bevor sich sein Gesichtsausdruck plötzlich aufhellt.

„Da seid ihr ja!“, ruft er mit heiserer Stimme. „Wir hatten uns schon Sorgen gemacht, bei diesem Wetter!“

Dann geleitet er sie mit völliger Sicherheit durch die verwirrenden Gänge des Hauses, ohne sich auf große Erklärungen einzulassen. Er scheucht sie regelrecht in den Bankettsaal, wo er aus tiefster Kehle verkündet: „Die Familie ist eingetroffen!“

Wenn die Spieler sich ihren Weg selbst durch das Anwesen bahnen, landen wie sie gesagt auch unweigerlich im Bankettsaal. Dort schrecken die Anwesenden zunächst auf, aber beginnen ebenfalls zu lächeln, wenn sie die Gäste erkennen.

„Da seid ihr ja!“, donnert Severin wortgleich in kräftigem Bariton. „Wir hatten uns schon Sorgen gemacht, bei diesem Wetter!“

Abendessen mit der Familie

Severin stellt zunächst die Anwesenden kurz vor – was auch für die Spieler eine gute Gelegenheit ist, sich schon mal mit dem Ensemble unseres Dramas vertraut zu machen.

Die Spielleitung sollte an dieser Stelle nun einen Spieler auswählen, der Devoras Bräutigam sein wird. Niemand sagt das rundheraus – auch eine tolle Gelegenheit, die Spieler noch ein wenig zu verwirren, was in aller Welt hier vor sich geht –, aber dies ist der Charakter, dem Severin mit der größten Vertrautheit begegnet.

Ah, darf ich euch mit meiner Familie vertraut machen? Dieser adrette Bursche hier ist Lucard, mein Bruder und rechte Hand in allen Dingen. Die Frau mit dem stoischen Blick ist Selene, die Advocatin unserer Familie. Der Mann neben ihr, der mit dieser Strenge im Gesicht, ist Venaro, unser Priester für die bevorstehende Trauung. Die Dame dort zu Tisch, die sich gerade zu noch mehr Wein verhilft, ist Ismara, die Cousine meiner beiden Kinder. Und da vorne sind sie, Stolz meines Blutes. Oriendo kennt ihr ja bereits, und oh, zu der Schönheit dort vorne muss ich bestimmt gar keine Worte mehr verlieren. Devora, die glücklichste Braut in dieser Sphäre.

Dies ist vor allem eine freie Interaktionsszene, in der die Charaktere sich mit den NSC vertraut machen können. Details zu allen Figuren finden sich auch im Abschnitt **Dramatis Personae** ab S. 57.

Die Charaktere können hier, während der Sturm draußen weiter tobt und tost, essen und trinken – auch wenn die Spieler vielleicht dafür zu misstrauisch sind – und eventuelle Stufen Erschöpfungen, die sich während der Anreise angesammelt haben, fallen im Laufe des Abendmahls von ihnen ab.

Zwei Dinge sollten im Laufe des Gesprächs offenkundig werden:

- ✱ Alle anwesenden NSC nehmen die Charaktere als „eine Familie“ wahr. Dabei ist es egal, ob die Gruppe nur aus Menschen besteht,

oder ein unwahrscheinlicher Mix aus Drachenblütigen, Gnomen und Tieflingen ist.

- ✱ Obwohl es wie gesagt niemand explizit ausspricht, sollte in den Charakteren die Erkenntnis reifen, dass einer der ihren offenbar der Bräutigam sein soll.

Ismara eskaliert

Wenn die Szene beginnt, träge zu werden oder sich eventuell etwas festfährt, etwa weil die Charaktere vehement bestreiten, eine Familie zu sein, kommt es zu der letzten Eskalation des Abends:

Ismara springt plötzlich auf, zerschlägt ihr wieder gut gefülltes Wein-
glas an der Tischkante und hält dann die Reste des Gefäßes wie eine
Waffe auf den Charakter gerichtet, der „der Bräutigam“ ist. Dann keift
sie: „Du bist nicht, wer du bist! DU BIST NICHT, WER DU BIST! Bin
ich denn, wer ich bin?!“, bevor sie empört durch den Saal auf die Türe
zuläuft.

Auf halbem Weg aber wirkt es, als wäre mit einem Schlag aller An-
trieb aus ihr entwichen, sie
macht kehrt und setzt sich
mit einer gemurmelten Ent-
schuldigung wieder an ihren
Platz, wo sie völlig ohne
Chance auf Erfolg beginnt,
mit ihrer Serviette Wein und
Scherben aufzulesen.

Dies war einer der Momente,
in denen Monvoisins Griff
sich kurz von Ismaras Geist
gelöst hat – aber noch wäh-
rend ihrer Flucht aus dem
Saal hat er sie wieder zu pa-
cken bekommen und so er-
klärt sich ihre Rückkehr.



Die Spieler können auch hier wieder kurz mit der Szene interagieren, bevor sich dann aber Severin ebenfalls erhebt und das Abendessen für beendet erklärt. Oriendo bringt die Charaktere danach auf die ihnen zugedachten Zimmer – jeder von ihnen hat ein Einzelzimmer, die sich alle nebeneinander in einem Flur des Hauses befinden.

Devora in der Nacht

Nachdem die Spieler sich alle zu Bett begeben haben, oder zumindest auf ihre Zimmer gebracht wurden, klopft es an der Türe des „Bräutigams“. Wenn er sie öffnet, findet er Devora davor, die sich offenbar, eine Kerze in der Hand, zu ihm geschlichen hat.

„Darf ich dich was fragen?“, erkundigt sie sich, und dann: „Bist du mein Bräutigam?“

Devora ist zutiefst verwirrt und bekommt zwei Eindrücke nicht in Einklang: Auf der einen Seite *weiß* sie, dass der Charakter ihr zukünftiger Gemahl ist. Auf der anderen Seite *müsste* sie ihn kennen, aber sie erkennt ihn nicht wieder.

Dies ist ein Nebeneffekt von Monvoisis eher groben Einbettung der reisenden Spieler in seinen ewigen Mummenschanz. Es gibt dabei keine richtige oder falsche Weise, diese Szene weiter auszuspielen. Der Charakter mag ihr zusprechen, dass er der Gemahl ist – oder sie ins Vertrauen ziehen, dass auch er seine Zweifel hat. Er kann auf Distanz gehen, kann ihr den Eintritt verweigern oder sogar versuchen, sie zu betören – es gibt



in dem Sinne kein Ziel in dieser Interaktion.

Dennoch sollte der Spieler einmalig eine Probe auf **Auftreten** (SG 12) ablegen. Das Ergebnis hat hier direkt keine Konsequenz, sollte von der Spielleitung aber notiert werden. Es wird an Tag 2 noch eine Rolle spielen (siehe **Wieder Devora in der Nacht**, S. 47).

Wenn die Spielleitung das Gefühl hat, dass die Szene auf ein Ende zukommt, friert Devora mitten in der Bewegung ein, blinzelt dann zwei, drei Male verwirrt und zieht sich anschließend mit einigen hastigen Entschuldigungen zurück. Wie schon mit Isamara zuvor (siehe **Ismara eskaliert**, S. 25), hat auch hier der Hausherr es doch noch geschafft, Devoras Geist wieder unter seinen Einfluss zu bringen und den Moment ihrer Zweifel zu überschreiben.

Meine Runde besteht nur aus Frauen

Es ist statistisch zumindest unwahrscheinlich, dass eine ganze Rollenspielrunde nur aus Spielerinnen oder, wichtiger, weiblichen Charakteren besteht, aber es ist natürlich denkbar.

In dem Fall, weil die Hochzeit ein zentrales Element des Abenteuers ist, gibt es drei Möglichkeiten:

- ✦ Entweder die Spielleitung entscheidet sich, zwei NSC-Geschlechter zu wechseln – aus dem männlichen Monvoisin wird die weibliche Monvoisine, aus der weibliche Devora der männliche Devotus.
- ✦ Alternativ verhält sich Devora weiterhin wie im Abenteuer umrissen und „ignoriert“ dabei schlicht, dass ihr Bräutigam eine Frau ist – ebenso wie es ja keinen der NSC wundert, wenn eine Gruppe aus beispielsweise einem Zwerg, einem Mensch und einem Drachenblütigen hier als „Familie“ anreisen.
- ✦ Oder aber es ist schlicht eine gleichgeschlechtliche Beziehung, um die es hier geht. Monvoisin wird weiterhin zu Monvoisine, doch Devora bleibt weiterhin seine Braut. Alles möglich. Sagte ich schon, dass es *euer* Abenteuer ist?

Nächtliches Umschauen

Die Charaktere können beschließen, sich näher im Haus umzusehen. Das erweist sich zwar als schwierig, aber es ist durchaus möglich – vor allem, wenn sie das Geheimnis der spiegelnden Oberflächen stoßen (siehe den folgenden Textkasten).

Von der Schwierigkeit, durch das Haus zu gehen

Solange die Charaktere versuchen, sich im Haus zu bewegen und dabei nicht von einem der NSC geführt werden, haben sie keinerlei Kontrolle darüber, wo sie auskommen werden. Kein Maß an Orientierung, keine Hilfsmittel wie Kreidestriche oder Brotkrumen sind in der Lage, diesen Effekt aufzuheben.

Die Spielleitung kann entscheiden, wenn es der Spannung dient, sie dennoch in einen der auf S. 29 beschriebenen Räume stolpern zu lassen. Sie sollten jedoch auf diese Weise niemals Zugang zur Bibliothek oder dem Gewölbekeller erhalten – und natürlich nicht zu der verborgenen Kammer, in der sich Monvoisin heute aufhält (siehe **Den Hausherrn konfrontieren**, S. 54).

Der einzige Weg, sinnvoll und zielgerichtet durch das Haus zu navigieren, ist, sich eine Spiegelung zu Nutze zu machen. Aus mystischen Gründen wirkt der Glamour, den Monvoisin mit seinem Zauber über das ganze Anwesen legt, nicht bei Reflexionen – besonders nicht bei metallischen Reflexionen. Wann immer ein Charakter also mit etwas gezielt interagiert, das auf metallische Weise die Umgebung widerspiegelt, kann der Spieler eine Probe auf **Wahrnehmung** (SG 15) ablegen; bei Erfolg, realisiert er, dass seine Umgebung auf subtile Weise anders ist, solange er sie auf der spiegelnden Oberfläche betrachtet.

Das kann bei wirklichen Spiegeln der Fall sein – Schmink- oder Rasierspiegel etwa –, oder etwa bei der Waffenpolitur.

