



# Bernstedt

Ein Abenteuer

*Sven*

# Das Abenteuer

Genre: Düstere Horror/Thriller, Mystery System: System-neutral, kann leicht für D&D, Cthulhu, oder andere Rollenspiele angepasst werden. Skill-Checks werden allgemein beschrieben. Spieleranzahl: 2-4 Charaktere Dauer: ca. 3-4 Stunden

## Bernstedt

Bernstedt von Falk

Bernstedt war eine sehr kleine Gemeinde  
Die kaum jemand kennt, eben bloß irgendeine  
Am Fuße der Berge und weit weg vom Meer  
Da geht keiner hin und kommt kaum einer her

Eines Tages zu Pfingsten, ein sonniger Tag  
Da stiegen zwei Wanderer nach Bernstedt hinab  
Sie baten um einen Platz für die Nacht  
Und im Gasthaus wurd' ihnen ein Zimmer gemacht

Sie erzählten von Goldklumpen, die sie entdeckten  
Als sie sich wegen drohendem Regen versteckten  
In einer Felsspalte unweit dem Orte  
Da lauschte man auf beim Klang ihrer Worte

Als die Wanderer ruhten wollt man sich beraten  
Man traf sich beim Schmied, im Schuppen, im Garten  
Es wurd' kaum diskutiert, man entschied recht gelassen  
Die Wanderer dürften das Dorf nicht verlassen



Dann hätt' man die Quelle für sich und es kämen  
Auch keine Gestalten, die's ihnen wegnähmen  
Das wäre am besten, wenn auch gegen's Recht  
Alternativ teilen befand man für schlecht

Nur die Tochter des Pfarrers entsetzte sich laut  
Hatte sie das doch keinem im Dorf zugetraut  
Doch weil selbst ihr Vater den Plan tolerierte  
Lachte man bloß als sie schrill demonstrierte

Und so packte man Fackeln und Mistgabeln ein  
Die Wanderer erwachten von jener Art Schreien  
Wie's ein wütender Mob kann seit ewigen Zeiten  
Auch wenn sie das hinterher gerne bestreiten

Die Wanderer waren erst verblüfft, aber dann  
Erkannten sie doch die Gefahr, es begann  
Ein recht kurzer Kampf, der schnell war vorbei  
Man befragte sie lange und man schlug sie dabei

Sie flehten um Gnade, verrieten den Platz  
Wo die Goldader lag, jener tragische Schatz  
Der sie gestern noch freute und doch, wie es kam  
Ihnen schon heute das Leben nahm

Ihre Leiber hat man dann mit Beilen zerhackt  
Und die Reste in Säcke des Müllers gepackt  
Die hat man verschnürt und dann schnell und beflissen  
Am Fuße der Brücke ins Flussbett geschmissen

Die Regeln fürs Goldholen waren streng konzipiert  
Dass keiner aus Habgier die Nerven verliert

Zwei Leichen reichen, man wollte ja nie  
Eine Eskalation oder gar Anarchie

Die Wehmut der Tochter des Pfarrers war groß  
Sie kriegte die Bilder des Grauens nicht los  
Und sie entschloß sich das Dorf zu verlassen  
Zum Glück hat man sie dann auch gehen lassen

Ein paar Wochen später fiel prasselnder Regen  
Und hörte nicht auf sich auf Bernstedt zu legen  
Es blitzte, es tobte, es donnerte, krachte  
Und es war ein Blitz, der die Scheune entfachte

Die Flammen waren schnell und der Fluss trat bald über  
Man suchte die Flucht, doch man kam nicht hinüber  
Die Komposition aus Wasser und Glut  
Wütete teuflisch und forderte Blut

Das Firmament färbte sich dunkel und rot  
Es floh in die Kirche in bitterster Not  
Wer nicht vorher erstickt war oder verbrannte  
Doch es gab keinen Ort, der das Unheil verbannte

Bald hatten die Flammen die Kirche erreicht  
Es schmolzen die Türen, sie hatten es leicht  
Einen jeden zu finden, es gab kein Versteck  
Und so schnell wie es kam war das Unwetter weg

Wo einst Häuser standen war Asche geblieben  
Ein paar Körper die leblos den Fluss abwärts trieben  
Verbrannt und verglüht, erstickt und erstickt  
Es hatte am Ende noch jeden getroffen

Viel später kam doch noch die Tochter zurück  
Ensetzt wie sie war, sah sie spät erst ihr Glück  
Denn mitten in Trümmern und wenig verkohlt  
Lagen noch immer die Berge von Gold.

