

Waldmarsch

ein Gruppenabenteuer für DSA
für 3-5 Helden der Stufen 4-7
© 1998 by Kai Burmeister

Einleitung

Das Abenteuer „Waldmarsch“ kann in einem beliebigen aventurischen Gebiet spielen, in dem es Waldflächen gibt, also irgendwo im mittleren Teil des Kontinents. Es gibt auch keine festgelegte Zeit, in der das Abenteuer spielen muss. Es wurde für 3-5 beliebige Helden der Stufen 4-7 geschrieben, es sollten aber Charaktere mit Kampffertigkeit dabei sein, Helden mit Kenntnissen in Wildnisleben sind hilfreich, aber nicht erforderlich. Das Abenteuer kann sehr gut zwischen zwei größeren Abenteuern gespielt werden. Am Anfang befinden sich die Helden auf einer Reise und bewegen sich gerade auf einem Trampelpfad entlang, der nicht sehr oft begangen wird. Dieser Pfad führt durch den Wald, um den es in diesem Abenteuer geht. Und dieser Wald birgt ein dunkles Geheimnis: Ein schwarzer Hexenzirkel verbirgt sich in ihm, und um sich zu schützen haben sie eine gotteslästerliche Maßnahme ergriffen. Zusammen haben sie den Siebengehörnten **Tuur-Amash**, die Schwarze Kröte, beschworen, einen der hohen Diener des Erzdämonen Widharc. Dadurch wurde der Wald mit einem unheiligen Nicht-Leben erfüllt, auf dass er Wanderer einfängt und verspeist. Jede Pflanze und jedes Tier kann von Tuur-Amash direkt kontrolliert werden, für gewöhnlich lässt er sie aber frei im Wald herumstreunen. Nur bei sehr vielen oder mächtigen Angreifern wird er alle Kräfte des Waldes für einen kontrollierten Schlag koordinieren. Die Helden werden von dem Siebengehörnten deshalb glücklicherweise nicht beachtet und werden es auch nicht mit den tödlichsten Gefahren des Waldes zu tun bekommen. Trotzdem wird der Marsch durch den Wald zu einer tödlichen Herausforderung. Denn alle Wesen des Waldes sind durch den

dämonischen Einfluss äußerst aggressiv und greifen alles an, was fremd ist, und schon viele arglose Wanderer fanden den Tod. Hinzu kommt, dass jegliche Art der Orientierung beinahe unmöglich ist. Ein dichter Nebel liegt über allem, unheimliche Stille durchdringt den Wald. Alle Spuren verschwinden von Dämonenhand, ob es nun Fußspuren oder in Bäume gehackte Zeichen sind. Dadurch ist es auch nicht möglich, nach einiger Zeit einfach umzudrehen, denn obwohl man glaubt, auf direktem Wege zurückzumarschieren, verstrickt man sich nur noch tiefer. Die Helden treten den Marsch durch den Wald an einem Morgen an, und durch Orientierungsprobleme und dichtes Unterholz werden sie eine Nacht im Wald verbringen müssen. Nach einem weiteren Tag werden sie den tödlichen Wald (hoffentlich) endlich verlassen können.

Das Abenteuer ist nicht chronologisch geordnet. Es besteht vielmehr aus Beschreibungen von Flora, Fauna, Begegnungen und besonderen Begebenheiten, aus denen sich der Meister einen eigenen Zeitplan erstellen kann. Er kann dadurch auch die Begegnungen an den Erfahrungsstand der Spieler anpassen.

Es geht in diesem Abenteuer nicht um den Hexenzirkel. Die Helden können froh sein, wenn sie dem Wald lebend entrinnen. Dieser Wald wird vermutlich in einem späteren, größeren Abenteuer von mir wieder aufgegriffen werden, dann wird es wahrscheinlich auch zum Entscheidungskampf mit dem Dämonen kommen. Das ist mein erstes Abenteuer, und deshalb habe ich ein einfaches Thema gewählt, es werden aber auch komplexere Abenteuer folgen. Doch bis dahin wird der Wald weiterhin unschuldige Wanderer das Leben kosten.

Die Flora des Waldes

Meisterinformationen:

Die Pflanzenwelt des Waldes wurde durch die Kontrolle von Tuur'Amash verändert. Sie ist sehr viel gefährlicher und sehr viel aggressiver Eindringlingen gegenüber geworden. Zierpflanzen wie Blümchen am Wegesrand sind vollkommen verschwunden, hilfreiche Heilkräuter können sich als äußerst giftig herausstellen. Sollten die Helden also Wirselskraut oder Vierblatt finden, dann ist Vorsicht geboten, denn möglicherweise könnte es ihr Tod sein. Das ist Meistersentscheidung. Das Unterholz des Waldes war schon von je her sehr stark, aus diesem Grund wurde seinerzeit auch der Weg durch den Wald geschlagen. Nach Tuur'Amash Übernahme wurde der Weg komplett überwuchert, so dass er nach einem Kilometer kaum noch zu erkennen ist. Gleichzeitig ist das Unterholz noch stärker geworden, so dass Reiten in diesem Wald unmöglich ist, und an einigen Stellen sogar

die Machete zur Hand genommen werden muss, um weiterzukommen. Die für das Abenteuer wichtigsten Pflanzen sind im Folgenden vorgestellt, sie sollten aber nicht vergessen, die übrige Pflanzenwelt ebenso unheimlich darzustellen: Die Bäume sind verdreht und knorrig, teilweise vollkommen unbelaubt oder nachtschwarz. Es liegen umgestürzte morsche Stämme im Weg herum. Es gibt auch Bäume und Sträucher, die Früchte tragen, doch ist hier äußerste Vorsicht geboten: Fast alle von ihnen sind hoch giftig. Wie dieses Gift wirkt sollte der Meister Anhand der Stärke der Helden festlegen. Wichtig ist, dass die Helden merken, dass hier wirklich jedes kleine Pflänzchen gegen sie ist, nichts, was in diesem Wald wächst, sollte ihnen von Nutzen sein: Lianen reißen, Holz brennt nicht...

