



HÜTER DES WALDES

Hüter des Waldes, ist eine Wald - Begegnung für vier bis fünf Charaktere mit einer durchschnittlichen Gruppenstufe (APL) von fünf. Mitten im Wald begegnen die Charaktere einer Gruppe Holzfäller, welche versuchen einen heiligen Hain zu roden. Statistiken für Monster, Charaktere und Zauber, welche in diesem Encounter auftreten, finden Sie in der **5e Ausgabe des SRD**.

Kampfgeräusche wecken eure Aufmerksamkeit. Als ihr euch umschaut, seht ihr etwas weiter abseits des Weges, einen schmalen Pfad, tiefer in den Wald hinein führen, aus dessen Richtung Schreie zu hören sind.

DER DRUIDENZIRKEL

Die Charaktere haben den heiligen Hain eines alten Druidenzirkels gefunden. Die Druiden jedoch sind bereits seit Jahrzehnten schon verschwunden. Zum Schutz des Haines erweckten sie vor langer Zeit einige Bäume mittels eines Zauberspruches zum Leben. Als nun eine Gruppe Holzfäller versuchte, die heilige Eiche in der Mitte der Lichtung zu fällen, wurden die alten Wächter aktiviert und versuchen jetzt die Eiche zu verteidigen. Die Charaktere können sich nun entscheiden, ob sie helfen wollen, den Hain zu schützen oder den Holzfällern zur Seite stehen, welche um ihr Leben kämpfen.

UMGEBUNG: DRUIDENHAIN

Am Ende des Pfades befindet sich der Druidenhain, eine kleine Lichtung mitten im Wald. Gleißende Sonnenstrahlen fallen durch das Blätterdach auf einen einzelnen, großen, majestätischen Baum, welcher in der Mitte der Lichtung wächst, und tauchen ihn in ein silbriges Licht. Um die Eiche herum sind verschiedene Steine in der Form eines Kreises platziert. Auf den Steinen sind mehrere Glyphen eingraviert, welche aber nach all den Jahren nicht mehr richtig lesbar sind.

BEGEGNUNG: ALTE WÄCHTER

Sobald die Charaktere die Lichtung erreichen, müssen sie sich entscheiden, wem sie zu Hilfe eilen wollen. Entschließen sich die Abenteurer den Holzfällern zur Hilfe zu eilen, geraten auch sie ins Visier der Wächter und werden als Bedrohung des Hains angesehen. Helfen die Charaktere jedoch den Wächtern und halten die Holzfäller auf, so stehen sie ab sofort unter dem Schutz des Haines.

WALD BEGEGNUNG

FREUND ODER FEIND

Am Ende des Pfades erreicht Ihr eine große Lichtung. In der Mitte der Lichtung wächst ein majestätischer Baum, in dessen Stamm eine gewaltige Axt steckt. Am Fuße des Baumes liegt die Leiche eines Holzfällers. Unweit der Stelle seht ihr vier weitere Holzfäller, welche mit Äxten bewaffnet sich gegen zwei zum Leben erweckte Bäume wehren.

HILF DEN BÄUMEN

Sollten die Charaktere sich dazu entscheiden, den Hain zu verteidigen, so werden sie von einer magischen Aura umschlossen. Jeder Charakter darf einen W8 würfeln und erhält dem Ergebnis entsprechend temporäre Trefferpunkte.

HILF DEN HOLZFÄLLERN

Entscheiden sich die Charaktere dazu, den Holzfällern im Kampf beizustehen, so werden auch sie jetzt als ein Feind des Waldes angesehen. In dem Augenblick, wo sie dem Kampf beitreten, erwachen zudem zwei weitere Bäume zum Leben, welche die Charaktere sofort ins Visier nehmen.

WEITERE GESCHEHNISSE

Kampf gegen die Bäume. Die Bäume kämpfen mit den Statistiken eines (**Awakened Tree**). Sie kämpfen solange weiter, bis jene, welche sie als Feind des Waldes betrachten, besiegt wurden oder die Flucht ergreifen.

Kampf gegen die Holzfäller. Die Holzfäller kämpfen mit den Statistiken eines (**Berserker**). Ihr Ziel ist es, das Holz der Eiche um jeden Preis zu bekommen. Sollte nur noch einer von ihnen am leben sein, so ergreift er die Flucht.

Kampfende. Je nachdem auf wessen Seite die Spieler sich gestellt haben, erhalten sie unterschiedliche Belohnungen. Die Holzfäller bieten jedem der Charaktere 90 Goldmünzen an, wenn sie dafür die Eiche fällen dürfen. Sollten die Spieler jedoch den Bäumen geholfen und die Holzfäller an ihrem frevelhaften Tun gehindert haben, so schenken die Bäume ihnen einen magischen Ast der Eiche.

Ast der Eiche. Zauberstab, ungewöhnlich. Der Zauberstab hat zwei Ladungen. Während du ihn hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um eine seiner Ladungen zu verbrauchen und den Zauberspruch (**Awaken**) zu wirken. Wenn alle Ladungen verbraucht sind, zerfällt der Stab zu Asche.

CR 6
2250 XP

5TH
LEVEL