Monvoisin weiß um dieses Risiko und hat mit der Zeit alle Spiegel im Haus zerstört. Der Umstand, dass in dem gesamten, herrschaftlichen Anwesen keine Spiegel zu finden sind und alles Geschirr aus Metall beispielsweise nur matt glänzt und offenbar nie poliert wird, kann Charakteren ebenfalls auffallen. Wenn sie aktiv nach Besonderheiten schauen, oder wenn die Spielleitung denkt, sie halten sich lange genug auf, kann eine Probe auf **Wahrnehmung** (SG 12) auf diesen Umstand aufmerksam werden.

Sie können in dem Haus eine Reihe von typischen Räumen finden:

- ✱ Eine große Küche mit gewaltiger Esstafel für das gesamte Gesinde. Ein Hinweis, dass das Haus einmal Gesinde hatte, von dem heute scheinbar niemand mehr zugegen ist.
- ✱ Der weitläufige Garten, in dem offenbar einst kunstvoll geschnittene Heckentiere standen, von denen heute nach ewigem Wildwuchs aber nur noch widernatürliche Schemen übrig sind.
- ✱ Ein Ballsaal mit reichlich ausgetretenem Parkett. Ein weiterer Hinweis, dass hier einmal wirklich Leben im Haus gewesen sein muss.
- ✱ Ein Raum voller Jagdtrophäen – Köpfe an den Wänden, Felle als Teppiche und einige ausgestopfte Tierkörper. Nichts Übernatürliches jedoch.
- ✱ Ein altes, alchemisches Labor, offenbar ewig nicht betreten. Wenn sie über eine Reflexion darauf schauen, erkennen sie staubige Glaskolben, längst eingetrocknete Paraphernalien und einige Symbole und Runen, die gerade eben noch nicht auf der bedenklichen Seite des dämonologischen Spektrums angekommen sind.
- ✱ Die wichtigsten Räume, welche die Spieler bei diesen Erkundungen jedoch finden können – und sollten – sind die Bibliothek und der Gewölbekeller. Beide können jedoch nur gefunden werden, wenn die Spieler mittels spiegelnder Flächen navigieren (siehe Textkasten gegenüber).

Die Bibliothek

Dies ist ein wichtiger Raum, den die Spieler bei diesen Erkundungen finden können – und sollten. Mit bloßen Auge ist es eine gewaltige Bibliothek in einem sechs Meter hohen Raum, in dem alle Wände von Boden bis Decke mit Buchregalen gesäumt sind. Auf etwa drei Metern Höhe gibt es zudem eine Empore, die sich ebenfalls einmal rund um den Raum zieht und leichteren Zugang zu der oberen Hälfte der Bücher erlaubt.

Was jedoch auffällig ist, ist, dass keines der Bücher Sinn ergibt – die Zeichen auf den Einbänden sehen auf den ersten Blick wie Buchstaben aus, sind jedoch nur kryptische Formen, die halbwegs an ein Alphabet erinnern. Es ist Nonsens, der sich auch im Inneren der Bücher fortsetzt. Auch eventuelle Zauber können diesen Texten keinen Sinn entlocken; vielmehr erinnert aller Inhalt des Raumes vielmehr an eine Kulisse.

Ein Eindruck, der stimmt, denn Monvoisin hat hier in einer seiner vielen Iterationen der Wirklichkeit versucht, seinem Anwesen eine glanz-

volle Bibliothek zu geben; aber er hat sich nie die Mühe gemacht, sie mit wirklichem Inhalt zu füllen.

Ein gewaltiger Kamin ist das einzige Objekt, das die Bücherwände unterbricht. Auffällig und ein wichtiger Hinweis ist ein Bild über diesem Kamin, das offenbar eine Hochzeitsgesellschaft zeigt. Schauen die Charaktere es sich näher an, erkennen sie, dass es verdächtig exakt genau die aktuelle „Besetzung“ zeigt. Die Braut gleicht Devora, die Familie auf ihrer Seite jenen, die sie beim Essen getroffen haben. Erschreckender noch gleicht der Bräutigam dem ausgewählten Spielercharakter, und die anderen Figuren auf seiner Seite dem Rest der Gruppe.

Betrachten die Spieler den Raum hingegen über eine Reflexion, so erkennen sie drei gravierende Unterschiede: Zum einen sind die Raummaße deutlich geringer. Zum zweiten befindet sich nur ein Bruchteil der Bücher gemäß der Spiegelung wirklich im Raum. Und zum dritten ist das Gemälde über dem Kamin ein anderes.

Untersuchen die Spieler bewusst die auch in der Reflexion sichtbaren Bücher, finden sie tatsächlich einige Folianten mit Inhalt. Eine Probe auf **Arkane Kunde** (SG 15) weist sie als durchaus echte, teilweise sogar seltene Folianten über magische Themen aus. Zudem finden sie eine Festschrift zu Ehren eines damals wohl gefeierten Hexenmeisters namens Monvoisin. Der Text lobt den Magiekundigen in großen Tönen als sowohl brillanten wie auch charmanten Meister seines Fachs.



Untersuchen sie das reflektierte Gemälde über dem Kamin, so gleicht die Seite der Braut recht exakt der, die sie auch mit bloßem Auge wahrnehmen. Die Seite des Bräutigams aber ist komplett anders – eine Reihe von Menschen, die offenbar seine Familie darstellen, und eine imposante Gestalt in wallenden Roben als Gemahl für Devora. Das einzige auffindbare Bildnis der wahren, ursprünglichen Gestalt des Hausherrn.

Unter dem Gemälde steht in der Reflexion auf einer Plakette „Monvoisin Valcora de Virelle Delacoris und seine Vermählung mit der hinreißenden Devora“. Daneben eine Jahreszahl, die etwa 250 Jahre in der Vergangenheit liegt.

Haben die Spieler beides – Festschrift und das wahre Gemälde – gefunden, können sie sich in der finalen Konfrontation Monvoisins Eigenschaft „Verkommener Schatten seiner Selbst“ zu Nutze machen (siehe S. 66).

Der Gewölbekeller

Unter dem Haus befindet sich ein Keller von gewaltiger Größe – offen in seinem Aufbau, durchzogen von Säulen, auf denen wiederum eine imposante Gewölbedecke ruht. Auf den ersten Blick gibt es dort unten wenig zu entdecken – neben unendlichem Gerümpel (alte Möbelstücke, Truhen mit alter, teils vollkommen zerfallener Kleidung) ist es vor allem ein Weinkeller, der Interesse wecken kann.

Der Wein, der dort lagert, ist nicht beschriftet, scheint jedoch sehr alt zu sein. Es gibt sowohl mannshohe, auf der Seite liegende Fässer als auch eine unermessliche Anzahl von Flaschen in entsprechenden Regalen.

Natürlich haben Charaktere, die diesen Bereich finden, die Chance sich hart zu betrinken (siehe **Hoch die Tassen**, S. 43), aber es gibt noch etwas anderes zu entdecken: Gelingt einem Spieler ein Wurf auf **Wahrnehmung** (SG 15; mit **Vorteil**, wenn die Spieler aktiv bei den Fässern nach Geheimgängen suchen) kann einen versteckten Mechanismus freilegen, der eines der Fässer „öffnet“ und einen darin verborgenen Kriechgang in einen zuvor verborgenen, weiteren Teil des Kellers freilegt.

Die Kammer voller Beutegut

Wie erwähnt, kann Monvoisin zwar die allgemeinen Geschehnisse vor Ort wieder und wieder ablaufen lassen, nicht jedoch die Umgebung in ihren Urzustand versetzen. Und die Spielercharaktere sind nicht die ersten Reisenden, die ihm dabei ins Netz gegangen sind.

Das Gleißende Geschoss

Du kannst das Geschoss als Aktion bis zu 18 Meter weit werfen. Das Geschoss explodiert beim Aufprall und wird zerstört. Jede Kreatur in einem Radius von drei Metern um den Punkt, an dem das Geschoss aufgetroffen ist, muss einen **Rettungswurf auf Geschicklichkeit** (SG 15) bestehen, oder sie erleidet 4W6 gleißenden Schaden.

In dieser verborgenen Kammer hinter dem Wein lagert er eine große Zahl von Gegenständen, die er vorigen Opfern seiner Farce nach deren Flucht oder endgültigem körperlichen Verfall genommen hat. Im Sinne dieses Abenteuers erfüllt die Kammer zwei Funktionen:

Zum einen ist es ein weiterer Grusel-Moment. Hier findet sich alles, von Sommerkleidern junger Damen bis zur völlig verbeulten und (vom Geweih des Hirschs) völlig zerstörten Plattenrüstung. Es gibt Waffen und Schwerter ebenso wie persönliche Devotionalien. Monvoisin hat nicht gleich Hunderte auf dem Gewissen, aber ein grobes Überschlagen legt schon nahe, dass über die 250 Jahre sicherlich zwei Dutzend Menschen nach hier gekommen und für immer gegangen zu sein scheinen.

Zum anderen findet sich dort ein Gegenstand von wirklichem Nutzen: Ein kleines, goldenes Gefäß liegt dort inmitten der anderen Gegenstände und wirkt auffällig nicht vom Zahn der Zeit angegriffen. Auf den ersten Blick scheint es ein Bisamapfel zu sein, doch näher betrachtet erweist es sich als magisches Wurfgeschoss: das *Gleißende Geschoss* (siehe oben). Diese ist besonders mächtig gegenüber Monvoisin, der für gleißenden Schaden anfällig ist.

Falls du das Abenteuer als Teil einer Kampagne spielst – gerade eine, in der alte Geheimnisse und lange vergessene Zeiten eine Rolle spielen – kannst du die Kammer natürlich zudem beliebig nutzen, um weitere Hinweise auf deine eigene Geschichte einzubauen, die dann einst eines der anderen Opfer Monvoisins bei sich getragen hat.

Tag 2, Teil 1

Die Jagd

Auf, auf zur Jagd!

Am nächsten Morgen ist es zunächst Oriendo, der an die Zimmer der Spielercharaktere klopft und sie zum Frühstück ruft. Folgen sie dem Ruf nicht direkt, ist es danach Lucard, der fröhlich rufend in das Zimmer jedes männlichen Charakters stürmt und bei weiblichen Charakteren frenetisch klopft – „Die Jagd steht bevor!“

Im Speisesaal ist ein reichhaltiges Frühstück aufgebaut, dass jedoch, wenn die Charaktere erst nach Lucard dort eintreffen, auch schon reichlich geplündert wurde. Alle Anwesenden sind für eine Jagd gekleidet, diverse Bögen lehnen bereits an der Wand. Wenn die Spieler dennoch fragen, was eigentlich gerade passiere, begegnen die NSC dem, als hätte jemand einen Scherz gemacht, aber Severin erklärt dennoch: „Na, zur feierlichen Hochzeitsjagd natürlich!“

Ismara zeigt keinerlei Spuren ihres Ausbruchs vom vorigen Abend. Wenn der Bräutigam nett war im Umgang mit Devora, schenkt diese ihm jedoch durchaus das eine oder andere wärmere Lächeln.