Bernstedt war eine sehr kleine Gemeinde  
Die kaum jemand kennt, eben bloß irgendeine  
Am Fuße der Berge und weit weg vom Meer  
Da geht keiner mehr hin und kommt keiner mehr her



# Hintergrund für den Spielleiter

Der Liedtext erzählt die ganze Wahrheit. Das Dorf Bernstedt wurde von seiner eigenen Gier zerfressen. Nachdem die Dorfbewohner zwei unschuldige Wanderer wegen ihres Goldfundes brutal ermordet hatten, wurden sie von einer übernatürlichen Katastrophe heimgesucht - einer Sintflut aus Feuer und Wasser, die keinen am Leben ließ.

Doch der Tod war kein Ende. Der Fluch ihrer Gier und ihres Verbrechens hat ihre Geister an die Ruinen des Dorfes gebunden. Sie sind in einer Zeitschleife gefangen und durchleben die Zeit zwischen ihrem schrecklichen Verbrechen und ihrer eigenen Vernichtung immer und immer wieder. Sie nehmen die Welt um sich herum nur noch verzerrt wahr. Fremde, die das Dorf betreten, werden unweigerlich in ihre tragische Geschichte hineingezogen und als neue Versionen der Wanderer oder als Bedrohung für ihr "Geheimnis" - das Gold - angesehen.

## Der Aufhänger

Die Spielercharaktere sind aus einem einfachen Grund in dieser abgelegenen Bergregion unterwegs: Sie sind auf dem Weg zu einem fernen Ziel, suchen eine Abkürzung oder sind vielleicht sogar auf der Flucht. Ein unerwartet dichter, unnatürlich kalter Nebel zieht auf, der Karten und Kompass unbrauchbar macht. Nachdem sie stundenlang im Kreis gelaufen zu sein scheinen, lichtet sich der Nebel plötzlich und gibt den Blick auf ein kleines, heruntergekommenes Dorf in einem Talkessel frei. Es ist kein Dorf auf ihrer Karte verzeichnet. Ein verwittertes, halb zerbrochenes Schild am Ortseingang ist kaum noch leserlich: BERNSTEDT.





Das Dorf ist eine Ansammlung von Ruinen. Verkohlte Balken ragen in den Himmel, Mauern sind eingestürzt, und alles ist mit einer Schicht aus Asche und getrocknetem Schlamm bedeckt. Es herrscht eine unheimliche Stille, die nur vom Wind gebrochen wird, der durch die leeren Fensterhöhlen pfeift.



Und doch... aus dem Kamin der einzigen, halbwegs intakten Struktur - einem Gebäude, das einmal ein Gasthaus gewesen sein könnte - steigt eine dünne Rauchfahne auf.



# Akt 1: Die trügerische Stille

Die SC betreten das Dorf. Die Atmosphäre ist drückend und von Trauer erfüllt.

**Wahrnehmungs-Check:** Bei Erfolg bemerken die SC seltsame Details. In der Asche sind keine Tierspuren. Der Geruch von nassem Holz und kaltem Rauch hängt schwer in der Luft, aber auch ein schwacher, metallischer Geruch, wie altes Blut. Es gibt keine Gräber, keinen Friedhof.

Sobald sie sich dem Gasthaus nähern, öffnet sich die Tür quietschend. Ein Mann in altmodischer Kleidung, der Wirt, steht im Rahmen. Sein Gesicht ist blass, seine Augen sind leer, aber er lächelt.

“Seid begrüßt, Fremde. Ein unwirtliches Wetter, nicht wahr? Kommt herein, wärmt euch. Wir haben nicht oft Besuch.”