Die Pflanzen, die den Helden auf ihrem Weg besonders gefährlich werden können, werden nun vorgestellt, sie

müssen natürlich nicht alle einsetzen, wenn ihre Heldengruppe zu schwach ist:

Basilaminen

Meisterinformationen:

Die in diesem Wald ursprünglich sehr seltenen Basilaminen haben sich nach der Übernahme durch Tuur'Amash stark vermehrt. Dadurch werden die Helden nun ständig durch ihre ätzenden Schotengeschosse genervt. Da sich die Basilaminen fast perfekt an ihre Umgebung anpassen, sind sie vom Kundigen nur durch eine Pflanzenkundeprobe erschwert um fünfzehn zu entdecken. Durch die Überwucherung des Waldes mit diesen Pflanzen können sie wann immer sie wollen für jeden Helden mit einem W6 würfeln: Bei 1-3 verliert er die gewürfelte Zahl Zehntel seiner Lebensenergie, bei einer Zwei also 0,2 Punkte. Bei 4-6 verliert er die gewürfelte Zahl Hundertstel seines Rüstungsschutzes, also bei einer Sechs 0,06 Punkte. Sollte ein Held keinen Rüstungsschutz haben, dann verliert er auch bei 4-6 entsprechend LE. Sie sollten unbedingt auf diese minimalen Abzüge bestehen, denn durch ihre Häufigkeit addieren sie sich im Laufe des Abenteuers. Die Rüstungen können nicht mehr repariert werden.

Pestsporenpils

Meisterinformationen:

Diese kokosnussgroßen Pilze sind durch Tuur'Amash in diesem Wald entstanden. Sie haben sich dann vermehrt und ausgebreitet.. Manchmal werden sie leicht zu erkennen sein, an anderen Stellen wachsen sie aber auch in dichtem Unterholz oder sind von Lianen überwuchert. An sich sind sie harmlos, werden sie jedoch starkem Druck ausgeliefert (beispielsweise wenn jemand auf sie tritt), dann platzen sie mit einem Dumpfen Knall und geben eine Wolke von Pestsporen frei. Um das schnell genug zu erkennen und die Luft anzuhalten ist eine INTUITIONSPROBE erforderlich, um die Luft dann lange genug anzuhalten und durch das Unterholz zu fliehen ist eine SELBSTBEHERRSCHUNGSPROBE-3 nötig. Ansonsten werden die Sporen eingeatmet und verursachen 3W6+4 SP sowie einen Verlust von 2 Punkten Körperkraft bis zum Ende des Abenteuers.

Schlinggras

Meisterinformationen:

Schlinggras wächst normalerweise nur in Sümpfen und Mooren, doch Tuur'Amashs Wissen um das verfluchte Element Humus ließ sie auch in seinem verfluchten Wald gedeihen. Allerdings wächst sie auch hier nur auf wenigstens etwas feuchtem Boden, von dem es aber genug gibt. Schlinggras schlingt sich um die Beine von Menschen um sie zu Fall zu bringen. Das in diesem Wald gedeihende Schlinggras ist jedoch sehr viel stärker als normales. Normalerweise wird jeder Held von W6 Ranken attackiert. Er muss eine Probe auf seine GEWANDTHEIT erschwert um die Anzahl der angreifenden und die Anzahl der schon um sein Bein gewickelten Ranken bestehen. Besteht er nicht, so wickelt sich so

viele Ranken um sein Bein, wie Punkte danebengegangen sind, maximal jedoch so viele, wie angreifen. Ein Held, der seine Waffe zieht, kann mit einer gelungenen Attacke W3 Ranken abschlagen. Dann muss er eine KÖRPERKRAFTPROBE erschwert um die um sein Bein gewickelten Ranken bestehen, um auf den Beinen zu bleiben. Misslingt sie, so stürzt der Held. Weitere Ranken können sich dann um ihn legen, bis zur vollkommenen Handlungsunfähigkeit. Er kann nur mit einer gelungenen KÖRPERKRAFTPROBE erschwert um die doppelte Anzahl der um ihn gelegten Ranken wieder aufstehen. Die weiteren Auswirkungen des Sturzes sind Meisterentscheidung, von W6 SP bei einem einfachen Sturz bis hin zu giftiges Dornengestrüpp oder einem Sumpfloch, in das der Held fällt.

Giftorn

Meisterinformationen:

Dies ist eine weitere Pflanze, die von Tuur'Amash erschaffen wurde und nun im Wald wächst. Ein Nachtschwarzes Dornengebüsch mit spannlängen, messerscharfen Dornen. Die roten Beeren, die an dem Gebüsch wachsen, sind äußerst giftig und sollten auf keinen Fall gegessen werden: Sie verursachen Magenkrämpfe und 1W6 SP pro Spielrunde für 2W6 Spielrunden. Ein Dorn verursacht W6 TP, bei einer 6 sind es SP, die nicht von der Rüstung aufgehalten werden. Außerdem ist auch in den Dornen das Gift der Beeren, sollte ein Dorn in den Körper eindringen, dann verursacht das W6 SP pro Spielrunde für W6 Spielrunden. Das Gift hat die Stufe 8, mehrere Ladungen des Giftes wirken jedoch nicht kumulativ.

Dornengestrüpp wächst überall im Wald. Sollten die Helden einmal gezwungen sein, sich durch eine solche Hecke durchzuschlagen, dann müssen sie ihre Waffen einsetzen. Pro Spielrunde kann jeder Held einen Rechtsschritt freiroden. Er muss für jeden Rechtsschritt eine GEWANDTHEITSPROBE+RS und eine KÖRPERKRAFTPROBE bestehen um 1W6 SP zu vermeiden. Misslingen beide Proben, so erleidet er zudem eine Ladung des Giftes (1W6 SP pro Spielrunde für W6 Spielrunden). Außerdem hat der Giftorn noch eine andere üble Eigenschaft: Pro Spielrunde wächst an nicht traktierter Stelle 1 Rechtsschritt nach, so dass die Helden sich leicht einmal von Giftorn umschlossen sehen.

