



EIN 1-SEITEN SZENARIO TO GO

DIE RACHE DES WALDES

ein Dungeonslayers-Szenario für die Stufen 1-4
von Constantin "Blakharaz" Hoppe

HINTERGRUND:

Das Dorf Eschenhain liegt am Rande eines großen Waldstückes. Die Einwohner leben gut vom Handel mit den wertvollen Hölzern, die zuhauf in dem Wald wachsen. Doch vor wenigen Tagen ist etwas schreckliches passiert: Der Holzfäller-Trupp kehrte nicht aus dem Wald zurück und auch einige Dörfler die die Vermissten suchen wollten verschwanden.

DIE ANWERBUNG:

Der Dorfälteste bittet die SCs darum, in den Wald zu gehen und nach den Verschwundenen zu suchen. Das Dorf kann jedem der Charaktere eine Belohnung von 50 GM in Aussicht stellen. Nehmen die SCs den Auftrag an, warnt sie der Dorfälteste noch vor den Gefahren im Wald (Wölfe und Schlingwurzelnbüsche). Weiterhin erzählt er ihnen von dem alten Zauberer (ein Druide) der irgendwo im Wald lebt und die Dörfler schon hin und wieder aus bestimmten Waldgebieten vertrieben hat. Ihn verdächtigt der Dorfälteste, am Verschwinden der Holzfäller Schuld zu sein.

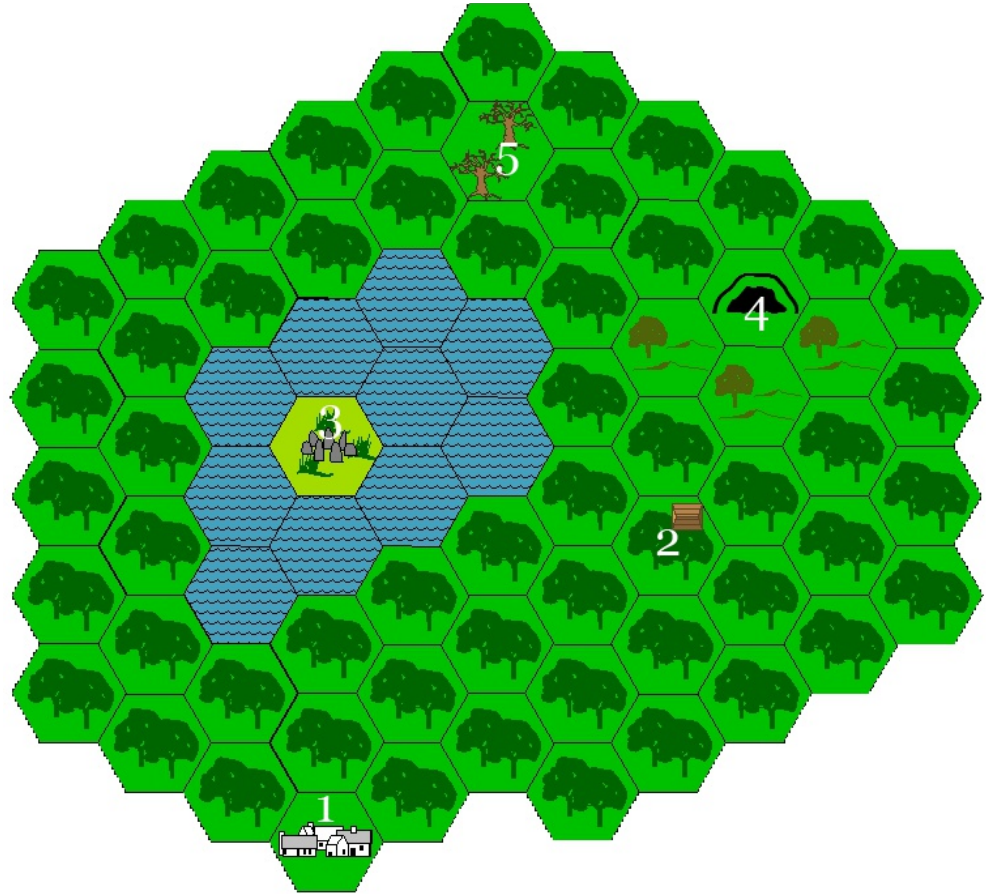
DAS ABENTEUER:

Die Spielercharaktere müssen den Wald Stück für Stück erforschen. Dazu ist das Waldgebiet in mehrere Hexfelder unterteilt, die jeweils eine Größe von 500m aufweisen. Es dauert eine halbe Stunde um eines der Felder zu erforschen.

