

~ Wunderliche Abenteuer aus dem Multiversum ~

Von Halunken & Tüftlern

Die Grünfelder
Abenteuerreihe



Inhaltsverzeichnis

Von Halunken & Tüften.....	3
Die Grünfelder.....	4
Abenteuerhintergrund.....	5
Abenteureraufhänger.....	6
Abenteurerzusammenfassung.....	7
Die deutsche Ausgabe.....	7
Teil 1: Willkommen in Hanfheim	8
Gebiet 1: Die Baracken.....	8
Gebiet 2: Morwins Laden.....	10
Gebiet 3: Saladins Emporium.....	10
Gebiet 4: Das Haus der Joves.....	12
Gebiet 5: Der groteske Baum.....	13
Kleinere Probleme in Hanfheim.....	13
Die Geschichte vorantreiben.....	15
Teil 2: Frieden für unsere Zeit?	16
Eine verfrühte Feier.....	16
Hanfheim fing Feuer?.....	16
Amoklauf der Wächter.....	16
Teil 3: Unter Tage	17
Dem Kaninchen hinterher in den Bau.....	17
Das Mark.....	17
Abschluss des Abenteuers	18
Das Schicksal des Kindes.....	18
Die Dankbarkeit Hanfheims.....	18
Fortsetzung des Abenteuers	18
Die Grünfelder Abenteuerreihe.....	18
Ein Agent der Magierrgilde.....	18
Anhang A: Monster	20
Anhang B: Magische Gegenstände	21
Maglubiyets Statue.....	21
Bierbauchs Mundwasser.....	21
Anhang C: Tabellen	22
Nennungen und Nachwort.....	23



Hinweise

Einen schönen guten Tag wünsche ich! Ich bin eine blaue Box und enthalte wertvolle Hinweise und Hintergrundinformationen. Wissen über die Welt, die Götter, oder Berühmtheiten können hier gefunden werden. Beachte: Des Öfteren wissen die Charaktere mehr als die Spieler oder der DM!



Die Sinne

Ich bin eine Box, die Informationen über Dinge enthält, die die Charaktere sehen, hören oder riechen können! Du kannst die Informationen nutzen, um die Szene besser zu beschreiben, oder direkt vorlesen. Beachte allerdings, dass die Charaktere nicht zwangsläufig alles wahrnehmen, was ich beschreibe. Blinde oder taube Charaktere erhalten nicht alle Informationen. Ab und zu enthalte ich auch Dialoge, also bereite ein paar lustige Stimmen vor!



Von Halunken & Tüften

Eine verzauberte Kartoffel - Eigentum der Magiergilde von Baldurs Tor - wurde in einer Nacht- und Nebelaktion von Baron Geigenbogen entwendet. Schwer enttäuscht von seiner Beute, verhehlte der falsche Baron die Knolle an einen ahnungslosen Bauernjungen. Das Landei pflanzte die Tüfte kurzerhand im Familiengarten und hoffte auf reiche Ernte. Zum Entsetzen des Jungen schoss ein grotesker Baum aus der Erde, was seiner hungrigen Familie nicht gerade weiter half. Der neue Gartenbewohner stellte sich zudem als eine rechte Plage heraus und bedrohte des Jungen Heim und Herd!

“Von Halunken & Tüften” ist Teil der Grünfelder Abenteuerreihe, einer ständig wachsenden Sammlung von Geschichten und Abenteuern im Einzugsbereich der Grünfelder. Die Reihe ist für Abenteurer der Stufe 1 bis 4 konzipiert, die gerade erst mit ihrem aufregenden neuen Leben begonnen haben.

“Von Halunken & Tüften” kann als eine Einführung für Spieler und Dungeon Master betrachtet werden. Zum einen für die Grünfelder Abenteuerreihe im Speziellen und für *Dungeons & Dragons* im Allgemeinen. Daher finden sich im Abenteuer verstreut Hinweise und Gedanken, die frisch gebackenen oder auch erfahrenen Dungeon Mastern (DM) nützlich sein könnten. Die Hinweise können aber auch getrost ignoriert werden! Das Abenteuer selbst ist für eine 5-köpfige Abenteurergruppe der Stufe 1 konzipiert, kann aber mit minimalem Aufwand angepasst werden.

Um dieses Abenteuer zu leiten, benötigt man eine Ausgabe des *Spielerhandbuchs* (PHB) und des *Monsterhandbuchs* (MM), das System Reference Document (SRD) könnte aber ebenfalls nützlich sein. Ich empfehle zudem den Kauf von *Volo's Guide to Monsters* (VGTM), da es eine Unmenge interessanten Hintergrundwissens über Monster enthält.

All meine Abenteuer folgen denselben Formatierungsregeln: Wenn der Name eines Monsters fett gedruckt ist, wie etwa ein **Wächter**, bedeutet dies, dass die Charaktere diesem Monster begegnen und ein Kampf ausbrechen könnte.

Nicht-Spieler-Charaktere (NSC) werden folgendermaßen vorgestellt (Gesinnung Geschlecht Rasse Statistiken **Seite** Regelbuch). Zum Beispiel werden die Charaktere später im Abenteuer Narfi Granitzahn (NG weiblich Zwerg **Priester** MM 349) begegnen.

Wenn eine passive Probe verlangt wird, wie zum Beispiel eine **passive Weisheit (Wahrnehmung) von 15** um ein paar metallische Blätter zu bemerken, dann bedeutet das, dass ein Charakter Erfolg hat, wenn seine passive Weisheit (Wahrnehmung) größer oder gleich 15 ist, auch wenn der Spieler nicht explizit gesagt hat, dass sein Charakter nach etwas Interessantem sucht. Der Schwierigkeitsgrad (SG) einer passiven oder aktiven Probe sind immer gleich.

Die Grünfelder

Die Grünfelder (Greenfields) liegen in den westlichen Herzlanden von Faerûn, südöstlich der Stadt Baldurs Tor (Baldur's Gate). Es ist nicht viel über die Grünfelder bekannt, wenn man offizielle Quellen zu Rate zieht. Im Süden grenzen die Grünfelder an das Wolkengipfelgebirge (Cloudpeaks), die Schlangenhäuser (Snakewood) und das Trollgebirge (Troll Mountains). Im Norden liegt der Fluss Chionthar und der Scharfzahnwald (Wood of Sharp Teeth). Das größte offizielle Städtchen in den Grünfeldern ist unter dem Namen Grünost (Greenest) bekannt. Andere Siedlungen entspringen ausschließlich meiner Fantasie. Man kann die Größe der Grünfelder leicht unterschätzen. Von Ost nach West messen die Grünfelder etwa 400 km und von Nord nach Süd 250 km. Im Vergleich sind die Grünfelder damit so groß wie Südkorea oder Island. Eine Abenteurergruppe würde etwa 10 Tage benötigen, um die Grünfelder von Ost nach West zu durchwandern. Wenn man die beiliegende Karte der Grünfelder hernimmt und die Landmasse halbiert, könnten Abenteurer innerhalb eines Tages das nächste Dorf erreichen. Dies wird von meiner Seite empfohlen, aber es soll jeder handhaben, wie ihr oder ihm beliebt.

Meiner Vorstellung nach beherrschen Herden von Wildpferden, Ziegen und Schafen die Wiesen und Weiden der Grünfelder. Ackerland umgibt die verstreut liegenden Siedlungen und kleine Wäldchen durchbrechen die Monotonie des Grasmeeers. Merkwürdige und verwunschene Hügelgräber, Ruinen und verlassene Schreine findet man genauso häufig wie einen Schäfer, der nach einem verlorenen Lamm sucht. Unüblicherweise fallen die Temperaturen, je weiter man nach Süden vordringt, da die Höhe über dem Meeresspiegel ständig zunimmt. Die Urwälder der Schlangenhäuser, das Wolkengipfelgebirge und das Trollgebirge schirmen die Grünfelder von den Winden des Südens ab, die Wärme und den Duft von Gewürzen nach Norden bringen würden. Die Grünfelder schulden ihr üppiges Grün aber gerade jenen Gebirgen und Wäldern, die es mit reichlich Regen versorgen. Auch wenn das Land auf den ersten Blick heiter und fröhlich erscheint, ist es alles andere als das. Die Bevölkerung sieht sich ständigen Gefahren ausgesetzt: einfache Räuberbanden, marodierende Worgreiter aus der Ebene der Riesen (Giant's Plane), sowie mythische und längst vergessene Monstrositäten, die aus den Wäldern und Gebirgen kommen, um zu jagen und Unheil zu stiften. Der perfekte Ausgangsort für großartige Abenteuer also!