Morgendorn

Meisterinformationen:

Morgendorn ist eine Pflanze, die meist tief in Sümpfen wächst. Durch Tuur'Amashs Einfluss ist der verfluchte Wald an vielen Stellen ebenfalls versumpft, so dass er diese Pflanze auch hier anbaute. Sie ähnelt in ihrem Aussehen dem Giftorn: Eine nachtschwarze Dornenhecke mit purpurnen Blüten. Doch die Dornen sind nicht ganz so lang und auch nicht giftig. Was nur sehr wenige wissen ist, dass Morgendorn ein Zuhause für Irrlichter bietet. Und so ziemlich jeder, der in diesem gottverlassenen Wald stirbt, wird zum Irrlicht. Irrlichter werden meist Nachts aktiv, in der Dämmerung ver-

schwinden sie dann in den Blüten des Morgendorn, was ein grandioses Schauspiel darstellt. In seiner morbiden Schönheit hat der Morgendorn schon viele Wanderer dazu verleitet, eine der Blüten zu berühren, doch wer das tut, um den ist es geschehen: Alles Gute, der Verstand und die Friedfertigkeit wird aus ihm herausgesaugt, und der Unglückliche verwandelt sich in eine halbintelligente Sumpfranze. Eine Heilung ist sehr kompliziert: Die Ranze muss an einen speziellen Strauch gebunden werden, und in sieben Tagen müssen täglich sieben VERWANDLUNGEN BEENDEN +7 auf sie gesprochen werden.

Riesendisdychonda

Meisterinformationen:

Diese Pflanze hat Tuur'Amash aus der ursprünglichen Disdychonda abgewandelt. Sie ist sehr viel größer als eine normale Disdychonda, sieht aber bis auf die Farbe genauso aus. Mit ihren vier Blättern am unteren Stengel attackiert sie jeden, der ihr zu nahe kommt. Bis auf die Blüte hat alles an ihr eine nachtschwarze Färbung, die Blüte selber ist Purpur. Die Werte einer Riesendisdychonda:

LE: 120*	RS: 4/2**	AT/PA: 10(2/KR) / 4(2/KR)
TP: 1W+2 (+Gift)		

* Von der Lebensenergie entfallen 40 auf den Stamm und jeweils 20 auf die Blätter. Wird der Stamm abgehakt, ist die Pflanze vernichtet, Blätter wachsen innerhalb von einer Woche nach. Den Stamm kann man jedoch nur mit Fernkampfwaffen attackieren, da man sonst den Blättern schutzlos ausgeliefert ist.

** Der Stamm hat einen Rüstungsschutz von 5, die Blätter jeweils 2.

Die Riesendisdychonda greift jede Kampfrunde mit zweien ihrer vier Blätter an. Trifft ein Blatt und richtet Schadenspunkte an, so wird eine weitere Veränderung

klar: Das in einer normalen Disdychonda nur in seiner Grundform vorkommende Gift Kelmon ist in den Blättern schon fertig vorhanden, so dass es bei einem Wirkungstreffer bei 1-3 auf W6 zu einer zusätzlichen Giftwirkung kommt: plötzlicher Schmerz und Lähmung, Handlungsunfähigkeit für eine KR und 4W6 zusätzliche SP.

Bei manchen Pflanzen, die gerade in der Fortpflanzungsphase sind, umgibt die Disdychonda ein 16 Schritt durchmessendes Areal von Raubnesseln. W3 der 2W20 Nesseln können den Helden pro Runde mit AT 10 attackieren und 1W-1 SP zufügen. Jede Nessel hat LE 10 und RS 1.

Fleischfresser

Meisterinformationen:

Diese fleischfressenden Pflanzen sind durch Tuur'Amashs Einwirken entstanden. Sie entstanden aus den kleinen, sich von Fliegen ernährenden Exemplaren, und haben ihr Aussehen und ihre Größe so stark verändert, dass sie nun auch Menschen mit ihrem Maul angreifen. Auf einem overschenkeldicken, etwa eineinhalb Schritt hohen Stamm, an dem mehrere, etwa einen halben Schritt große Blätter wachsen, sitzt ein riesiges Maul, das alles verschlingt, was es kriegen kann. Die gesamte Pflanze hat eine eklige, modertriefende, grüngraue Färbung. (Diese Pflanze ähnelt sehr den Darstellungen in Comics). Das Maul ist ebenfalls etwa 1 Schritt groß und ist mit mehreren messerscharfen Raspelzähnen besetzt. Die Werte der fleischfressenden Pflanzen:

LE: 50	RS: 4	AT/PA: 12/8
TP: 2W+4		

Die Helden können natürlich versuchen, außerhalb des Wirkungsbereiches der Pflanze zu kommen, doch einen der fliehenden Helden wird die Pflanze eventuell mit dem Maul packen und festhalten, so dass die anderen Helden ihn retten müssen.

Die Fauna des Waldes

Meisterinformationen:

Auch die Tierwelt des Waldes hat sich durch Tuur'Amash stark verändert. Die niedlichen, ungefährlichen Tierchen wie Eichhörnchen und Hasen, die man aus anderen Wäldern kennt, sind von der aggressiven Tier und Pflanzenwelt ausgerottet worden. Eine Nahrungskette gibt es nicht, die Tiere kommen allesamt ohne Nahrung aus, und es ist nur der Hass auf Eindringlinge, der sie am Leben hält. Während Kleintiere verschwanden, ist die Population an kleinen giftigen Tieren wie Skorpionen oder giftigen Ameisen angestiegen. Keines der Tiere aus diesem Wald ist essbar, und sollte das versucht werden, so führt es zu heftigen Magenkrämpfen und Übergeben sowie 3W6 SP innerhalb von einer Stunde. Die Tiere, mit denen es die Helden vermutlich zu tun bekommen, sind im folgenden aufgelistet, es gibt jedoch auch seltene, gefährlichere Exemplare, die sich Tu-

ur'Amash für „richtige“ Gegner aufbewahrt. Sie müssen natürlich nicht alle Tiere einsetzen, wenn ihre Helden-Gruppe zu schwach ist.

