

Der Wind piff über den verschneiten Wipfeln des scheinbar endlosen Waldes. Trotz des dichten Bewuchses war die Kraft des Windes kaum gebremst und fuhr den Wanderern in jede Ritze ihrer Kleidung. Immer wieder erklangen gemurmelte Flüche, wenn eine eisige Böe besonders tief drang, doch gab es keinen anderen Weg als eben jenen durch dieses Gebiet. Die den Wald einrahmenden Berge zu besteigen wäre im Winter noch weitaus zeitaufwendiger und gefährlicher gewesen.

Ein dumpfer Schrei erklang und ließ die Reisenden inne halten – was war das gewesen?

Es klang verdächtig nach einem Lebewesen, das in Not geraten war. Die Erinnerung an Geschichten über diesen Wald kehrte zurück, die von den Reisenden im sicheren Schutz des letzten Dorfes mit einem verächtlichen Lachen abgetan worden waren.

Verflucht sollte er sein, im Banne einer dunklen Seele, welche jeden in ihrem Griff halten würde, der sich zu tief in das Innere des geheimnisvollen Waldes hinein wagte.

Wieder war ein lauter Schrei zu hören, und dieses Mal konnten die Reisenden den darin liegenden Hilferuf deutlich erkennen..

Das Setting

Schon für die Römer war die Reise durch die endlosen germanischen Wälder ein Schreckensbild. Zu tief, zu dunkel, zu unübersichtlich waren jene, und wer sich einmal im Wald verlaufen hatte, fand selten den Weg wieder hinaus. Dieses Setting kann jedem Spielsystem angefügt und angepasst werden, da es bewusst offen gehalten wurde. Ob Fantasywelt, fremdartiger Planet oder Endzeit-Szenario, in Gegenden mit dem Klima der gemäßigten Breiten (ähnlich Mitteleuropa) kann ein von Bergen eingerahmter Wald existieren und wird durch die zusätzliche Witterungsbedingung „Winter“ zu einem besonders unangenehmen Ort, um ihn zu bereisen.

Die Reisenden werden in der letzten Ansiedlung vor dem großen Wald von den Bewohnern allerlei Schauergeschichten hören können. Von verlorenen Kindern, die dort nur zum spielen hingegangen und nie wiedergekehrt sind, über unvorsichtige Reisende, die geistig verwirrt und zutiefst erschreckt nach tagelangem Umherirren schließlich doch den Rückweg fanden bis hin zu einem Bewohner der Ansiedlung, der seinen Onkel an ‚die schwarzen Tänzer‘ verloren hat, ist alles dabei.

Reisende mit guter Menschenkenntnis oder aber genug Geld, um dem Bewohner mit dem verlorenen Onkel genug Getränke im Wirtshaus (der Cantina, dem Schnapsladen, Kiosk, etc) der Siedlung zu spendieren, können zudem erfahren, dass der Onkel mit dem Ziel aufgebrochen war, das Rätsel des Waldes zu lösen. Er war ein Mann mittleren Alters, der als Kämpfer einiges an Erfahrung aufzuweisen hatte und als furchtlos galt – seit seinem Aufbruch vor etwa einem halben Jahr jedoch hat ihn niemand mehr gesehen, er gilt in der Siedlung als tot. Noch mehr Alkohol fördert die Legende der ‚schwarzen Tänzer‘ zutage.

Winterliche Reisebedingungen

Die größte Gefahr im Winter ist immer die **Kälte**, deswegen sollte die Reisegruppe beim Lagern immer darauf achten, sowohl ein Feuer zu machen als auch einen windgeschützten Rastplatz zu nutzen. Wird ohne Wärme und Windschutz gelagert, sollte sich das in einem deutlichen Malus auf körperliche Aktivitäten auswirken. Ebenfalls sollten die Reisenden für Winterkleidung gesorgt haben, welche den gesamten Körper bedecken. Schneeschuhe, um auf Tiefschnee bei freien Flächen zu laufen, sind ebenfalls von Vorteil.

Die für dieses Setting angedachten Temperaturen bei Dauerschnee und vereistem Boden liegen dauerhaft unter -5°C , gefühlte Temperaturen bei heftigem Wind dürften sich um -15°C bewegen. Die Morgendämmerung setzt erst spät ein, gegen etwa sieben Uhr morgens erhellt fahles Tageslicht die Umgebung und wird gegen fünf Uhr nachmittags bereits wieder in den Sonnenuntergang münden. Aktivitäten, die Reisende während hellem Licht durchführen wollen/müssen, sind also auf etwa zehn Stunden pro Tag beschränkt.

