Der Schattenwald Atlas

von Radulf St. Germain

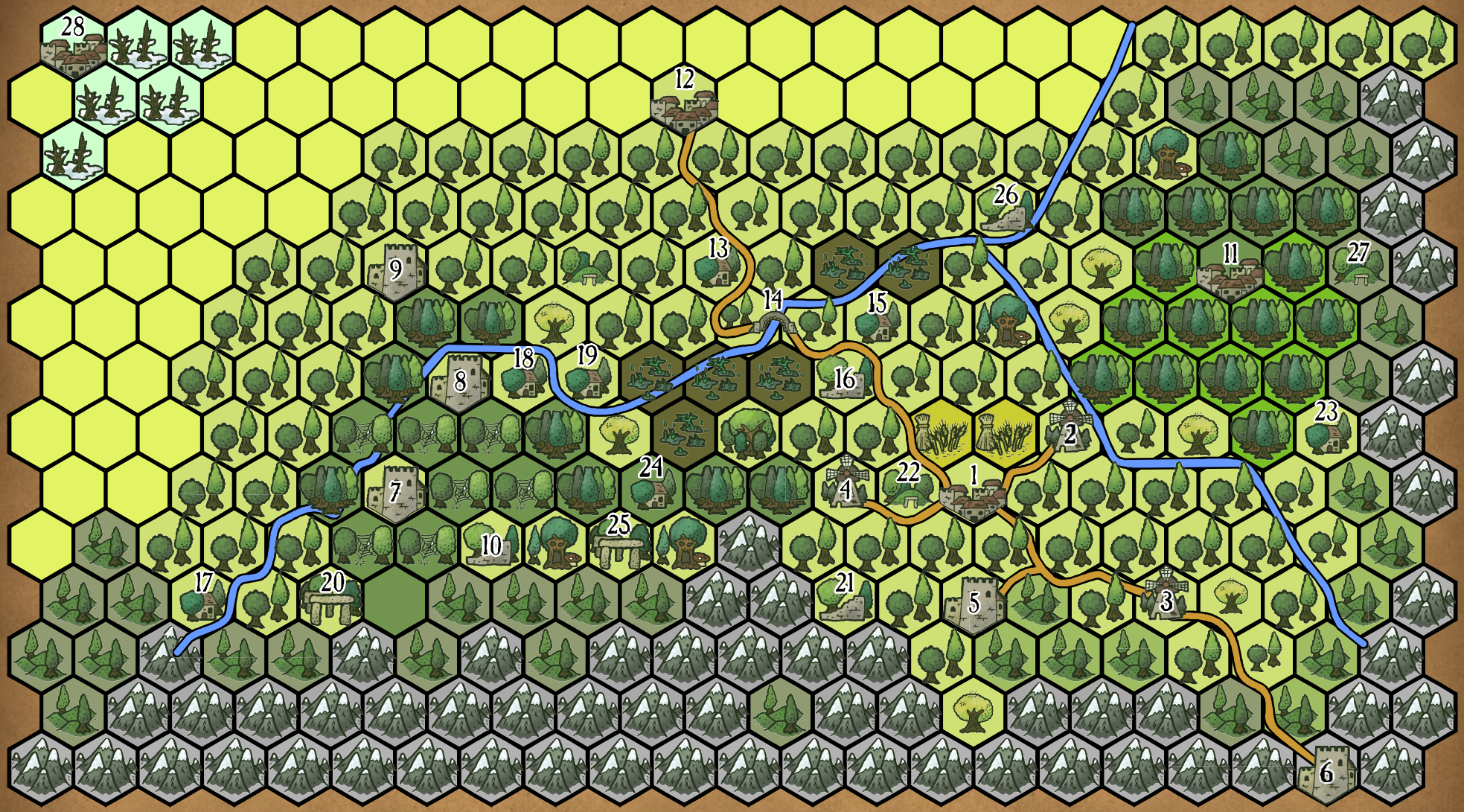
Version 0.9

Lizenz: Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/

Trinkgelder gerne an: paypal.me/darthasparagus

Link zur aktuellen Version: http://www.hardpoints.de/html/fantasy_rpgs.html

Der Schattenwald



Schattenwald

1: Waldhausen
2: Eschenbachs Mühle
3: Mühle Sönderfall
4: Krantzmühle
5: Ruinen der Zwingburg
6: Die Wächter des Nordens
7: Festung des Herrn der Spinnen
8: Der Eulenturm
9: Der Fuchsbau
10: Die Höhle des Eisdrachen
11: Korpi
12: Waldpforte
13: Das Krantzhaus (Raststätte)
14: Die alte Zollbrücke
15: Das Grüne Haus
16: Goblinfeste „Dolch am Hals“
17: Die Marktgrube
18: Hütte des alten Ben
19: Hütte des weisen Ettins
20: Steinkreis der Alten
21: Alte Zwergenfeste
22: Grab des roten Komturs
23: Das alte Pesthaus
24: Kloster der blauen Flamme
25: Heilige Quelle
26: Ruinen des Elfentempels
27: Höhle der tausend Augen
28: Lager der Eishexen

Zufallsereignisse

1
2
3
4
5
6

Legende

Edelhölzer
Magischer Wald
Dichter Wald
Felder
Spinnenwald
Bewaldete Hügel
Sumpf
Ruinen
Eiswüste
Unterirdischer Komplex
Holzmühle
Magischer Ort

Machtgruppen

Eishexen: Die Eishexen sind ein Orden böser Frauen, welche die Nordstämme für ihre eigenen Zwecke gegen die Bewohner des Südens aufhetzen. Um in den Orden aufgenommen zu werden muss sich eine junge Frau dem „Alten Mann Winter“ hingeben. Viele gebären daraufhin Monstrositäten, die ihnen loyal dienen.

Holzbarone: Die Holzbarone sind die Besitzer der Sägewerke in Waldhausen und bestimmen die Geschicke der Stadt. Ihr Einfluss reicht durch ihre Handelsverbindungen weit über ihre Heimat hinaus. Die Holzbarone sind untereinander sehr zerstritten, ziehen aber an einem Strang, sobald es gegen einen externen Feind geht. Nachdem einer der Barone eine Eishexe geschwängert

