

Ein Abenteuer für eine Gruppe wobei mindestens ein Gruppenmitglied ein Grundschulkind ist und in der Regel mit den komplexen Abenteuern von älteren Spielern schnell überreizt ist. Das Abenteuer ist so geschrieben, dass es mit jedem Regelwerk gespielt werden kann. Ich habe es mit meiner Frau und meinen 3 Kindern 7, 13 und 18 Jahre alt an der Schwertküste im Niewinterwald mit den Regeln von D&D5e gespielt.

## Die entführte Prinzessin des Waldes

Die Gruppe nächtigt in einem Wald, jeder ist einmal mit der Wache dran. Ein Held schläft bei seiner Wache ein. Entweder durch einen misslungenen Wurf gegen Konstitution oder er wird bezaubert. Ein Mitglied der Gruppe wird morgens wach, weil es fürchterlich friert. Das Feuer ist ausgegangen. Die Freunde sind nicht mehr da. Unter den Decken liegen kleine Stundengläser, in denen etwas blau funkelt. Die Stundengläser erinnern optisch an die Spieler. So könnte das Stundenglas eines Zwerges aus Stein sein und an zwergische Architektur erinnern. Das Stundenglas eines Elfen aus Holz... etc.

Wenn der Held die Stundengläser berührt, hört er die Stimme eines Helden, mit dem Sie sich dann austauschen kann. Alle Helden in den Stundengläsern können sehen, was der wache Held sieht, und hören, was er hört. Sie können aber nur mit ihm sprechen, wenn er das Stundenglas berührt.

**Ich habe noch zugelassen, dass ein Magier durch den wachen Helden hindurch einen Zauber wirken kann. Das kann man aber weglassen oder einschränken. Wichtig ist, dass das Abenteuer für ein Kind ist und nicht zu schwer werden sollte und für die anderen Spieler nicht zu langweilig wird und sie helfen können.**

Eine Fee sitzt auf einem Baum in der Nähe des Lagers und stellt sich schüchtern als Elvina vor, dann erklärt sie, dass ein Jäger in der Nähe das Kind der Königin dieser Wälder entführt hat. Die Helden bekommen ihre Körper zurück, wenn es dem Helden gelingt, das Kind zurück zu ihrer Mutter zu bringen. In die Stundengläsern sind die Seelen der anderen Helden gezaubert, Ihre Körper werden auf einer anderen Ebene gelagert. Wenn die Zeit durch das Stundenglas geronnen ist, ist es nicht mehr möglich, die Helden zurückzubringen. Dadurch ist es dem Helden unmöglich Hilfe zu holen und ein schnelles Handeln ist zwingend notwendig. Was die Aufmerksamkeitsspanne hoch hält. Der Spielleiter kann immer, wenn der junge Spieler die Aufmerksamkeit zu verlieren droht auf den Stand in den Stundengläsern hinweisen. „Die Stundengläser sind schon halb durchgelaufen als Du das Lager der Entführer entdeckst...“

Die Fee führt den jungen Helden zum Lager des Jägers und bleibt dann zurück. Hier muss der Held die Hilfe der Gruppe in Anspruch nehmen und die Fähigkeiten seines Charakters ausreizen. Ist er ein Schurke könnte er sich durch schleichen, ein Druide könnte als Kleintier verwandelt durch das Lager huschen etc.

**Ist ein Magier in der Gruppe, der einen Ablenkungszauber beherrscht, könnte er zur Not hier helfend einspringen.**

Die Entführer sind dunkle, schwer bewaffnete Gesellen, die möglichst unsympathisch, schmutzig und rohbeinig dargestellt werden sollten. Eventuell raufen sich einige und andere quälen ein angebundenes Tier. Nicht übertreiben, aber es sollte klar sein, das Verhandeln keine Option ist. Kampf sollte auch ausgeschlossen sein. Ich habe 12 schwer bewaffnete Entführer ins Lager gepackt, einige haben Wache gehalten und andere Karten gespielt und Bier getrunken. Die Wachen sollten aber nicht so aufgestellt sein, dass die Helden Chancenlos sind. Je gewitzter die Gruppe ist, desto schwerer kann man das Gefängnis zugänglich machen. Hier ist es gleich an den Waldrand gestellt. Ob

man von außen erkennen kann, was eingesperrt ist, liegt am Spielleiter ich habe mir das für den Moment aufgehoben, als die Türe geöffnet wurde....

Als Hintergrundinformation, die sich für spätere Abenteuer noch ausbauen ließe, könnte ein finsterner Magier die Entführer beauftragt haben das Einhorn zu „besorgen“. Der nicht erfreut ist, dass man ihm seine Beute so einfach abspenstig gemacht hat...

Hörnchen, die Prinzessin ist zuerst einmal eingeschüchtert und ängstlich und muss dann vom Befreier über die guten Absichten überzeugt werden und ist dann natürlich schnell bei der Flucht dabei.



Die Prinzessin ist ein junges Einhorn die Königin entsprechend ebenfalls ein Einhorn. In meinem Fall hat niemand danach gefragt, die Fee hat immer nur von Königin und Ihrer Tochter gesprochen so war die Überraschung groß.

Die Entführer können der Gruppe gleich nach der Befreiung der Prinzessin auf die Schliche kommen und eine spannende Verfolgung durch den Wald beginnt. Sollte es zu knapp werden können die Bewohner des Waldes einspringen und helfen. Ein Eulenbär könnte überraschend vor der Gruppe auftauchen kurz bevor die Entführer die flüchtenden erreicht haben und für einen Schreckmoment sorgen bevor er über die Gruppe hinwegspringt und die Verfolger beschäftigt. Die Prinzessin sollte dann aber darauf drängen die Flucht fortzusetzen immer den Stand der Stundengläser im Auge behaltend.

Nach der Befreiung erhält der junge Held ein magisches Geschenk und jeder Held eine Kleinigkeit als Entschuldigung.

Eine Feier zu Ehren der Befreiung der Prinzessin mit lauter Waldkreaturen, Nyphen, Tauren etc rundet das Abenteuer ab.



NPC: Werte aus dem Regelwerk, mit dem das Abenteuer gespielt wird

Einhornfohlen Kosenamen Hörnchen

Königin des Waldes Falba

Fee Elvina

Entführer

Kreaturen des Waldes