Eine weitere Schwierigkeit dürfte die **Suche nach Nahrung** und geeignetem **Feuerholz** darstellen: Da sich im Winter viele Tiere zum Winterschlaf zurückgezogen haben, ist die Auswahl in der freien Wildbahn beschränkt, nur geschickte Jäger oder Wildniskenner werden mit der Suche nach Beute Erfolg haben können. Auch gesammelte Wurzeln, Nüsse oder Früchte sollten jenen vorbehalten sein, die sich entweder in der Wildnis auskennen oder durch Würfelglück ein sehr positives Ergebnis erhalten. Feuerholz kann entweder mitgebracht oder gesammelt werden – auch hier ist Wildniskennntnis von Vorteil. Finden die Reisenden mangels Kenntnis oder mit großem Würfelpech nur feuchtes Holz, ist der Erfolg, dieses in ein wärmendes Feuer zu verwandeln, natürlich deutlich erschwert.

Die „schwarzen Tänzer“

Die Legende der ‚schwarzen Tänzer‘ ist so alt wie die Siedlung selbst und wird schon seit Generationen weiter gegeben. Einstmals soll eine Gruppe an Gauklern (Zigeuner, Schausteller, etc.) durch den Wald gezogen sein, um die Städte auf der anderen Seite zu erreichen. Doch die Truppe verunglückte im tiefsten und wildesten Teil des Waldes. Auf der Suche nach Rettung verirrten sich die Angehörigen der Gauklertruppe und mussten schließlich in tiefster Verzweigung die Verletzten töten, da ihnen schnell Nahrung und Wasser ausgegangen waren.

Die Überlieferung berichtet, dass nur einer der Gaukler überlebte, indem er das Fleisch der anderen aß und fortan verflucht zum ewigen Tanz durch den Wald geistert. Alle, die er dabei antrifft, zieht er durch seine magischen Melodien und seinen berückenden Tanz in seinen Bann und verlockt sie, mit ihm zu tanzen. Wer sich darauf einlässt, wird ebenso zum Hunger auf Menschenfleisch verflucht und tanzt mit ihm auf der ewigen Suche nach neuer Beute durch die dunklen Bereiche des Waldes.

SL-Anmerkung: Wenn es den Reisenden gelingt, Eindruck auf die Bewohner der Siedlung zu machen, wird noch eine Warnung erhalten: Man solle nur bei Tageslicht reisen und in der Nacht an einem hellen Feuer lagern, um die schwarzen Tänzer fernzuhalten. Wer eine fremdartige Melodie höre, solle sich am besten an einen Baum binden lassen, um ihr nicht zu verfallen.

Der Wald

Zunächst wirkt der Wald eher harmlos. Während die Reisenden etwa zwei Tage bei Tageslicht unterwegs sind, wird die Vegetation nach und nach dichter. Hohe Nadelbäume schlucken etwa ab dem dritten Reisetag das wenige Licht und lassen den Wald düster und wenig einladend wirken. Untergehölz und dornige Sträucher machen es schwer, schnell zu reisen, die eher gleichförmige Umgebung, welche durch steinige Erhebungen und Senken unterbrochen wird, dürfte den Reisenden schnell sehr ähnlich vorkommen. Ohne Hilfsmittel wie einen Kompass, entsprechende magische Artefakte mit ähnlicher Wirkung, Wildniskennntnis oder Sternenlesen dürfte die Orientierung schwer fallen.

Bereits nach dem zweiten Reisetag, wenn der Wald dichter und dunkler wird, können die Reisenden nachts die lockenden Melodien der ‚schwarzen Tänzer‘ vernehmen. Diese sollten zunächst auf einzelne Charaktere beschränkt sein und dadurch Verwirrung stiften, dass andere die Melodien nicht hören können. Musikalische oder künstlerisch veranlagte Reisende bieten sich hierbei als erste ‚Opfer‘ an.

In der Nacht vor dem vierten Reisetag treffen Reisende, die sich von der Gruppe absetzen, um Holz oder Nahrung zu suchen, nach der Dämmerung auf einen der ‚schwarzen Tänzer‘ – eine humanoid wirkende Schattengestalt, die sich sehr anmutig und gewandt bewegt und diese mit süßen Worten zu bewegen versucht, mit ihm zu tanzen. Widerstehen sie dieser Versuchung, wird das Wesen sie angreifen, jedoch nach den ersten ernsthaften Treffern die Flucht ergreift.

