



DIE SPUREN IM DÄMMERWALD

Ein DS-Abenteuer von Sewardon für die Stufen 1-4

VORGESCHICHTE

Eine Kolonie von **Blütenfeen** ist auf der Reise vom **Lerchenwald** zum **Wald von Dynar**. Sie müssen aber im **Dämmerwald** eine Pause machen, da ihre Königin erkrankt ist. Eine Gruppe der Feen hat bald Langeweile und beginnt den Jägern, die an den Rändern des Waldes leben, Streiche zu spielen, indem sie überall im Wald falsche Fußabdrücke von Monstern hinterlassen.

HINTERGRUND

Ein kleines Dorf am Rande des Dämmerwalds hat ein Problem. Die Jäger des Dorfes haben am Waldrand Fußspuren von Monstern gesehen. Eigentlich wird dieses idyllische Waldgebiet von dem Druiden Demrok gehütet und gilt als friedlicher und sicherer Ort. Doch der Druide ist derzeit nicht auffindbar. Daher bittet man die Charaktere um Hilfe.

ABENTEUERBEGINN

Die Charaktere sind auf dem Weg von Hainfurt nach Westheim und reisen den Langstrom entlang. Gegen Abend erreichen sie das Dorf und gedenken hier zu übernachten. Im Waldblick finden sie Unterkunft. Dort werden sie beim Abendessen angesprochen. (Helden fallen halt auf!).

Der Ortsvorsteher wird ihnen die Lage schildern und jedem Charakter 30 Goldstücke bieten. Wenn die Charaktere dem Hilferuf folgen, können sie umsonst die Nacht im Waldblick verbringen. Die Spurensuche gestaltet sich überhaupt nicht schwierig. Schon bald kreuzen Spuren ihren Weg. Sie begin-

nen W20/4 Meter vor dem Pfad und enden genauso wieder am anderen Ende. Abgesehen von der ersten Spur gibt es immer eine Chance das Kichern der Feen zu bemerken. Die Chance wird mit jedem Treffen größer, da die Feen vor lauter Spaß immer unvorsichtiger werden und lauter lachen.

Der nächste Morgen verspricht ein wunderschöner Tag zu werden: ein strahlend blauer Himmel, die Sonne scheint, die Vögel zwitschern und die Grillen zirpen. *Genau der richtige Tag, um sich an den Strand zu legen ... – äh, ich meine – ... Monster zu slayen!*

BEGEGNUNGEN

1. BEGEGNUNG Auf dem Boden sind klar die Spuren eines seltsamen Wesens zu erkennen.

Wem eine SPUREN LESEN-Probe (GEI+VE, +Jäger, +Wahrnehmung) gelingt, erkennt diese als die Spuren eines Gargyls. Nach einigen Metern hören die Spuren urplötzlich auf!

Nachdem die Charaktere weitergezogen sind, fliegt eine einzelne Blütenfee los, um den anderen Feen Bescheid zu sagen.

2. BEGEGNUNG Ein kleines Luftelementar (DS4, Seite 111) spielt mit Steinen. Es sieht wie ein 50 cm hoher Luftwirbel aus. Es ist völlig harmlos und flüchtet, wenn es angegriffen wird, um sich einen anderen Spielplatz zu suchen.

3. BEGEGNUNG Wieder eine Spur.

Wem eine SPUREN LESEN-Probe (siehe 1.) gelingt, erkennt diese als

die Spuren einer Rostassel. Nach einigen Metern hören die Spuren wieder urplötzlich auf!

Wem bei einer BEMERKEN-Probe (GEI+VE bzw. 8, +Wahrnehmung) ein IMMERSIEG gelingt, kann das leise Kichern der Feen hören, die sich in einem nahen Gebüsch versteckt haben und den Charakteren zusehen. Von den Feen ist aber keine Spur zu finden.

4. BEGEGNUNG Erneut eine Spur.

Wem eine SPUREN LESEN-Probe (siehe 1.) gelingt, erkennt diese als die Spuren eines Ogers. Nach einigen Metern hören die Spuren ebenso urplötzlich wieder auf!

Wem eine BEMERKEN-Probe (GEI+VE bzw. 8, +Wahrnehmung)/2 gelingt, kann das Kichern der Feen hören, die sich in einem nahen Gebüsch versteckt haben und dem Spaß zusehen.

Die Feen sind nur mit einem IMMERSIEG zu entdecken.

5. BEGEGNUNG Schon wieder eine Spur.

Wem eine SPUREN LESEN-Probe (siehe 1.) gelingt, erkennt diese als die Spuren eines Eulerichs. Nach einigen Metern hören die Spuren genauso plötzlich wieder auf!

Wem eine BEMERKEN-Probe (GEI+VE bzw. 8, +Wahrnehmung) gelingt, kann das Kichern und Prusten der Feen hören, die sich in einem nahen Gebüsch versteckt haben und den Spaß genießen.

Die Feen sind nur mit einer BEMERKEN-Probe (GEI+VE bzw. 8, +Wahrnehmung)/4 zu finden.

6. BEGEGNUNG Die nächste Spur.

Wem eine SPUREN LESEN-Probe (siehe 1.) gelingt, erkennt diese als die Spuren eines Minotaurus. Auch diese Spuren hören nach wenigen Metern wieder auf!

Wem eine BEMERKEN-Probe (GEI+VE bzw. 8, +Wahrnehmung) +2 gelingt, kann das leise Lachen der Feen hören, die sich in einem nahen Gebüsch versteckt haben und sich amüsieren.