Im Wald

Die Charaktere stellen verblüfft fest, dass sich in der von ihrer Anreise abgewandten Richtung ein stolzer, urtümlicher Herbstwald erstreckt – entweder war der gestern schlicht nicht da, oder aber die Dunkelheit hat



ihn bemerkenswert stark verborgen. (Letztlich ist es dem verzerrenden Effekt von Monvoisins Zauber geschuldet.)

Alle NSC schließen sich der Jagdgesellschaft an, wobei jedoch Ismara, Selene, Venaro und Devora in vornehmen Abstand folgen. Die Jagd selbst scheint Severin, Lucard, Oriendo und den Spielercharakteren zu obliegen.

Die Charaktere können sich, wenn sie möchten, aktiv an der Jagd beteiligen. Es gilt, so erfahren sie, einen stattlichen Hirsch zu erjagen. Wenn sie sich hier einbringen möchten, können sie vor allem mit Proben auf **Überlebenskunst** (SG 12) helfen, das Tier mittels Fährtsensuche ausfindig zu machen.

Den Hirsch werden sie so oder so finden – doch wenn sich Charaktere hier durch gelungene Proben hervor tun, erlangen sie einen neuen Respekt in Severins Augen – und sind daher bei allen eventuell im Laufe des Abenteuers folgenden Proben auf **Auftreten**, **Einschüchtern**, **Täuschen** und **Überzeugen** ihm gegenüber im **Vorteil**.

Zusätzlich gibt es eine Reihe von Szenen, die sich während der Suche nach dem Hirsch ereignen können.

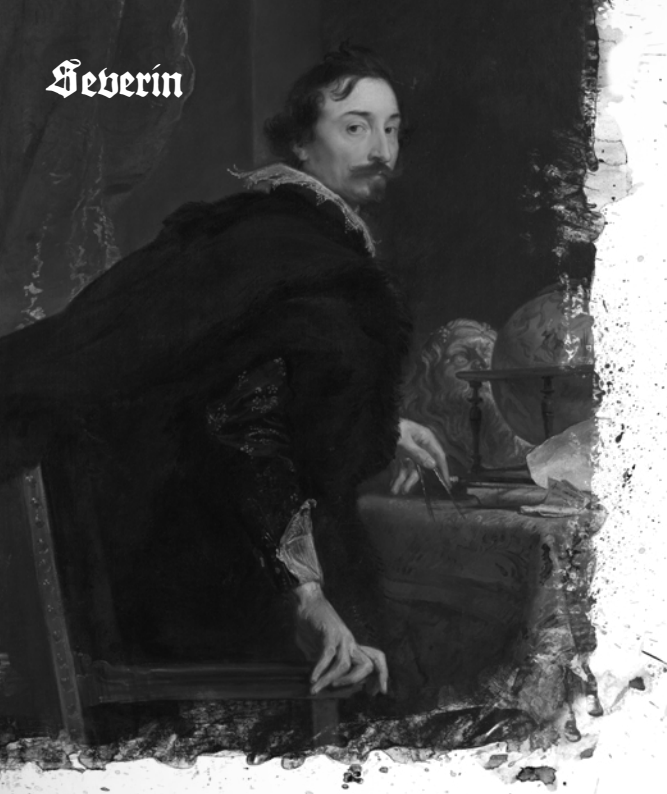
Jagdszene 1: Das Beutetier

Die Spieler können eine Probe auf **Wahrnehmung** (SG 12) ablegen. Gelingt diese, finden sie etwas abseits des Pfades den Kadaver eines anderen Tieres. Es ist nur noch mittels **Naturkunde** (SG 10) als Reh zu erkennen und es wurde offenbar grausam zugerichtet.

Es scheint von einem anderen Tier getötet worden zu sein. Eine Probe auf **Heilkunde** (SG 15) oder **Überlebenskunst** (SG 12) kann ausschließen, dass hier ein Wolf oder Bär am Werk war. Vielmehr wirken die Wunden so, als wären sie von Hufen und irgendeinem spitzen Dorn zugefügt worden. Es war der Hirsch, den sie jagen – und der „spitze Dorn“ war das Geweih des Tieres.

Jagdszene 2: Das Männergespräch

Irgendwann während der Reise nimmt Severin den Bräutigam zur Seite, um ein „Gespräch unter Männern“ mit ihm zu führen. Es gibt drei Aspekte, die beim Ausspielen dieser Szene zum Tragen kommen:



- ✦ Severin hat große Hoffnung, dass das Erjagen des Hirschs eine „begünstigte“ Ehe versprechen wird und scheint die Erwartung zu haben, dass der Charakter entsprechend Anteil an dem Erfolg ihrer Jagd haben wird.
- ✦ Severin ist gedanklich während dieses Gesprächs noch bei Monvoisin als Bräutigam – also einem wohlhabenden, angesehenen Mann, der jedoch nicht als Naturkenner oder gar versierter Jäger gilt. Gerade wenn der Bräutigam-Spielercharakter ganz offensichtlich

genau diese Qualitäten hat bzw. haben sollte, als Kämpfer oder Waldläufer etwa, kann das ein weiterer Hinweis für die Spieler sein.

- ✦ Rein optional kann die Spielleitung hier mit den Klischees solcher „Gespräche unter Männern“ kokettieren, sofern alle am Tisch sich damit wohlfühlen und an etwas Fremdscham ihren Spaß haben. Ob Severin erschreckend unverblümt oder unerwartet schamhaft mit dem Thema umgeht, ist der Spielleitung überlassen.

Jagdszene 3: Nicht schon wieder!

Kurz vor der Konfrontation des Hirschs schreit Lucard plötzlich panisch auf: „Nein, nicht schon wieder! Nicht schon wieder, nein!“ Er stürzt in seiner Panik von seinem Pferd und krabbelt manisch auf allen vieren davon, während Severin absitzt und zu ihm eilt.

Es ist wie schon mit Ismara und Devora zuvor – ein kurzer Moment, in dem Lucard hinter Monvoisins Illusion geblickt und erkannt hat, wie viele hundert Male sie den Hirsch schon bekämpft haben, und das Tier ihn getötet hat. Danach aber erlangt Monvoisin wieder die Kontrolle

und wie schon bei den beiden Frauen zuvor, rutscht Lucard zurück in seine Rolle und keiner der NSC erkennt so richtig an, was geschehen ist.

Gestatte den Spielern eine Probe auf **Motiv erkennen** (SG 12) – ist sie erfolgreich, fällt ihnen etwas auf, was erst in der Konfrontation mit dem Hirsch Sinn ergeben kann: Lucard reibt sich geistesabwesend den Brustkorb, als würde ihn dort eine alte Wunde quälen. Darauf angesprochen, weiß er nicht, was die Charaktere von ihm wollen – doch es ist die gleiche Stelle, an der er stets im Kampf gegen den Hirsch verwundet wird (siehe **Der Hirsch**, S. 38).

Jagdszene 4: Sich davonstehlen

Es ist zudem denkbar, dass die Charaktere diese Szene nutzen wollen, um sich davonzustehlen.

Das nimmt vermutlich eine von drei Formen an:

- ✱ Vielleicht versuchen sie, generell der Gesamtsituation zu entfliehen. Das ist aufgrund Monvoisins Zauber nicht möglich und sie werden immer, egal was sie versuchen, wahlweise genau zum Kampf mit dem Hirsch oder aber zum anschließenden Abendessen beim Herrenhaus zurückgeführt werden.
- ✱ Alternativ könnten sie versuchen, die Ruine aufzusuchen, die sie auf der Anreise gesehen hatten (siehe **Optional: Der verlorene Tempel am Wegesrand**, S. 19), insbesondere wenn sie dort am Vortrag noch nicht gewesen sind. Das ist möglich, allerdings müssen sie sich dafür sicherlich zwei Stunden von der Jagdgesellschaft entfernen, je eine hin und eine zurück.
- ✱ Es ist außerdem eine mögliche Chance, zum Haus zurückzukehren und sich dort einmal in Ruhe umzuschauen, während alle NSC im Wald sind. Auch das ist möglich und folgt den Bedingungen, die unter **Nächtliches Umschauen**, S. 28, beschrieben sind.

Es ist nahezu unmöglich, dass sich die gesamte Gruppe vor dem Kampf mit dem Hirsch von der Jagdgesellschaft davonstehlen kann. Einzelnen Charakteren ist dies mit einer Probe auf **Heimlichkeit** (SG 15) durchaus möglich. Wenn andere Charaktere gleichzeitig die anwesenden NSC noch mittels einer beliebigen **Charisma**-Fertigkeit (SG 12) ablenken, erhalten sie für die **Heimlichkeit** einen **Vorteil**.

Der Hirsch

Und dann ist der Moment gekommen – der dichte Wald gibt plötzlich den Blick auf eine Lichtung frei. Mittig auf dieser Lichtung erhebt sich die Ruine eines sehr alten Bauwerks, eines Tempels, in die Höhe, doch die werden sich die Charaktere erst im Anschluss an die folgenden Ereignisse anschauen können (siehe **Die Ruine** S. 40), denn kaum dass sie die Baumreihe verlassen haben, stürmt aus dem alten Gemäuer der Hirsch auf sie zu.

Es kommt direkt zum Kampf. Der Hirsch eröffnet ohne umschweife mit einem Sturmangriff auf Lucard – Spielercharaktere, denen in **Jagd-szene 3: Nicht schon wieder!**, S. 36, die Probe auf **Motiv erkennen** gelungen war, erkennen ohne weitere Probe, dass der Hirsch Lucard genau an der Stelle verletzt, die er sich zuvor gerieben hat.

Ansonsten verläuft der Kampf ganz normal – und endet hoffentlich damit, dass das Tier bezwungen zu Boden geht. Die Spielleitung sollte jedoch immer wieder betonen, wie *falsch* sich die ganze Szenerie darstellt. Der Hirsch kämpft wie von Sinnen, die Spuren von mehr als zweihundert Wiederholungen zeichnen seinen Körper. Alte Pfeile stecken in seinem Leib, überall sind alte Narben unter dicken Schwülsten verheilt und Blut steht in den Augen des Tieres. Es ist erschreckender, aber auch mitleiderregender Eindruck.