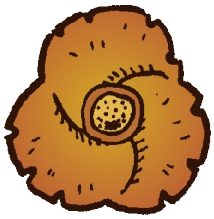
Der Kult des Feuers: Die Feueranbeter sind ein mysteriöser Geheimniskult, der für seine sozialen Projekte wie z.B. Waisenhäuser geliebt wird, den aber viele furchtsame Gerüchte umgeben, nicht zuletzt wegen des Hungers der Altaröfen nach Brennstoff. Der Kult hat viele Verbündete in mächtigen Positionen, da die Priester beliebte Privatlehrer für adelige Kinder sind.

Wurzelkönigreich der Ghule: Tief unter der Oberfläche des Schattenwalds befindet sich ein riesiger Tunnelkomplex bewohnt von den Dienern des Ghulkönigs. Jedermann fürchtet diese Wesen, die des Nachts auf der Suche nach Opfern sind, welche sie in ihr Reich hinunterzerren können.

Orden des roten Schädels: Die untoten Ritter des Ordens sind grausame Herren aber auch gewiefte Bankiers und tapfere Krieger. Sie wären eine große Gefahr für den Norden, wären sie nicht durch alte Schwüre und Pakte verpflichtet, den Schattenwald gegen die Eishexen und die Ghule zu schützen.

Der Waldrache: Ein grüner Drache terrorisiert große Teile des Waldes. Der Walddrache ist für seine Gier nach Gold und seinen Hunger nach Macht bekannt. Er betrachtet die Holzbarone und die Eishexen als Emporkömlinge, die es zu zermalmen gilt.

Feenlords: Die Götter des Waldes leben in der Feenwelt, welche parallel zur Realität existiert und im Schattenwald teilweise mit dieser überlappt. Bekannte Feenlords sind der Herr der Spinnen, die alte Dame der Heilkräuter und die Königin der Füchse.