Moskitos

Meisterinformationen:

Der ganze Wald ist voll mit Moskitos. Die Helden werden ein schwaches Summen während ihrem Marsch nie aus den Ohren bekommen. Das hat schon manchen schwachen Geist wahnsinnig gemacht. Denn wenn die Moskitos dieses Waldes auch nicht stärker sind als andere, geben sie ein ungleich lauterer Summen von sich. Da sie stets im Schwarm von 3W20 Tieren auftreten ist für Helden, die sich innerhalb eines Schwarms aufhalten, keine Unterhaltung mehr möglich. Die Werte eines Moskitos:

LE: 1	RS: 0	AT/PA: 13 / 0
TP: ¼ SP		

Die Helden können keine gezielten Attacken ausführen, aber sie können versuchen, die Moskitos zu zerquetschen: Sie werfen eine GEWANDTHEITSPROBE. Sollte die Probe gelingen, wird ein Moskito zerquetscht, sollte ein Held die Hälfte seiner Gewandtheit unterwürfeln, zwei, und bei einer 1 drei. Die Helden können auch versuchen, vor dem Schwarm zu fliehen, aber aufgrund des Unterholzes ist das sehr schwer. Gelingt allen Helden eine GEWANDTHEITSPROBE in einem Zug, in dem sie die Moskitos nicht angreifen, ist der Schwarm bei 1-2 auf dem W6 abgeschüttelt, ansonsten werden die Moskitos weiter attackieren.

Borbarad-Moskitos

Meisterinformationen:

Diese üblen Kreaturen, die aus der Vernichtung einer scheußlichen Chimäre in den Magierkriegen hervorgingen, gibt es dank Tuur'Amash auch in diesem Wald. Sie treten in Schwärmen von W20 Kreaturen auf. Wie bei Moskitos können die Helden mit einer GEWANDTHEITSPROBE versuchen, die Tiere zu zerquetschen. Bei einer gelungenen Probe wird ein Tier getötet, bei unterwürfeltem halben Gewandtheitswert zwei, bei einer guten Attacke sogar drei. Die anderen werden dann versuchen, sich auf der Haut des Opfers festzusaugen. Die Werte eines Borbarad-Moskitos:

LE: 2	RS: 0	AT/PA: 13 / 0
TP: 3 AP		

Borbaradmoskitos richten keinen körperlichen Schaden an, sondern entziehen dem Opfer seine Erinnerungen. Pro Runde verliert das Opfer 3 Abenteuerpunkte. Nach 4 Runden fliegt der Moskito gesättigt ab. Ein auf der Haut sitzender Borbaradmoskito kann ohne Probleme erschlagen werden, allerdings verursacht das 2W6 SP durch ein übles Gift.

Krähen

Meisterinformationen:

Krähen gibt es unglaublich viele in diesem Wald. Sie sitzen zumeist bewegungslos auf den knorrigen Bäumen und blicken starr auf die Heldentruppe. Bisweilen kann man einen Schwarm mit schrillum Krächzen durch die Wipfel fliegen sehen. Manchmal greifen diese Tiere auch Menschen an. Krähen sitzen zusammen in Schwärmen von W20 Tieren. Die Werte einer Krähe:

LE: 5	RS: 0	AT/PA: 8 / 0
MR: 15		
TP: 2 SP		

Um eine der ständig im Flug befindlichen Krähen zu treffen ist eine um 3 erschwerte Attacke nötig.

Würgeschlangen

Meisterinformationen:

Die Würgeschlangen dieses Waldes sind bis zu 10 Schritt lang und erreichen einen Umfang von fast Menschen dicke. Sie lassen sich meist von Bäumen auf ihre

Opfer fallen und versuchen sie dann zu erdrücken. Die Werte einer Würgeschlange:

LE: 50	RS: 1	AT/PA: 10/15 / 0
MR: 15		
TP: 1W+2(Zähne)+Würgen		

Zuerst versucht eine Würgeschlange ihr Opfer zu beißen (mit Attacke 10). Hat sie sich am Opfer festgebissen, so versucht sie es zu umschlingen (mit Attacke 15). Ein solcher Versuch kann nur mit einer Ausweichenprobe pariert werden, ansonsten umschlingt sie ihr Opfer. Der Würgegriff verursacht in der 1. KR W6 SP, in der 2. 2W6 usw. Man kann sich daraus nur durch gelungene Proben auf Gewandtheit und Körperkraft jeweils erschart um die Anzahl der Kampfrunden, die man schon im Griff ist, befreien.

Helden, die dem Bedrohten zu Hilfe kommen wollen, sollten darauf achten, ihn nicht zu verletzen.

Giftschlangen

Meisterinformationen:

In dem verfluchten Wald gibt es giftige Schlangen verschiedenster Art. Der Meister kann sich eine aus „Die Kraturen des Schwarzen Auges“ aussuchen, als Beispiel wird hier die Kvillotter beschrieben, die durch Tuur'Amash sehr viel aggressiver geworden ist und nicht mehr nur noch angreift, wenn sie sich in die Enge getrieben fühlt. Die Giftschlangen lauern meist auf Bäumen, um sich auf ihr Opfer fallen zu lassen. Schlangen jagen meistens einzeln. Die Kvillotter ist zwei Schritt lang und gelbgrün gesprenkelt. Die meisten Schlangen in diesem Wald haben eine giftgrüne bis tiefschwarze Färbung. Die Giftschlangen dieses Waldes greifen aus dem Hinterhalt an. Um einen Angriff frühzeitig zu erkennen ist eine GEFAHREINSTINKTPROBE nötig. Die Werte einer Kvillotter:

LE: 15	RS: 0	AT/PA: 14 / 0
MR: 15		
TP: 1W+3 (+Gift)		

Gift: Bei einem Wirkungstreffer und 1-3 auf W6 kommt ein Stufe 6 Gift in die Blutbahn, dass je Kampfrunde 2 SP anrichtet und 1 von der Körperkraft subtrahiert.

