Dämmerung im Feenwald

Ein Dungeon World-Abenteuerstarter

Fragen

Gegen wessen Rat hast du den Feenwald betreten und warum?
Warum hast du _____ mitgenommen?
Wer sind die bekanntesten Bewohner dieses Waldes?
Was weißt du über einen Hirsch mit goldenem Geweih, angeblich der Herr des Waldes?
Was fürchten die Bewohner des Feenwaldes schon sehr lange?
Warum ist den Pfaden nicht zu trauen?
Vor welchen Gefahren wurdest du gewarnt?
Was hast du über das seltsam leuchtende Moos und die Pilze im Wald gehört?
Warum fürchtest du, dich im Feenwald zu verirren?
Was hast du über den Schattenwurm gehört, der angeblich den Wald plagt?*

Abenteuerspielzüge

Wenn du dem Irrlicht folgst, würfle+IN
*Bei einer 10+ führt es dich zu einem besonderen Ort.
*Bei einer 7-9 führt es dich zu einem besonderen Ort, du verlierst aber die Orientierung.

Wenn du eine leuchtende Beere isst, würfle+KO
*Bei einer 10+ wähle drei aus der Liste
*Bei einer 7–9 wähle eines
- Wenn du dem Irrlicht folgst, nimm einmalig +1
- Wenn du in ein Wurmloch kriechst, nimm einmalig +1
- Du siehst keine Halluzinationen
- Du hörst keine Stimmen

Wenn du in ein Wurmloch des Schattenwurmes kriechst, würfle+WE
*Bei einer 10+ erreichst du die Schattenwelt ohne Zwischenfälle
*Bei einer 7–9 erreichst du die Schattenwelt, aber der wähle eine Komplikation:
- Ein Teil von dir hat es nicht über die Schwelle geschafft. Erzähle, welcher Teil und was dir hier drüben fehlt.
- Teile der Schattenwelt setzen sich aus deinen Albträumen zusammen. Beschreibe sie.
- Egal, was du sagst, in der Schattenwelt kann dich niemand hören.
- Du kannst dich in der Schattenwelt nur erschreckend langsam fortbewegen.

Wenn du den Herr des Waldes erblickst, würfle +CHA.
*Bei einer 10+ stelle ihm drei Fragen über den Feenwald, er wird sie dir so gut er kann beantworten.
*Bei einer 7–9 stelle ihm eine Frage, er wird dich dafür aber um etwas bitten. Tust du es nicht, wirst du ihn nie mehr erblicken.

Unsichtbarer Gärtner

Einzelgänger, Intelligent, Klein, Magisch, Amorph
Unsichtbare Harke (niedrigster von W8 Schaden) *Kurz*
10 TP Rüstung 0
Besonderheit: Unsichtbar, Pflanze

Der Unsichtbare Gärtner ist von unbekannter Form und Art. Die Feen des Waldes glauben, dass es sich um ein Pilz- oder Pflanzenwesen handelt aber sicher ist das keineswegs. Auf jeden Fall ist es normalerweise friedlich, es sei denn, man erntet die falschen oder zu junge Kräuter oder reißt die mutwillig aus.
Instinkt: Hegen und pflegen.

- Beschütze bedrohte Kräuter mit deinem Leben
- Schlage aus der Unsichtbarkeit zu
- Verschwinde spurlos
- Lass dich durch eine Opfergabe besänftigen

Schattenwurm* (Grundwerte)

Einzelgänger, Groß, Magisch, Externar
Schleimige Fühler (niedrigster von W8 Schaden in dieser Welt/ höchster von W8 Schaden in der Schattenwelt) *Kurz, Lang*
12 TP Rüstung 2
Besonderheit: Kann nur in der Schattenwelt getötet werden

Seine Nahrung, die Angst, ist das Einzige, was den Schattenwurm am Leben hält.
Instinkt: Angst konsumieren

- Plage sie mit Albträumen
- Vergifte sie mit Schlafgift
- Erwecke Schatten zu stofflichem Leben
- Ziehe sie hinüber in die Schattenwelt
- Friss von ihren Ängsten

Passe die Werte des Schattenwurmes an die Antworten der Spieler*innen an, füge ggf. Spielzüge hinzu.

Impressionen

Pilze und Moos scheinen im Dunkeln zu leuchten.
Seltsam große Insekten schwirren herum, oder sind es gar keine Insekten?
Leuchtende kleine Beeren hängen schwer an dichten Büschen.
Huschende, sich scheinbar bewegende Schatten.
Ein vermooster Steinkreis, seit Jahren verlassen.
Das satte Grün des Waldbodens scheint im Schatten zu verblassen.
Das Rauschen des Blätterdaches hört sich an wie das Tuscheln verstohlener Stimmen.
Lichter leuchten auf und verschwinden wieder – ohne erkennbare Ursache.

1W6 Besondere Orte

1. Sonnige Lichtung

Ein Gefühl der Wärme, als ob das Sonnenlicht jederzeit auf sie scheinen würde, herrscht auf dieser Lichtung, selbst bei Nacht. Der Schattenwurm kann sie nicht betreten und sie bietet einen sicheren Rastplatz. Wer hier sein Lager aufschlägt, heilt +2 TP.

2. Uralter Steinkreis

Dieser uralte Steinkreis ist fast gänzlich zugewachsen. Aufmerksame SC können hier sicherlich einen oder zwei längst vergessene magische Gegenstände finden. **Wenn du hier einen göttlichen Zauber sprichst, der nicht von einer bösen Gottheit gewährt wird,** erhalte +1.

3. Dunkler Brunnen

Früher war dieser Brunnen ein heiliger Ort. Heute ist er versiegt und führt in die endlosen Tiefen der Schattenwelt. **Wenn du in den Brunnen springst** kommst du in der Schattenwelt heraus, wie wenn du durch ein Wurmloch kriechst, nur dass das Ergebnis automatisch als 10+ gewertet wird.

4. Verlassener Kräutergarten

Wer hier Gewissheit erlangt, könnte herausfinden, dass der Garten keineswegs verlassen ist, sondern von einem **Unsichtbaren Gärtner** gepflegt wird. **Wenn du hier Kräuter erntest**, würfle +WE.
*Bei einer 10+ erntest du drei Portionen Heilkräuter.
*Bei einer 7-9 erntest du eine Portion Heilkräuter aber der unsichtbare Gärtner wird wütend.

5. Baum der Dryade

Diese Dryade leidet unter den negativen Energien des Schattenwurmes. Wenn die SC ihr helfen, erhalten sie dauerhaft +1, wenn sie den Herr des Waldes erblicken.

6. Tobag, der Sammler

Dieser Gnom, der seinen Laden unter einem Pilz aufgeschlagen hat, bietet seine Waren feil. Er hat Heilkräuter, Standardausrüstung und einige geringere magische Gegenstände im Angebot, die er im Wald aufgelesen hat.

Heilkräuter

Eine Portion dieser Kräuter heilt bei Verzehr 3 TP aber wenn du in der Zeit nach der Einnahme dem Irrlicht folgst, nimm -1.

Hintergrundbild: Ellasommer (CC0 1.0)
Text: Denis F. (CC BY-SA 3.0 DE)