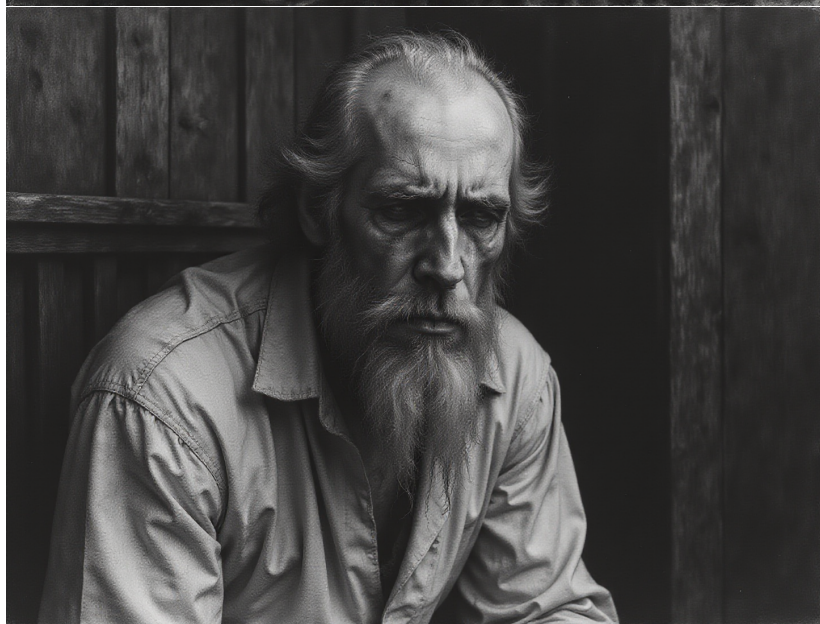
Das Innere des Gasthauses ist sauber, fast unberührt vom Verfall draußen. Ein Feuer knistert im Kamin. Es ist warm und riecht nach Eintopf.





Die Einwohner: Nach und nach treffen andere “Einwohner” ein, angezogen von der Ankunft der SC.

- **Der Schmied:** Ein bulliger Mann mit rußverschmierten Händen. Er mustert die SC misstrauisch und achtet besonders auf ihre Ausrüstung. Seine Fragen sind direkt: “Was führt euch in unsere Gegend? Sucht ihr etwas?”
- **Der Müller:** Ein hagerer Mann mit mehlbestäubter Kleidung. Er spricht kaum, aber seine Augen folgen jeder Bewegung der SC. Er zuckt bei lauten Geräuschen zusammen.
- **Der Pfarrer:** Ein Mann mit gequältem Gesichtsausdruck. Er murmelt Gebete und warnt die SC in vagen Andeutungen: “Dieser Ort ist nicht gottgefällig. Gier ist eine Sünde, die der Herr bestraft.” Die anderen Dorfbewohner weisen ihn zurecht oder ignorieren ihn.





**Die Wechselbeziehungen:** Die Dorfbewohner interagieren seltsam. Sie beenden gegenseitig ihre Sätze. Manchmal wiederholen sie exakt dieselben Phrasen. Wenn die SC sie nach der Zerstörung des Dorfes fragen, schauen sie verwirrt.

“Zerstörung? Das Dorf steht doch. Nur ein Sturm zieht auf. Ein schlimmer Sturm.”

Ihre Gespräche drehen sich zwanghaft um Reichtum, Geheimnisse und darum, dass “Fremde nur Unheil bringen”. Wenn die SC erwähnen, dass sie nur auf der Durchreise sind, werden die Blicke der Dorfbewohner hart und kalt.

“Verlassen? Niemand verlässt Bernstedt so schnell. Bleibt doch über Nacht. Es ist sicherer hier.”

# Akt 2: Das Erwachen des Gravens

Sobald die Dämmerung hereinbricht, verändert sich die Stimmung.

- Draußen beginnt ein leiser, geisterhafter Regen zu fallen, obwohl der Himmel klar ist.
- Die Dorfbewohner versammeln sich und flüstern. Ihre Blicke auf die SC werden offen feindselig und gierig. Sie sprechen nicht mehr mit den SC, sondern über sie, als wären sie nicht im Raum.

“Sie haben sicher etwas Wertvolles bei sich.” “Genau wie die anderen.” “Wir können sie nicht gehen lassen. Das Geheimnis muss gewahrt bleiben.”