Keiner der NSC erkennt das jedoch in irgendeiner Form an. Für sie ist dies ein stolzer Hirsch – ganz so, wie sie es vor 250 Jahren noch wirklich glaubten.

Nach dem Kampf bemerken die Charaktere, dass sie für einen Moment vergessen scheinen. Die NSC sind von einer seltsamen Euphorie erfüllt und feiern den Sieg. Die Charaktere können sich problemlos mitfeiern lassen, aber solange sie sich aktiv aus dem Moment heraushalten, haben sie die Freiheit, sich näher umzuschauen.

Hier können sie sich – wie unter **Jagdszene 4: Sich davonstehlen**, S. 37 beschrieben – davonstehlen, müssen an diesem Punkt jedoch gar keine Probe mehr dafür absolvieren.

Sie können sich jedoch auch in der alten Ruine näher umschauen.



Die Ruine

Auch diese Ruine ist einem von Monvoisins ungezählten Versuchen geschuldet, die Realität zu formen. Er hat versucht, statt des kleinen Wegschreins der ganzen Zeremonie mit einem echten Tempel mehr Würde zu verleihen, doch mit ebensowenig Erfolg wie zuvor.

Ein Wurf auf **Nachforschungen** (SG 10) zeigt, dass das Gebäude nicht nur schon lange leersteht, sondern auch irgendwie auf seltsame Weise unfertig wirkt. Es gleicht einer Kulisse, mit Türen, die nirgendwo hinführen und Bauweisen, die offenbar niemals die notwendige Statik besessen haben.

Ein Wurf auf **Geschichte** (SG 15) findet widersprüchliche Eindrücke. Das Gebäude ist ziemlich sicher alt, vielleicht 150 Jahre. Zugleich ist der Baustil eigentlich älter und irgendwie auch unrealistisch. Als hätte jemand, der Gebäude nur von zu alten Gemälden kennt, sich als ungelerner Architekt versucht.

Auch dieses Bauwerk hat ein Wandgemälde – und dieses Gemälde ist ebenfalls aus mehrerlei Hinsicht besonders. Zum einen wirkt auch dieses seltsam unfertig, ohne ausgearbeitete Gesichter, die Anatomie der dargestellten Figuren fragwürdig und die ganze Perspektive verzogen. Monvoisin hat schon lange aufgehört, auf die Ausgestaltung solcher Details zu achten.

Es gibt jedoch zum anderen zwei weitere, wichtige Details für die Spieler zu entdecken:

- ✦ Ganz oben, im höchsten Fenster des ebenfalls dargestellten Herrenhauses, können sie eine wahnsinnig gestikulierende Gestalt in Roben ausmachen. Monvoisin in seinem versteckten Turmzimmer, der unbewusst Teil seiner manifestierten Kunstrealität geworden ist.
- ✦ Die Braut – es könnte Devora sein – blickt nicht direkt zu ihrem Gemahl, sondern schaut diesen reflektiert über einen Spiegel an. Ein weiterer Hinweis, wie sie sich der verzerrten Wirklichkeit des Hauses stellen können.

Tag 2, Teil 2

Die Feier zur Ehr'

Ein Fest!

Mit der Rückkehr der Jagdgesellschaft beginnt – gleich welchen Verlauf die Ereignisse am Vormittag genommen haben – der nächste Teil der Feierlichkeiten. Ein Fest soll veranstaltet werden, um die hoffentlich erfolgreiche Jagd zu zelebrieren; sollte die Jagd kein Erfolg gewesen sein, wird sich Monvoisin jedoch auch nicht davon abbringen lassen, dass diese Ereignisse ihren Verlauf nehmen.

Anstatt jedoch als Spielleitung an diesem Punkt einfach nur kategorisch zu mauern und auf den Ablauf zu beharren, ist auch das eine Dissonanz, die direkt an den Spieltisch getragen werden kann. Da kommt es natürlich auf die Begleitumstände an, aber sagen wir der Bräutigam wurde verletzt, das Tier nicht erlegt, und dennoch agieren alle NSC so, als wäre das der triumphalste Vormittag ihres Lebens? Im Zweifel ist das genau die richtige Stimmung für alles, was folgt.

Heidnische Bräuche

Der erste Teil des Abends verläuft dabei, sofern die Charaktere nicht aktiv mit dem Ablauf brechen, vor allem von heidnischen Bräuchen geprägt ab. Der Textkasten auf S. 44 geht näher darauf ein, was passiert, wenn sie *nicht* mitspielen – fügen sie sich aber weiter in die Hochzeitsfeierlichkeiten, greift die folgende Tabelle.

Die Spielleitung kann dabei alle Szenen spielen, nur die fürs Spiel verheißungsvollsten auswählen oder aber auch einen W8 würfeln, und alles dem Zufall überlassen.

W8	Szene
1	Der Hirschruf: Bei Einbruch der Dämmerung stoßen Braut und Bräutigam je einen Ruf in den Wald, um die Geister von Hirsch und Hirschkuh als Zeugen ihrer Verbindung zu erbitten.
2	Der Geteilte Kelch: Braut und Bräutigam trinken abwechselnd aus einem einzigen Hornbecher, bis kein Tropfen Met mehr darin verbleibt. (Siehe Kasten Hoch die Tassen auf der gegenüberliegenden Seite.)
3	Der Kranz aus Geäst: Jeder Gast bindet einen Zweig an einen Kranz aus Hirschgeweih und Reisig, der während der Feier über dem Paar hängt.
4	Der Letzte Trunk der Freiheit: Vor Mitternacht leeren Braut und Bräutigam jeweils ein Horn auf ihr vergangenes Leben und zerschlagen es anschließend. (Siehe Kasten Hoch die Tassen auf der gegenüberliegenden Seite.)
5	Der Tanz des Hirsches: Die Unverheirateten jagen einen mit Geweih geschmückten Tänzer (vermutlich Lucard) durch den Kreis, bis das Brautpaar ihn gemeinsam stellt.
6	Die Hörner: Die Gäste reichen nacheinander ein Trinkhorn pro anwesendem Charakter herum und sprechen dabei jeweils einen Wunsch oder eine Warnung für die Ehe aus. (Siehe Kasten Hoch die Tassen auf der gegenüberliegenden Seite.)
7	Das Geweih tragen: Der Bräutigam trägt während des Mahls ein Hirschgeweih, die Braut einen Kranz aus Hirschkraut, bis Mitternacht beide Insignien abgelegt werden.
8	Die Wahl des Leittiers: Aus einem Beutel voll geschnitzten Tierfiguren ziehen Braut und Bräutigam je eines; die gezogenen Tiere gelten als Omen für die Ehe.

Morgen die Hochzeit!

Wenn die Festivität lang genug gelaufen ist – oder die Spieler die NSC lang genug unter Druck gesetzt haben – erhebt Severin noch einmal das Wort:

„Morgen, Freunde, wird es soweit sein. Morgen werde ich meine Tochter, die wunderschöne Devora, in einen neuen Abschnitt ihres Lebens geleiten. Morgen, [Name des Bräutigams]“ – und an der Stelle zögerte er und schaut kurz verwirrt, in Gedanken kurz und unbewusst bei Monvoisin, bevor sich seine Züge glätten und er fortfährt – „morgen wirst du zu einem Sohn für mich werden. Zu einem Teil meiner Familie, so wie wir zu einem Teil der deinen werden. Morgen früh, wenn die ersten Strahlen der Sonne den heiligen Schrein berühren, morgen werden Devora und du Mann und Frau.“

Mit diesen Worten hebt er seinen Krug, und alle NSC mit ihm, und stürzt den Inhalt in einem Zug herab. Es gibt keine Repressionen, wenn die Charaktere es ihm nicht

Hoch die Tassen

Erstaunlicherweise hat das 5E-Regelwerk keine „offiziellen“ Mechanismen zum Abwickeln von Zechgelagen. Da aber rund um diese Hochzeitsfeier womöglich der Trunkenheitsgrad durchaus fröhliches Chaos in alle folgenden Szenen bringen kann – doppelt bei einer möglichen nächtlichen Erkundung und dreifach, sollten die Spieler noch in dieser Nacht Monvoisin konfrontieren wollen – sind zwei Systeme denkbar.

Die „bodenständige“ Version wäre, von den Spielern Proben auf Konstitution (SG 10) zu verlangen. Nach einem ersten Scheitern erhalten sie den Zustand Vergiftet. Nach einem zweiten Scheitern den Zustand Bewusstlos.

Eine nuanciertere Version verlangt noch immer Proben auf Konstitution (SG 10) von den Spielern. Hier allerdings würden noch zwei Zustände „vorgelagert“:

- ✦ Erstes Scheitern: Angeheitert. **Vorteil auf Auftreten und Überzeugen, Nachteil auf alle Intelligenz- und Weisheits-Würfe.**
- ✦ Zweites Scheitern: Betrunkene. Die o.g. **Vorteile** entfallen. Bewegungsrate halbiert, ein Versuch zu Spurten führt zum Zustand Liegend.
- ✦ Drittes Scheitern: Sturztrunken. Wie Zustand Vergiftet.
- ✦ Viertes Scheitern: Filmriss. Wie Zustand Bewusstlos.

Risse in der Fassade

Spätestens hier dürften die Spieler irgendwann anfangen, gegen ihr vermeintliches Schicksal weniger subtil zu rebellieren. Konsequenzen werden immer vor allem in der Hand der Spielleitung liegen und jede Reaktion sollte sich direkt auf das beziehen, was die Charaktere sagen oder tun. Als Faustregel zum Improvisieren können die folgenden Prämissen helfen:

- ✦ Die NSC wissen, tief in ihrem Herzen, dass dies alles falsch ist, sind aber nicht in der Lage, aus ihrer Haut zu fahren.
- ✦ Je mehr die Spieler den Finger in Wunden legen, Widersprüche ansprechen und Konflikte forcieren, desto mehr scheinen die NSC unter diesem Druck zu leiden. Sie spüren keine körperlichen Schmerzen, aber jeder mit **Menschenkenntnis** (SG 10) erkennt ihre Anspannung.
- ✦ Falls die Spieler es aus Sicht der Spielleitung erfolgreich schaffen, unverrückbar klar zu machen, dass etwas nicht stimmt, kann es ihnen bei einem einzelnen NSC gelingen, ein paar klare Worte zu wechseln. Monvoisin wird den NSC schlussendlich unweigerlich unter seine Kontrolle bringen, aber wie Devora in beiden Nächten oder Lucard in dieser (siehe **Lucard zweifelt**, S. 47), so können sie zumindest oberflächlich durchdringen.

