

Finsterland

IM FIEBER

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Einer der Charaktere hat einen Fiebertraum. Er träumt, dass er sich gemeinsam mit den anderen Mitgliedern der Gruppe in einem mysteriösen Anwesen befindet. Die anderen Charaktere werden selbstverständlich von ihren Spielern und Spielerinnen gelenkt. Das Haus ist sehr groß und unübersichtlich. Ständig eröffnen sich neue Gänge, Türen, Geheimgänge und Treppen. Es scheint einerseits verfallen zu sein, andererseits strahlt es einen grandiosen Luxus aus. Man hat den Eindruck, dass es gerade eben verlassen worden sei. Tatsächlich ist keine Menschenseele zu finden.

Der Anfang der Geschichte besteht darin, dass die Charaktere das Gebäude erkunden können. Als Spielleiter kann man es anhand der unteren Tabelle zufällig gestalten oder es nach eigenem Ermessen zusammenstellen. Sollte die Gruppe auf die Idee kommen, aufzuwachen, müssen sie mit Schrecken feststellen, dass das nicht geht. Offensichtlich ist es kein gewöhnlicher Traum. Sollte einer der Teilnehmenden vorschlagen, dass man ja aufwache, wenn man in einem Traum stirbt, deuten Sie bitte an, dass das kein normaler Traum sei.

Zum Ablauf der Geschichte: Um den Traum zu verlassen, müssen die Charaktere Spuren und Informationen aus verschiedenen Räumen zusammentragen und so begreifen, was tatsächlich geschehen ist. Je weiter ihre Nachforschungen voranschreiten, desto mehr rufen sie die Geister des Anwesens auf den Plan. Haben sie alle Elemente beisammen, können sie sich dem Traumgeist stellen und luzide werden, das heißt, den Traum kontrollieren. So können sie zurück in die ursprüngliche Geschichte, diese richten und den Traum schließlich verlassen und normal erwachen. Wahlweise kann man als finalen Punkt alle Charaktere in Wirklichkeit denselben Traum durchleben gelassen haben. Durch die Tat der Charaktere werden alle anderen gefangenen Träumer ebenfalls erlöst.

Die Geschichte dahinter: Die Familie, der das Haus gehörte, war reich und angesehen. Als sich der älteste Sohn allerdings in eine junge Dame niedrigeren Standes verliebte, wurde er von seinem Vater eingesperrt. Die Versuche seiner Mutter, ihn zu befreien, führten zu Gewalt und schließlich zu einem Mord: Im Sterben verfluchte der Vater seine gesamte Familie und das Haus brannte ab. Seither treibt der Traum am Rande der Ruhenden Sphäre und kapert jeden Träumer, jede Träumerin, die zu nahe daran gerät.

Spuren und Informationen: Man kann das geheime Tagebuch des Sohnes in seinem Zimmer finden, den Streit zwischen ihm und seinem Vater durch die Tür des Wohnzimmers belauschen und den Kummer der jungen Verliebten und ihren Versuch sich zu treffen durch das Gartenfenster betrachten. Den wütenden Vater kann man geisterhaft in der Ahnengalerie antreffen, man kann die fehlende Waffe in der Waffenkammer bemerken und die Versuche der Mutter, ihren Ehemann zu überzeugen von den Geistern der Dienerschaft erfahren. Den Mord selbst kann man in der Bibliothek erahnen oder vom Observatorium aus beobachten. Der Traum findet allerdings nicht in seiner logischen Reihenfolge statt, sondern in der Reihenfolge, in der die Charaktere die Räume betreten. Dementsprechend kann man auch Ereignisse aus der Kindheit und Jugend des jungen Mannes und seiner Eltern beobachten. Es kann auch passieren, dass man ein Ereignis öfter beobachtet, allerdings aus verschiedenen Blickwinkeln. Der Brand startet übrigens im Kaminzimmer und breitet sich mehrere Zimmer weit aus, bevor die Geschichte wieder zurück an einen anderen Punkt springt.

AUFBAU

Erste Szene: Erkundungen

Zweite Szene: Das Geheimnis des Herrenhauses

Dritte Szene: Der Traumgeist

Vierte Szene: Luzidität

Fünfte Szene: Erwachen

PERSONEN

Orest: Der Sohn – Er ist schmal gebaut und altertümlich gekleidet. Seine Haare sind schwarz und gut frisiert, er ist bartlos. Er liebt Marcella von ganzem Herzen.

Marcella: Die Versprochene – Eine junge Dame durchschnittlicher Figur in hübscher Kleidung. Sie hat nussbraune Locken und ist die Tochter von Argont, dem Kammerdiener. Ihr Herz gehört Marcella.

Melchior: Der Vater – Ein massiger, hochgewachsener Mann, ein ehemaliger Offizier, der immer wirkt, als wäre er in Uniform. Sein Kopf ist kahl und seine Stimme laut.

Belina: Die Mutter – Eine schlanke, ernste Frau, die sehr ernst wirkt. Sie hat lange schwarze Haare und wirkt immer bedrückt.

Argont: Der Diener – Ein kleiner, krummer Mann mit einer großen Nase. Er ist herzensgut, aber streng.

Valerian: Der Bruder – Melchiors Bruder und Orests Onkel. Er möchte die Katastrophe verhindern, kommt aber zu spät. Er ist der Jüngere, und trägt sein dunkles Haar kurz. Er trägt die Kleidung eines wohlhabenden Händlers.

Georgette: Die Dienerin – Eine stämmige, kurvige Frau mit lauter Stimme und roten Haaren. Sie versucht, die Leute zur Vernunft zu bringen und ist durchaus gerissen. Sie kennt die Geheimgänge, die das Haus durchziehen.

DAS ANWESEN

Würfeln Sie sechs sechsseitige Würfel, um einen zufälligen Raum auszuwählen. Jeder Raum sollte mindestens einen Ausgang haben, am besten zwei.

Wurf	Raum	Wurf	Raum	Wurf	Raum
6	Abstellraum	17	Gartentor	28	Spielzimmer
7	Ahnengalerie	18	Kaminzimmer	29	Toilette
8	Arbeitszimmer	19	Kellerraum	30	Trophäenraum
9	Badezimmer	20	Küche	31	Waffenkammer
10	Bibliothek	21	Observatorium	32	Waschküche
11	Billardzimmer	22	Rauchersalon	33	Weinkeller
12	Boudoir	23	Säulengang	34	Wintergarten
13	Dienerquartier	24	Schlafraum	35	Wohnzimmer
14	Eingangshalle	25	Speisekammer	36	Ziergarten
15	Empfangsraum	26	Speisezimmer		
16	Garderobe	27	Spiegelgalerie		