

Das bittere Herz

Das kleine Städtchen Altensteig wird von einem seltsamen Fluch geplagt. Doch wer, oder was, ist dafür verantwortlich?

Es war einmal

Der fleißige Friedrich war stets ein guter und gottesfürchtiger Mann. Sein Tagwerk verrichtete er als tüchtiger Flößer und er war bei jedermann im Städtchen Altensteig wohl gelitten.

Einzig ein Mägdelein, das fehlte ihm wohl, um vollends glücklich zu sein. Und da er gar ein schüchterner Kerl war, wusste er sich keinen anderen Rat mehr, als in den nahen Schwarzwald zu gehen und dort die Drud um Rat zu fragen. Doch die Drud, ein gar böses Weib und eine finstre Hexe noch dazu, führte nichts als Unheil im Schilde. Da sie in solchen Dingen nicht helfen könne, wolle sie ihn aber mit jemanden bekannt machen, der es vermochte.

Und so kam es, dass der fleißige Friedrich den Holländermichel, einen Riesen und bösen Zauberer von großer Macht, kennenlernte. Der Riese bot an, Friedrich in der Zauberkunst zu unterweisen und dieser willigte ein. Doch nur mühsam machte er Fortschritte, war der Friedrich doch äußerst fleißig, aber nicht gerade klug. Da unterbreitete der Michel ein Angebot: Gäbe Friedrich dem Riesen sein eigen Herz, würde dieser ihm die Gabe der Zauberei zum Geschenk machen.

Der Handel ward gemacht und Friedrich trug seit jenem Tage einen Stein in der Brust, der ihm die Macht eines Zauberers gab. Doch lieben, das konnte er nun nicht mehr. Und so wurd er zum bitteren Friedrich.

Wider die Finsternis

Der Pfarrer des Städtchens Altensteig, an der Pforte zum nördlichen Schwarzwald, hat die Congregatio pro doctrina fidei um Hilfe angerufen. Seine Gemeinde wird von einem schlimmen Fluch geplagt. Die Ernte verdorrt auf den Äckern, die Holzhauer und Köhler werden im Wald von wütenden Baumgeistern attackiert. Den Gerbern faulen die Häute schneller, als sie diese bearbeiten

können und die Flößer stehen durch all diese Probleme ohne Arbeit und Einkommen da.

Die Inquisition vernimmt den Ruf und entsendet eine Gruppe von Jägern, die Spielercharaktere. Die SpielerInnen sind hierbei relativ frei in der Wahl ihrer Charakterkonzepte. In so finsternen Zeiten ist die Inquisition nicht gerade wählerisch damit, wen sie in ihre Dienste nimmt. Die Gruppe wird nach Altensteig entsendet, um den Ursprung der Zustände ausfindig zu machen und zu beseitigen.

Eine Stadt in Dunkelheit

Die Jäger finden die Stadt in einem desolaten Zustand vor. Bereits bei der Anreise passieren sie verdorrte Felder und Wiesen. Hunger und Entbehrung haben Altensteig und seinen Bewohnern schon einen hohen Tribut abverlangt. Die Menschen dort sind dünn, verängstigt und beinahe vollkommen hoffnungslos. Zu allem Überfluss scheint ein beständiger Schleier über dem Himmel zu liegen, der alles grau und leblos erscheinen lässt.

Die Gruppe wird durch den Pfarrer, Vater Albrecht, in Empfang genommen und im Pfarrhaus untergebracht. Der Geistliche selbst ist nur wenig hilfreich, da er versucht seine Schäfchen von Aberglauben und Sagengestalten fernzuhalten. Daher hat er sich selbst nie näher damit beschäftigt, muss aber nun, vielleicht zu spät, einsehen, dass hier dunkle Mächte am Wirken sind.

Die Einwohner Altensteigs erzählen, nachdem sie zumindest ein wenig Vertrauen gefasst haben, die wildesten Geschichten darüber, was alles geschehen ist in den letzten Wochen. Alle Geschichten bestätigen am Ende, was Vater Albrecht bereits in seinem Hilfesuch erwähnt hatte. Im Gegensatz zu ihrem Hirten, haben die Menschen des Städtchens jedoch eine ziemlich klare Vorstellung davon, wer an der Misere Schuld hat: die Drud. Obwohl keiner etwas mit ihr zu schaffen haben will, erhalten die Jäger ohne Probleme eine Beschreibung, wie man ihre Hütte hier im nördlichen Schwarzwald findet. Friedrich erwähnt hier noch niemand.