Die Spielleitung hat am Ende freie Hand, wieviel sie an solch einer Stelle offenlegen möchte. Es kann ein guter Weg sein, Informationen zu transportieren, die etwa bei der Recherche nicht gefunden wurden; es sollte aber auch nicht zu viel auf einmal enthüllt werden, sodass die Spieler ganze Teile des Abenteuers einfach überspringen würden.

gleich tun, doch wenn sie trinken, greift einmal mehr der Kasten **Hoch die Tassen** auf der vorigen Seite.

Damit haben die Spieler ihre Deadline – am Morgen steht die Hochzeit bevor. Wenn sie zuvor noch in die Geschehnisse eingreifen oder **Nachforschungen** anstellen wollen, dann also in dieser Nacht.

Das Duell

Bevor der Abend aber endgültig ausklingt, kommt es noch zu einem letzten Zwischenfall. Oriendo, hochtrunken, hat sich einen der Spielercharaktere ausgesucht. So wie er Devoras Bruder ist, scheint er anzunehmen, der Charaktere sei Bruder oder Schwester des Bräutigams – und ganz offenbar sucht Oriendo Streit.

Oriendo bezeichnet den Bräutigam als „miesen, kleinen, ehrlosen Gossenmagier“ (das ist, was er immer über Monvoisin gedacht hat, der „seine liebe Devora verderben und ihre Seelen in den Abgrund reißen“ wird).

Der Alkohol macht es Monvoisin schwieriger, Oriendo zu kontrollieren, aber gleichzeitig verhindert er, dass dieser wirklich erfolgreich die Situation erfassen kann. Oriendo ist wütend, Oriendo ist betrunken, und Oriendo verlangt ein Duell.

Der Kampf gegen Oriendo ist für einen nüchternen Gegner keine wirkliche Herausforderung, da der seinerseits den Status Vergiftet hat. Ist sein Opponent hingegen auch betrunken, wird es womöglich ein wenig gefährlicher. In jedem Fall für alle Beteiligten würdeloser.

Die Charaktere können versuchen, ihm den Kampf auszureden, was wahlweise über **Einschüchtern** oder **Überzeugen** möglich ist (SG ist dabei jeweils 18).

Obwohl Oriendo einen Kampf Mann gegen Mann (oder Frau) fordert, können die anderen Spieler dennoch eingreifen. Wenn sie dies unmerklich tun, bleibt es ohne Konsequenz. Wenn sie es auf offensichtliche Weise tun, ziehen sie sich jedoch das Missfallen der anderen Familien-



mitglieder zu – sollte dies der Fall sein, entfällt Lucards nächtlicher Besuch bei ihnen (siehe **Lucard zweifelt**, S. 47).

Die Spielleitung kann jede Kampfrunde mit einem zufälligen Ereignis ein wenig untermalen:

W6	Ereignis
1	Umgestoßene Bank: Ein Zuschauer springt erschrocken auf und reißt dabei eine lange Holzbank um, die polternd auf dem Steinboden aufschlägt.
2	Vergossener Met: Oriendo stützt sich nach Halt suchend auf einem der Tische ab und verschüttet einen ganzen Krug Met.
3	Der falsche Beifall: Die betrunkene Festgemeinschaft scheint den Ernst der Lage nicht zu erkennen und feuert das Geschehen johlend an.
4	Das zerbrechende Horn: Ein Trinkhorn wird von einem der anderen nach Oriendo geworfen, verfehlt sein Ziel und zerschellt; Scherben und Met spritzen über den Boden.
5	Funkenflug: Eine Feuerschale wird versehentlich umgetreten und verstreut glimmende Kohlen.
6	Jagdruf: Die Festgesellschaft beginnt einen stampfenden Jagdruf, der alles andere übertönt.

Egal wie dieses Duell ausgeht, Oriendo wird am nächsten Morgen wieder Teil der Gemeinschaft sein. Selbst wenn die Spieler ihn mutwillig erschlagen – Monvoisins Zauber zerrt ihn zurück. Jedoch sind ernste Verletzungen, die sie ihm zufügen, nicht magisch vergangen.

Wenn sie ihm also nur waffenlos eine Abreibung geben, wird es vermutlich niemanden wundern, dass er mit blauen Flecken morgens bereitsteht. Hat er jedoch ernsthafte Schwerthiebe und dergleichen erlitten, ist das durchaus verwunderlicher.

Wenn die Spieler aktiv auf Devora achten und ihnen dabei eine Probe auf **Menschenkenntnis** (SG 10) gelingt, erkennen sie, dass sie zwar versucht, gute Mine zum bösen Spiel zu machen, sie aber offenbar von der ganzen Zurschaustellung angewidert ist.

Zu Bett

Nach dem Duell – egal wie es geendet ist – lacht Severin fröhlich und trunken, und verkündet, dass es der Späße genug gewesen wären. Es sei Zeit, zu Bett zu gehen. Da Oriendo diesmal als Bote ausfällt, führt Severins Bruder Lucard die Charaktere zurück zu ihren Zimmern.

Lucard zweifelt

Bei den Zimmern angekommen, wird Lucard versuchen, einen der Charaktere – wenn irgend möglich nicht den Bräutigam – beiseite zu nehmen. Das Duell mit Oriendo hat auch ihn genug erschüttert, dass er gerade an allen Grundfesten seines Weltbildes zweifelt. Mit weit aufgerissenen Augen und zugleich zu einem Flüstern gesenkter Stimme fragt er den Charakter aus: „Wer bist du?“ „Wer bin ich?“ „Sind wir verwandt?“ „Bist du echt?“ „Ist Devora die Tochter meines Bruders?“ „Ist mein Bruder wirklich mein Bruder?“

Es gibt wie an vielen Stellen keine zwingend richtigen oder falschen Antworten – doch die Szene kann sich auf zwei Wegen dennoch auszahlen.

Zum einen kann die Spielleitung die Szene nutzen, um noch einige bisher unentdeckte Informationen an die Spieler zu transportieren. Dazu müssen sie Lucard lange genug aus der Trance lösen, um ein paar klare Worte mit ihm zu wechseln – etwa mittels **Überzeugen** (SG 12); mit **Vorteil**, wenn sie sich im Gespräch geschickt anstellen.

Zum anderen kann ihnen ein gutes Gespräch hier helfen, falls sie an Tag 3 versuchen, die Bewohner des Hauses in die Realität zu bringen (siehe **Die NSC aus ihrer Trance rütteln**, S. 53).

Wieder Devora in der Nacht

Auch Devora stattet ihrem „Verlobten“ einen zweiten, nächtlichen Besuch ab. Hier nun spielt es eine Rolle, ob die abschließende Probe auf **Auftritt** bei ihrem ersten Besuch erfolgreich war oder nicht (vergleiche **Devora in der Nacht**, S. 26).

War sie *nicht* erfolgreich, dann ist dieser nächtliche Besuch mehr oder weniger eine Wiederholung dessen aus der ersten Nacht.

War sie erfolgreich, stellt sich das jedoch anders da. Devora ist, mehr noch als Lucard, bei dem Duell aus ihrer Trance erwacht. Eine Reihe von Fakten sind ihr schlagartig klargeworden: dass dies nicht ihr erster „Durchgang“ ist, dass sie einen Magier namens Monvoisin Valcora de Virrelle Delacoris heiraten sollte und dass der Spielercharakter *nicht* jener Monvoisin ist. Zusätzlich hat sie Vertrauen zu dem Charakter gefasst – weshalb sich ihm derart offenbart, und ihn bittet, sie zu retten.

Sie ist sich sicher, dass die morgige Hochzeit in einem Blutbad enden wird – und auch, dass Monvoisin nicht fern sein kann. Sie wird sich dabei jedem Plan fügen, den die Charaktere ihr vorschlagen und sie wird ihnen vertrauen, egal was sie vorschlagen.

Sollten die Spieler versuchen, die Bewohner des Hauses in die Realität zu bringen (siehe **Die NSC aus ihrer Trance rütteln**, S. 53), gilt Devora ab diesem Punkt bereits als befreit.

Eine zweite Chance, sich nächtlich umzuschauen

Auch in dieser Nacht haben die Charaktere die Chance, sich im Haus umzusehen und beispielsweise die Bibliothek und den Gewölbekeller zu finden. Für alle Details dazu und zur allgemeinen Navigation innerhalb des Hauses, siehe **Nächtliches Umschauen**, S. 28.

Ein Traum vom Hirsch

Wenn die Charaktere sich tatsächlich schließlich zur Ruhe begeben, suche einen Spieler aus, der weder der Bräutigam noch die Person war, die Lucard ins Vertrauen gezogen hat. Diesen Spieler ereilt in der Nacht ein Traum – metaphysisch ein Echo all der schrecklichen, vorigen Durchläufe, die immer in einem Blutbad gemündet sind, und erzählerisch außerdem eine letzte Warnung für alle Gruppen, die den Schuss womöglich noch immer nicht gehört haben.

Du stehst am Fuße des Schreins und blickst auf zu deinem Gefährten, der seine verliebten Augen kaum von der Braut abwenden kann. Und wer könnte es ihm verdenken, Devora ist tatsächlich atemberaubend in dem weißen Kleid, dass sich maßgeschneidert um ihren Körper legt.

Der Priester spricht gerade die alten Schwüre und andächtig schweigt die gesamte Gemeinschaft. Gebannt blicken sie auf das Brautpaar, das nun seinerseits die Gelübde spricht, die aus ihnen Mann und Frau machen. Ihr alle seid Familie, spürst du, der Kreis der Familie verbindet euch alle und für alle Zeit.

Für alle Zeit.

Diese Worte hallen in deinen Gedanken wieder und auch wenn du den Finger nicht darauflegen kannst: Etwas an dieser Formulierung beunruhigt dich. Verstört dich geradezu.

Für alle Zeit.

Doch du kommst nicht mehr dazu, dem weiter nachzugehen, denn plötzlich bricht ein Ungeheuer durch das Buntglasfenster zu eurer Rechten. Nein – kein Ungeheuer. Der Hirsch. Der Hirsch ist zurück! Blut rinnt über seinen Kiefer, die Augen in kaltem Irrsinn riesig geweitet. Und dann stößt er vor, rammt sein Geweih in Braut wie Bräutigam und ganze Wogen auch ihres Blutes ergießen sich nun über den steinernen Grund.

