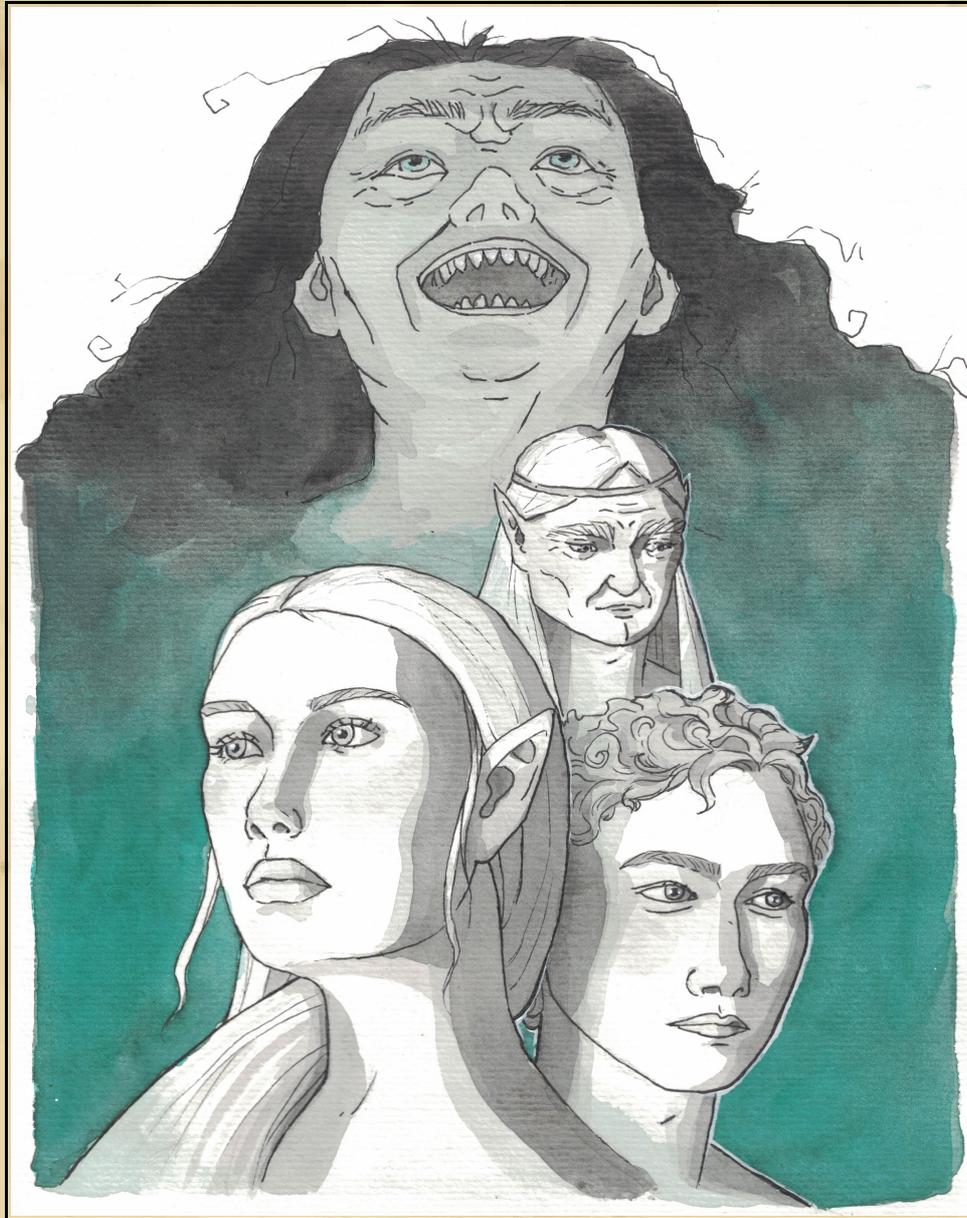


HEXENJAGD

von Carsten Hopf



Ein Abenteuer-Modul für DnD 5e

Werden die Abenteurer rechtzeitig die Intrigen der hinterlistigen Hexe aufdecken und das Dorf der Waldelfen vor dem Untergang bewahren?