Abenteuerhintergrund

Baron Geigenbogen - ein gnomischer Barde, Hasardeur, Gelegenheitsdieb und Unternehmer - stahl eine seltsame Knolle aus dem Rucksack eines reisenden Alchemisten. Im Angesicht dieser Pleite - Eine Kartoffel? Die Götter müssen sich über mich amüsieren wollen! - entschied er sich die Not zur Tugend zu machen und die Kartoffel an den nächstbesten Tölpel zu verscherbeln. Baron Geigenbogen brauchte nur den Bruchteil einer Sekunde, um ein leichtgläubiges Opfer auf Grünosts Marktplatz auszumachen: Ein einfacherer Bauernjunge, der mit seinen Feldern und der Erde vertraut war, aber nicht mit der Boshaftigkeit der Weltenbewohner. Baron Geigenbogen versprach dem Jungen das Blaue vom Himmel, wenn er diese sündhaft teure aber magische Kartoffel nur erwarb und pflanzte. Der Junge war natürlich begeistert, händigte dem dahergelaufenen Gnom alles aus, was er besaß, und kehrte mit der Tüte nach Hause zurück. Schade nur, dass der Junge mit dem Geld Vorräte für seine darbende Familie kaufen sollte. Der Winter nahte mit großen Schritten und mit dem neuen Baby Laura hatte die Familie ein weiteres Maul zu stopfen! In seinem Verdruss erkannte Baron Geigenbogen nicht, dass es sich bei dem Diebesgut wahrhaftig um eine verzauberte Knolle handelte, die für einen ersten Feldversuch in das Hinterland der Grünfelder gebracht worden war.

Als der Junge heimkehrte, verdrosch ihn sein Vater ganz fürchterlich. In seiner Verzweiflung pflanzte er die Knolle dennoch ein. Und siehe da, nach ein paar Tagen schoss ein großer Baum aus der Erde hervor. Leider war der Baum nicht so pflegeleicht wie seine Artgenossen. Er sah kränklich aus, besaß kein einziges Blatt und um den ganzen noch eins aufzusetzen, schlug er auf alle Passanten mit seinen steinharten Ästen ein!

Während der Baum die Nerven der Oberflächenbewohner strapaziert, graben sich seine Wurzeln gierig immer tiefer in den Erdboden. Tief unten, in den Eingeweiden der Erde, ernten die Wurzeln Gold, Silber, Platin und mehr. Langsam aber sicher transportiert der Baum diese wertvollen Schätze an die Oberfläche, wo sie endlich die Sonne sehen. Vielleicht ein Bruder des Sterns, in dem sie vor unzähligen Äonen geboren wurden?

Bei Tag und bei Nacht kümmern sich pflichtbewusste Wächter um den grotesken Baum. Sie streifen durch dessen ausgehöhlte Wurzeln, lieblosen ihren heiligen Mutterbaum, bekämpfen Wühlmäuse sowie andere Nager und genießen den wohligen Geruch ihrer irdenen Heimat. Schande über dich, solltest du ihre Ruhe stören!

Den wahren Zweck der Knolle kennen nur einige ausgewählte Mitglieder der Magiergilde in Baldurs Tor. Die Magier wählten diesen entlegenen Ort für ihre Versuchsreihen, weit entfernt von neugierigen Augen.



Das erste Spiel

Du spielst zum ersten Mal und hast keine Ahnung, was du tun sollst? Kein Problem! Weise die Spieler vor Spielbeginn darauf hin, dass alles nachträglich korrigiert werden kann und du unter Umständen Regeln improvisierst, um den Spielfluss nicht zu stören. Das Spiel sollte nicht zu oft unterbrochen werden, um Regeln nachzuschlagen. Wenn keine Zeit bleibt, um etwas zu prüfen, bitte einen der Spieler, der nicht in der Szene ist, das Regelwerk zu konsultieren. Falls ein Spieler im Kampfgetümmel vergisst, wie ein Zauber oder eine Fähigkeit funktioniert, überspringe seinen Zug, bis Klarheit besteht.

Abenteureraufhänger

Ein Dorf am Horizont

Mit leerem Magen und prall gefüllten Geldbeuteln nähert ihr euch einem verschlafenen Dorf, das zufällig auf eurem Weg liegt. Ihr steht gerade auf einem niedrigen Hügel und lasst euren Blick über das Dorf schweifen als euch etwas Merkwürdiges auffällt. Ein wahrlich grotesk aussehender Baum wächst in einem Garten mitten im Dorf, der alle anderen Bäume und Gebäude in der Gegend überragt. Als gerade ein kleiner Vogel auf dem Baum landen will, schlägt einer der Äste aus und tötet den Vogel mitten im Flug! Dies erregt gleichermaßen euren Verdacht und eure Abenteuerlust.

Der verzweifelte Alchemist

Während eures Aufenthalts in einer von Grünosts Kneipen spricht euch ein besorgter Mann an. Mit Panik in den Augen vertraut er euch an, dass sein Name Korden lautet und er Opfer eines Diebstahls wurde. Während er kurz unaufmerksam war, stibitzte ein Langfinger nichts Geringeres als sein Lebenswerk: Eine verzauberte Knolle. Da ihr auf den ersten Blick wie wagemutige Abenteurer erscheint, fleht Korden euch an, ihm zur Seite zu stehen. Die Magiergilde von Baldurs Tor wäre ausgesprochen großzügig, wenn ihr die Knolle finden und zurückbringen könntet ... Ihr verbringt einige Tage damit, das Städtchen und die umliegenden Höfe abzuklappern, findet aber keine Spur von dem Dieb oder dem Diebesgut. Schließlich sprecht ihr einen reisenden Händler an, der von einem aggressiven Baum berichtet, der ein Dorf nicht weit von Grünost terrorisiert. Mit dem guten Gefühl, endlich einen Anhaltspunkt gefunden zu haben, reist ihr nach Hanfheim, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Könnt ihr es in euren Herzen finden, einem alten Mann zu helfen? Die Knolle ist mein Lebenswerk! In einem Moment hatte ich sie noch, im anderen war sie verschwunden. - Korden

Im Dienste der Gilde

Ihr wurdet angestellt, ein ausgesprochen wichtiges Paket zu dem Tempel von Chauntea in Berdusk zu bringen, einem kleinen Städtchen im Hinterland. Der Auftraggeber ist die in Baldurs Tor ansässige Magiergilde, und ein guter Freund von euch hat in der Sache vermittelt. Euer Freund bürgte für eure Fähigkeiten und Vertrauenswürdigkeit, woraufhin ihr den Zuschlag erhalten habt. Als ihr den Auftrag annahmt, kam er euch verblüffend einfach vor, und die versprochene Bezahlung war außerordentlich gut. Leider wurde das Paket an einem schicksalhaften Abend aus eurer Obhut entwendet. Ihr konntet den Übeltäter ausfindig machen und stellen, jedoch hatte dieser Baron Geigenbogen das Paket schon an einen wahllosen Bauernjungen verkauft. Glücklicherweise erwähnte der Junge, dass er aus einem Dörfchen namens Hanfheim stammt. Die Zeit drängt, und ihr solltet das Paket schleunigst wiederbeschaffen, andernfalls ist der Vertrag mit der Magiergilde hinfällig. Wer weiß, mit welcher kreativen Strafe ein nachträglicher Zauberer aufwarten kann ...



Ins kalte Wasser ...

Ab und an fühlen sich neue Spieler nicht wohl in ihrer Rolle als Abenteurer, und das Rollenspiel kommt nicht richtig in Gang. Es hat sich in solchen Fällen bewährt, Spieler direkt zu konfrontieren. Beginne das Abenteuer, während sich die Charaktere im Kampf befinden oder gerade einem NSC begegnen. Dieser kann den Spielern helfen, in ihre Rollen zu schlüpfen.

Abenteuerzusammenfassung

Die Charaktere finden ihren Weg nach Hanfheim und erkennen das Problem sofort: Ein grotesker Baum wächst in einem der vielen Gärten und attackiert jeden, der ihm zu nahe kommt. Nachdem die Charaktere sich der Sache angenommen und den Baum unschädlich gemacht haben, veranstalten die Dorfbewohner ein kleines Fest zu ihren Ehren. Es sei denn, die Charaktere haben das Dorf während ihrer Rettungsaktion aus Versehen in Brand gesteckt.