Der Hirsch, zornig und voller Hass, reißt ihre Körper in die Höhe und wirft sie dann weg wie Säcke. Anschließend richtet er seinen Blick auf die Festgesellschaft. Dann richtet er seinen Blick auf dich – und du weißt, auch du wirst hier und heute sterben.

Und irgendwie hast du das Gefühl ... nicht zum ersten Mal.

Je länger die Charaktere am nächsten Tag der Handlung noch unbeirrt folgen, desto mehr Parallelen wird der Träumer erkennen – Devoras Kleid in seinem Traum ist identisch zu dem, das sie wirklich trägt. Der Schrein gleicht dem seines Traumes, nur dass das Buntglasfenster schon vor Jahrhunderten geborsten und inzwischen nahezu verschwunden ist – und dergleichen mehr.



Tag 3

Die Hochzeit

Der Weg zum Finale

In aller Klarheit: Die folgende Übersicht sagt nicht, wie es ablaufen *soll*. Da die Spieler jedoch mehr oder weniger alle Freiheit haben, das Finale auf jede denkbare Weise selbst zu bestimmen, ist dies hier sozusagen eine Leitlinie für die Spielleitung, um basierend darauf auf die Aktionen der Spieler zu reagieren.

Idealerweise haben die Spieler – beim Wegschrein, in der Ruine nahe des Hirschkampfs und über die Bibliothek des Hauses – die groben Puzzleteile bereits gefunden und können basierend darauf zwei Wege wählen: Sie können versuchen, **die NSC aus ihrer Trance zu rütteln** (siehe S. 53) und/oder sie können **den Hausherrn Monvoisin konfrontieren** (siehe S. 54). Beides wird weiter unten in diesem Kapitel beschrieben.

Aber wie gesagt: Angenommen sie haben die notwendigen Informationen noch nicht gefunden, noch nicht verstanden, oder sie scheuen sich noch, aktiv zu werden – dann kommt bzw. käme es zum folgenden Ablauf.

Wie der Tag ohne Eingreifen der Spieler ablaufen wird

Morgens ist das Haus bereits in großem Aufruhr. Severin, Lucard und Oriendo sind damit beschäftigt, alles für das Fest herzurichten – wobei schnell offensichtlich wird, dass keiner von ihnen gut darin ist. Se-

Ein Alptraum beginnt erneut

Wie schon zu Beginn geschrieben, ist es *nicht* der Plan, dass dieses Abenteuer auch für die Spieler zu einem Murmeltier-Tag-Ereignis wird. Sollten jedoch an einer Stelle alle Charaktere versterben oder der Hirsch zwar besiegt, Devora aber getötet werden, dann ist es eine Option, die Geschichte von vorne zu beginnen.

Falls dieses Abenteuer als Oneshot gespielt wird, sollte jedoch ein Blick auf die Uhr mitentscheiden, ob das eine gute Idee ist – oder ob die Niederlage nicht akzeptiert wird. Als Teil einer Kampagne hingegen spricht nichts dagegen, beim nächsten Mal an gleicher Stelle weiterzumachen und die Spieler so vielleicht noch ganz neue Wege durch das Szenario finden zu lassen.

Sollte in einer Kampagne nicht mit Stufenaufstiegen zu bestimmten Meilensteinen, sondern klassisch nach Erfahrungspunkten gespielt werden, muss die Spielleitung in dem Fall noch eine Entscheidung treffen: Geben die gleichen Kämpfe in folgenden Durchläufen erneut Erfahrungspunkte? (Meine ganz persönliche Empfehlung wäre: nein – sonst schafft das nur einen mechanischen Anlass, vielleicht doch noch auch einen dritten und vierten Anlauf zu starten und die Gesichtlosen Schrecken und den Hirsch noch ein wenig „abzufarmen“.)

lene und Venaro sind ins Gespräch vertieft und diskutieren die letzten juristischen und klerikalen Feinheiten der Eheschließung. Ismara hingegen ist mit Devora im Zimmer der Braut und arrangiert Haare und Kleidung für die Zeremonie.

Die NSC werden den Spielern gegenüber suggerieren, dass das von ihnen auch erwartet wird, und zeigen sich offen überrascht, falls vor allem der Bräutigam nicht dabei ist, sich schick zu machen. Sie nehmen das aber auch hin, da Monvoisin im Zweifel dafür sorgt, dass es zu keinem harten Stopp kommt. *The show must go on.*

Gegen 11 Uhr ist man dann soweit – die Zeit bis dahin können die Spieler auch noch für letzte Recherchen nutzen. Dann aber werden alle zusammengerufen. Die erste Begegnung von Devora in vollem Hochzeitsgewand mit ihrem Gemahl wird dabei besonders zelebriert. Sofern man sie lässt,

arrangiert die Familie es so, dass sich das Brautpaar auf dem Weg zur Türe über zwei gegenüberliegende Treppenaufgänge entgeht.

Gemeinsam bricht man auf zu dem Wegschrein, den die Spieler schon bei der Anreise finden konnten, wo die beiden Familien sich linkerhand und rechterhand des Paares aufstellen können, mit Venaro in der Mitte.

Der Priester wird dann eine – pauschal gesagt: „zum Setting passende“ – Ansprache halten und (gleichermaßen passende) Gottheiten anrufen. Es ist eine gute, aber lange Rede und selbst ohne weitere Probe wird klar, dass der Priester irgendwie ferngesteuert wirkt bei seinen Worten. Immer mal wieder blinzelt er, als versuche er seinen Blick zu klären und wirft abwechselnd furchtsame Blicke zu Devora oder sichtlich verwirrt zum Bräutigam, aber dann kehrt er doch zu seinem Skript zurück.

Die Situation eskaliert schließlich, nachdem Devora bereits ihr Ja-Wort gegeben hat und nun die Frage an den Bräutigam gerichtet wurde. In diesem Moment bricht der Hirsch in den Schrein hinein. Er eröffnet mit einem Sturmangriff auf die Braut und tötet diese in der ersten Runde, danach stellt er sich den Charakteren in den Weg.

Seine Werte gleichen denen der ersten Begegnung, doch zusätzlich besitzt er eine Immunität gegen die Schadensarten Gift, Hieb, Kälte, Nekrotisch, Psychisch, Säure, Schall, Stich und Wucht, sowie Resistenz gegen die Schadensarten Blitz, Energie, Feuer und Gleißend.

Gewähre aber jedem Charakter, der einen Hieb gegen ihn landet, zudem einen Wurf auf **Arkane Kunde** (SG 12), bei dessen Erfolg ihm klar wird, dass hier höhere Mächte aktiv versuchen, ein Schicksal zu erzwingen.

Wenn die Spieler den Kampf bis zum bitteren Ende kämpfen, siehe den Kasten **Ein Alptraum beginnt erneut** auf der gegenüberliegenden Seite.

Die NSC aus ihrer Trance rütteln

Eine von zwei Arten, diese Geschichte zu einem zumindest redlichen Ende zu führen ist der Versuch, die NSC aus ihrer Trance zu rütteln. Die Spieler können das grundsätzlich mittels **Auftreten**, **Einschüchtern** oder **Überzeugen** (je SG 15) machen; **Täuschen** würde zumindest eine gute Erklärung erfordern, denn sie wollen sie ja im Grunde gerade aus einer magischen Täuschung befreien.

Erfolgsaussichten hat dies erst nach dem Duell gegen Oriendo, da dies für alle einen Tabubruch darstellt und ihren inneren Widerstreit in einer Weise erhöht, dass ein gut geführtes Wort durch Monvoisins Illusionen

dringen kann. (Es ist denkbar, dass die Spieler auf eigene Faust ein vergleich schockierendes Ereignis erwirken – dann ist es am Ende eine Entscheidung der Spielleitung, ob die NSC „schon soweit sind“.)

Unter bestimmten Umständen können die Spieler bei dieser Probe gegenüber einigen der NSC im **Vorteil** sein. Sie sind im **Vorteil** gegenüber ...

- ✦ Devora, wenn sie ihr gut zugeredet haben (siehe **Devora in der Nacht**, S. 26, und **Wieder Devora in der Nacht**, S. 47)
- ✦ Oriendo, wenn sie ihm am Ende des Duells demonstrativ geschont oder sich sogar ganz dem Kampf entzogen haben (siehe **Das Duell**, S. 45).
- ✦ Lucard, wenn sie ihm auf seine scheinbar vorausgeahnte Verwundung angesprochen (siehe **Jagdszene 3: Nicht schon wieder!**, S. 36) oder ihn nächstens in seinen Zweifeln bestärkt haben (siehe **Lucard zweifelt**, S. 47)

Es ist der Spielleitung überlassen, ob die Charaktere sich vielleicht auch durch Begebenheiten, die sich dynamisch im Spiel ergeben haben, bei anderen NSC einen **Vorteil** erarbeitet haben.

Wenn die Spieler insgesamt vier der sieben Hausbewohner überzeugen können, schließen sich die restlichen mehr oder weniger von selbst an. Sie berichten den Charakteren von dem, was sie erlebt haben, was geschehen ist – und sie bitten sie um Hilfe.

Sollten die Spieler bisher nicht auf das Navigieren im Haus mittels Spiegel gekommen sein (siehe **Von der Schwierigkeit, durch das Haus zu gehen**, S. 28), dann können sie ihnen auch den Weg zum Hausherrn weisen – und damit zur wirkliche, finalen Konfrontation des Szenarios.

Den Hausherrn konfrontieren

Und dann, am Ende aller Pfade, steht die Konfrontation mit Monvoisin. Vermutlich werden die Charaktere ihn dafür in seiner Dachkammer aufsuchen – entweder weil sie das Haus aktiv mit Hilfe eines Spiegels erkunden und absuchen, oder weil sie die NSC aus ihrer Trance befreit haben und von ihnen den Weg gewiesen bekommen.

Es ist denkbar, dass sie mit extremen Maßnahmen auch versuchen können, ihn aus der Reserve zu locken – sagen wir, indem sie sich die

Säulen im Gewölbekeller zunutze machen und versuchen, das Haus zum Einsturz zu bringen. Es ist jedoch außerhalb der Verwendung des Abenteuers in einer laufenden Kampagne unwahrscheinlich, dass sie dafür die nötigen Mittel haben.