Stadt Waldhausen
Waldgängerviertel
Arbeiterviertel
Zwergenviertel
Ghetto der vom Wald Berührten
Großer Holzmarkt
Söldnerhalle
Tempel des Feuers
Handelshäuser
Haus des Waldvogts
Stadthäuser der Holzbarone
Ordenshaus des Roten Schädels
Handwerkerviertel
Küstenmännerviertel
Häuser der Freien
Holzfällerviertel
Zum Eisdrachen
Elfenhalle
Spital
Haus Ghoulesh
Schrein der Waldgötter

Haus eines Gelehrten

Waldarbeiter-
wohnungen

Waldhausen

Haus eines Handwerkers/Händlers

Ordenshaus des roten Schädels

Erdgeschoss

1. Stock

Turm

In diesem Tempel bewacht der Kult des elementaren Feuers ein Fragment seiner heiligen Flamme und trifft sich regelmäßig zu geheimen Riten.
Die Stadt ist darüber gespalten ob der Kult eine Wohltat oder ein geheimer Dorn in der Seite des Stadt ist. Werden wirklich verschwundene Straßenkinder den Flammen geopfert?

Tempel des Feuers

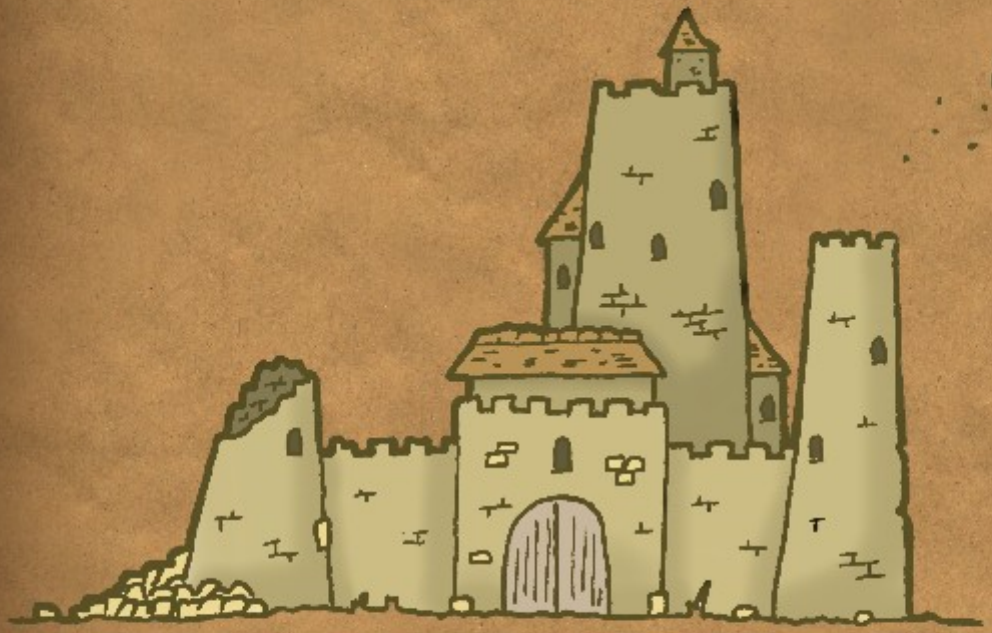
Taverne zum Eisdrachen

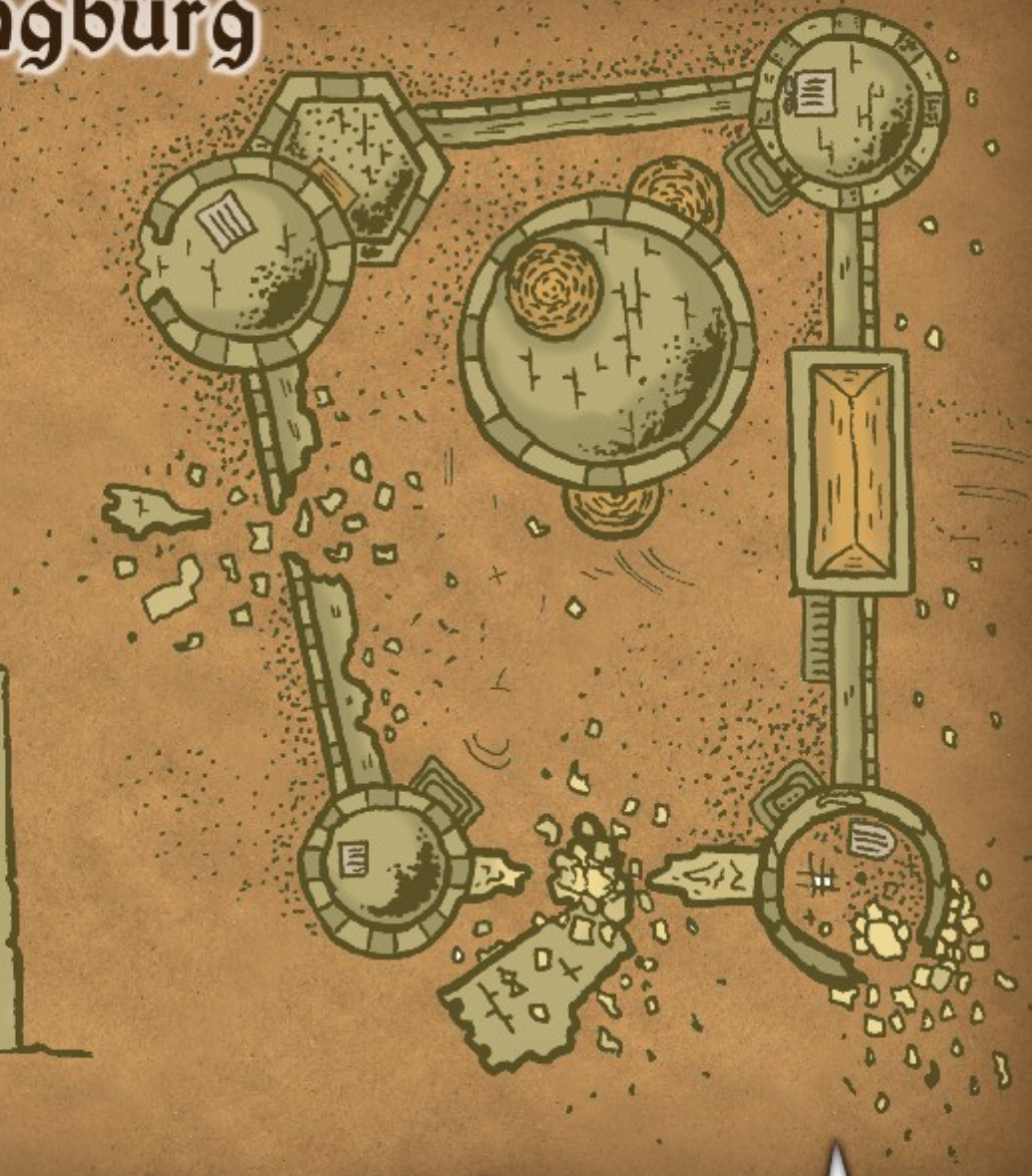
Kühles Bier und heiße Gemüter machen jede Nacht im Eisdrachen zu einem Erlebnis

Kletterluke
Balkon
Eingangsbereich
Hauptkeller
Zu den Weinkellern
Halle der Musterung
Opferkammer
Zu den Ghoulnestern
Die Kellergewölbe des Hauses Ghoulesh