Über Stock und über Stein

Den Weg zur Hütte der Drud zu finden ist nicht weiter schwer, das Vorankommen, nachdem die Gruppe den Schwarzwald betreten hat, jedoch dafür umso beschwerlicher. Tiefhängende Äste, umgestürzte Bäume und auf dem Weg wucherndes Dornengestrüpp machen aus dem Waldspaziergang eine abenteuerliche Unternehmung.

Gegen Ende des Weges, treffen die Jäger auf die ersten Unwesen, die durch Friedrichs dunkle Magie unbewusst entstanden sind. Vier Wurzel männer, zwerghafte Gestalten, die aus Wurzeln, Stein und modrigem Laub bestehen, brechen aus dem Unterholz hervor und versuchen die Leute der Inquisition davon abzuhalten zur Drud zu kommen.

Ein Häuslein steht im Walde

Auf einer kleinen Lichtung mitten im Schwarzwald stößt die Gruppe auf eine kleine, unscheinbare Hütte. Überschattet von mächtigen, knorrigen Bäumen, wirkt die kleine Behausung geradezu einladend. Das Innere der Hütte, welches eigentlich nur aus einem einzigen Raum besteht, ist vollgestopft mit Regalen und Schränken, die unzählige Töpfchen, Tiegelchen und allerlei andere Gefäße beherbergen. Mitten in diesem Sammelsurium sitzt an einem großen, schweren Tisch, direkt neben einer Feuerstelle, ein altes Mütterchen. Natürlich ist dies die Drud, das friedliche Aussehen des Ortes nur ein Zauber. Hier obliegt es nun den SpielerInnen ob sie mit Redegewandtheit oder stumpfer Gewalt der Drud ihr Wissen entlocken wollen. Diese wird das Faktum, dass der bittere Friedrich der Urheber des Unheils ist, das über Altensteig hereingebrochen ist, entweder nur zu einem sehr hohen Preis verkaufen oder versuchen damit ihre Haut zu retten. Die Beteiligung des Holländermichels wird sie auf jeden Fall verschweigen, gibt es doch nichts was die Jäger ihr antun könnten, was dem Zorn des bösen Riesen gleichkommen würde.

Schwarze Magie

Wieder in der Stadt angekommen, sollte das nächste Ziel Friedrichs Haus sein. Ein einfaches, aber solides Häuschen direkt am Fluss Nagold dient dem ehemaligen Flößer als Unterkunft. Im Inneren bietet sich der Gruppe jedoch ein grauenhaftes Bild. Die ganze Einrichtung liegt zerschlagen herum, lange Schatten tanzen, ein unheimliches Eigenleben führend, an den Wänden entlang. Und

inmitten dieses Chaos sitzt der bittere Friedrich. Er vergießt beständig bittere schwarze Tränen, und bringt kaum mehr als ein Schluchzen und Wimmern hervor. Doch wird er angesprochen, gerät er in Wut und sein ganzer Groll bricht hervor. Seine Stimme wirkt grollend, donnernd und hat nur noch wenig Menschliches. Der Gruppe sollte sehr schnell klarwerden, dass, egal welche Macht Friedrich nun besitzt, er dieser nicht vollkommen Herr ist. Diese Gefahr muss gebannt werden.

Und wenn sie nicht gestorben sind

Durch den nahenden Tod befreit vom Zauber des Riesens, benennt Friedrich den Holländermichel als die Wurzel allen Übels, sowohl hier in Altensteig, als auch im restlichen Schwarzwald. Somit ist klar, diese Schlacht gegen die Kräfte der Dunkelheit ist zwar gewonnen, der Krieg jedoch noch lange nicht.

Wurzel männer (Schergengruppe)

Stock bricht Stein

Stärken(+2): umschlingen, im Wald verstecken

Schwächen(-2): Feuer brennt sie, Unschuld versengt sie

Stress: (vier Wurzel männer)

Die Drud (Scherge)

Die Nacht ist mein Zuhause, Angst kontrolliert alles

Stärken(+2): unscheinbar sein, durch Ritzen schlüpfen

Schwäche(-2): in der Sonne sein

Stress:

Der bittere Friedrich (Schurke)

Mein steinern Herz macht alles bitter

Meine Seele gehört dem Holländermichel

Meine schwarze Magie vermag selbst Licht auszusperren

Flink +1 / Kraftvoll +2 / Scharfsinnig +1 / Sorgfältig +0 / Tollkühn +3 / Tückisch +2

Stress: Konsequenzen: 2 / 4

Anmerkungen

Die Situationsaspekte der meisten Szenen sollten sich Großteils aus den jeweiligen Beschreibungen, während des Spiels mit der Gruppe, finden lassen. Es ist durchaus denkbar, dass man jedoch für das gesamte Abenteuer Aspekte in Richtung *Bedrückende Stimmung*, *Grauer Himmel* oder *Überall nur Bitterkeit* gelten lässt.