

# Der Fluch des Wilden Mannes



Ein kurzes Szenario für HeXXen 1730  
von André „Seanchui“ Frenzer

HeXXen 1730 - entwickelt und verfasst von Mirko Bader. Alle im PDF verwendeten Graphiken unterliegen keinem Copyright. Die kompletten Regeln für HeXXen 1730 können kostenlos als Freeware-Version unter

<https://www.dropbox.com/s/2walmof3hkf4quw/Hexxen1730v11.pdf>

heruntergeladen werden. Weitere Informationen und Zusatzmaterial finden sich unter

<https://paninimania.wordpress.com/>

## Die Moritat vom Wilden Mann

Leute, höret die Geschichte  
Von dem Schelm, der schauerlich  
Sieben Jungfern hat erschlagen  
Sechzehn-vierundneuenzig.

Mädchen, die vom Wege weichen  
Auf dem Pfad im finst'ren Tann  
D'runten bei den Teufelslöchern  
Solche holt der Wilde Mann.

Nicht allein am Wasser streifen!  
Nie im Freien sein zur Nacht!  
Trotzdem bald der Mörder hatte  
Auch die Achte totgemacht.

(...)

Jungfern wollt ihr sicher ruhen,  
flieht den grausen Teich im Tann.  
Dort noch immer streift umher der  
Wüste Geist vom Wilden Mann.

- Steffen Schütte

Auszüge aus: „Die Moritat vom Wilden Mann“,  
veröffentlicht in „Cthuloide Welten“ Ausgabe 3.

*In diesem recht kurzen Szenario treffen die Charaktere in einem verschlafenen Dorf auf ein furchtbares Geheimnis – ein nahwohnender Dunkler Alb plagt die Einwohner und hat es insbesondere auf die jungen Frauen des Dorfes abgesehen. Während die Jäger mit Problemen mit der verschlossenen Dorfgemeinschaft auf der einen und dem Dunklen Alb auf der anderen Seite zu kämpfen haben, müssen sie das Geheimnis seines Wahren Namens lüften, um als Sieger aus dem unausweichlichen Kampf mit dem Alb hervorzugehen.*

*Das Abenteuer ist dabei nicht ortsgebunden und kann an jedem, dem Spielleiter zupass kommenden Ort verlegt werden.*

## **Hintergrund**

Als im Jahr 1640 das Tor in die Hölle geöffnet wurde, erstarkten auch die Naturgeister, die sich in den vergangenen Jahrhunderten mehr und mehr von der Welt der Menschen entfernt hatten. Als Dunkle Alben kehrten sie zurück und sind seither eine Geißel der Menschheit. Neben den oft als Zwergen bekannten Erdgeistern sind auch viele Wassergeister – oder Nix – dem verführerischen Ruf der Sturmgeister gefolgt. Einer dieser Alben, Apajune, hatte sich im Jahre 1694 in einem Mühlteich bei einem kleinen Tannenhain nahe des Dorfes Hollerath in der Eifel niedergelassen. Da ihm aufgrund seiner erzwungenen Abgeschiedenheit in den letzten Jahrhunderten nichts mehr zuwider war, als die jugendliche Schönheit und Kraft der Menschen begann er bald damit, die jungen Frauen, die zum Wasser holen an den Mühlteich kamen zu erschlagen. Bald schon war die ganze Bevölkerung des Dorfes in Furcht und Schrecken versetzt. Seit Jahrzehnten meiden sie nun den Mühlteich und seinen finsternen Bewohner, doch das verhindert natürlich nicht, dass Apajune der

Nix seine Wut wiederholt an Wanderern auslöst, die sich arglos zu nahe an seinen Teich heranwagen.