Die Feen sind nur mit einer BEMERKEN-Probe (GEI+VE bzw. 8, +Wahrnehmung)/2 zu finden.

7. DRUIDENHÜTTE

Eine einfache und derzeit verlassene Hütte. Drinnen kann man Decke, Holzklotztisch, Schale mit Waldbeeren und Nüssen, sowie normale Gebrauchsgegenstände finden. Unter dem Tisch ist ein Geheimfach, in dem sich Demroks Tagebuch befindet. Der Druide ist verreist.

8. BEGEGNUNG Noch eine Spur.

Wem eine SPUREN LESEN-Probe (siehe 1.) gelingt, erkennt diese als die Spuren eines Trolls. Diese Spuren hören schon wieder nach wenigen Metern auf!

Wem eine BEMERKEN-Probe (GEI+VE bzw. 8, +Wahrnehmung) +4 gelingt, kann das Lachen der Feen hören, die in einem nahen Gebüsch sitzen und sich königlich amüsieren.

Die Feen sind mit einer BEMERKEN-Probe (GEI+VE bzw. 8, +Wahrnehmung) zu finden.

9. BEGEGNUNG Die letzte Spur.

Wem eine SPUREN LESEN-Probe (siehe 1.) gelingt, erkennt diese als die Spuren eines Basilisken. Und auch diese Spuren hören nach einigen Metern wieder auf!

Wem eine BEMERKEN-Probe (GEI+VE bzw. 8, +Wahrnehmung) +8 gelingt, kann das Gelächter der Feen hören, die in einem nahen Gebüsch sitzen und sich vor Lachen kugeln.

Eine BEMERKEN-Probe ist jetzt nicht mehr notwendig, um die Feen zu finden.

Spätestens jetzt sollten die Charaktere die Feen bemerkt haben. Diese werden gestehen, die Spuren gelegt zu haben, um etwas Spaß zu haben.

Sie werden den Charakteren von ihrer Königin erzählen, deren Erkrankung sie an der Weiterreise hindert.

Wenn die Charaktere den Feen aufrichtig anbieten ihrer Königin zu helfen, werden die Feen sie zu ihrem verborgenen Lager (siehe 10.) führen.

10. VERBORGENE FEENLICHTUNG

Hier hat sich derzeit die Kolonie der Blütenfeen häuslich eingerichtet, nachdem ihre Königin vor ein paar Tagen krank geworden ist. In zierlichen kleinen Behausungen aus Blüten, Blättern und Zweigen wohnen hier 30 Blütenfeen und 4 Blütenfeen-Magier (siehe Monster 2Go in der Slay! 5).

Wenn die Charaktere die Feenkönigin heilen (Giftbann oder Reinigen, oder Heiltrank), überreicht sie jedem Charakter zum Dank jeweils einen anscheinend aus Pflanzen gemachten, jedoch unzerstörbaren Ring. In jeden sind die Zauber Duftnote (Dauer: W20 Minuten, positive Wirkung, sonst siehe DS4, Seite 53) und Putzteufel (4x pro Tag, sonst siehe DS4, Seite 64) eingebettet.

Nach der Heilung ihrer Königin werden die Feen die Charaktere zu einem Festmahl einladen. Es gibt phantastische Gerichte und Getränke, wie sie sie noch nie zuvor gekostet haben. Die Charaktere werden einige Zeit brauchen, bis sie normales Essen wieder genießen können.

Als die Charaktere am nächsten Morgen aufwachen, sind die Feen spurlos verschwunden. Sie selbst liegen in ihren Schlafsäcken auf der jetzt leeren Lichtung. Obwohl das Fest bis in den frühen Morgen dauerte, sind die Charaktere völlig erholt, als hätten sie die ganze Nacht geschlafen. Dieses Erlebnis werden die Charaktere nicht wieder vergessen. Vor allem, da während des Festmahls außerhalb der Lichtung offensichtlich zwei Tage vergangen sind!

Gespielt auf der SLAYVENTION 2024, Sonntag morgen

Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0. Dungeonslayers © Christian Kenig - <https://forum.burning-books.de>

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz: Namensnennung – Nichtkommerziell Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International

Erstellt von Michael „Sewaron“ Hilgers
Layout: Siegfried „sic072“ Cordes.



W20	BEGEGNUNG	ANZAHL	BEMERKUNGEN
1	Ein Eichhörnchen in 'nem Baum	1	Mag Nüsse
2-3	Quelle, Bach	1	Wasservorräte
4-5	Zwitschernde Vögel im Wald...		
6	Ein Fuchs sitzt am Pfad...	1	
7-9	Eine Maus lugt aus einem Loch...	1	
10	Ein großer Haufen aus Moos nähert sich...	1	Friedliches Wandermoos
11	Eine Rotte Wildschweine auf Nahrungssuche... DS4 , S. 116	2 Erwachsene, 10 Frischlinge	Das kann gefährlich werden!
12	Blumen blühen in vielen Farben		
13	<i>Ruine*</i>	1	RvC, S. 58
14	Schlingwurzelbüsche	2	DS4, S. 122
15	Kaninchen hoppelt über den Weg	1	
16	Ein Hügel voller Kräuter	1	bis zu 40 Lynzblatt zu finden.
17	<i>Wetter</i>	—	RvC, S. 54
18-19	Baumherr	1	DS4, S. 107
20	<i>Wundersam</i>	—	RvC, S. 58

Auf dieser Tabelle kann beliebig oft gewürfelt werden, um zu zeigen, wie friedlich der Wald ist! (Alternativ kann auch ausgesucht werden.)