Wölfe

Meisterinformationen:

Die Wölfe, die in diesem Wald leben, machen ständig einen ausgehungerten Eindruck. Im Gegensatz zu anderen Wölfen, die keine Menschen angreifen, sind diese äußerst aggressiv. Ihr Fell hat eine schmutziggraue bis schwarze Färbung und ihre Augen leuchten im Dunkeln. Die Wölfe streunen in Rudeln von W6+2 bis 2W20 im Wald herum und attackieren jeden Eindringling. Die Werte eines Wolfes:

LE: 22	RS: 2	AT/PA: 9 / 4
MR: 15		
TP: 1W+2		

Die Wölfe kämpfen bis zum Tod, sie werden nicht ohnmächtig und sie schlafen nicht. Tote Wölfe werden schnell vom Waldboden verschlungen.

Baumdrache

Meisterinformationen:

Diese Exemplare sind aus den in diesem Wald hausenden Baumdrachen hervorgegangen. Sie sind äußerst aggressiv und es gibt nur sehr wenige. Die Helden werden höchstens mit einem konfrontiert werden. Sie hausen in den Wipfeln der knorrigen Bäume, die in diesem Wald wachsen. Hören sie eine Heldengruppe kommen, so lassen sie sich fallen und attackieren sie ohne Gnade. Sie kommen nur einzeln vor. Kundige Spieler, die versuchen, den Drachen mit Silber zu besänftigen werden ei-

ne Enttäuschung erleben: Durch den dämonischen Einfluss jagen sie nicht mehr wegen blinkender Gegenstände, sondern nur noch um Eindringlinge zu töten. Die Werte eines veränderten Baumdrachen:

LE: 60	RS: 7	AT/PA: 10/16 / 9
	MR: 15	TP: 1W+6

Im Sturzflug vom Baum hat der Drache eine Attacke von 16, auf dem Boden attackiert er mit dem Wert 10. Die Baumdrachen kämpfen bis zum Tod.

Sonstige Begegnungen

Meisterinformationen:

Neben den Begegnungen mit der aggressiven Tier- und Pflanzenwelt des Waldes kann es noch zu verschiedenen anderen Begegnungen kommen, die sie nach Belieben einsetzen können. Manche Begebenheiten sind nützlich für die Helden, und sie sollten dann eingesetzt werden, wenn es ihnen schlecht geht. Sie können auch gerne selber zusätzliche Begegnungen hinzufügen, passen sie sie aber immer an den düsteren Hintergrund des Waldes an.

Dornengestrüpp

Meisterinformationen:

Dornengestrüpp wächst überall im Wald. Die Helden können zu Stellen kommen, an denen ihnen keine andere Möglichkeit bleibt, als sich hindurchzuschlagen. Dies kostet den an erster Stelle gehenden Helden 1W TP. Der Rest geht schadenfrei aus.

Heilkräuter

Allgemeine Informationen:

Ihr schlagt euch nun schon einige Zeit durch diesen verfluchten Wald, und ihr seht euch nach einer Pause. Doch überall wo ihr hinseht nur dorniges Unterholz, Messergras oder knorrige Bäume, keine hübschen Pflanzen, kein sicheres Plätzchen. Um so mehr eure Überraschung, als ihr am Wegesrand eine nur allzu bekannt Pflanze entdeckt: Da wachsen doch tatsächlich ein Dutzend Einbeeren. Die könnt ihr jetzt wirklich gebrauchen. Doch euch fällt auf, dass sie eine merkwürdige Färbung haben.

Meisterinformationen:

Normale Einbeeren bringen pro frischer Beere 1W LE. Doch diese Pflanzen sind von der dämonischen Macht Tuur'Amashs ebenso durchdrungen wie alles andere im Wald, so dass sich ihre Wirkung ins Gegenteil verkehrt: Statt Lebensenergie zu gewinnen, verliert der Benutzer 1W LP.

Umgestürzter Baum

Allgemeine Informationen:

In der letzten Zeit, in der ihr durch den Wald wandert, seit ihr einem natürlichen Pfad gefolgt, auf dem es sich recht gut gehen lässt. Rechts und links von euch wächst sehr dichtes Unterholz, durch das es kein Durchkommen

zu geben scheint. Doch plötzlich seht ihr etwa zwanzig Schritt vor euch ein Hindernis aus dem Nebel auftauchen: Ein morscher Baumriese ist über den Pfad gekippt auf dem ihr euch bewegt. Als ihr näherkommt seht ihr, dass er feucht und sehr rutschig zu sein scheint.

Meisterinformationen:

Die Helden haben verschiedene Möglichkeiten: Sie können natürlich umkehren, wobei sie sich aber noch tiefer im Wald verlaufen dürften. Sie können sich auch rechts oder links einen Weg durch das Unterholz schlagen, was die einzige Möglichkeit sein dürfte, wenn die Helden Pferde dabei haben. Auch wenn sie dann genau entlang der anderen Seite des Stammes weitergehen, werden sie den Weg aber nicht mehr wiederfinden. Oder sie können den etwa 1,5 Schritt durchmessenden, glitschigen Baumstamm überklettern. Dafür ist jedoch eine GEWANDTHEITSPROBE notwendig, bei deren misslingen man abrutscht und auf einer Seite herunterfällt: Bei 1-3 auf W6 auf der falschen, bei 4-6 auf der richtigen. Auf jeden Fall verursacht der Sturz W6 SP. Es ist nicht genügend Platz, um einem Helden effektiv zu helfen, wird es aber versucht, so ist nur noch eine GEWANDTHEITSPROBE erleichtert um 2 nötig.

Einsamer Wanderer

Allgemeine Informationen:

Schweißüberströmt schlägt ihr euch weiter durchs Unterholts, und als einer von euch wieder einmal von einer Ätzhohle getroffen wird und leise in sich hineinflucht, erblickt ihr vor euch im Holze die übel zugerichtete Leiche eines Wanderers dessen Wanderstock noch neben ihm liegt. Die giftiggrünen Ranken eines nahegelegenen Baumes haben sich um ihn gewickelt, und es scheint, als würden sie ihn Stück für Stück aussaugen. Plötzlich entdeckt ihr, dass in seinen Augen keine Pupillen mehr sind, es scheint, als hättet ihr nur noch eine leere, leblose Hülle vor euch.