Einige Stunden nachdem der Baum zerstört wurde, suchen die Wächter des Baums das Dorf heim und nehmen Rache für die vermeintliche Heldentat. Sollten die Charaktere den Angriff überleben, bitten die Einwohner Hanfheims sie in die Tiefen hinabzusteigen und den vermaledeiten Beschützern ein für alle Mal den Garaus zu machen. In den hohlen Wurzeln des Baums treffen die Charaktere schließlich auf den Beschützer, der sich ihnen in den Weg stellt. Geschützt in einer hölzernen Spirale im Zentrum des Baums finden die Charaktere zudem ein Neugeborenes, welches keinem gleicht, das sie je zuvor gesehen haben. Es ist an den Charakteren zu entscheiden, wie sie mit dem Baby verfahren wollen.

Die deutsche Ausgabe

In Bezug auf die deutsche Ausgabe möchte ich noch ein paar Worte verlieren. Es handelt sich bei *„Von Halunken & Tüften“* um eine Übersetzung des Abenteuers *„Of Conks & Cons“*, das ich im Englischen geschrieben habe. Die Formulierungen und der allgemeine Fluss des Abenteuers werden sich daher von einem Abenteuer unterscheiden, das direkt in deutscher Sprache verfasst wurde. Zumindest ist das meine These, und Sprachwissenschaftler können sich gerne damit auseinandersetzen.

Ich besitze selbst keine deutsche Übersetzung der Regelwerke, daher kann es an der einen oder anderen Stelle passieren, dass die Übersetzung nicht 1:1 mit der Offiziellen übereinstimmt. Mea Culpa! Bei Städten oder Regionen in den Vergessenen Königreichen (Forgotten Realms) werde ich bei erster Erwähnung das englische Original in Klammern beifügen, sodass keine Missverständnisse entstehen. An dieser Stelle möchte ich auch auf die Webseite [DnDDeutsch](#) verweisen, die mir eine große Hilfe bei der Übersetzung war!



Von Halunken & Tüften

Teil 1: Willkommen in Hanfheim

Die folgenden Abschnitte beschreiben einige von Hanfheims Lokalitäten im Detail. Natürlich gibt es in Hanfheim noch weitere Einwohner und einfache Handwerker wie Hufschmiede, Schuster oder Schreiner, die keine Erwähnung finden. Alle Einwohner Hanfheims haben die Statistiken von **Gemeinen** (MM 346), wenn nicht anders angegeben. Wie der Name vermuten lässt, spezialisiert sich Hanfheim auf den Anbau von Hanf. Die Bauern produzieren den mit Abstand haltbarsten und stärksten Hanf in den westlichen Herzlanden, welcher schließlich seinen Weg auf die Marktplätze in Grünost und Berdusk findet. Hanfheim selbst zählt in etwa 80 Einwohner, aber mehrere Dutzend weitere Bauern leben in entlegenen Höfen rund um das Dorf.



Im Anhang C können Tabellen gefunden werden, die eine große Zahl an Namen enthalten. Nutze diese Namen für die Einwohner von Hanfheim, denen die Charaktere zufällig über den Weg laufen. Wieso das nützlich ist? Selbst wenn du es vergessen haben solltest, werden sich die Spieler auch nach vielen Wochen noch lebhaft an den jungen Schuhputzer und seinen dreibeinigen Hund erinnern, denen sie nach einer durchzechten Nacht vor der Taverne begegneten. Den Göttern sei Dank, hast du deren Namen und Hintergrund in der entsprechenden Spalte notiert!

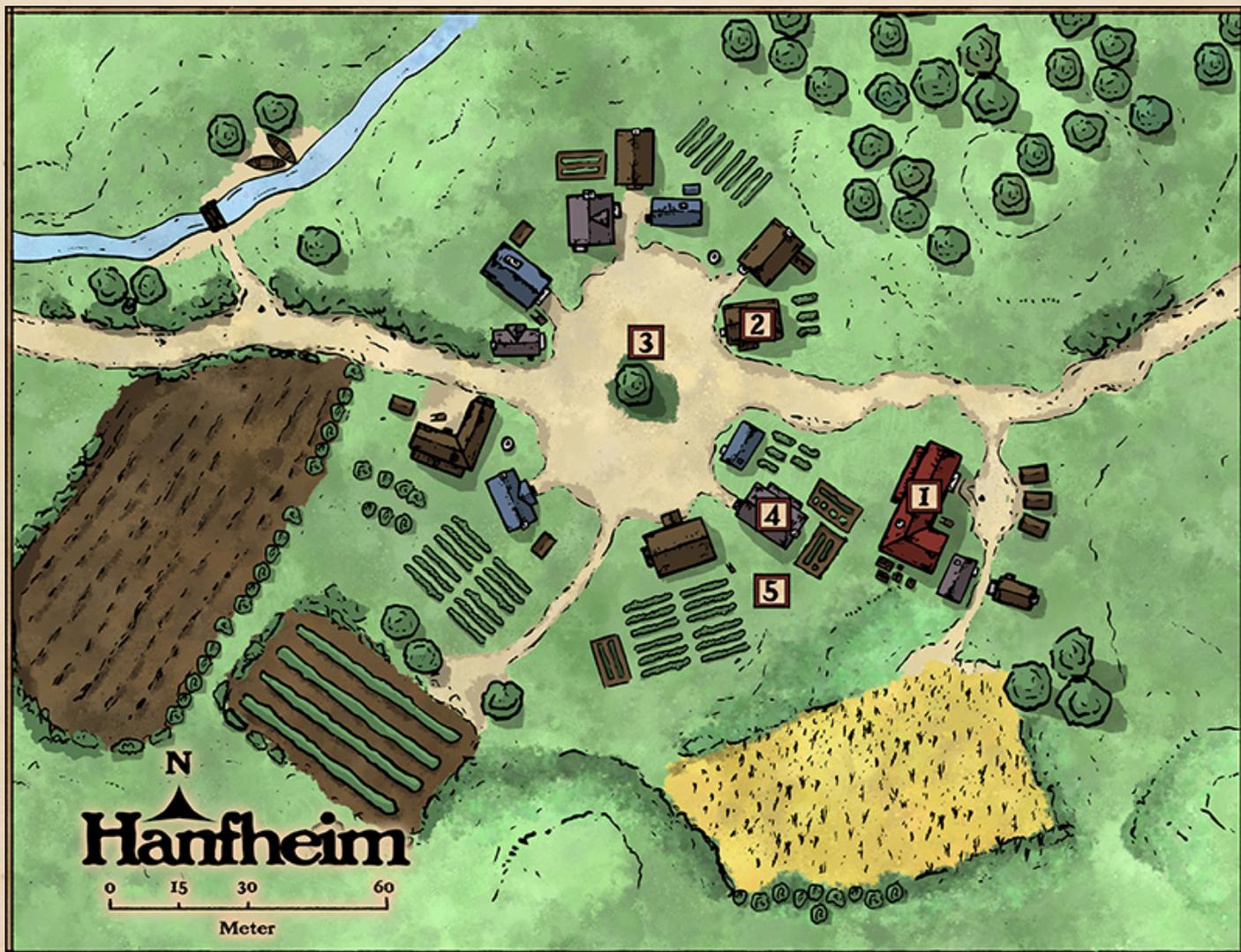
Gebiet 1: Die Baracken



Just in dem Moment, als ihr vor einem der größten Gebäude im Dorf steht, kommt ein rübenasiger Bauer durch die Tür geflogen. Er kommt äußerst unsanft zur Landung und von drinnen vernehmt ihr den süßen Klang eines fluchenden Zwergs, der nach mehr Bier verlangt. Währenddessen berappelt sich der Bauer, besteigt seinen Esel und galoppiert davon.

Die sogenannten Baracken bestehen aus einem großen Gebäude und mehreren Hütten, die am Dorfrand von Hanfheim stehen. Reisende und Wanderarbeiter können in den Hütten kostenfrei übernachten und für einen Aufpreis kann man die möblierten Zimmer im Haupthaus mieten. Eine kleine Suppenküche und eine Taverne befinden sich im Hauptgebäude, jedoch wird dort nichts besonders Gutes angeboten. Der Preis passt zum Geschmack, wie man so schön sagt. Nichtsdestoweniger, wenn man ein Dach über dem Kopf und etwas Glück in den Venen sucht, dann sind die Baracken der richtige Anlaufpunkt.