Nur Johann Schürler, der Dorfpfarrer, wollte in den vergangenen Jahren den Kampf mit dem Nix aufnehmen. Fieberhaft stürzte er sich in uralte Sagenbücher, um den wahren Namen des Dunklen Alb zu erfahren – die wichtigste Waffe im Kampf gegen den Nix, den die anderen Dörfler nur den „Wilden Mann“ nannten. Als er endlich den wahren Namen herausgefunden hatte und sich dem Nix zum Kampf stellte, verlor er jedoch in der Auseinandersetzung fast sein Leben und weite Teile seines gesunden Menschenverstandes. Seither fristet er sein Dasein in dem alten Kirchengemäuer des Dorfes, gemieden von den anderen Dorfbewohnern. Doch sein Wissen stellt den Schlüssel für den Sieg der Jäger dar...

## **Das Abenteuer beginnt**

Die Jäger sind als Gruppe unterwegs. Das Ziel und der eigentliche Auftrag sind dabei zweitrangig. Das Szenario wurde in den einsamsten Gebieten der Eifel angesiedelt, kann jedoch ohne Schwierigkeiten in jede andere, dem Spielleiter passend erscheinende Region verlegt werden.

### **Ein Überfall**

Kurz vor Beginn der Dämmerung, die Jäger werden sich bereits Gedanken darum gemacht haben, wo und wie sie die Nacht verbringen wollen – saust plötzlich und ohne Vorwarnung ein Pfeil aus dem nahen Unterholz. Dann schälen sich beiderseits des Weges zerlumpte menschliche

WEGELAGERER (NSC: 1) KKR: 5 ATH: 3 GES: 4 WIL: 3 WIS: 2 SIN: 3 LEP: 8 KRP: 12 SP: 8 Panzerung: 2 (Lumpen) / INI: 6 Strategie: tumb / Aktionen: N N: Faustkampf (ATH), Angriff 4, Schaden 1 N: Knüppel (KKR), Angriff 6, Schaden 4 N: Kurzsword (GES), Angriff 4, Schaden 3
---

Gestalten aus dem dunklen Forst, die mit Knüppeln bewaffnet zum Angriff übergehen. Insofern die Schattenjäger nicht explizit ihre Aufmerksamkeit geschildert haben, erhalten die Wegelagerer +10 auf INI. Es handelt sich um ANZAHL JÄGER +2 Wegelagerer, die aber schlecht bewaffnet und wenig kampfstark sind. Treffen sie auf ernstszunehmenden Widerstand, brechen sie den Angriff ab und versuchen zu fliehen.

### **...und weiter?**

Nehmen die Jäger die Verfolgung auf, so führt sie der Weg der wegelagernden Halunken schon nach wenigen Minuten nach Hollerath. Auch eventuell gefangen genommenes Gesindel wird die Schattenjäger gerne nach Hollerath führen. Doch auch, wenn die Gruppe keinerlei Interesse an der Diebesbande hat, führt sie ihr Weg in der nächsten halben Stunde automatisch nach Hollerath.

## **Hollerath**

Hollerath ist ein kleines, heruntergekommenes Bauerndorf inmitten der tiefsten Eifel. Vielleicht 40 gedrungene Häuser ducken sich in das tiefe Schwarz des umgebenden Waldes. Über diesen kargen Behausungen thront düster und unheilvoll die Ruine eines Benediktiner-Klosters, das scheinbar schon vor Jahrzehnten aufgegeben wurde.

Die Hollerather begegnen den Jägern mit einer gehörigen Portion Argwohn. Sie sind nicht dazu bereit, den Reisenden für die Nacht Unterschlupf zu gewähren. Besonders unangenehm wird die Situation wohl für die Gruppe, wenn sie den fliehenden Wegelagerern nachgesetzt hat und nun zusehen muss, wie sich ihre ebenso zerlumpte Frauen und Kinder vor ihre Männer schieben. An einen weiteren Kampf mit dem Diebesgesindel ist unter diesen

Umständen wohl kaum zu denken. Die Hollerather werden tunlichst vermeiden, die Jäger von ihrem Problem mit dem Dunklen Alb zu berichten: viel zu groß ist die Angst vor dem Nix.