Meisterinformationen:

Die Helden sind auf eines der Opfer des Waldes gestoßen. Die Saugranken des Baumes gibt es überall im Wald, sie werden lebenden Menschen nicht gefährlich, aber sie saugen Kadaver aus, um ihre eigene Kraft zu mehren. Um sich dem Wanderer zu nähern und ihn zu

untersuchen ist eine TA-Probe erleichtert um 4 nötig. Sollten die Helden es gerade brauchen kann der Wanderer einen Heiltrank bei sich gehabt haben, den er zu trinken nicht mehr in der Lage war, und der die volle Lebensenergie wiedergibt.

Abenteurergruppe

Allgemeine Informationen:

Endlich kommt ihr auf eurer mühsamen und gefährlichen Wanderung einmal an einen Platz, der nicht von Dornenbüschen oder Messergras bewachsen ist. Doch als ihr die Lichtung betretet, erwartet euch ein schrecklicher Anblick: Eine ganze Abenteurergruppe scheint hier ihr Nachtlager aufgeschlagen zu haben, doch alles, was von ihnen übergeblieben ist, sind ihre Skelette. Als ihr etwas genauer hinseht merkt ihr, dass viele ihrer Knochen ge-

brochen sind, einer der Schädel scheint regelrecht zertrümmert worden zu sein.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um die Skelette von zwei Menschen, einem Zwerg und einem Pferd, dass offensichtlich die Lasten getragen hat. Viele Knochen wurden durch brutale Schläge zertrümmert. Dieses Erlebnis sollte auf jeden Fall vor der Übernachtung der Helden stattfinden, um sie anzuregen, sehr gute Sicherheitsmaßnahmen zu treffen. Wenn sie wollen, kann die Heldengruppe natürlich auch nützliche Gegenstände wie eine (leider falsche) Karte des Waldes oder einen Heiltrank/Zaubertrank bei sich führen.

Besondere Begebenheiten

Meisterinformationen:

Auf der Reise der Helden kommt es auch zu einigen besonderen Ereignissen, die zu besonderen Zeitpunkten stattfinden. Diese sind im folgenden erklärt.

Die leerstehende Hütte

Allgemeine Informationen:

Ihr habt gerade ein Wegstück mit besonders dichtem Unterholz hinter euch gelassen, da erwartet euch ein unerwarteter Anblick: Vor euch seht ihr tatsächlich eine Hütte. Sie ist allerdings sehr verfallen und über und über mit Ranken bewachsen. Das Holz erscheint außerdem sehr morsch.

Meisterinformationen:

In dieser Hütte wohnte einmal ein Einsiedler namens Bernwart Ellen. Er bemerkte die Verwandlung des Waldes sehr schnell: Ranken überwucherten sein Haus, er wurde von einem wütenden Wolf angegriffen. Also beschloss er, aus diesem Wald zu fliehen. In seiner Behausung werden die Helden nichts weltbewegendes finden: Eine Kochecke mit alten Töpfen, Pfannen und Geschirr, einen Tisch mit Stühlen und einen leeren Schrank. Die aggressiven Ranken sind an einigen Stellen durch die Wand der Holzhütte gedrungen und überwuchern langsam das Innere. In einer Schublade des Tisches können die Helden ein Tagebuch finden, das die Geschichte des Einsiedlers erzählt, zusammen mit einigen wirren Aufzeichnungen über dämonische Mächte in diesem Wald. Die letzten Seiten des Buches fehlen. Vom Haus führt ein Trampelpfad weg. Wenn die Helden ihm folgen, werden sie nach einiger Zeit auf die zerfleischte Leiche des Einsiedlers treffen, erkennbar an den blutigen letzten Seiten des Tagebuches.

Der Fluß

Allgemeine Informationen:

Schon seit einiger Zeit hört ihr ein Rauschen aus der Ferne. Es ist in der letzten Zeit immer lauter geworden, und dann erkennt ihr im Nebel den Fluss, auf den ihr

zulauft. Er ist etwa fünf Schritt breit, fließt relativ schnell und hat ein steiniges Ufer. Das Wasser ist schmutziggelblich-braun. Von euch aus könnt ihr keinen Weg erkennen, der über den Fluss führt.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden das Ufer untersuchen, können sie einen Bewuchs feststellen, der ihnen bekannt sein dürfte: Fünfblättrige, blassrosa Blütenkelche - Wasserrausch.

Meisterinformationen:

Der ganze Fluss ist mit Wasserrausch bewachsen, was eine Überquerung sehr schwer macht. Er ist etwa 3 Schritt tief, was es unmöglich macht, ihn zu durchschwimmen, so muss jeder eine KÖRPERKRAFTPROBE erschwert um 5 bestehen, um nicht ohnmächtig zu werden. Besteht er sie, so kann er mit einer gelungenen SCHWIMMENPROBE+4 an Land schwimmen, bei Misslingen der Schwimmenprobe steht wieder eine KK-Probe +5 an usw. Ohnmächtige Helden werden vom Fluss mitgenommen und erleiden W6 SP. Sollten sie nach Ausdauer Sekunden immer noch im Wasser sein, so erleiden sie pro Kampfrunde weitere W3 SP. Die Helden können natürlich versuchen, selber einen Übergang zu bauen. Ein solches Unterfangen müssen sie als Meister regeln. Ideen reichen vom einfachen Seil, dass über den Fluss geschossen wird bis hin zum Fällen von Baumstämmen, die dann über den Fluss fallen. Sie sollten dabei bedenken, dass alle Lianen aus dem Wald schnell reißen und dass die Bäume äußerst rutschig sind, was auf jeden Fall mehr oder weniger erschwerte GEWANDTHEITSPROBEN nach sich ziehen dürfte. Die Helden können aber auch am Ufer flussaufwärts oder flussabwärts marschieren, um eine Überquerungsmöglichkeit zu finden oder gar aus dem Wald herauszukommen. Flussaufwärts werden sie nach einer Stunde Marsch, in der sie sich sehr vorsichtig bewegen müssen, da das Ufer sehr rutschig ist, an einen Wasserfall gelangen, der etwa fünf Schritt tief fällt. Ein Erklettern dieses Felsvorsprungs erfordert 3

