

DER WALDRIESE

Zur Belohnung eines vorangegangenen Abenteurers hat die Gruppe einen moosgrünen Ring erhalten, der offenbar magische Eigenschaften hat. Als sie diesen auf den Grund gehen wollen, stellen sie bald fest, dass der Ring eine lange Geschichte hinter sich hat. Um alles zu erfahren und die Macht des Rings zu nutzen, müssen sie sich schließlich tief in den gefährlichen Grünwald begeben ...



Idee, Umsetzung & Gestaltung

Simon Sterz

Cover- & Kartengestaltung

Maria Sterz

Testspieler:innen

Stefan Bauer, Nele Beckmann, Andrea Eichmann, Niklas M., Franziska Raab, Jann Richter, Maria Sterz, Robert Weigel, Jonas Wienke und andere.

Ein großer Teil des Reizes von Pen-&-Paper-Rollenspielen geht von der Entscheidungsfreiheit der Spieler:innen aus. Daher bietet dieses Abenteuer neben dem Haupterzählstrang genug Hintergrundinformationen, um Spielleiter:innen bei notwendigen Improvisationen zu unterstützen.

DER WALDRIESE

Während eines vorherigen Abenteuers (oder als Erbstück) erhielt eine:r der Spieler:innen einen einfachen moosgrünen Ring. Es bietet sich an, ihn als Belohnung zu vergeben.

Wird er auf einen Finger gesteckt, sprießen einige kurze, dünne Ranken daraus hervor, die sich beim Abnehmen wieder zurückziehen.

Eine (erfolgreiche) Untersuchung des Rings ergibt, dass er nicht aus Metall besteht, sondern vollständig aus Magie. Ein gelehrter Meister wird den Spieler:innen noch sagen können, dass er offenbar zur Beschwörung dient.

Schmuckhändler und andere wollen ihn nicht kaufen, da er offensichtlich verzaubert ist und damit möglicherweise verflucht.

Bleiben die Spieler:innen hartnäckig bei der Suche (oder suchen sie einen Gelehrten oder Magiekundigen auf), finden sie schließlich jemanden, der ihnen mehr über den Ring erzählen kann.

Er führt sie in eine private, unordentliche Bibliothek, greift zielstrebig ein altes Buch heraus und erzählt den Spieler:innen die Geschichte von Sophok und Tyros (s. Infobox „Sophok & Tyros“).

Konkret könnte das Gespräch etwa so klingen:

„Ah, was für ein seltenes Artefakt! Erstaunlich. Woher habt Ihr es noch gleich?“

„Nun, natürlich bin ich mir nicht ganz sicher, aber ... diese Färbung ... die Magie, die den Ring durchströmt ... Doch, das kann eigentlich nur einer sein. Kommt, ich werde sehen, ob ich die Aufzeichnungen dazu finde.“

„Ah ja, hier ist es. ‘Legenden & Mythen des Grünwalds, Band 38’. Wollen doch mal sehen ...“

SOPHOK & TYROS

Personen von Interesse

Sophok und dessen Sohn Tyros sind zwei Riesen, die vor vielen Jahrzehnten ihre ferne Heimat verließen, um anderswo ein besseres Leben zu suchen.

Auf ihrer Reise kämpften sie oft als Söldner, sodass sie bald weit und breit gefürchtet waren. Doch als sich ihnen die Gelegenheit bot, sich in einem Wald zur Ruhe zu setzen, ergriffen die beiden diese sofort.

Sie trafen den baumartigen Hüter des Grünwaldes und freundeten sich mit ihm an. Eines Tages wurde Tyros beim Durchstreifen der Wälder von einer Kriegerschar überrascht, gegen die er früher als Söldner gekämpft hatte. Als Sophok ihn fand, war er so gut wie tot.

Der Hüter des Grünwalds band das verlöschende Leben des Riesen an eine magische Ranke, die Sophok unter einen Stein pflanzen sollte.

Sophok gehorchte und erhielt vom Hüter einen moosgrünen Ring. Als er diesen auf dem Stein ablegte, schossen dicke Ranken unter dem Fels hervor und bildeten einen neuen Körper für seinen Sohn.