Je tiefer die Reisenden in das Innere des Waldes vordringen, desto häufiger werden sie von den verführerischen Melodien heimgesucht. Wer die Gruppe zusätzlich demoralisieren möchte, kann hier auch zu flüchtigen Tagträumen greifen, bei denen der Träumende Dinge vorgegaukelt bekommt, die er sich seinem Charakter entsprechend sehr wünscht (zB. Reichtum, die Liebe eines unerreichbaren anderen, Einfluss, Macht, etc.) Bevor sich der Träumende jedoch zu sehr im Gefühl seines Gewinns sonnen darf, sollten die Träume abrechnen und ihn/sie zur winterlichen Realität zurückführen.

Zufalls-Ereignisse während der Reise durch den Wald (2W6):

- 02 Der/die Reisende bricht bis zur Brust in ein Schneeloch ein und muss daraus befreit werden.
- 03 Der/die Reisende findet in einem hohlen Baumstamm eine Handvoll gesammelter Nüsse.
- 04 Der/die Reisende wird von einem größeren Haufen Schnee von den Baumwipfeln eingedeckt.
- 05 Der/die Reisende sieht bunte Lichter, die ihn/sie tiefer in den Wald locken wollen.
- 06 Der/die Reisende findet eine warme, sonnige Lichtung und kann sich dort vollständig aufwärmen.
- 07 Der/die Reisende findet eine zerstückelte, blutige Tierleiche, die frisch ausgeweidet scheint.
- 08 Der/die Reisende entdeckt eine leere Höhle, in der es verdächtig nach Wildtier riecht.
- 09 Der/die Reisende findet eine frische Tier-Spur, die zu Jagdbeute führt.
- 10 Der/die Reisende trifft auf ein wütendes Wildtier, das ihn brüllend angreift.
- 11 Der/die Reisende hört ferne Hilfeschreie, ohne ihren Ursprung entdecken zu können.
- 12 Der/die Reisende findet einen Apfelbaum, der noch genug Früchte für eine Mahlzeit trägt.

Konfrontation im tiefen Wald

In den Tiefen des Waldes schließlich können die Reisenden fünf (bei kleinen Gruppen bitte die Anzahl verringern!) Bäume finden, die trotz des tiefen Winters noch voll belaubt sind – rötliche, fleischige Blätter, die bei einer Berührung warm wirken. Die knorrigen, verdrehten Stämme der Bäume erinnern ein wenig an grotesk verzerrte Menschenkörper, die Äste selbst entsprossen ohne wirklichen Sinn diesen Stämmen. Diese Bäume tragen keine sichtbaren Früchte, nur hellgelb-orange, süß duftende Blüten, Schnee bleibt unter ihnen ebenfalls nicht liegen. Ein naher Bach plätschert einladend, überhaupt scheint es hier wärmer zu sein, der eisige Wind erreicht die Bäume mit den rötlichen Blättern nicht.

Sollten die Reisenden diesen Ort als Lagerplatz auserwählen (es liegt hier am SL, ihnen das schmackhaft zu machen), erhalten sie in der kommenden Nacht Besuch von fünf Tänzern, die sich sehr bemühen, die Reisenden zu ihrem Tanz zu verlocken. Lichter zwischen den Bäumen und die überwältigende Melodie wirken zunächst einladend, als hätten die Reisenden einen Ruheort inmitten einer feindlichen Umgebung gefunden.

Sollte die gesamte Gruppe die Einladung annehmen, so werden sie in den Tanz hinein gezogen und erleben zunächst eine angenehme Hochstimmung, als würden sie im prallen Sonnenschein liegen und süße Früchte verspeisen. Dann jedoch fühlen nach und nach alle Reisenden, dass sie in etwas Dunkles, Tiefes hineingezogen werden, ein heftiger Griff um Knöchel oder Handgelenke sollte sie aus der Illusion herausholen: Entweder ein Fuß oder eine Hand stecken bereits in der Rinde der rotbelaubten Bäume, die versuchen, ihre Beute zu verspeisen. Die Reisenden müssen zuerst versuchen, diesem Griff zu entkommen (Körperkraft oder eine griffbereite Waffe sollten hier ausreichen) und dann gegen die Bäume

vorzugehen. Die schattenhaften Tänzer sind in hier nur noch Schemen, bei denen deutlich werden sollte, dass die eigentlichen Gegner die Bäume sind.