Plötzlich taucht eine junge Frau auf, geisterhaft und durchscheinend. Es ist die **Tochter des Pfarrers**. Sie ist anders als die anderen Geister - sie ist ein reines Echo des Bedauerns. Sie spricht nicht direkt, aber die SC können ihre verzweifelte Warnung als flüsternde Gedanken hören:





“Lauft! Bevor die Glocken läuten! Sie haben es schon einmal getan! Das Gold hat sie verflucht! Lauft!”

In diesem Moment beginnt die alte Kirchenglocke in den Ruinen zu läuten, ein rostiger, disharmonischer Klang.

Mit dem Glockenschlag bricht der Fluch vollständig durch.

- Die freundlichen Fassaden der Dorfbewohner fallen ab. Ihre Augen leuchten mit einem unheiligen, goldenen Schimmer. Ihre Körper verzerren sich leicht, ihre Hände werden zu Klauen. Sie greifen nach rostigen Werkzeugen, Mistgabeln und Beilen, die plötzlich in ihren Händen erscheinen.
- Das Gasthaus wird zur Falle. Türen schlagen zu, Fenster lassen sich nicht öffnen.

- Die Realität beginnt zu flackern. Für einen Moment sehen die SC, wie die Wände des Gasthauses verkohlt und nass sind, bevor sie wieder normal erscheinen. Der Geruch von Rauch und Tod wird überwältigend.

Die Geister wollen die SC gefangen nehmen, sie “befragen” und dann töten, genau wie die Wanderer. Sie sind keine übermächtigen Kämpfer, aber sie sind zahlreich und unerbittlich.

# Akt 3: Die Flut aus Feuer und Wasser

Die SC müssen aus dem Gasthaus fliehen und einen Weg aus dem Dorf finden. Draußen tobt nun die geisterhafte Katastrophe.

- Das Feuer: Schemenhafte Flammen züngeln aus den Ruinen und greifen nach den SC. Sie verursachen Kälteschaden (die Kälte des Todes) anstatt Hitzeschaden.
- Der Fluss: Der ausgetrocknete Flusslauf füllt sich mit einem reißenden Strom aus geisterhaftem, schwarzem Wasser. Wer hineinfällt, wird von den ertrunkenen Seelen der Dorfbewohner nach unten gezogen.
- Die Jagd: Der Mob der Geister jagt die SC durch die brennenden und überfluteten Ruinen. Ihre Schreie sind eine Mischung aus gierigem Verlangen ("Das Gold gehört uns!") und Todesangst ("Das Wasser! Das Feuer! Rettet uns!").



Der Höhepunkt: Der einzige Weg aus dem Dorf führt über die alte, morsche Brücke, an deren Fuße die Leichen der Wanderer versenkt wurden. Als die SC die Brücke erreichen, manifestieren sich hier die Geister der beiden Wanderer. Sie sind rachsüchtige Schemen aus Wasser und Schlamm. Sie greifen nicht die SC an, sondern versuchen, die Dorfbewohner-Geister aufzuhalten und ins Wasser zu zerren, um ihre eigene Ermordung immer wieder zu rächen.

Die SC müssen sich durch das Chaos aus kämpfenden Geistern einen Weg über die wankende Brücke bahnen.

Das Ende: Sobald die SC die andere Seite der Brücke und damit die Dorfgrenze erreichen, bricht die übernatürliche Erscheinung zusammen. Ein letzter Schrei hallt durch den Talkessel, dann herrscht wieder Totenstille.

Wenn sie sich umdrehen, sehen sie nur noch die kalten, stillen Ruinen



im Mondlicht. Kein Rauch, kein Feuer, kein Wasser, keine Geister.

Als letztes Detail fängt das Auge eines SCs einen schwachen Glanz aus den Trümmern der Kirche auf. Dort, halb von einem verkohlten Balken verdeckt, liegt ein Haufen Goldklumpen, unberührt von der Zeit und der Zerstörung. Das Gold, das alles verursacht hat.

Die SC stehen vor der Wahl: Nehmen sie das verfluchte Gold mit oder lassen sie es in den Ruinen von Bernstedt zurück, einem Ort, "wo keiner mehr hingeht und keiner mehr herkommt"? Diese Entscheidung bleibt ihnen überlassen.