### **Unerwartete Ereignisse**

Die Jäger stehen vor einer Mauer des Schweigens. Inzwischen dämmt es stark, und an eine Weiterreise ist unter diesen Umständen kaum zu denken. Irgendwann wird Konrad Hohenstein, der Dorfobmann, den Jägern einen Platz in einer Scheune anbieten, wo sie sich während der Nacht ausruhen können.

Noch während die Dorfgemeinschaft sich zerstreut und in ihre Häuser zurückzieht, rennt plötzlich ein kleiner Junge weinend aus dem nahen Wald heran. „*Es ist wieder geschehen. Alina. Es hat Alina erwischt.*“ Kurz ist den Dörflern der Schreck ins Gesicht geschrieben, dann wollen sich alle umso schneller in ihre Häuser zurückziehen.

Interessieren sich die Jäger an dieser Stelle nicht weiter für die Ereignisse in Hollerath, so können sie sich nun in die ihnen zugewiesene Scheune zurückziehen. Auf ein wenig Nachfragen jedoch rückt der Obmann Konrad Hohenstein mit der Geschichte um den „Wilden Mann“ heraus, der die Hollerather seit Jahrzehnten terrorisiert und junge Frauen und Männer umbringt, die sich zu nahe an den alten Mühlteich heranwagen. Er bittet die Jäger inständig, nichts zu unternehmen, um den Zorn des Nix' nicht auf das Dorf zu lenken.

### **Eine unverhoffte Informantin**

Es ist noch früh in der Nacht – womöglich beraten sich die Jäger noch über die weitere Vorgehensweise – als unversehens eine verhärmt wirkende, vielleicht vierzig Jahre zählende Frau mit wilder Haarmähne in die Scheune kommt. Sie stellt sich als Mutter der

eben vom „Wilden Mann“ erschlagenen Alina vor – und sie bittet die Jäger inständig, Rache am Nix für all seine ruchlosen Taten zu nehmen. Sie rät den Jägern dazu, Johann Schürler, den Dorfpfarrer aufzusuchen. Den hat zwar seit Wochen niemand mehr gesehen, doch muss er sich immer noch in dem alten Benediktiner-Kloster aufhalten, dass in den letzten Jahren als Kirche des Dorfes fungiert hat. Schürler, so führt sie weiter aus, hat lange Nachforschungen über den Nix angestellt – vielleicht hat er ja sogar den Wahren Namen des Dunklen Alben herausgefunden.

## Im Kloster

Das Kloster ist in einem ruinösen Zustand. Die Außenmauern sind zwar noch intakt, doch schon von außen ist zu erkennen, dass Teile des Dachstuhles eingestürzt sind. Die Tore sind nicht verschlossen. Betreten die Schattenjäger das Gebäude, so finden sie sich in einer großen Halle wieder. Holzbänke, teilweise zersplittert, sind vor einem steinernen Altar aufgereiht. An einem Holzkreuz über dem Altar hängt ein lebendiger Mann: Johann Schürler.

Die gesamte, groteske Szenerie sollte einen FURCHT-EFFEKT bei den Jägern auslösen. Nähert sich die Gruppe dem ans Kreuz geschlagenen Schürler so stellen können sie feststellen, dass der Priester keineswegs an das Kreuz genagelt wurde, sondern sich mit unbändiger Kraft an das Holz klammert – er lebt, scheint aber die Gruppe gar nicht wahrzunehmen. Erst, wenn die Jäger ihn ansprechen wird er von seinem Kreuz herabsteigen und erstaunlich ruhig und freundlich mit der Gruppe sprechen. Dabei wird er alle Fragen der Jäger so ruhig, sachlich und korrekt wie möglich beantworten. Auf den Wahren Namen des Dunklen Alb angesprochen, wird er die Charaktere in die Katakomben des Klosters bitten. Hier, so sagt er, würde er das

Geheimnis um den Wahren Namen aufbewahren.