Wenn sie den Dachboden erreichen, finden sie sich in einer niedrigen, stickigen, unangenehm warmen und von stinkenden Schwaden durchzogenen Kammer wieder. Die Wände sind mit Notizen über vorige und mögliche folgende Abläufe der Ereignisse gesäumt. Alle anderen freien Flächen sind mit okkulten Symbolen und magischen Runen übersät. Wem ein Wurf auf **Arkane Kunde** (SG 12) gelingt, erkennt auch schnell, dass diese nicht nur einmal aufgetragen wurden. Offenbar werden sie kontinuierlich immer weiter verändert und angepasst – Monvoisins anhaltenden Versuche, seinen magischen Effekt weiter zu optimieren.

Und inmitten dieses schauerlichen Schauspiels sitzt die madenartige Gestalt dessen, was einst Monvoisin Valcora de Virelle Delacoris war. Halb wahnsinnig, voller Zorn und bis ins Mark verzweifelt. Und sowie die Charaktere den Dachboden finden und betreten, greift er an.

Monvoisin duldet keine Eigeninitiative.

Der Kampf beginnt sofort und endet erst, wenn Monvoisin oder alle Charaktere tot sind.

Ein Alptraum endet

Ist der Hausherr jedoch erschlagen, endet sein Effekt augenblicklich. Seine Einflussnahme auf die NSC im Haus endet und alle Erinnerung an alles, was hier geschehen ist, brechen auf sie ein. Das Haus wird zu einem normalen Gebäude und kann nun frei erkundet werden – wobei es über die in diesem Abenteuer schon beschriebenen Elemente hinaus nicht viel zu entdecken gibt.

Der Hirsch stirbt nun endgültig an den Verletzungen, die hunderte Male gereicht haben ihn zu töten, und bricht mitten im Wald zusammen. Sollten die Spieler ihn suchen gehen, können sie seinen völlig natürlich verwesenden Leib finden.

Von außen verändert sich das Haus nicht großartig, aber sollte das Abenteuer im Rahmen einer laufenden Kampagne gespielt worden sein,

verändert sich die Landschaft in den Augen der Charaktere – nur subtil, aber insgesamt passend zu der Stelle, an der sie sich in der Spielwelt eigentlich gerade befinden sollten.

Die NSC sind den Charakteren dankbar. Die Gefühle ihnen gegenüber, die vor allem der jeweiligen Rolle in Monvoisins Wahnsinn geschuldet waren, sind vergangen, aber die Erinnerung an das, was vorgefallen ist, besteht fort. Sollten die Spieler also beispielsweise Oriendo grausam das Leben genommen haben, wird man das nicht vergessen. Sollte der Bräutigam wahrhaftig liebevoll im Umgang mit Devora gewesen sein, kann daraus tatsächlich eine Verbindung erwachsen, aber die „vorbestimmte“ Liebe zu ihrem „Gemahl“, die sie bis dahin die meiste Zeit verspürt hat, ist fort.

Und die Charaktere können gehen. Sie sind frei, sie können ihre Reise fortsetzen oder – sollten die Spieler das wollen – vielleicht auch noch eine Weile in dem Haus verbleiben.

Am Ende wird es aber wohl der Ruf neuer Abenteuer sein, der die Charaktere die weiterzieht. Dieses Abenteuer jedoch ist somit abgeschlossen.



Dramatis Personae

Der ursprüngliche Bräutigam

Monvoisin Valcora de Virelle Delacoris

Aussehen: Einst war Monvoisin ein wirklich adretter Mann, dessen objektive Wohlgeformtheit aber nicht wirklich über die Kälte in seinem Blick hinweghelfen konnte. Doch Jahrhunderte im Fokus der realitätsverändernden Kräfte, mit denen er versucht, die Geschehnisse der Welt in vorbestimmte Bahnen zu lenken, haben ihre Spuren hinterlassen. Tiefe Spuren. Unter den konstanten Gezeiten der astralen Kräfte hat sich sein Körper immer weiter verändert und verformt. Der heutige Monvoisin gleicht eher einer Mischung aus riesiger Made und Nacktschnecke. Ein amorpher Leib, aus dem konstant stinkende Dämpfe aufsteigen und schleimige Sekrete tröpfeln.

Auftreten: Vermutlich werden die Spieler Monvoisins wahrer Gestalt nur im Finale des Abenteuers ansichtig. Zwei Eindrücke sollten dabei im Vordergrund stehen: Auf der einen Seite ist er widerlich. Durch und durch widerlich. Irgendwo in diesem Leib steckt der Geist eines Menschen, aber das ändert nichts daran, dass seine Habgier ihn zu seinem Monster gemacht hat. Auf der anderen Seite ist er auch erbärmlich. Dies ist ein Mann, der alles hätte haben können, aber dessen Gier ihn letztlich zu dieser Monstrosität gemacht hat. Das mag Mitleid wecken – aber es macht ihn nicht weniger gefährlich.

Rolle: Monvoisin ist der Widersacher dieser Geschichte.

Die Familie

Ohne dass es bei jedem Familienmitglied einzeln aufgeführt würde: Alle Hausbewohner sind innerlich, seelisch durch die Jahrhunderte der ewig wiederholten Qual extrem aufgerieben. Zwar erinnern sie sich nicht dauerhaft an alles, was geschehen ist, aber etwas tief in ihnen ist sich dennoch extrem bewusst, dass etwas grundlegend nicht stimmt.

Sie blicken auf ihre Umgebung und es sieht aus wie die Wirklichkeit. Aber etwas daran ist *falsch*.

Sie erleben die Ereignisse und alles scheint eigentlich völlig normal. Und doch *stimmt* etwas *nicht*.

Sie sind nicht paranoid; vielmehr zweifelt jeder von ihnen unbewusst an sich selbst. Wie ein Déjà-vu, das einfach kein Ende nehmen will. Wie dieser Dämmerzustand, der sich nach einer zu langen Zeit ohne Schlaf zunehmend einstellt. Wie die Desorientierung, nachdem man während eines Traumes aus dem Schlaf gerissen wird.

Das arbeitet stetig in ihnen, aber es tritt – außer an den im Abenteuer benannten Stellen und anderen Gelegenheiten, die sich nach Entscheidung der Spielleitung im Verlauf der Geschichte natürlich ergeben können – nicht offensichtlich zum Vorschein.

Aber dadurch, dass die folgenden NSC ihre eigene Wirklichkeit immer innerlich ein wenig in Frage stellen, können sie auch immer ein wenig erratisch und distanziert erscheinen.

Devora, die Braut

Aussehen: Devora ist wunderschön. Das war einer der Gründe, weshalb Monvoisin sie ausgewählt hat – sie sollte schlussendlich eine Trophäe sein. Ein ebenes Gesicht mit einnehmendem Lächeln, strahlend blaue Augen und vollem, schwarzen Haar. Ihre hochwertigen, figurbetonten Kleider aus dunklem Stoff bringen ihre helle Haut nur weiter zum Ausdruck. Einzig ein müder Zug um ihre Augen steht im Konflikt zu ihrer jugendlichen Erscheinung und verrät, dass sie ebenfalls schon seit Jahrhunderten durch eine sich ewig wiederholende Hölle geht.

Auftreten: Devora ist jedoch nicht nur wunderschön, sie ist zudem klug, gewitzt und gütig. Sie ist gegenüber den Besuchern schüchtern – was jedoch vor allem daran liegt, dass diese sich zu Beginn in ihrem Geist

mit dem kalten Monvoisin vermischen –, aber wenn sie Vertrauen fasst, ist sie eine ebenso hilfsbereite wie kompetente Unterstützerin.

Rolle: Für den „Bräutigam“ ist sie natürlich eine sehr relevante Figur und wird mindestens bei ihren nächtlichen Besuchen als komplexe Person in Erscheinung treten. Der Konflikt in ihrem **Auftreten**, der zwischen ihrem jungen Aussehen und den seelischen Spuren von zweieinhalb Jahrhunderten der Qual entsteht, ist auch ein Hebel, um den Spielern früh klarzumachen, dass hier *wirklich* etwas nicht stimmt. Gegenüber den anderen Charakteren ist sie etwas reservierter, aber durch intesres und allgemein „heldenhaftes“ **Auftreten** auch leicht für sich einzunehmen. Sie ist selbst keine Heldin – sie kann und wird das Abenteuer also nicht anstelle der Spieler lösen. Falls die Charaktere jedoch einen Plan haben und Devora ihnen vertraut, wird sie ihnen nach Leibeskräften helfen.

Severin, der Brautvater

Aussehen: Severin ist ein hochgewachsener, stolzer Mann. Er hat sichtlich in seinem Leben vieles durchgemacht, doch hält er das Haupt erhoben. Sein langes, lockiges Haar und sein voller Bart waren einst schwarz, doch nur noch vereinzelt blitzt die alte Farbe aus einem Meer aus Grau hervor. Seine Kleidung ist feierlich und prunkvoll, mit Gehrock, Weste und hohen Stiefeln.

Auftreten: Severin nimmt kein Blatt vor den Mund. Seine Worte haben Gewicht und er erwartet, dass man ihnen folgt. Seine Stimme ist tief, aber nicht herrisch.

Rolle: Als Brautvater ist er der Patriarch dieser Familie, und furchtlos, wenn es gilt, seine Familie zu verteidigen. Gegenüber Spielercharakteren tritt er warmherzig auf, gegenüber dem Bräutigam „kumpelhaft“.

Lucard, der ältere Halbbruder des Brautvaters

Aussehen: Verglichen mit Severin wirkt Lucard jung und adrett, was jedoch daran liegt, dass halbelfisches Blut in seinen Adern fließt. Er teilt daher auch nicht die imposante Statur seines Bruders, sondern weist vielmehr eine kraftvolle Eleganz auf. Auch sein Haar ist ebenfalls lang, jedoch nicht gelockt, und sein Gesicht ist glatt und ohne Spur eines Bartes. Seine Kleidung ist ebenfalls edel, jedoch ein ganzes Stück pragmatischer als die Severins.

Auftreten: Lucard ist ein stiller, jedoch kein schüchterner Mann. Er hört Leuten aufmerksam zu und er folgt den Geschehnissen um sich herum stets mit einem wachen Auge. Er spricht mit einer ruhigen Stimme, was man nicht mit übermäßiger Sanftheit verwechseln darf.

Rolle: Lucard ist vor allem Severins rechte Hand. Er ist für dieses Abenteuer ein wenig ein Joker, den die Spielleitung nach Bedarf einsetzen kann – sein ruhiges Gemüt ist immer ein guter Grund, sich nicht einzumischen, wenn es gerade nicht in die Szene passt, aber seine aufmerksame Art gleichzeitig stets eine Chance, ihn einzubringen.