Für vier Charaktere der 4.Stufe



HEXENJAGD

Hexenjagd ist ein DnD 5 Abenteuer für eine Gruppe von vier Spielern der 4. Stufe, in dem die Spieler die Manipulationen einer Hexe (**Grüne Vettel**, Green Hag) aufdecken und stoppen müssen. Die Spielzeit sollte zwei bis vier Abende betragen. Das Abenteuer findet in einer dichten Waldregion statt, in der Elfen leben. Das Abenteuer ist in sechs Kapitel und zwei Anhänge gegliedert. Da die Struktur des Abenteuers nicht linear ist, gibt es keine feste Abfolge, in der die verschiedenen Orte des Abenteuers von den Spielern besucht werden. Es ist deshalb sinnvoll für den DM, sich das gesamte Abenteuer vor dem Spielstart durchzulesen.

Kapitel I:	Einführung
Kapitel II:	Dramatis Personae
Kapitel III:	Ablauf der Tage
Kapitel IV:	Ortsbeschreibungen
Kapitel V:	Das Ende
Kapitel VI:	Troubleshooting
Anhang A:	Magische Gegenstände
Anhang B:	Open Gaming License

Autor: Carsten Hopf, Am Ehrenmal 2A, 24975 Hürup

Kontakt: chopf@2053.net

Cover-Artwork: Katharina Hopf

Illustrationen: Katharina Hopf. Du bist die Beste!!!

Karten: Katharina Hopf und Carsten Hopf

Veröffentlicht: 2019 auf www.vorsicht-feuerball.de.

Rechtlicher Hinweis: Dieses PDF enthält werbliche Amazon Partnerlinks. Sollten durch diese Links Käufe stattfinden, erhalte ich von Amazon eine Werbe-Provision.

Dieses Abenteuer wurde unter den Bedingungen der Open Gaming License (OGL) veröffentlicht. Sollte der Autor an irgendeiner Stelle gegen die OGL verstoßen, so geschieht das unabsichtlich. Der Autor bittet um Benachrichtigung unter chopf@2053.net, um die Verstöße umgehend korrigieren zu können. Der gesamte Inhalt des Werkes ist Open Gaming Content, das Werk enthält wissentlich keine Product Identity von Wizards of the Coast oder anderen Rechteinhabern. Eine Kopie der OGL befindet sich im Anhang B des Abenteuers. Sollte das Werk von anderen Autoren weiterbearbeitet werden und/oder an anderen Stellen außer auf www.vorsicht-feuerball.de veröffentlicht werden, bittet der Autor darum, dass bei der Veröffentlichung ein HTML-Link auf diese Domain gesetzt wird und der Autor (Carsten Hopf) namentlich genannt wird.

Vielen Dank an meinen Rollenspielrunden, die als Playtester für dieses Abenteuer erhalten mussten: Annette (Griteka), Jörg (Kamarion), Gunna (Ramas), Johannes (Cuu Bocain), Lisa (Rioba), Julian (Pitznik), Michael (Finbar) und Dennis (Sir Berik). Mögen alle Eure Würfe Crits sein. Ehrlich!

Disclaimer: Bei der Erstellung dieses rein fiktionalen Werkes kamen keine Kröten, Frösche oder sonstige Amphibien zu Schaden. Der Autor widerspricht hiermit kategorisch allen Behauptungen, dass eine reale Person als Vorlage für das Tantchen Gritzelwarz gedient hat.



I.

EINFÜHRUNG

Spaß oder Horror?

Hexen (Hags, Vetteln) gehören zu den vielseitigsten Monstern, die DnD zu bieten hat. Als DM hat man die Option, die abstrusen Zauber, mit denen diese Gegner ihre Umwelt manipulieren, entweder als lächerlich und kurios oder als grausam und widerlich zu beschreiben. *Hexenjagd* wählt dabei einen Mittelweg, bleibt aber oft auf der ironischen Seite. Wer aus dem Modul ein fieses Horror-Abenteuer machen möchte, kann aber mit nur wenigen Änderungen ein Erlebnis im Blair-Witch-Stil schaffen.