## Die Falle im Keller

Er führt die Jäger in einen muffigen, feuchten Kellerraum. Nachdem auch er den Raum betreten hat, schließt er die Tür hinter sich und schiebt den Schlüssel durch eine kleine Öffnung neben Tür aus dem Raum hinaus oder entledigt sich des Schlüssels anderweitig, insofern die Jäger sehr schnell reagieren. Beispielsweise schluckt er ihn hinunter.

*„Noch ist es nicht zu spät, Eure Seelen zu retten. Ich kann nicht zulassen, dass Ihr Euch mit dem Wissen um den Wahren Namen*

*des Wilden Mannes befleckt. Das Wasser wird uns von unseren Sünden reinwaschen.“* Mit diesen Worten betätigt er einen Hebel, woraufhin aus zwei Rohren in der Wand Wasser aus dem nahen Mühlbach in den verriegelten Raum geleitet wird: eine Todesfalle.

## Flucht aus dem Keller

Johann Schürler ist ein erstaunlich geschickter Kämpfer, der sich lange auf seinen Kampf mit Apajune vorbereitet hatte. Er wird versuchen, jegliche Aktionen der Jäger mit seinen Fäusten zu unterbinden. Auch, wenn die Gruppe den fehlgeleiteten Gottesmann nicht umbringen möchte, so werden sie ihn doch wenigstens bewusstlos schlagen müssen, bevor sie sich um ihre Flucht bemühen können.

Nach zwei Runden hat das einströmende Wasser bereits die Knie der Schattenjäger erreicht, was den Verlust von 2 AKTIONSPUNKTEN in den nächsten Runden

JOHANN SCHÜRLER (NSC: 3) KKR: 6 ATH: 5 GES: 5 WIL: 6 WIS: 4 SIN: 7 LEP: 33 KRP: 16 SP: 17 Panzerung: 1 (Gewand) / INI: 12 Strategie: tumb / Aktionen: N N: Faustkampf (ATH), Angriff 8, Schaden 1
--

nach sich zieht. Nach vier Runden steht das Wasser den Jägern buchstäblich bis zum Hals, was sie 4 AKTIONSPUNKTE pro Runde kostet. Ab der sechsten Runde verlieren die Jäger jeweils 3 KRP, während sie verzweifelt versuchen die Luft anzuhalten. Sind alle KRP verbraucht, verlieren sie in jeder Runde 5 Lebenspunkte, da sie beginnen zu ertrinken.



Es ist also Eile geboten. Die Tür ist zwar massiv, aber die Feuchtigkeit des Kellers hat ihr schon arg zugesetzt. Es sind 4 Erfolge auf MUSKELSPIEL notwendig, um die Tür aufzubrechen. Alternativ können die Jäger auch versuchen, sich mit ihren Waffen einen Weg nach draußen zu bahnen – alles außer KNÜPPELN und PEITSCHEN funktioniert hierfür. Dann gilt die Tür als mit 20 LEP und PANZERWERT: 2 ausgestattet.

### Die Suche nach dem Wahren Namen

Sind die Jäger dem Wasser im Keller entkommen, können sie nun in der Sakristei und den Schlafgemächern Johann Schürlers nach dem Wahren Namen suchen. Diese Suche gestaltet sich einfacher als gedacht, hat der Dorfpriester doch in seinem Wahn mit seinem eigenen Blut den Namen immer und immer wieder auf die Wände der Sakristei geschmiert: Apajune.

## Apajunes Schicksal

(EPISCHE HERAUSFORDERUNG)

Es bleibt zu hoffen, dass die Jäger bis zu ihrem Aufeinandertreffen mit dem „Wilden Mann“ den Wahren Namen des Nix erfahren haben. Andernfalls wird er die Gruppe

ausschließlich mit seiner Fähigkeit Luftunterbrechung (s. Grundregelwerk S. 68) versuchen zu ertränken. Stößt er auf ernsthaften Widerstand, so zieht er sich in die Tiefen des Mühlteichs zurück, wo er für die Gruppe nicht zu erreichen ist.