Überglücklich verbrachten die beiden noch viel Zeit miteinander, doch irgendwann zog Sophok aus, seinen Sohn zu rächen. Da Tyros sie erkannt hatte, wusste er, dass die Krieger aus Trutzfels stammten. Kurz, bevor er die Stadt erreichte, wurde ihm der Ring gestohlen.



„Von den zwei Riesen: Zwei mächtige Krieger von riesenhaftem Wuchs kamen dereinst aus fremdem Lande, um ihren Blutdurst zu stillen. Gar schrecklich wüteten sie von Ost nach West, nah und fern, bis ihr Blick schließlich auf den Grünwald fiel. Die Menschen des Grünwalds fürchteten die grausamen Riesen. Eines Tages hörten tapfere Soldaten davon, die sogleich loszogen, das Land von diesem Übel zu befreien. Heldenhaft stellten sie sich den Ungetümen entgegen, und als der erste gefällt war, zog sich der einzige überlebende Soldat zurück, um die Nachricht zu verbreiten. Doch einige Zeit später will ein Jäger aus Eichenstein Ungeheuerliches beobachtet haben: der andere Riese beschwor seinen rachsüchtigen Kameraden mit Hilfe von dunkler Magie von Neuem herauf, als entsetzlichen Schrecken aus Ranken und Dornen. Dazu habe er nur einen moosgrünen Zauberring auf einen Stein legen müssen. Niemand glaubte dem mutigen Jägersmann, obwohl er immer wieder erzählte, er sei Zeuge dieser Beschwörung geworden. Manch einer sagt, die Riesen hätten den Wald verlassen, um sich an dem überlebenden Soldaten zu rächen. Andere behaupten, der Ring sei verloren gegangen, und wer auch immer ihn einsetze, kontrolliere das Rankenungetüm.“
„Soweit die Legende. Wenn sie denn wahr ist, dann habt ihr da einen mächtigen Zauberring.“

Auf der Reise durch den Grünwald (und in Eichenstein) können die Spieler:innen folgende Gerüchte aufschnappen (in aufsteigender Reihenfolge nach Relevanz sortiert):

- Ein zweiköpfiger Hirsch macht Jagd auf Jäger (falsch).
- Eichensteins Werkstatt für kunstvolle Holzschalen ist pleite (falsch).

- Ganz in der Nähe leben feindselige Tiermenschen (wahr).
- Die Tiermenschen des Grünwalds verehren einen mystischen Stein (wahr).
- Im Gasthaus arbeitet ein Mann, der den Stein der Tiermenschen selbst gesehen hat (wahr).
- In den letzten dreißig Jahren kamen schon zwei Mal Abenteurergruppen mit einem vermeintlichen Zauberring her (wahr).

DER GRÜN WALD

Ort von Interesse

Der Grünwald ist ein weitläufiger Mischwald, der von vielen Straßen durchzogen wird und einige Siedlungen umschließt. Er ist groß genug, um Banditen und Schlimmerem ein sicheres Versteck zu bieten, und niemand kann sagen, was man finden wird, wenn man nur weit genug hineingeht.

Die Bewohner der Dörfer des Grünwalds haben gelernt, in Einklang mit ihm zu leben. Mit Rodungen haben sie genug Ackerland geschaffen, um sich zu versorgen, und leben ansonsten meist von der Jagd oder Holzfällerei. Da sie wissen, dass das nur möglich ist, wenn Bäume neu gepflanzt und Tierarten nicht ausgerottet werden, haben sie sich einigen Einschränkungen unterworfen. Das (Nicht-)Einhalten dieser Einschränkungen ist regelmäßig Anlass für Streit unter den verschiedenen Dörfern des Waldes.

In Dörfern wie Eichenstein hingegen ist man aufgrund eines nahen Tiermenschenstamms so vorsichtig geworden, dass kaum noch jemand das Dorf verlässt. Dafür sind die Bewohner Meister der Handwerkskunst.