Lehnt die Mehrzahl der Reisenden jedoch die Einladung ab, verändert sich die Stimmung: Die Bäume peitschen mit ihren dornenbewehrten Zweigen nach den Reisenden und versuchen, sie zu sich zu ziehen, während die Tänzer vor allem durch verwirrende Illusionen und betäubendes Gekreische angreifen. Spätestens wenn alle Gruppenmitglieder im direkten Kampf mit den Bäumen verwickelt sind, verblassen die Tänzer zu Schemen, die jeweils neben einem der Bäume verharren.

Die Blutbäume des tiefen Waldes

Trotz ihrer stationären Form – Bäume sind nun einmal mit dem Boden verwurzelt – sind die Blutbäume ernstzunehmende, unnachgiebige Gegner. Ihnen stehen folgende Kampf- und Verteidigungsmöglichkeiten zur Verfügung:

Knorrige Rinde: Die Rinde der Blutbäume ist sehr zäh und hält den ersten Angriffen der Reisenden stand, ohne sichtbaren Schaden zu nehmen. Gelingt es den Reisenden, tiefe Kerben zu hacken, sprudelt frisches, rotes Blut aus dem Inneren der Bäume hervor und die vorherige Resistenz erlischt.

Dornenranken: Die belaubten Haupt-Äste der Bäume wandeln sich im Kampf zu beweglichen, dornenbestückten Ranken, die in alle Richtungen auspeitschen können. Diese machen einen ähnlichen Schaden wie eine mit kleinen Nägeln bestückte Keule oder eine Dornenpeitsche.

Tänzergesang: Die schattenhaften Schemen, die den Reisenden bislang als ‚schwarze Tänzer‘ begegnet sind, wirken verwirrende und benebelnde Illusionen, welche die Zielgenauigkeit der Reisenden beeinflussen. Ebenso könnten sehr starke Reisende mit lähmenden Zaubern oder Willenskraftschwächenden Gedanken geplagt werden. Die Tänzerschemen können von Waffen aller Art getroffen, aber nicht wirklich verletzt werden. Antimagie/ Magiebannung (oder sehr gesunde Skepsis eines ganz in der Moderne verhafteten Menschen bei einem Endzeitszenario) ist gegen die Schemen am wirksamsten und löst die Trugbilder auf.

Erst wenn der jeweilige Blutbaum **gefällt** wird – sein Stamm so weit wie möglich am Boden durchtrennt – erlischt der Widerstand und der Tänzer-Schemen verschwindet. Vollständig vernichtet wird ein Blutbaum nur dann, wenn der Baumstumpf zudem verbrannt wird – dies könnte einem Helden mit einer hohen Geistesgegenwart oder einem Wildniskenner einfallen. Befindet sich ein Reisender mit Feuerzaubern oder pyrotechnischem Gerät in der Gruppe, sollte er zwar gegen einen der Bäume Erfolg haben, aber damit nicht zum allestötenden Übermacher werden, damit der Kampf spannend bleibt. Vielleicht versagt das entsprechende Gerät oder der Zauber geht fehl?

Nach dem erfolgreichen Kampf gegen die Blutbäume wird den Reisenden die Orientierung bedeutend leichter fallen und es ihnen ermöglichen, ihre Reise ohne übernatürliche Verzögerung fortzusetzen – die widrigen Witterungsbedingungen gelten natürlich weiterhin. Wenn die Reisenden nach dem Verlassen des Waldes von ihrem Kampf berichten, sollten sie von den Bewohnern der nächsten Siedlung entsprechend positiv behandelt werden.

Hinweis für längere Storybögen: Wenn die Reisenden die Blutbäume nicht restlos abfackeln und wieder in die Gegend reisen, sollten sie erfahren, dass die ‚schwarzen Tänzer‘ zurückgekehrt sind und die Plage noch nicht beseitigt ist.

Hinweis zu diesem Modul: Ich habe bewusst auf Werte und Hinweise auf Systeme verzichtet – ein geschickter SL sollte die Stärke seiner Gruppe kennen und entsprechend die Werte der Blutbäume anpassen können. Mir ist die universelle Anwendbarkeit des Moduls wichtiger als vollständig ausformulierte Wertetabellen. Viel Spaß beim Spielen! - Gloria