The Dwarven Lady. Eine Zwergenfrau. Ein grimmiger Dauergast in den Baracken lässt ihren Bierarm niemals ruhen: Eine Zwergin, die jedem Gast einen vernichtenden Blick zuwirft, der ihr zu nahe kommen will. Narfi Granitzahn (NG weiblich Zwerg **Priester** MM 349) ist eine ständig betrunkene Zwergin, die ihre Tochter und ihren Antrieb verloren hat.



In der guten alten Zeit waren Narfi und ihre Tochter Sarni einfache Wanderpriester, die für Kost und Logis ihre Dienste anboten. Jedoch wurde Sarni Opfer eines Mörders, den sie und ihre Mutter erst kurz zuvor vor einer Räuberbande retteten. Der Hundesohn schlitzte Sarnis Kehle auf, während sie schlief, stahl ihr Gold und hatte dasselbe mit ihrer Mutter vor. Glücklicherweise überwältigte Narfi den Verräter, aber für Sarni kam jede Hilfe zu spät. Seitdem versackt Narfi in den Baracken und vermöbelt jeden, der ihr auf die Pelle rückt. Ein Charakter, der in der Religion geübt ist, schafft es, Narfi wieder auf den rechten Weg zu bringen, wenn er eine **SG 20 Charisma (Überzeugen) Probe** besteht. Daraufhin überdenkt Narfi ihre Überzeugungen und die Lehren ihrer Göttin Sharindlar und erwägt zu ihrem ursprünglichen Leben als Wanderpriester zurückzukehren. Sie ist den Charakteren dankbar für ihre Worte und in Zukunft wohlgesonnen.



Sharindlar

Sharindlar ist eine zwergische Göttin, deren Domänen die Heilung, Fruchtbarkeit, das Leben und Gnade umfassen. Sharindlars Priester sind als die Thalornor bekannt, was soviel wie *“die welche gnädig sind”* bedeutet. Ihr heiliges Symbol ist eine brennende Nadel.

Gebiet 2: Morwins Laden



Der Innenraum dieses Ladens ist verstaubt und unordentlich, ähnlich wie sein Besitzer. Haarbüschel schießen aus Nase und Ohren des alten Mannes, der hinter dem Tresen sitzt und es scheint, als würde er gerade ein Nickerchen halten.

Der einzige Laden in Hanfheim ist nach seinem Besitzer Morwin Schwarzfass benannt: Morwins Krämerladen. Morwin ist ein alter Mann und hat Probleme mit den Ohren und Augen. Er wird die Charaktere oft mit anderen Einwohnern verwechseln, wenn sie ihren Weg in seinen Laden finden. Morwin ist etwas angenagt, seitdem Saladin im Dorf ist und schimpft auf ihn ohne Unterlass.

Das Angebot. Im Laden können Gegenstände aus der Tabelle Abenteurerausrüstung (PHB 150) erworben werden, die 10 GM oder weniger wert sind sowie einfaches Farmwerkzeug. Zusätzlich bietet Morwin potenten Hanf in haushaltsüblichen Mengen an, wobei er zwei eigene Mischungen vertreibt: Grüner Knaller und Grüner Drache.

Gebiet 3: Saladins Emporium



Ein großer Wagen steht mitten auf Hanfheims Dorfplatz, sodass kein Reisender oder Einwohner darauf verzichten muss, ihn zu betrachten.

Die Worte "Saladins fahrendes Emporium" prangen in goldenen Lettern auf des Wagens Seiten und die Farbwahl erinnert entfernt an ein Kaleidoskop. Die Aufmachung spricht Bände über den Geschmack des Besitzers, befürchtet ihr.

Fahre folgendermaßen fort, wenn die Charaktere den Wagen betreten:



Als ihr den bunt gescheckten Wagen betretet, fällt euch sofort auf, dass der Wagen im Inneren weitaus größer ist, als er von außen erscheint. Ein in purpurne Gewänder gehüllter Elf sitzt an einem kleinen Schreibtisch und hebt erwartungsvoll den Kopf, als er euch bemerkt.



Saladin (N männlich Elf **Magus** MM 348) ist ein fliegender Händler, der gerade in Hanfheim haltmacht, um sich zu erholen und neue Waren zu erwerben. Sein Wagen ist etwa 3 Meter hoch, 3,5 Meter lang und 2,5 Meter breit. Im Inneren erstreckt sich der Wagen bis zu 200 Meter in jede beliebige Richtung. Früher einmal war Saladin ein hoch respektierter Magier, doch nun ist er beinahe in Vergessenheit geraten. Er hat seine besten Jahre hinter sich, geht auf die 500 zu und wird oft von Ungebetenen Gedanken geplagt. Wo andere Elfen sich jedoch im hohen Alter von der Gesellschaft zurückziehen und in den Schoß der Familie zurückkehren, hat sich Saladin ein Heim auf der Straße gebaut. Er entschied sich dafür, seine letzten Jahrhunderte als ein einfacher Händler zu verbringen, der mit seinem zuverlässigen Wagen die Welt erkundet. Die Freundschaften und Rivalitäten, die er auf seinen Reisen schmiedet, beleben ihn - hofft Saladin zumindest - und verhindern, dass sein Geist verkalkt.

Akribische Aufzeichnungen. Des Öfteren hört Saladin mitten im Satz auf zu reden, zückt sein Notizbuch und notiert einen Ungebetenen Gedanken, der ihm gerade kommt. Er versucht diese Gedanken zu katalogisieren, sodass sie Gelehrte in der Zukunft studieren und vergleichen können. Wenn die Charaktere Saladin zu seinem Verhalten befragen, erklärt er ihnen, worum es sich bei Ungebetenen Gedanken handelt, und wozu er die Aufzeichnungen anfertigt.

Ausverkauf. Saladins Lager ist komplett leer geräumt und er kauft praktisch alles an, was ihm in die Hände gerät, wobei er immer faire Preise zahlt. Mit einem Vermögen von etwa 10.000 GM, die er sicher in seinem Nimmervollen Beutel verwahrt, wird ihm auch nicht so schnell das Gold ausgehen. Saladin hat nur noch einen einzigen Gegenstand zum Verkauf stehen: *Maglubiyet's Statue* (Anhang B). Er hat sie einem toten Hobgoblin Priester abgenommen und würde sich für nur 500 GM davon trennen. Die widerliche Statue, die nur so vor Blut trieft, steht direkt neben Saladin auf dessen kleinem Schreibtisch.



Ungebetenen Gedanken

Wenn Elfen ein hohes Alter erreichen oder ein besonders aufregendes Abenteuererleben führen, werden sie eines Tages von Ungebetenen Gedanken heimgesucht. Angeblich handelt es sich bei diesen Gedanken entweder um Erinnerungen früherer Inkarnationen des Elfs oder Wahnvorstellungen unbekannter Herkunft. Der erste Ungebetene Gedanke markiert einen radikalen Umbruch im Leben eines jeden Elfen und wird dementsprechend als Fluch oder Segen betrachtet.



Wiederkehrende NSCs

Wiederkehrende NSCs in eine Kampagne einzuführen ist aus vielerlei Hinsicht eine großartige Idee. Spieler freuen sich immer, ein vertrautes Gesicht an einem unbekanntem oder bedrohlichen Ort zu erblicken. Ein NSC kann dazu dienen, die Taten der Charaktere zu reflektieren und ihren Einfluss auf die Welt zu beurteilen. NSCs können tödlichen Gefahren ausgesetzt werden, um die Spieler tiefer in die Geschichte zu ziehen. Man sollte jedoch sparsam damit umgehen!

Gebiet 4: Das Haus der Joves



Der bedrohliche Baum steht mitten im Garten dieses Hauses. Abgesehen davon scheint es sich um ein mondänes Haus zu handeln. Wie alle anderen im Dorf ist es recht niedrig, aus Holz und Lehm gebaut und die Fenster sind klein und unverglast.