Deutsch/Englische Begriffe und Metrik

Ich habe mich beim Schreiben des Abenteuers an die deutsche Übersetzung von DnD 5 gehalten. Bei einigen Monstern kommen mir aber die deutschen Namen einfach nicht über die Lippen. Insbesondere die Übersetzung des Monsters *Green Hag* als *Grüne Vettel*, funktioniert für mich gar nicht. Ich verwende daher den Begriff aus älteren DnD Versionen *Grünhexe*. In diesem Zusammenhang vielen Dank an Thomas Nesges, der unter <http://www.dnddeutsch.de/werkzeuge/uebersetzer/> ein wunderbares DnD Übersetzer-Tool zur Verfügung gestellt hat. Weiterhin sind alle wesentlichen Entfernungswerte in Fuß und Schritt angegeben, was für mich einfach romantischer klingt, als die deutschen Meterangaben. Hier die Umrechnung:

- 1 Meter = 1 Schritt = 3 Fuß.
- 5 Fuß = 1,5 Meter = 1,5 Schritt = 1 Feld auf Dungeonkarten.
- 10 Fuß = 3 Meter = 3 Schritt = 1 Feld auf Stadtkarten.

Vorbereitung

Hexenjagd wurde durch das Kapitel über Hexen (Hags, Vetteln) in dem Buch [Volos Almanach der Monster \(Volo's Guide to Monsters\)](#) inspiriert. Um Hexenjagd zu spielen, benötigt man aber nur die drei DnD Basisbücher. Wenn Monster aus *Volo's Almanach* benutzt werden, finden sich Tipps zu Ersatz-Gegnern aus dem MM. In dem Abenteuer kommen zahlreiche Waldelfen-NPCs vor. Sollte ein NPC aus dem Anhang B des Monsterbuchs benötigt werden, entnimmt man dort seine Spielwerte und fügt die Eigenschaften eines Waldelfen hinzu:

- +2 Geschicklichkeit.
- Dunkelsicht.
- Geschärfte Sinne: Geübt in Wahrnehmung.
- Feenblut: Vorteil auf RW gegen Bezauberung, Immun gegen Schlafzauber.

- +1 Weisheit.
- Geschwindigkeit 35 Fuss.
- Verstecken in der Wildnis ist bereits bei leichtem Sichtschutz durch Regen, Schneefall, Blattwerk oder Nebel möglich.

Hintergrund: Was bisher geschah...

Seit ewiger Zeit leben die Waldelfen in kleinen Stammesgruppen im Einklang mit der Natur. Einer der ältesten und angesehensten Stämme ist die Familie der Maliaamar (Ma-Lia-Mahr), die von dem ehrwürdigen Patriarchen Hiéras Maliaamar geführt wird. Vor etwa 50 Jahren nahm Hieras die jugendliche Elfin Quellindra Elrahina in seine Familie auf, nachdem ihr gesamter Stamm von Orks ausgelöscht wurde. Quellindra hatte als einzige überlebt, weil sie kurz vor dem Angriff von einem weißen Hirsch in den Wald gelockt wurde und so dem Massaker in ihrem Dorf entging. Wenig später offenbarte sich der jungen Elfin im Traum die Feenkönigin Titania als ihre Retterin. Titania war die Schutzherrin der Elrahin-Familie und hatte ein Auge auf die hübsche Erbin des Hauses geworfen. Die Rettung der ganzen Familie hatte Titania für überflüssig gehalten. Dieses Versäumnis konnte Quellindra ihrer Schutzpatronin nie verzeihen. Im Hause der Maliaamaars entwickelte sich Quellindra zu einer selbstbewussten Frau, die durch ihre Intelligenz, Willensstärke und Schönheit alle beeindruckte. Es überraschte niemanden, als im letzten Winter der Patriarch Hiéras bekannt gab, dass sich Quellindra mit seinem einzigen Sohn, Oréas, verlobt hatte. Selbst der erste Jäger des Stammes, ein niedrig geborener Elf namens Rikaja, der Quellindra schon seit langem heimlich verehrt hatte, erkannte die Größe dieser Verbindung und vergrub seine Enttäuschung tief in seinem ersten Herzen. Alles hätte so schön werden können. Doch dann tauchte das Tantchen auf...