Die Ruine der Zwingburg

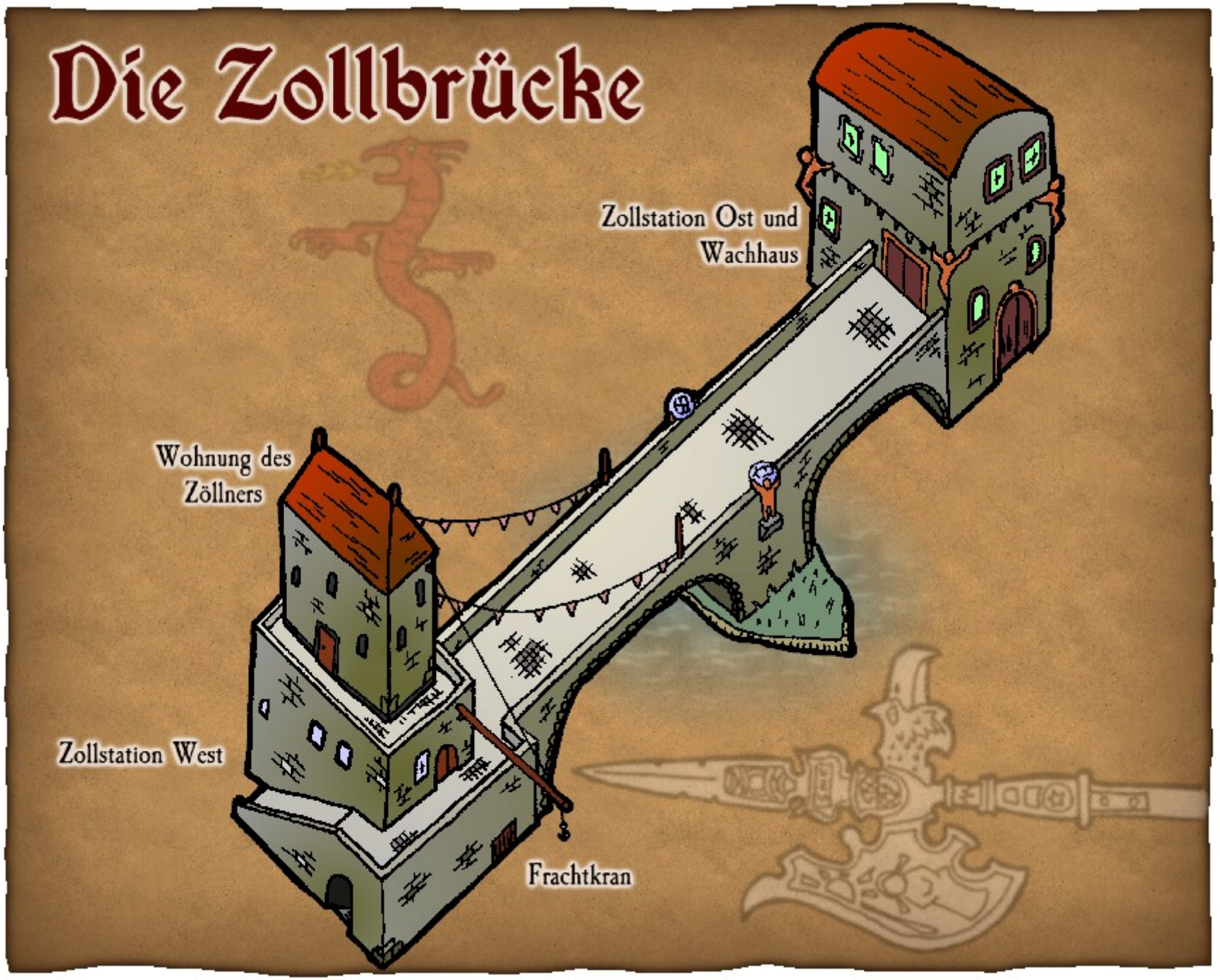
Die Zwingburg der Holzbarone wurde während der sogenannten "Herbstaustände" von aufgebrachten Waldarbeitern erstürmt und zerstört





Festung des Herrn der Spinnen

Die Zollbrücke



Alte Zollbrücke

In früheren Zeiten war die alte Zollbrücke ein Werkzeug des Imperiums um den Warenfluss in den Norden zu kontrollieren. Nach dem Rückzug der 6. Legion aus dem Schattenwald vor einer Generation wurde auch die Brücke aufgegeben.
Heute wird die Brücke von einem Troll und seinen Goblinsklaven kontrolliert. Wenn er gut gelaunt ist, verlangt der Troll Nahrung als Gebühr für die Nutzung der Brücke. Ist er schlecht gelaunt, frisst er einfach die Reisenden mit Haut und Haar.
Schaffen es die Eishexen, die Zollbrücke einzunehmen, so können sie mit Leichtigkeit Truppen über den Fluss schicken.

Die Zollbrücke wird von einem Troll namens Klumpenfaust kontrolliert.Der Troll hat in einem Kampf seine Finger an der rechten Hand verloren, die jetzt durch fehlerhafte Regeneration zu einer Art Klumpen zusammengewachsen sind. Daher ist der Troll für viele Dinge auf Hilfe angewiesen und hält sich 12 Goblins als Sklaven.

Eine gute Taktik um die Brücke zu erobern ist es, den Troll zu überraschen oder ihn betrunken zu machen. Ein Bündnis gegen die Eishexen wird meistens darin enden, dass irgendjemand gefressen wird.