Die meisten Häuser in Hanfheim sind in einem Kreis rund um das Dorfzentrum angeordnet, und das Haus der Joves ist eines davon. Der groteske Baum steht im Hausgarten und hat aufgrund seiner wilden Natur bereits Schaden am Haus angerichtet. Der junge Torbin - tumber Käufer der Tüfte - ist gerade damit beschäftigt, notdürftig das Dach zu reparieren, als die Charaktere ankommen. Sollten die Charaktere anklopfen, oder einfach das Haus betreten, begegnen sie Mark Jove, dem Vater von Torbin. Mark ist aufgelöst und erzählt den Charakteren das Folgende:



Mark Jove

Bei den Göttern, habt ihr den Baum gesehen, der hinter unserem Haus wächst? Wir haben schon genug Probleme! Ich hoffe, ihr seid nicht gekommen, um uns noch mehr Scherereien zu machen. Mein Einfaltspinsel von Sohn hat eine verhexte Toffel in unser Haus gebracht, und nun seht euch an, was daraus geworden ist: Ein riesiger Baum, der nach allem schlägt, was sich ihm nähert. Nun kann ich nicht mal mehr mein Gemüse ernten. Wir werden jämmerlich verhungern, noch lange bevor der Winter kommt! Torbin hat die Toffel erst vor ein paar Tagen eingepflanzt. Wer weiß wie viel der Baum noch zulegt, bevor der nächste Morgen kommt. Ihr seht mir wie Abenteuer aus, nicht wahr? Könnt ihr nicht etwas gegen den Baum unternehmen? Danach können wir über eine Belohnung reden, das ganze Dorf wird etwas hinzugeben!



Falls die Charaktere mit Torbin Jove sprechen, erzählt er ihnen das Folgende:



Torbín Jove

Donnerwetter! Ihr seid echte Abenteurer! Seid ihr hier um den vermaledaiten Baum in unserem Garten zu fällen? Ich glaube mein Paps jagt mich aus dem Dorf, wenn das so weiter geht. Ich kann euch nichts Nützliches erzählen, Ehrenwort! Da war der kleine Mann auf dem Markt und der war ausgesprochen freundlich. Er hat mir erzählt, dass die kleine Toffel meine Familie für ein ganzes Jahr satt macht. Aber nun das! Ich habe meinem Paps gesagt, dass wir den Baum einfach abfackeln sollten. Aber er meinte, dass wir das ganze Dorf in Schutt und Asche legen, wenn wir nicht vorsichtig sind. Und ich bin nie vorsichtig, meint er.

Gebiet 5: Der groteske Baum



Je näher ihr dem Baum kommt, desto seltsamer erscheint er euch. Die Rinde des Baums könnte mit jeder Rüstung mithalten, und die Äste sind mit spitzen Dornen bewehrt.

Ein Charakter mit einer **passiven Weisheit (Wahrnehmung) von 15** bemerkt ein paar glänzende Blätter, die sporadisch an vereinzelt Ästen wachsen und die Blätter scheinen aus blankem Metall zu bestehen.

Ein Charakter mit einer passiven **Weisheit (Arkane Kunde) von 12** spürt eine magische Aura, die von dem Baum ausgeht. Ein Charakter, der sich dessen bewusst ist und zusätzlich eine **SG 17 Weisheit (Arkane Kunde) Probe** besteht, erhält die folgenden Einblicke: Der Baum ist tatsächlich magischer Natur und ein riesiges System von magischen Wurzeln erstreckt sich unterhalb des Dorfs.

Monster & Taktiken. Der **groteske Baum** (Anhang A) greift Kreaturen an, die sich ihm auf 10 Meter nähern, und wehrt sich gegen Fernangriffe. Der Baum attackiert immer den Feind, der am nächsten steht und stellt die Feindseligkeiten ein, wenn er nicht mehr unmittelbar bedroht wird.

Schätze. Die Charaktere finden Blätter, die aus Edelmetallen bestehen, im Wert von 100 GM, wenn sie den Schauplatz des Kampfes absuchen.

Der nächste Akt. Fahre mit Teil 2 des Abenteuers fort, sobald die Charaktere den Baum zerstört haben. Sollten die Charaktere den Baum ignorieren oder das Dorf sogar verlassen, werden sich in naher Zukunft die folgenden Gerüchte verbreiten: Ein beinahe 100 Meter großer Baum zerstörte ein komplettes Dorf, das entlang des Uldoon Wegs liegt und Reisende sehen sich gezwungen, einen großen Bogen um das Gebiet zu machen.

Kleinere Probleme in Hanfheim

Herausforderung in den Baracken

Bill der Bierbauch ist der Besitzer der Taverne in den Baracken. Er veranstaltet regelmäßig seinen "Schnaps-und-Schmaus-Wettbewerb". Reisende und Anwohner sind eingeladen, ihre wohlschmeckendste Mahlzeit oder stärkstes Gebräu dem Bierbauch vorzusetzen und seine Geschmacksknospen für ihr Meisterwerk zu begeistern. Der Sieger erhält eine Flasche *Bierbauchs Mundwasser* (Anhang B) als heiß begehrten Hauptpreis. Charaktere, die mit Kochwerkzeug oder Brauerwerkzeug geübt sind, können am Wettbewerb teilnehmen und versuchen, die Konkurrenz auszustechen. Abgesehen von den Charakteren nehmen 1W6+2 Herausforderer teil. Bestimme die Qualität der Speisen und Getränke mit einem W20. Die Charaktere haben einen Vorteil, da die Herausforderungen keinen Übungsbonus addieren. Ein Unentschieden wird durch eine weitere Runde gebrochen.

Eine beschädigte Destille

Vor der Werkstatt des Hufschmieds steht eine alte Destille und rostet langsam vor sich hin. Auf Nachfrage teilt der Hufschmied den Charakteren mit, dass er nichts mehr für die Destille tun kann, die Charaktere sie sich aber gerne ansehen können. Ein Charakter kann die Destille mit einer erfolgreichen **SG 15 Geschicklichkeit (Tüftlerwerkzeug) oder SG 20 Geschicklichkeit (Schmiedewerkzeug) Probe** reparieren. Der Hufschmied ist von der Arbeit der Charaktere begeistert, belohnt sie mit 10 GM und verspricht, ihre Waffen oder Rüstungen zu gravieren.

Ungeschliffene Diamanten

Morwin Schwarzfass hat vor nicht allzu langer Zeit eine Handvoll ungeschliffener Edelsteine erworben. Er hat ein altes Amulett, das schon lange bei ihm Staub fing, gegen 10 ungeschliffene blaue Quarzkristalle getauscht, wobei jeder von den ungeschliffenen Edelsteinen 2 GM wert ist. Morwin fragt jeden Zwerg, der ihm über den Weg läuft, ob er die Steine nicht für ihn bearbeiten könnte und bietet 20 GM für den Dienst. Falls kein Zwerg unter den Charakteren ist, könnten sie von den Einheimischen von Morwins Umtrieben erfahren. Hanfheims Bewohner lachen hinterrücks über Morwin, da dieser anzunehmen scheint, dass jeder Zwerg ein Meister im Fach der Edelsteinbearbeitung ist. Ein Charakter muss eine **SG 10 Geschicklichkeit (Juwelierwerkzeug) Probe** bestehen, um erfolgreich einen der Steine zu schleifen. Während der Arbeit stellt der Charakter fest, dass es sich bei zwei der Steine nicht um blaue Quarzkristalle sondern Turmaline handelt, die geschliffen jeweils 100 GM wert sind.



Alea iacta est

Spieler lieben es, ihre Würfel zum Einsatz zu bringen! Besonders, wenn ihr Charakter in einem seiner Spezialgebiete glänzen kann. Es ist die Aufgabe des DMs, genau das zu bewerkstelligen, ohne dass die Spieler denken, die Begebenheit wäre speziell für sie eingebaut worden. Notiere, in welchen Fertigkeiten und Werkzeugen die Charaktere geübt sind, wenn die Spieler ihre Charaktere erstellen. Wenn die Charaktere später mit Einheimischen interagieren, streue Dinge ein, wie Babas Wagen, dessen Achse gebrochen ist, wodurch sich die alte Frau gezwungen sieht, den Weg zum Markt zu Fuß zu machen. Und das mit ihren klapprigen Beinen! Ein Charakter, der gerne bastelt und Dinge repariert, wird sich vielleicht entscheiden, den Wagen zu reparieren, um eine saftige Belohnung einzustreichen.



Die Geschichte vorantreiben

Sollten die Charaktere zu lange trödeln, integriere die folgenden Begebenheiten, um zum Ausdruck zu bringen, dass der Baum eine echte Gefahr darstellt:

Zum Angriff blasen!