1 – Das Dorf der Holzfäller.

2 – Druidenhütte. Hier liegt die Hütte des Druiden. Der alte Zauberer ist schon vor mehreren Wochen unter natürlichen Umständen verstorben und seine Leiche liegt auf der Schlafstatt in der Hütte. In der Hütte können die Charaktere noch sein Tagebuch und einige Besitztümer finden: 4 A:16, 2 B, 2 C, 4 T und einen Wolfsmantel (GRW Seite 99).

3 – Kleine Insel. Mitten auf dem See liegt eine kleine Insel, in deren Zentrum ein alter Steinkreis steht. Die Insel ist nur schwimmend zu erreichen (Schwimmen-Probe). In dem Steinkreis hat sich ein Kampfdämon angesiedelt. Durch dessen verfluchte Aura, wurde der Steinkreis verdorben und die Schlingwurzelnbüsche sind entstanden. Wird der Dämon erschlagen und darauf ein Gebet oder Segen am Steinkreis gesprochen, wird der Ort gesäubert und die Schlingwurzelnbüsche im Wald verschwinden. Das Ergebnis 13-14 auf der Begegnungstabelle entfällt



dadurch. Auf einem Altar im Steinkreis kann man einen Kampfstab+1 mit eingebetteten Zauber Heilbeeren finden.

4 – Die Wolfshöhle. Tagsüber hält sich hier das Wolfsrudel (max. 3 Wölfe je SC) auf. Nachts durchstreifen sie den Wald. Werden die Wölfe hier erschlagen, entfällt Ergebnis 10-12 auf der Begegnungstabelle. In der Höhle finden sich noch die Überreste von mehreren Goblins und 2 Menschen, samt ihrer Besitztümer: 4 A16, 6 B, 4 C, 1D.

5 – Der Hain. Auf einer Lichtung mitten im Wald, steht ein großer Baum, ein zweiter, kürzlich gefällter Baum liegt ebenfalls hier. Bei genauerer Betrachtung können in der Nähe des gefällten Baumes mehrere leblose Gestalten ausgemacht werden: 8 der 12 Holzfäller liegen hier tot im Moos. Nähern sich die Charaktere dem gefällten Baum, erhebt sich der noch stehende Baum als Baumherr, der sie angreift. Der Baumherr ist ungefährlich, solange man sich ihm nicht nähert: Er hat kein Interesse daran, Menschen zu töten, sondern will nur die Überreste seiner toten Gefährtin beschützen. Die Holzfäller erschlug er in Wut, als er seine tote Gefährtin erblickte.

Das Tagebuch des Druiden:

In seinem Tagebuch beschreibt der Druide

sein Leben in der Abgeschiedenheit der Wälder. Besonders wichtig ist ihm ein Paar alter Baumhirten, die im nördlichen Teil des Waldes leben. Scheinbar hielt er häufig die Holzfäller des Dorfes aus diesem Teil des Waldes fern, um die Baumhirten zu beschützen, die einen Großteil des Jahres schlafend auf einer Lichtung stehen.

Begegnungstabelle (W20 je Stunde):

1-2 Hier wächst ein Lynzblatt (Heilkraut).

3-5 Zwei Goblins/SC versuchen die Charaktere zu überfallen.

6-7 Ein toter Dorfbewohner liegt hier im Wald (Wolfsoffer). Seine Besitztümer sind noch bei ihm: 1 A14, 2 B, 1 C.

8-9 Dichter Unterholz erschwert das Vorankommen. Das Feld zu durchqueren dauert eine Stunde.

10 Ein Überlebender Dorfbewohner rennt durch den Wald. Er kann den Charakteren berichten, dass der Holzfällertrupp von einem Baummonster angegriffen wurde.

11-12 Ein Wolf/SC läuft den Charakteren über den Weg. (max. gibt es 3 Wölfe je SC im Wald, siehe 4).

13-14 Ein Schlingwurzelnbusch/2 SC greift die Gruppe an.

15-20 Keine Begegnung.