Zufallsereignisse

1	Die Reste eines Wagens liegen am Südufer verteilt. Der Troll und seine Truppen schlafen betrunken im Wachhaus.
2	Eine Gruppe Pixies ärgert den Toll und seine Diener, indem sie ihn mit Eicheln und Steinen bewerfen.
3	Der Troll hält seit kurzem den Mäuseritter gefangen, den Lieblingskonsorten der Herrin der Füchse.
4	Eine Karavane von Schaustellern hält am Nordufer und verhandelt mit dem Troll wegen Passage.
5	Spione der Eishexen, getarnt als Karavane von Schaustellern, halten am Nordufer und verhandeln mit dem Troll wegen Passage.
6	Der Troll hat üble Laune und hat den Goblins befohlen auf alles zu schießen, was sich der Brücke nähert.

Steinkreis der Alten

Eine arkane Anleitung, die richtigen Zutaten (im Wert des Gegenstandes) und elementares Feuer werden benötigt um einen magischen Gegenstand im Steinkreis herzustellen.

Wurf	1	2	3	4	5	6
Zeit	2h	3h	5h	6h	8h	24h
Zufallsbegegnung	5%	10%	15%	20%	30%	80%

Das alte Pesthaus

Haupthaus Erdgeschoss

Haupthaus Erster Stock

Obere Höhle
Drachenhort
Wasserfall
Verlassene Jagdhütte
Koboldwachkammer
Untere Höhle
Gefangener Eisriese
Die Höhle des Walddrachen
Frontansicht der Höhle

Eschenbachs Sägemühle

Die Feste von Korpi

Korpi war eine typische Holzfällerstadt, bis es vor 50 Jahren von Ghulen überrannt wurde. Heute ist Korpi ein Treffpunkt unabhängiger Ghuljäger und anderer Glücksritter.

1 Festung
2 Gasthaus zum zuckenden Ghul
3 Haus des roten Schädels
4 Tempel des elementaren Feuers
5 Häuser der Ghuljäger (ehemaliges Handwerkerviertel)
6 Weizenlager
7 Perhonen die Alchemistin

Korpi

Die Eishexen sind an Kopri wegen seiner strategischen Lage (19) interessiert. Durch die Nähe zu einem wichtigen Feld magischer Hölzer (8) stellt Korpi eine gute Basis für Überfälle auf Holzfäller dar. Die Ghule haben Korpi urspünglich aus Hunger überfallen. Jetzt stellen die Ghuljäger eine Gefahr dar, die ausgelöscht werden muss.
Die Eishexen könnten die Ghuljäger von Korpi durch Vorräte und Waffen auf ihre Seite ziehen. Im Grunde wollen die Eishexen diese Siedlung nicht kontrollieren, sie wollen nur Nutzungsrechte für die Festung. Genauso würden die Hexen aber auch einen Handel mit den Ghulen eingehen, was möglicherweise der Beginn einer gefährlichen Allianz wäre.

Die Stadt wird von einer Ghulhorde terrorisiert, insgesamt handelt es sich um ca. 50 Ghule, die nachts die Stadt terrorisieren. Angeführt werden die Bestien von einem Ghast. Die Ghuljäger bestehen aus einem guten Dutzend mittelstarker NSCs und knapp 40 einfachen Soldaten.

Die Zufalls-ereignisse können vor oder während der Anwesenheit der Helden eintreten. Da in der Stadt ein gewisses Grundmistrauen gegen die Holzbarone herrscht, kann es durchaus passieren, dass die Helden mit den Ereignissen in Verbindung gebracht werden.