Vier der stärksten Dorfbewohner haben die Nase von dem seltsamen Baum gestrichen voll. Die Vier trinken jeder noch ein Bier und marschieren Richtung Baum mit frisch geschärften Äxten. Sie spannen ihre Muskeln und stürzen unter wildem Kampfgebrüll auf den hölzernen Feind. Der Baum macht mit den Anfängern kurzen Prozess. Mit tödlicher Präzision schickt er einen nach dem anderen zu Boden und die vier Tölpel kriechen mit gebrochenen Knochen in Sicherheit. Die Dorfbewohner bitten die Charaktere, die mutigen Kämpfer zu Narfi zu bringen, die sicher weiß, was zu tun ist. Narfi ist jedoch nur bereit zu helfen, wenn die Charaktere eine SG 15 Charisma (Überzeugen) Probe bestehen. Ein Charakter, der sie direkt auf ihre Göttin anspricht, muss eine SG 10 Intelligenz (Religion) Probe bestehen, um ihre Hilfe zu sichern. Falls die Charaktere bereits in Narfis Gunst stehen, hilft sie ohne Weiteres.

Der Wachstumsschub

Durch einen Wachstumsschub wächst der Baum einige weitere Meter und misst nun ganze 10 Meter. Der Baum muss sich mehr Platz verschaffen und beginnt das Haus der Joves und deren Nachbarn auseinanderzunehmen. Die Opfer dieser sinnlosen Gewalt flehen die Charaktere an, etwas zu unternehmen.

Sollten die Charaktere Feuer gegen den Baum einsetzen, nachdem er diese Größe erreicht hat, rolle einen W20. Ist die Zahl gerade, fangen die umliegenden Häuser Feuer. Die Feuersbrunst droht, das gesamte Dorf zu verschlingen, wenn die Charaktere nicht helfen, die Flammen zu löschen.



Proben

Die Schwierigkeit einer Probe bildet selten die Realität ab, besonders wenn Rollenspiel involviert ist. Die angegebenen Werte sollten immer nur als eine grobe Richtlinie dienen.

Ein Spieler überzeugt durch herausragendes Rollenspiel? Setze die Schwierigkeit der Probe herunter oder verzichte komplett darauf. Ein Charakter beleidigt einen NSC, indem er seinen Namen absichtlich verstümmelt oder sich über des NSCs Überzeugungen lustig macht? Erhöhe die Schwierigkeit oder mache den NSC zum ewigen Feind des Charakters.



Teil 2: Frieden für unsere Zeit?

Eine verfrühte Feier

Sollten es die Charaktere schaffen, den Baum zu fällen, ohne das Dorf abzubrennen, veranstalten die Dorfbewohner eine Feier zu ihren Ehren. Die Bewohner feiern ihre Helden wie es ihnen gebührt. In den Baracken werden die besten Speisen und Getränke serviert, die die Bewohner Hanfheims auftreiben können. Die anwesenden Kinder belagern die Charaktere und fragen, ob sie deren Waffen spielen können, um die Heldentat nachzustellen. Sollten die Charaktere einwilligen, schnappen sich die Kinder die Waffen und rennen zum Hügel im Norden der Baracken, um dort einen anderen unschuldigen Baum zu bekämpfen.

Hopfen & Malz. Im Rahmen der Feierlichkeiten nehmen die Charaktere vermutlich einiges an Alkohol zu sich. Um den negativen Einflüssen des Alkohols zu widerstehen, muss ein Charakter Konstitutionsrettungswürfe absolvieren. Ein Charakter muss pro Stunde, die er feiert, einen **SG 10 Konstitutionsrettungswurf** bestehen. Bei einem Fehlschlag wird der Charakter **vergiftet**. Dies kann so interpretiert werden, dass der Charakter vom Zustand heiterer Angetrunkenheit zum Zustand beinahe Hilflosigkeit übergeht.

Niemals aufteilen. Einige der Dorfbewohner würden gern die Nacht mit dem einen oder anderen Charakter verbringen. Implementiere dies nur, wenn es für die individuelle Gruppe von Spielern geeignet ist. Sollten die Charaktere während der Feierlichkeiten verstreut werden, ist der folgende Angriff umso gefährlicher

Die bevorstehende Wendung. Während der Feierlichkeiten ist es wichtig, dass die Spieler nicht auf den Gedanken kommen, etwas wäre im Argen. Als DM darfst du keine Schadenfreude zeigen, wenn sich die Charaktere gehen lassen. Einige Spieler vermuten eventuell, dass das noch nicht alles war, da es doch relativ schnell und glimpflich abging. Zerstreue ihre Bedenken mit Anspielungen auf die vielen Abenteuer, die noch vor ihnen liegen.

Hanfheim fing Feuer?

Falls es die Charaktere tatsächlich geschafft haben, das Dorf in Brand zu stecken, sind sie mit den Löscharbeiten beschäftigt, statt zu feiern. Außer, sie haben sich dazu entschieden, das Weite zu suchen. Die Bekämpfung des Feuers ist auszehrende Arbeit, und die Charaktere erhalten eine Stufe **Erschöpfung**, wenn sie nicht eine **SG 12 Stärke (Athletik) Probe** bestehen. Werf einen **W4** um zu bestimmen, wie viele Häuser Opfer des Brands wurden. Die ehemaligen Bewohner ziehen in die Baracken während sie ihr Heim wieder aufbauen.

Amoklauf der Wächter

Der groteske Baum stellt noch immer eine große Gefahr für das Dorf dar, selbst nachdem die Charaktere sich um die sprichwörtliche Spitze des Eisbergs gekümmert haben. Die Wurzeln des Baums sind Heimat für Dutzende Wächter, käferartige Monster, die vollständig aus Wurzeln bestehen. Einige Stunden nachdem der Baum besiegt ist, strömen die Wächter aus Löchern, die sie gegraben haben und fallen über das Dorf her. Ihr Ziel ist das zu zerstören, was ihrem Mutterbaum geschadet hat. Einige Dorfbewohner schlagen Alarm, wenn sie die Monster erblicken, andere wiederum verfallen in Panik und verbarrikadieren sich in ihren Häusern.

Monster & Taktiken. 20 Wächter schlagen während der Nacht zu, greifen wahllos Dorfbewohner an und zerstören deren Häuser. Die Wächter haben die Statistiken von **Zweigplagen** (MM 222). Die Wächter kehren in ihre Wurzelgänge zurück, wenn 15 von ihnen zerstört wurden, spätestens aber nach ein paar Stunden. Die Wächter wandern während ihres Amoklaufs in 5er-Gruppen durch das Dorf, wobei jede Gruppe eine **mittlere** Herausforderung für 5 Charaktere der Stufe 1 darstellt. Die Wächter fürchten sich vor offenem Feuer und werden der Feuerquelle nicht zu nahe kommen.

Schätze. Die Wächter haben nichts Wertvolles bei sich. Ein Charakter, der im Umgang mit Holzschnitzer- oder Schreinerwerkzeug geübt ist, erkennt jedoch, dass das Wurzelholz, aus dem die Wächter bestehen, von außerordentlich guter Qualität ist. Jeder tote Wächter ist 1 GM wert.



Teil 3: Unter Tage

Dem Kaninchen hinterher in den Bau

Um der Bedrohung unter Hanfheim den Garaus zu machen, müssen die Charaktere in die Wurzelgänge hinabsteigen. Die Wächter haben während ihres Angriffs große Löcher im ganzen Dorf geöffnet, die in verschiedene Bereiche der Wurzelgänge führen. Alle Wurzelgänge führen schließlich ins Zentrum des Baums oder verlaufen sich in immer enger werdenden Seitenkorridoren. Lies oder umschreibe den folgenden Text, wenn die Charaktere den Abstieg wagen:



Die Luft in diesen dunklen Gängen ist feucht und die Temperatur ist höher als ihr vermutet hättet. Die hohlen Wurzeln selbst fühlen sich warm an, sind aber hart wie Stein. Zunächst müsst ihr gebückt gehen um voranzukommen, doch bald könnt ihr aufrecht gehen und ihr macht euch innerlich bereit für das, was euch in der Finsternis erwartet.

Die Wächter haben ihre Lektion gelernt und verbergen sich in den engen Seitenkorridoren. Die Wächter beobachten die Charaktere und warnen ihre Artgenossen und den Beschützer mit exotischen Klick-Geräuschen. Falls die Charaktere versuchen die Wächter anzugreifen, ziehen sie sich tiefer in das unzugängliche Netzwerk von engen Gängen zurück.