Anders sieht die Sache aus, wenn die Jäger seinen Wahren Namen aussprechen. Dann erhalten die Jäger nicht nur

alle Vorteile aus Apajunes Sonderfertigkeit WAHRER NAME, sondern der Nix wird sich auch furchtsam in die alte Wassermühle zurückziehen. Um ihn endgültig zu besiegen müssen die Jäger ihm in die Mühle folgen. Hier müssen sie feststellen, dass das Mühlwerk immer noch funktioniert: große, hölzerne Zahnräder drehen sich und tonnenschwere Mühlsteine reiben mit schabenden Geräuschen aneinander.

Wer Apajune hier zum Kampf stellen will, muss in jeder Kampfrunde

eine WIDERSTANDSPROBE gegen GES bestehen, um nicht auf den drehenden Zahnrädern das Gleichgewicht zu verlieren. Um nicht zu stürzen sind 2 Erfolge nötig. Wenn ein Jäger genügend Erfolge vorweisen kann, kann er in dieser Kampfrunde normal agieren. Stürzt er, so entscheidet ein W6 wo er landet – bei einem Ergebnis von 1 oder 2 landet er zwischen weiteren Zahnrädern und erhält 4 Schadenspunkte.

<p>APAJUNE, DER WILDE MANN (NSC: 5)          KKR: 9 ATH: 6 GES: 7          WIL: 6 WIS: 7 SIN: 8          LEP: 75 KRP: 22 SP: 21          Panzerung: 3 (Schuppen) / INI: 14          Strategie: Offensiv / Aktionen: N/N/B          N: Klauen (ATH), Angriff 14, Schaden 4          N: Biss (ATH), Angriff 14, Schaden 3          B: Luftunterbrechung          Besonderheit: Glitschige Haut,          Mächtiger Schlag, Wahrer Name</p>
--

Die sicherste Methode, Apajune in dieser Maschinerie zu besiegen ist es, das Mühlwerk irgendwie zum Stillstand zu bringen. Geschickt platzierte Metallstangen sind dabei ebenso hilfreich wie eine gute alchemistische Sprengung. Kreative Gedanken der Spieler sollten jedoch unbedingt belohnt werden, der Kampf sollte dramatisch und cineastisch sein.

## Belohnung

Mit dem Tod Apajunes kehrt wieder Frieden in Hollerath ein. Die Dankbarkeit der Dorfbevölkerung ist den Jägern zwar gewiss, doch harte Münzen haben die Hollerather der Gruppe nicht zu bieten. Allerdings werden sie so gut es geht versorgt und können sich in den nächsten Tagen im Dorf ausruhen, bevor sie dem eigentlichen Zweck ihrer Reise wieder nachkommen.

## Troubleshooting

Es ist für die Spieler an verschiedenen Stellen durchaus möglich, den vorgegebenen Abenteuerpfad zu verlassen. In diesem Kapitel sollen dem Spielleiter einige alternative Wege aufgezeigt werden, um die

Jäger dennoch Apajunes Schicksal besiegen zu lassen.

☞ Interessieren sich die Jäger nicht weiter für die Geschichten vom „Wilden Mann“, die der Dorfobmann als wichtige Information weiterzugeben hat, so kann auch die Mutter von Alina sie mit allen nötigen Informationen versorgen.

☞ Die Jäger könnten beispielsweise das Angebot mit der Übernachtung in der Scheune ausschlagen. Dann wird sie Alinas Mutter in der folgenden Nacht in ihrem außerhalb des Dorfes aufgeschlagenen Nachtlager aufsuchen und sie um Hilfe anflehen.

☞ Suchen die Jäger das alte Kloster nicht auf, so müssen sie anderweitig an den Wahren Namen gelangen. Wie im Kapitel „Apajunes Schicksal“ beschrieben, ist eine Konfrontation mit dem Nix sonst wenig ergiebig. Alternativ könnten sie ein Tagebuch des alten Dorfpfarrers zugespielt bekommen, dass niemand der ungebildeten Dorfbevölkerung zu lesen vermag.