KLETTERPROBEN, von denen die erste nicht erschwert ist, die zweite um zwei und die dritte um die Höhenangst des Kletternden. Ein scheitern der ersten Probe bringt einen Sturz mit 1W SP, der zweiten 2W SP und der dritten 3W SP. Wenn der erste Kletterer Haken in die Wand schlägt, so sind für die Folgenden die Proben zusätzlich um 4 erleichtert, bei Stürzen verlieren sie nur 1W SP und müssen nicht ganz von vorne anfangen. Haben sie das Hindernis erklommen, so haben sie die Quelle erreicht, die in einer Fontäne aus der Erde sprudelt. Von dort aus können sie ihren Weg fortsetzen. Flussabwärts treffen die Helden nach einiger Zeit auf eine Furt, in der das Wasser nur 1 Schritt tief ist. Allerdings ist der Boden sehr rutschig und das Wasser fließt sehr schnell, so dass eine Überquerung ebenfalls ein großes Risiko darstellt. Es erfordert von jedem, der es wagt, 2 **GEWANDTHEITSPROBEN**, misslingt eine, so wird der Unglückliche fortgespült, bei einer misslungenen **KK-Probe +5** wird er ohnmächtig, sonst kann er mit einer **SCHWIMMENPROBE+5** an Land schwimmen. Gehen die Helden noch weiter, so treffen sie irgendwann auf das Flussdelta, in dem der Fluss im Boden versickert. Dadurch ist der Wald hier weiträumig äußerst matschig und sumpfig. Wenn die Helden hier langgehen, so müssen sie ständig mit gefährlichen Sumpflöchern rechnen, außerdem wächst hier viel Schlinggras, das unglückliche Helden in die Sumpflöcher hineinzieht.

Das Nachtlager

Meisterinformationen:

Irgendwann wird es dunkel werden. Durch mangelnde Orientierung haben die Helden sich im Wald verfranst, so dass sie wohl oder übel ihr Nachtlager aufschlagen müssen. Dabei sollten sie mit sehr viel Verstand und Vorsicht vorgehen. Sie müssen die Suche der Helden nach einem geeigneten Platz und die Vorbereitungen als Meister unter ihre Regie nehmen, im folgenden werden einige wichtige Faktoren genannt.

- Der beste Platz für ein Nachtlager ist eine Lichtung. Die Lichtungen, die es früher einmal im Wald gegeben hat wurden aber zumeist vollkommen überwuchert, so dass es schwer sein dürfte, eine zu finden.
- Alternativ können die Helden sich auch daran machen, einen Platz freizuroden. Bei der Wahl des Platzes gibt es aber viel zu bedenken. Außerdem dauert eine solche Arbeit entsprechend lange und die Waffen werden schartig (Bruchfaktor um 1 erhöht)
- Es gibt immer wieder Ameisenstraßen, die durch den Wald führen. Übernachten die Helden auf so einer Ameisenstraße, so dürfte das sehr ungemütlich werden, zumal die in diesem Wald lebenden Ameisen größer und giftiger sind als die normalen.
- Die Helden sollten den Platz sehr gut nach Skorpionen und anderen giftigen Tieren absuchen, sonst könnte die Übernachtung lebensgefährlich werden.
- In Baumwipfeln lauern Schlangen und Baumdrachen, die Helden sollten also einen Platz unter freiem Himmel suchen.

- Der Humusboden des Waldes weicht bei Regen sehr leicht auf. Das ganze Lager könnte im Falle eines Wolkenbruches so leicht weggespült werden.
- Ein Feuer ist natürlich sehr sinnvoll, da es wilde Tiere fernhält (jedenfalls zum Teil) und in der recht kalten Nacht Wärme spendet. Das Holz im Wald ist aber modrig und feucht, so dass ein Feuer sehr schwierig anzufachen ist. Und wenn, dann brennt es vermutlich mit einer stinkenden Rauchentwicklung. Ideen der Helden, dieses Problem zu umgehen sollten abgewogen werden. Haben sie es geschafft, ein Feuer in Gang zu bringen, so muss regelmäßig nachgelegt werden.
- Die Helden sollten auf jeden Fall Wachen aufstellen. Dabei sollten sie einen wechselnden Wachrhythmus benutzen, da sie ansonsten einschlafen werden. Ein Nachtlager ohne Wache ist Irrsinn.

Es gibt natürlich kein ideales Nachtlager. Wie stark sie eventuelle Fehler der Helden bestrafen liegt bei ihnen und ihrem gesunden Meisterverstand. Es muss natürlich keine Schlange in dem Baum über den Helden hausen, und es muss auch kein Regen kommen. Grobe Schnitzer der Helden nach dem Motto „Der Meister tut uns schon nichts!“ sollten aber mit aller Härte bestraft werden. Auf jeden Fall werden sie außer bei einem sehr guten Nachtlager nicht regenerieren.

Der Waldschrat

Meisterinformationen:

In dem verfluchten Wald, den die Helden durchwandern, lebt ein Waldschrat. Er war schon vor der Übernahme durch Tuur'Amash da und konnte sich auch nach der unheiligen Beseelung nicht von seinem Wald trennen. Die Werte des 3 Schritt großen Waldschrats:

MU: 20	KL: 8	IN: 13	CH: 6
GE: 15	FF: 9	KK: 13	Jähzorn: 10
LE: 25	RS: 6	AT/PA: 14 / 6	
	MR: 10	TP: 1W+6	

Dieser Waldschrat ist praktisch der Joker des Meisters. Er kann für und gegen die Helden eingesetzt werden. Sind die Helden sehr stark, so kann er wie ein typischer Waldschrat eingesetzt werden. Beim ersten Freveln der Helden wider die Natur (das kann das Roden von Unterholz oder das Entfachen eines Feuers sein) ist er der erbitterte Gegner der Helden, da er auch in den verfluchten Pflanzen noch das Gute entdeckt. Es wird zu keinem offenen Kampf zwischen den Helden und ihm kommen. Durch sein baumartiges Aussehen ist er perfekt getarnt. Diese Tarnung wird er nutzen um die Helden aus dem Hinterhalt anzugreifen und sich nach einem kurzen Schlagabtausch zurückziehen. Er kann natürlich auch andere Taktiken wie das Auslegen von Fallen oder das Bombardieren der Helden mit Steinen aus dem Wipfel eines Baumes bevorzugen. Er wird sich des Nachts an das Lager der Helden heranschieben um sie zu überraschen und vernichtend zu treffen.