Das Mark

Lies oder umschreibe den folgenden Text, wenn die Charaktere den zentralen Bereich der Wurzelgänge erreichen:



Ihr erreicht eine große Kammer, in der scheinbar viele Wurzelkorridore zusammenlaufen. Der Raum ist schwach beleuchtet. Ein kränkliches, grünes Licht dringt aus der Mitte des Raums zu euch, wo eine massive Holzspirale vom Boden bis zur Decke reicht. In etwa 5 Meter Höhe erspäht ihr einen seltsamen Sack, der die Quelle des grünen Lichts ist. Er ist in die Holzspirale eingebettet, die sich schützend um ihn herum windet. Bevor ihr euch jedoch weiter nähern könnt, seht ihr eine große Gestalt am Rande eures Sichtfeldes, die sich aus der Wand schält.

Monster & Taktiken. Die Charaktere werden vom **Beschützer** (Appendix A) und 2 **Wächtern** angegriffen. Der Beschützer ist eine große Kreatur aus Wurzeln mit vier Beinen und speerartigen Armen, die mit Metall verstärkt sind.

Schätze. Nachdem die Gegner besiegt sind, werden die Charaktere vermutlich den glühenden Sack untersuchen. Im Inneren des Sacks finden die Charaktere ein Kleinkind mit grüner Haut, die teils aus Rinde und teils aus Stein besteht. Um den Sack zu erreichen, und das Kind zu befreien, müssen die Charaktere die Holzspirale anschneiden.

Sobald die Charaktere die Spirale beschädigen, sickert flüssiges Metall aus den beschädigten Stellen, ähnlich wie Harz aus einem Baum. Das Metall ist ein Amalgam aus Gold, Silber und Platin und kurz nachdem es an die Luft kommt, härtet es aus. Die Charaktere können das Kind ohne Weiteres aus dem Sack bergen.

Die Charaktere können das ausgehärtete Metall einfach von den Wurzeln pflücken und erhalten so Metall im Wert von 200 GM. Wenn die Charaktere mehr Metall ernten wollen, stellen sie schnell fest, dass jeder weitere Schaden die Holzspirale zerstören würde, was zum Einsturz der Höhle und des gesamten Dorfs führen würde. Sollten die Charaktere ihr Werk dennoch fortsetzen, erhalten sie weiteres Metall im Wert von 200 GM. Die Holzspirale kollabiert, und alle anwesenden Charaktere müssen eine **SG 10 Stärke (Athletik) Probe** bestehen, um nicht verschüttet zu werden. Ein Charakter, dem dies nicht gelingt, stirbt zusammen mit dem Gros der Einwohner Hanfheims.



Ausgeglichene Kämpfe zu gestalten ist eine Kunst. Der *Kobold Fight Club* ist eine exzellente Hilfe, die dir dabei helfen kann, die Schwierigkeit eines Kampfes zu berechnen. Jedoch beachtet der Rechner nicht den Zustand der Charaktere und die Ressourcen, die ihnen zur Verfügung stehen. Eine vollständig geheilte und ausgerüstete Gruppe kann in der Regel einen Kampf tödlicher Herausforderung gewinnen, ohne einen Kameraden zu verlieren. Ein zusätzlicher schwerer oder mittlerer Kampf, der gleich darauf stattfindet, könnte jedoch zu einigen Verlusten führen. Wenn die Charaktere von NSCs unterstützt werden, bedenke auch, dass ein NSC mit einer Stärkeklasse (CR) 1 ungefähr so stark ist wie ein Charakter der Stufe 3.

Abschluss des Abenteuers

Das Schicksal des Kindes

Falls sich die Charaktere dazu entscheiden, das Kind aus seinem Kokon zu befreien, wird es gesund und munter geboren. Es ist jedoch noch nicht ausgewachsen und es ernährt sich ausschließlich von Metall, wobei es keine Rolle spielt, welches Metall. Das Kind ist ein magisches Wesen, eine Mischung aus Stein und Holz mit metallischem Blut und keinem erkennbaren Geschlecht. Es wird extrem schnell wachsen und Dinge über die Welt lernen, wenn es genügend Nahrung findet. Ein unbeschriebenes Blatt Papier, dessen Gesinnung auf den Lehren der Charaktere beruht.

Falls die Dorfbewohner einen Blick auf das Kind erhaschen, sind sie wenig begeistert und verlangen von den Charakteren, dass sie schleunigst das Dorf verlassen. Die Dorfbewohner sind zwar dankbar, aber sie haben genug von wilden Bäumen und dieser seltsamen Magie. Narfi oder Saladin würden sich dem Kind annehmen, falls die Charaktere sie darauf ansprechen.

Die Dankbarkeit Hanfheims

Abhängig von den Entscheidungen der Charaktere behandeln die Dorfbewohner sie entweder als Helden oder Tunichtgute. So oder so werden die Dorfbewohner Gerüchte über die Charaktere in Umlauf bringen, wenn sie die Märkte in Grünost oder Berdusk besuchen. Dies könnte dazu führen, dass die Charaktere das eine oder andere Mal mit einem Humpen Bier aufs Haus überrascht, oder direkt aus dem Dorf gejagt werden.

Fortsetzung des Abenteuers

Die Grünfelder Abenteuerreihe

Derzeit gibt es zwei weitere Abenteuer in der Grünfelder Abenteuerreihe: *"Ravenhome's Plight"* und *"The Soulmonger"*. Diese Abenteuer können direkt im Anschluss an *"Von Halunken & Tüften"* gespielt werden. Weitere Abenteuer in der Reihe und mögliche Übersetzungen können jederzeit veröffentlicht werden. Es lohnt sich daher, ab und an vorbeizuschauen!

Ein Agent der Magierrilde

Die Magierrilde, welche die verzauberte Knolle erschaffen hat, ist hoch interessiert daran, alle Hinweise auf den Fauxpas zu beseitigen und Zeugen zum Schweigen zu bringen. Ein Zauberer namens Paelias Sian (N männlich Elf) wird entsandt, um sich der Sache anzunehmen. Paelias hat die Werte eines **Magus** (MM 348), jedoch nur die Zauber ersten und zweiten Grades. Sein Auftrag ist es, eventuelle Zeugen zu bestechen und alle Beweise zu vernichten.

Nachdem Paelias von den Ereignissen in Hanfheim erfährt, reist er dorthin, zahlt für eventuelle Schäden und befragt die Bevölkerung. Dabei erfährt er alles über die Charaktere und das Kind des Baums, wenn es die Dorfbewohner gesehen haben. Paelias nimmt die Verfolgung auf und holt die Charaktere irgendwann ein. Sollten die Charaktere das Kind an jemand anders gegeben haben, wird diese Person zuerst die Charaktere finden und berichten, dass ein Agent der Magierrilde hinter dem Kind her ist.



Anhang A: Monster

GROTESKER BAUM

Rießige Pflanze, keine Gesinnung

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 39 (6W8+12)
Geschwindigkeit -

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	9 (-1)	15 (+2)	7 (-2)	10 (0)	10 (0)

Schadensimmunitäten Stich
Schadensresistenzen Wucht
Schadensanfälligkeiten Feuer
Zustandsimmunitäten Bezaubert
Sinne Blindsight 180 m (blind außerhalb des Radius), passive Wahrnehmung 10
Sprachen -
Herausforderung 1 (200 XP)

AKTIONEN

Ast. Nahkampfwaffenangriff: +5 zum treffen, Reichweite 18 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Hiebsschaden.

Stein. Fernkampfwaffenangriff: +1 zum treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1Wd6 + 1) Wuchtschaden.

Schlingfalle. Wenn der groteske Baum eine Kreatur mit seinem Astangriff trifft, kann er eine Bonusaktion nutzen, um die Kreatur zu fangen. Die Kreatur muss einen **SG 13 Geschicklichkeits- oder Stärkerettungswurf** machen. Bei einem Fehlschlag **packt** der groteske Baum das Ziel und hält es in 6 m Höhe. Zu Beginn seines Zugs kann der groteske Baum eine Kreatur 3 m zu sich heranziehen. Er kann 2 Kreaturen gleichzeitig **packen**.

Schleudern. Der groteske Baum wirft eine Kreatur, die er **packt**, 18 m weit. Die geworfene Kreatur muss einen **SG 13 Geschicklichkeitsrettungswurf** machen. Bei einem Fehlschlag erhält die Kreatur 10 (3W6) Wuchtschaden, oder die Hälfte bei einem Erfolg.