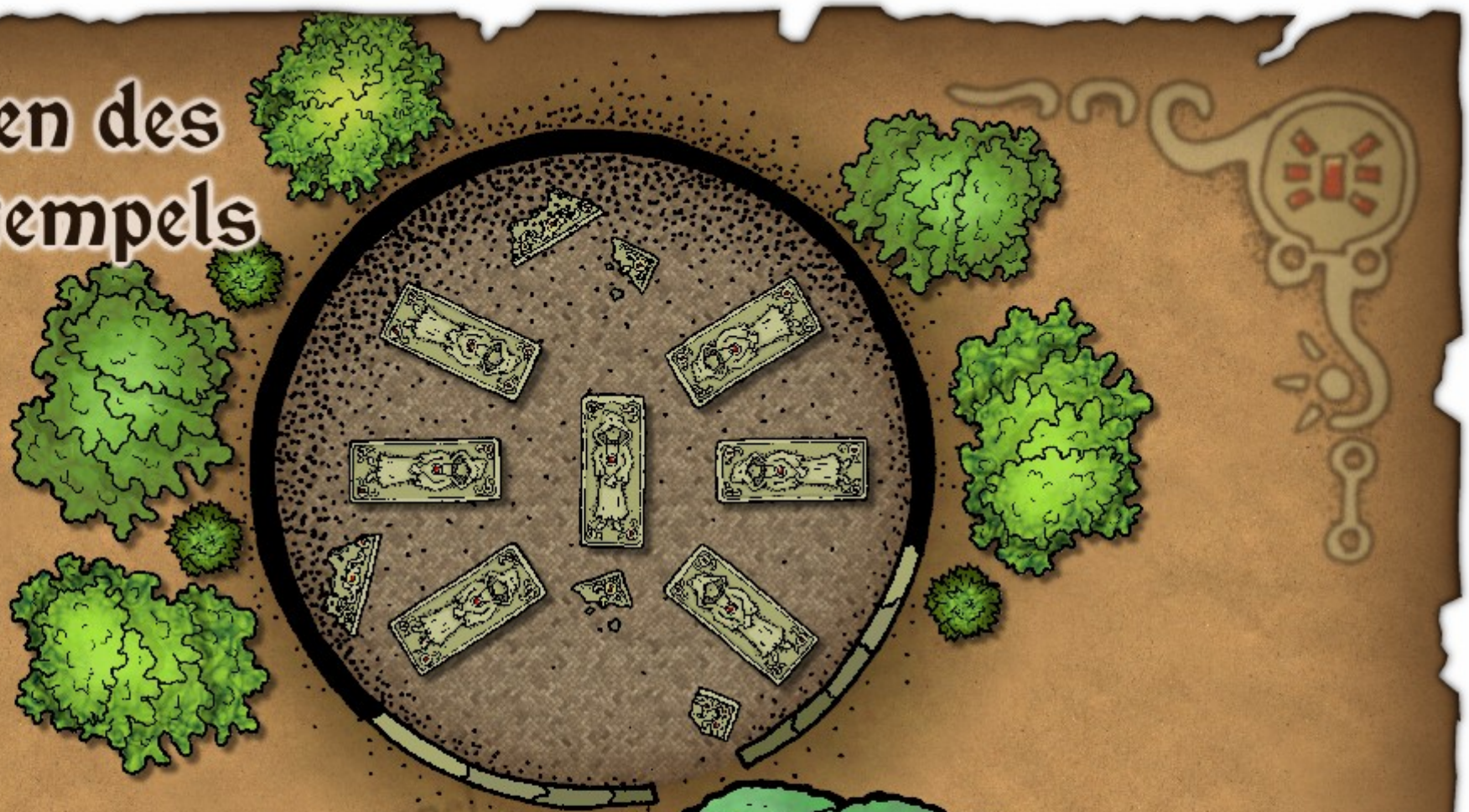
Zufallsereignisse

1	Soldaten der Herrin der Füchse sind seit längerem in der Stadt und stellen eigenartige Fragen über eine weiße Füchsin.
2	Ein plötzlicher Schneesturm fesselt ganz Korpi in die Häuser. Die Stimmung ist miserabel, auch ohne den Mord aus Eifersucht!
3	Ein Ghuljäger hat heimlich einen Basilisk in die Stadt gebracht um Ghule zu töten. Natürlich geht die Sache schief.
4	Der Roc aus den Bergen terrorisiert Korpi, welches ihm als leichte Beute erscheint. Er schnappt sich einfach jemanden und fliegt davon.
5	Ein Häuserblock stürzt ein, weil er durch die Ghultunnel im Untergrund instabil wurde.
6	Zwei Ereignisse dieser Tabelle passieren kurz hintereinander und es wird viel über einen vermeintlichen Zusammenhang spekuliert.