Oriendo, Bruder der Braut

Aussehen: Oriendo wirkt immer ein wenig kränklich. Die hohlen Wangen, die Ringe um seine Augen und sein schütteres Haar erwecken diesen Eindruck. In seinem Blick liegt hingegen ein Eifer und zudem ein linkischer Zug, der ihm jede Vertrauenswürdigkeit nimmt. Seine Kleidung ist hochwertig, aber schlicht und wirkt immer ein wenig abgetragen.

Auftreten: Oriendo wirkt gleichermaßen servil und verschlagen. Ein Mann, der scheinbar zu jeder Zeit etwas ausheckt. Ein Eindruck der noch von seiner gedehnten und etwas nasalen Sprechweise untermalt wird.

Rolle: Oriendo ist nicht per se ein Antagonist, aber er ist auch definitiv kein Freund für die Charaktere. Bis zu der Eskalation am Vorabend der Hochzeit wird er nicht aktiv gegen sie die Hand heben, aber er hält nicht viel von ihnen – und *daran* lässt er auch keinen Zweifel. Allerdings ist Oriendo nicht *böse*, er ist vielmehr über diese in seinen Augen fehlgeleitete Verbindung verbittert.

Ismara, Cousine der Braut

Aussehen: Ismara ist bereits eine ältere Frau und besitzt dabei die Aura einer „Grande Dame“. Ihr Haar ist grau, ihre Züge sind nahezu asketisch und ihr Blick der eines Adlers. Der Altersunterschied zu Devora ist auffällig, erklärt sich jedoch durch die halbfelsche Abstammung ihres Vaters Lucard, der lange vor Severin begonnen hat, Nachwuchs zu zeugen. Sie liebt wallende Kleider in grellem Rot und besitzt eine große Auswahl davon.

Auftreten: Würde, Anstand, Selbstbeherrschung, das sind die Grundpfeiler, auf denen Ismara ruht. Sie duldet keinen Müßiggang, weder bei sich noch ihren Mitmenschen, und wenn sie findet, dass sich jemand un-

gebührllich verhält, ist ihr auch egal, welch Würdenträger das sein mag. Ihre eigene Sünde ist jedoch der Alkohol – gerade wenn die Vorgänge in der Familie sie einen ganz Tag frustriert haben.

Rolle: Neben ihrem Ausbruch am ersten Abend ist Ismara für die Spielleitung ein gutes Werkzeug, die „Adelsfamilie“ noch etwas zuzuspitzen. Sie kann dabei genauso ein Hindernis beim heimlichen Erkunden des Hauses sein wie ein komödiantisches Element, wenn sie überzogen und indigniert mit den weniger rechtschaffen-guten Elementen der Spielergruppe kollidiert.

Selene, Anwältin der Familie

Aussehen: Selene ist eine ungewöhnlich jung wirkende Frau. Sie ist Ende 30 und wirkt dabei eher wie Ende 20, wohinter sich jedoch kein Geheimnis verbirgt. Ihre schwarzen Haare sind stets zu einem strengen Dutt gebunden und eine kleine Nickelbrille, die sie zum Lesen benötigt, verleiht ihrem ohnehin stechenden Blick noch zusätzliche Schärfe. Sie trägt bevorzugt Hosen und einen Gehrock, alles adrett und straff getragen.

Auftreten: Selene ist nicht unfreundlich, aber Selene ist immer im Dienst. Jeder Gast, jede Begebenheit, jede Aussage ist etwas, was womöglich von juristischem Interesse für die Familie sein könnte. Wenn sie nicht direkt angesprochen wird, sind ihre meisten Äußerungen eine Variante von „Hmm“, manchmal verhalten neugierig und manchmal ablehnend.

Rolle: Selene ist Teil der ganzen Hochzeitsvorgänge, erfüllt aber streng genommen keine Funktion im Ablauf des Abenteuers. Sie ist eine Anspielstation für die Spieler, wenn sie Informationen über die Familie



Selene

erlangen wollen, wird ihr Wissen aber nicht ohne weiteres preisgeben. Wenn die Charaktere sich etwa bei der Jagd oder dem Duell auf Seiten der Familie zeigen, kann Selene jedoch zu einer Verbündeten werden. Alternativ kann sie etwa nächtliche Erkundungen verkomplizieren und als roter Hering wirken – als habe sie etwas zu verbergen, obwohl es ihr selbst nur um geordnete Abläufe und das Wohlergehen der Familie geht.

Venaro, der Priester

Aussehen: Verano sticht in der Gemeinschaft hervor. Das lange, lockige und blonde Haar des Mittvierzigers fällt ungeordnet auf seine Schultern, sein Bart ist stets unordentlich. Seine Gewänder sind zerknautscht und an mindestens einem Ärmel lassen sich Flecken von Bratensauce erkennen.

Auftreten: Verano ist Priester (Kleriker, Geweihter) einer passenden Gottheit. Er ist gläubig, er hat die nötigen Weihen erhalten, er besitzt auch die zum Setting passenden Kräfte, aber er ist auch faul und gelangweilt. Sein Benehmen ist ungebührlich, er trinkt und rülpst, legt die Füße auf der Tischplatte ab oder fläzt in irgendeinem Sessel. Gleichzeitig nimmt er seinen Glauben wirklich ernst und wird er dahingehend in Frage gestellt, können die Charaktere eine humorlose und und aufrichtige Seite an ihm entdecken.

Rolle: Wie Selene ist Verano weitgehend ohne feste Funktion – was auch daran liegt, dass er, bis wirklich am letzten Tag die Gelübde gesprochen werden, keine Rolle innerhalb der Feierlichkeiten und der Familiendynamik hat. Er ist selbst ein Außenseiter. Auf der einen Seite heißt das, dass er auch keinerlei Wissen hat, von dem die Spieler profitieren können. Auf der anderen Seite macht ihn das zu einem eher leicht zu motivierenden Verbündeten, wenn ihr Plan nur irgendwie ein Ende der Langeweile verspricht.

Begnerwerte

Gesichtsloser Scherge

Mittelgroßes Konstrukt, neutral böse

Rüstungsklasse 8

Trefferpunkte 22

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Rettungswürfe Wei +0

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Erschütterungssinn 18 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Versteht alle bekannten Sprachen, aber kann ohne Mund nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Seelenlose Ausdauer Wenn die Trefferpunkte des Gesichtslosen Schergen durch Schaden auf 0 sinken, muss er einen **Rettungswurf auf Konstitution** (SG 5 + erlittenem Schaden) ausführen, sofern der Schaden nicht gleißend ist oder von einem kritischen Treffer stammt. Bei einem Erfolg behält der Gesichtslose Scherge 1 Trefferpunkt.

Aktionen

Hieb Nahkampfwaffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel.
Treffer: 4 (1W6+1) Wuchtschaden.

Der verderbte Hirsch

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 42

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen -

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Bewegte Schatten Alle Schatten im Umkreis von einer Meile um den verderbten Hirsch bewegen sich voneinander unabhängig.

Sturmangriff Wenn der verderbte Hirsch sich mindestens sechs Meter weit direkt auf ein Ziel zubewegt und es dann im selben Zug mit einem Rammbock-Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen **Rettungswurf auf Stärke** (SG 13) bestehen, oder es wird umgestoßen.

Tapferkeit Der verderbte Hirsch ist bei Rettungswürfen gegen Verängstigt im **Vorteil**.

Zum Leben verdammt Solange Monvoisins Zauber auf die Region wirkt, erwacht der verderbte Hirsch bei jedem Sonnenaufgang zu neuem Leben. Seine Trefferpunkte regenerieren sich, doch Narben und andere Spuren früherer Kämpfe bestehen fort. Falls die Spieler ihn verbrennen, zerteilen oder fortsperren, manifestiert er dennoch im Lichte der ersten Sonnenstrahlen wieder im Wald.

Aktionen

Hufe Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine liegende Kreatur. Treffer: 8 (2W4+3) Wuchtschaden.

Rammbock Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W6+3) Wuchtschaden.

Reaktionen

Zornerfüllte Raserei Wenn der verderbte Hirsch auf die Hälfte oder weniger seiner Trefferpunkte reduziert wird, kann er sofort einen Rammbock-Angriff gegen den Gegner ausführen, der den letzten Schaden verursacht hat. Zusätzlich erhält der verderbte Hirsch ab diesem Moment und bis zum Ende des Kampfes die Aktion **Mehrfachangriff** und kann in jeder Runde mittels **Hufe** und **Rammbock** attackieren.

Oriundo, der Bruder der Braut

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), neutral gut

Rüstungsklasse 15 (Brustplatte)

Trefferpunkte 19

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Fertigkeiten **Motiv erkennen** +4, Täuschen +5, Überzeugen +5

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Aktionen

Rapier Nahkampfwaffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 5 (1W8+1) Stichschaden.

Reaktionen

Parieren Oriundo erhöht seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der treffen würde, um 2. Dazu muss Oriundo den Angreifer sehen können und eine Nahkampfwaffe führen.

Monvoisin Valcora de Virelle Delacoris

Große Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 64

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)

Schadensanfälligkeit Gleißend

Sinne Dunkelsicht 36m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Ortungssinn Solange sich Kreaturen in seinem Herrenhaus aufhalten, weiß Monvoisin genau, wo sie sind. Solange sie nur innerhalb des Wirkungsbereichs seines Realitätseffektes sind, aber außerhalb des Hauses, hat er eine ungefähre Idee, wo sie sich aufhalten.

Spinnenklettern Monvoisin kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ausführen zu müssen.

Verkommener Schatten seiner Selbst Einmalig können die Charaktere Monvoisin damit konfrontieren, wer er einst war und was für ein Monster aus ihm geworden ist. Dazu müssen die Charaktere das Gemälde und den Brief in der Bibliothek gefunden haben. Dann kann ein Charakter als Aktion eine Probe auf **Einschüchtern** (SG 12) ablegen – gelingt sie, ist Monvoisin so erschüttert, dass er für eine Runde den Zustand Gelähmt erhält.

Aktionen

Mehrfachangriff Monvoisin kann in einer Runde zwei der folgenden Aktionen ausführen.

Biss Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 3 m. Treffer: 7 (2W₄₊₂) Stichschaden plus 3 (1W6) Giftschaden.

Faulige Berührung Nahkampfwaffenangriff: +2 auf Treffer, Reichweite 3 Meter, eine Kreatur. Treffer: 4 (1W8) nekrotischer Schaden.

Widerliches Miasma (Aufladen 5-6) Monvoisin düstet Gas in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen **Rettungswurf auf Stärke** (SG 13) bestehen, oder sie ist eine Minute lang bei stärkebasierten Angriffswürfen, bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen im **Nachteil**. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