BESCHÜTZER

Große Pflanze, keine Gesinnung

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 39 (6W6+18)
Geschwindigkeit 12 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)

Rettungswürfe Stä +4, Kon +5
Fähigkeiten Wahrnehmung +4
Schadensanfälligkeiten Feuer
Schadensresistenzen Stich
Zustandsimmunitäten Bezaubert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen -
Herausforderung 1 (200 XP)

Begrenzte Eisendornen. Der Beschützer hat 4 Eisendornen. Verbrauchte Dornen wachsen nach einer langen Rast nach.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Beschützer macht zwei Nahkampfangriffe.

Eisendorn. Nahkampfwaffenangriff: +4 zum treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Stichschaden. Wenn der Beschützer eine Kreatur trifft, versucht er sie an den Boden zu heften. Das Ziel muss einen **SG 7 Geschicklichkeitsrettungswurf** bestehen oder die Geschwindigkeit des Ziels ist auf 0 reduziert, und ein Eisendorn wird verbraucht. Zu Beginn seines Zugs kann das Ziel eine **SG 10 Stärkeprobe** machen um zu versuchen, den Eisendorn zu entfernen und den Effekt zu beenden.

Adamantnadel Sperrfeuer (Aufladen 5-6). Hunderte kleine Adamantnadeln schießen aus dem Körper des Beschützers hervor. Alle Kreaturen im Radius von 4,5 m um den Beschützer müssen einen **SG 13 Geschicklichkeitsrettungswurf** machen. Bei einem Fehlschlag erhält die Kreatur 5 (1W10) Stichschaden, oder halb so viel bei einem Erfolg. Immer wenn der Beschützer diese Aktion verwendet, reduziert sich seine RK um 1, bis er eine lange Rast abschließt.

Anhang B: Magische Gegenstände

Maglubiyets Statue

Wunderlicher Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Dieser Gegenstand hat 3 Ladungen. Er kann pro Tag eine Ladung zurückerhalten, wenn der Gegenstand im Blut einer toten Kreatur gebadet wird. Du kannst eine Bonusaktion nutzen und 2 Ladungen verbrauchen, um den Spruch Furcht auf eine einzelne Kreatur zu wirken. Der SG für den entsprechenden Weisheitsrettungswurf entspricht 15, und du musst keine Konzentration wahren.

Diese Eichenstatue von Maglubiyet ist vollständig in Blut getränkt, wobei das Blut nie zu trocknen scheint. Die Augen der Statue glühen wenn sie mit Blut benetzt wird und du fühlst wie dich ein Gefühl der Kampfeslust überkommt.

Bierbauchs Mundwasser

Wunderlicher Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Gegenstand hat 4 Ladungen, die er nicht zurückerhalten kann. Wenn die letzte Ladung benutzt wurde, ist der Gegenstand verbraucht. Du kannst eine Bonusaktion nutzen und eine Ladung verbrauchen, um einen mächtigen Schluck aus der Flasche zu nehmen, wonach du dich unter dem Einfluss des Spruchs Heldenmut befindest. Dein Modifikator für Zauberfertigkeiten beträgt hierfür 2, du musst keine Konzentration wahren, der Effekt kann nicht gebannt werden und die Dauer beträgt 10 Minuten.

Als du den Propfen dieser Flasche löst, zieht es dir beinahe die Schuhe aus. Dieses sogenannte Mundwasser könnte im Notfall auch die Farbe von Kirchenfenstern ätzen. Wie dem auch sei, wohl bekommst!



Anhang C: Tabellen

Male Villager Names

1d12	Name	Notes
1	Ryan Burke	
2	Adam Campbell	
3	Logan Hunt	
4	Hans Hertner	
5	Thorwald Dohna	
6	Artur Seyler	
7	Ansgar Wachs	
8	Roduulf	
9	Cannabaudes	
10	Bilimer	
11	Ebbo	
12	Haldemarus	

Female Villager Names

1d12	Name	Notes
1	Edda Ehrhardt	
2	Wilhelmine Lindwurm	
3	Bianka Eugster	
4	Frida Schor	
5	Riciberga	
6	Brenhilda	
7	Avina	
8	Aregund	
9	Richildis	
10	Hana Baker	
11	Mariam Murray	
12	Nicole Bates	

Nicknames

1d12	Name	Notes
1	Ehrlicher Jon	
2	Der schlaue Alec	
3	Der alte Torsten	
4	Kord Neunfinger	
5	Die zahnlose Janny	
6	Kuchen Karen	
7	Fiese Karen	
8	Der Stotterer	
9	Lügen Ted	
10	Grünohr	
11	Federfuß	
12	Einohriger Jim	

Nennungen und Nachwort

Ich hoffe euch hat das Abenteuer gefallen! Wenn du Fehler findest, oder mich aus einem anderen Grund kontaktieren willst, zögere nicht, und versuche es hier: [E-Mail](#) oder [Twitter](#)!

Der Autor: Christian Eichhorn

Christian Eichhorn ist der Autor einiger Bestseller, die im Folgenden beschrieben werden. Er wuchs mit Klassikern wie *Fallout*, *Fallout 2*, *Icewind Dale*, *Baldur's Gate II*, *Planescape: Torment*, *Diablo*, und *Morrowind* auf, fing aber erst vor etwa 2 Jahren an, tTRPGs zu spielen. Da keine modernen Spiele den Geist der alten einfangen konnten, schreibt Christian einfach selbst Geschichten!

Ihr wollt mehr sehen?

Eine kurze Beschreibung anderer Produkte, wobei englischsprachige auch in Englisch beschrieben werden:

The Soulmonger. The village of Longbarrow faces a dire threat. Dozens of devils besiege the village to relieve the inhabitants of their souls. It is up to the heroes to put an end to the machinations of Igach, a sly devil in services of Azaketh. Seek out the source of the devil incursion, and deliver the helpless villagers!

The Tower Golem. Azaketh, a sly and industrious devil, prepares his revenge against his bitter enemy Zirkex. Naturally, the mortals affected by his schemes are mere pawns to further his goals. It is up to the heroes to stop Azaketh in his tracks before he takes control of a powerful weapon – Logrimm's Tower Golem.

Ravenhome's Plight. The village of Ravenhome is plagued by a ferocious army of rats which feasts on the village's supplies and threatens the survival of the villagers. Venture into the caves beneath the hamlet to stop the onslaught on the ravaged village of Ravenhome. Either dispose of the cranium rats, which are behind the attacks or strike a deal with the devilish creatures!

Waterdeep's Notice Boards. A collection of 42 quest seeds in Waterdeep and Skullport. Pit your players against criminal masterminds, monsters from the deep, or seemingly unsolvable mysteries. Waterdeep! Come for the adventure, stay for the outstanding payment.

The Beggar Prince. A fiend with a thirst for power established an almshouse in Waterdeep's underbelly. Will the characters strike down the cambion Dax or support him in his humanitarian mission? Descend into the aromatic sewers of Waterdeep, uncover the circumstances behind a mysterious coin shortage and approach the problem the old-fashioned way: hours of indecisive planning.

Lledrith's Wagon. Lledrith is a trader who travels the world incognito. She has a wagon, a giant spider, and several magic items to her name. Each of the 66 items in the collection comes with a short excerpt about the item's history or the adventures of a famous owner.

Eberron: Sharn's Bounty Hunters. Sharn's Bounty Hunters is a collection of 10 NPCs that characters can hunt to progress through the ranks of the guild. Each new rank brings boons to the characters and in the end they might discover the secret behind the guild. Some people see the guild as a simple collection of unwashed mercenaries. Others realize its real value: An efficient refuse removal service that prevents illness and disease in the creature that is Sharn.

Storm King's Barrows. Ten unexplored dungeons in the north of the Sword Coast and a party of eager adventurers is the recipe for an exciting evening. Delve into abandoned chapels, beleaguered mines, haunted barrows and demon-infested crypts. Put an end to evil machinations, unearth ancient treasures, or perish by the hands of your enemies.

Von Halunken & Tüften Version 1.0

Sources: [Peizazh](#) by Sergiy Vasyukivskiy, [Road among Trees](#) by Barend Cornelis Koekkoek, [Landscape with Oaks](#) by Alexandre Calame, [Landscape with Cows in the Meadow](#) by Kruseman van Elten, [On the Way to the Market](#) by Constant Troyon, [Ferme avec paysanne et animaux](#) by Alexandre Calame, [The Road in the Rye](#) by Grigoriy Myasoyedov, [Wheat Fields](#) by Jacob van Ruisdael, [A country lane](#), [Jyllinge](#) by Peder Mørk Mønsted

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Ravenloft, Eberron, the dragon ampersand, Ravnica and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries.

This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

All other original material in this work is copyright 2019 by Christian Eichhorn and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.