Schattenpforte - Tor des Schattenwalds
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21

Das Grab des scharlachroten Komturs

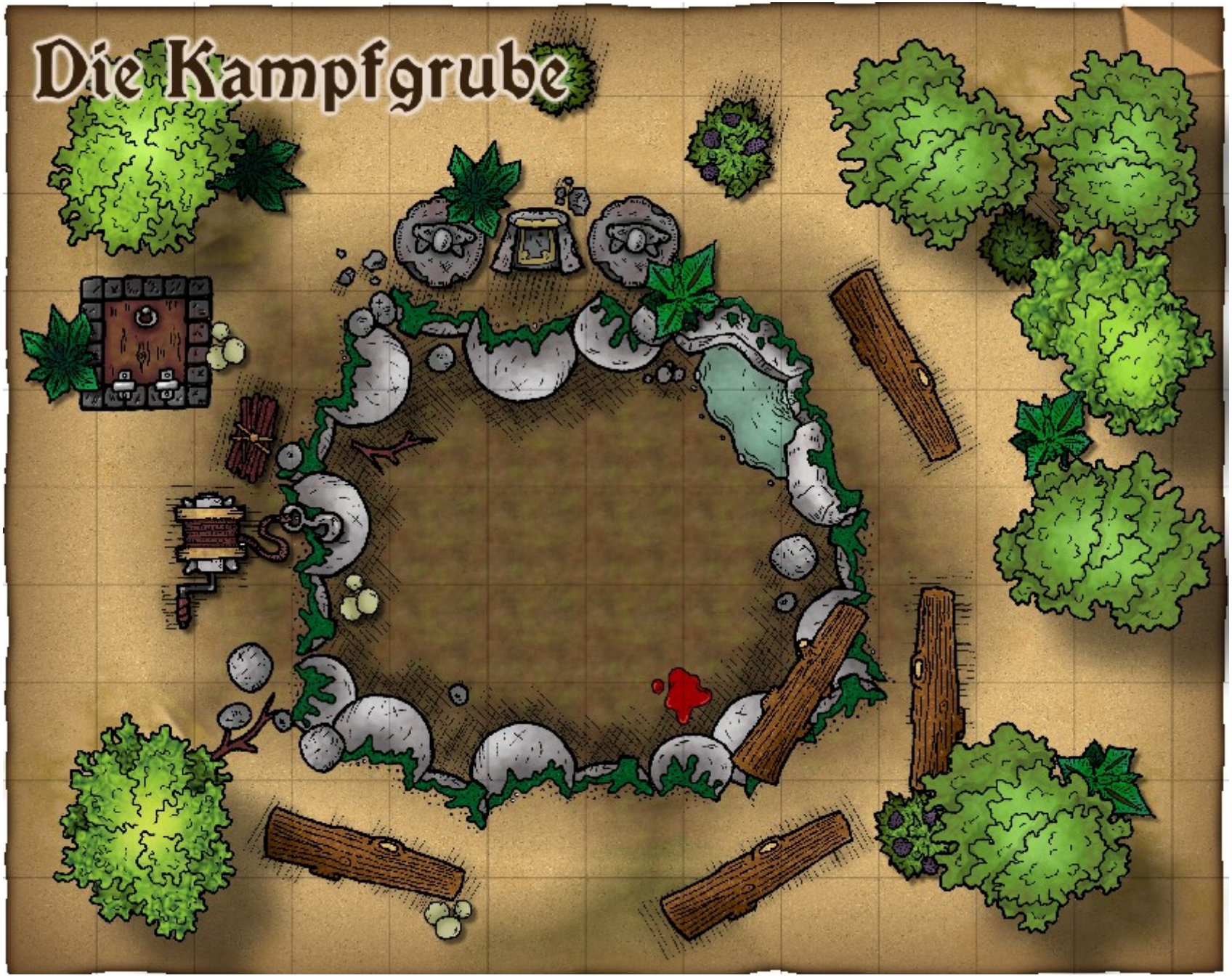
Ruinen des Elfentempels



Man sagt, der alte Elfentempel enthalte sagenhafte Schätze und mächtige Magie.

Der alte Waldweg

Die Kampfgrube



LOCATION

Zufallsereignisse	
1	
2	
3	
4	
5	
6	