Andererseits kann er aber auch als Helfer der Helden auftreten. Denn er erkennt sehr wohl die dämonische Umwandlung, die mit dem Wald vorgegangen ist. Er

wird dann nicht gleich aggressiv reagieren sondern sich vorsichtig an die Helden annähern. Verhalten die Helden sich in einer solchen Situation diplomatisch richtig, so können sie einen äußerst wertvollen Helfer gewinnen. Der Waldschrat weiß nicht allzu viel, er kann den Helden aber verraten, dass der Wald von einer bösen Macht beseelt ist, die nicht von dieser Welt kommt. Er wird die Helden bitten, diese Macht auszuschalten. Den Helden sollte klar sein, dass sie das nicht schaffen können. Aber

sie können anderen von diesem Wald berichten und sich dann irgendwann einer Expedition anschließen um den Wald zu befreien (in einem anderen Abenteuer von mir). Der Waldschrat wird die Helden jedoch die meiste Zeit bewachen und kann ihnen in besonders brenzligen Situationen helfen, natürlich weiß er auch den Weg aus dem Wald.

Spieltechnik

Meisterinformationen:

Dieses Abenteuer sollte sich nicht auf Kampf und Talentproben beschränken. Die spielerische Atmosphäre von Dürsterheit und Bedrohung ist sehr wichtig. Es folgen nun ein paar Tips, wie sie das am besten anstellen. Wichtig ist, dass die Helden merken, dass dieser Wald durch und durch böse ist. Sie sollten nichts Schönes in diesem Wald entdecken, keine Blumen, keine niedlichen Kleintiere. Ständig sollten sie irgendwie vom Wald traktiert werden und auf keinen Fall irgendwo Ruhe finden. Dies geht sehr gut mit Basilaminen und Dornengestrüpp. Ein Beispiel ist die Hütte: Wenn die Helden denken, sie könnten hier verschlafen, dann sollten sie von mehreren Tentakeln einer Rankpflanze, die durch die Wand gebrochen ist, angegriffen werden. Nichts in diesem Wald sollte ihnen in irgendeiner Weise von Nutzen sein. Heilpflanzen erweisen sich als giftig, Tierfleisch verursacht Magenkrämpfe, Lianen erweisen sich als brüchig und Holz brennt nicht. Sie sollten den Helden ständig das Gefühl geben, im Unterholz lauere eine tödliche Gefahr, der sie nicht gewachsen sind, und die sie nur verschont, weil sie zu unbedeutend sind. Sie sollten im Idealfall spüren, dass der ganze Wald eine gewisse Intelligenz besitzt und sie gegen die Gruppe einsetzt. Das kann man sehr gut damit erreichen, dass man verschiedene Begegnungen kombiniert. Zum Beispiel könnten die Helden in sumpfigem Gelände von Schlinggras angegriffen werden, und wenn sie kämpfend am Boden liegen werden sie von Tieren (beispielsweise Sumpfranzen oder Wölfe) angegriffen. Wenn sie wollen können sie die Helden einmal eine menschliche Gestalt am Himmel vorbeifliegen sehen lassen, jedoch nur für

eine kurze Zeit. Das ist ein Hinweis auf den Hexenzirkel, der aber nicht zu deutlich sein sollte.

Ein anderer wichtiger Aspekt ist die Orientierung. Ein beständiger, dünner Nebel liegt über dem Wald, der die Sicht im Unterholz noch weiter verschlechtert. Außerdem kann man mit den Geräuschen, die zu hören sind, wenig anfangen. Meistens hört man nur das Summen der Moskitoschwärme das schrille Heulen der Wölfe oder das Krächzen der Krähen. Zeichen, die die Helden hinterlassen, verschwinden, wenn die Helden außer Sichtweise sind. Dies gilt für Fußspuren wie für in Bäume gehackte Zeichen. Diese Orientierungslosigkeit sollten sie den Helden klar machen. Zeichnen sie einen Umrissplan des Waldes (er hat einen Durchmesser von 30 Meilen bei annähernd kreisförmiger Ausdehnung mit einigen Ausbuchtungen) und lassen sie die Helden ruhig einen Wegplan machen. Sie können sie irritieren, indem sie markante Geländemerkmale beschreiben und die gleiche Beschreibung dann nach einiger Zeit noch einmal bringen. Nehmen die Helden schon am Anfang den kürzesten Weg aus dem Wald, so sollten sie an der Stelle, wo eigentlich auf der Karte der Waldrand sein sollte, nur dichtes Unterholz finden, und wenn sie den Wald dann endlich verlassen, dann an einer ganz anderen Stelle als sie dachten, vielleicht gar da, wo sie in ihn eingedrungen sind. Die Helden sollten aber auch nie das Gefühl haben, dass der Meister sie am Band führt, deshalb sollten sie Situationen einbauen, in denen sie frei entscheiden können, wie am Fluss, beim Nachtlager oder bei Verhandlung mit dem Waldschrat.

Die Belohnung

Meisterinformationen:

Für das erfolgreiche Durchleben (und Überleben) dieses Abenteuers erhält jeder Held pauschal 150 AP. Diese Zahl kann aber vom Meister nach oben oder unten korrigiert werden, abhängig von den Gefahren, durch die der Meister die Helden gehetzt hat. Abenteuerpunkte für Kämpfe sind schon eingerechnet. Sie sollten außerdem

berücksichtigen, wie geschickt sich die Helden angestellt haben (zum Beispiel am Fluss oder beim Aufbau des Nachtlagers). Mehr als 200 AP sollte aber kein Held bekommen. Jedem Held steht nach den Strapazen des Waldes ein freier Steigerungswurf auf seinen Talentwert Wildnisleben zu.