Tantchen Gritzelwarz ist eine **Grünhexe** (Grüne Vettel, Greenhag), die sich vor einiger Zeit im angrenzenden Sumpf niedergelassen hatte. Durch Illusions-Zauber und schlaue Halbwahrheiten gelang es ihr, die Waldelfen über ihre boshafte Natur hinweg zu täuschen. Die wenigen Jäger, die ihr bisher begegnet sind, halten sie für eine einsame Eladrin namens 'Amendra', die aus der Feenwildnis (Feywild) verstoßen wurde. In Wahrheit hat die Hexe nichts anderes im Sinn, als die Elfen aus der Nachbarschaft, so schnell es geht, auszulöschen. Wenn dabei ein paar grausige Tragödien ihren Lauf nehmen, umso besser. Um ihren Plan in Gang zu bringen, erschien sie Quellindra vor ein paar Wochen beim Kräutersammeln als Eladrin. Dabei wurde das Tantchen angenehm überrascht von Quellindras Ehrgeiz und der heimlichen Verachtung, die die junge Braut für ihren religiösen Bräutigam Oréas empfindet. Tantchen Gritzelwarz frohlockte noch mehr, als sie Quellindra die Vorwürfe gegen die Feenkönigin Titania entlocken konnte.

Unter dem Einfluss der Hexe begann sich in Quellindra

die Idee zu formen, dass die Auslöschung ihrer Familie und ihre Heirat mit dem schwächlichen Erben der Maliamaars ein langfristiger Plan der verhassten Feenkönigen sein muss. Nach einigen weiteren 'Beratungen' mit der vermeintlichen Eladrin fasste Quellindra einen Entschluss: Sie würde die Hochzeit verhindern, indem sie Oréas bei einem Kampf auf Leben und Tod als Schwächling aufdecken würde. Rikaja hingegen, dessen Verehrung sie längst erkannt hatte, würde als Held erscheinen. Zu diesem Zweck sollte Amendra einen Stamm **Bullywugs** in das Dorf der Waldelfen schicken, um eine Schlacht auszulösen, bei der Rikaja brillieren könnte. Alles hätte so schön hässlich werden können. Doch dann wurde das Tantchen zu gierig...

Denn nicht nur die Elrahin Familie hatte eine Verbindung zur Feenkönigin. Auch im Dorf der Maliamaars gibt es einen Feen-Stein, der Titania geweiht ist. Fast alle dort lebenden Elfen haben die Bedeutung des heiligen Steins vergessen und folgen stattdessen den Lehren von Rillifane Rallathil und Corellon Larethian. Lediglich der rüdige Satyr Omicron, dem die Waldelfen aus Barmherzigkeit Schutz gewähren, kennt die Bedeutung des Steines. Um der Herrscherin der Feenwildnis eins auszuwischen und um Quellindras Loyalität und Willenskraft auf die Probe zu stellen, beauftragte das Tantchen die Elfin kurz vor der Hochzeit damit, den Stein zu entweihen. Leider läuft dabei nicht alles wie geplant...

Zusammenfassung der Handlung

Die Gruppe kommt in das Elfendorf, in denen die Hochzeitsvorbereitungen auf Hochtouren laufen. Bei einer abendlichen Feier lernen sie den abgewrackten Satyr Omicron kennen, der Vertrauen zu ihnen schließt und von dem entweiheten Feen-Stein berichtet. Die Charaktere haben dann die Option, den Schaden an der heiligen Stätte rückgängig zu machen und nach Spuren zu suchen. Am nächsten Morgen wird Omicron tot aufgefunden. Die Zeichen deuten offensichtlich auf einen Selbstmord hin. Eine genauere Untersuchung zeigt aber, dass der Satyr ermordet wurde. Die Gruppe kann nun mit oder ohne Zustimmung des Patriarchen mit Ermittlungen beginnen, während die Waldelfen weiter die Hochzeit vorbereiten. Gegen Mittag kommt es bei einer rituellen Jagd zu einem schweren Unfall mit zwei Eulenbären. Die Hinweise auf ein Komplott gegen die Familie verdichten sich. Am Abend findet als letzter Ritus die Reinigung der Braut im nahe gelegenen Teich statt. Das Tantchen wird diese Möglichkeit nutzen, um Quellindra letzte Anweisungen zu geben und ihr ein paar nützliche Zaubermittel für die kommende Schlacht zuzustecken. Die Charaktere haben dabei die Möglichkeit, die Hexe selber zu treffen, bevor diese flieht. Die Hinweise gegen Quellindra sollten sich inzwischen verdichtet haben. Die Gruppe hat nun die Möglichkeit, in der Nacht das Lager der Bullywugs zu infiltrieren oder anzugreifen, um dort weitere Spuren zu finden, die sie zur Hexe führen und um die Gefahr eines Angriffes zu bannen. Die Hinweise sollten die Abenteurer schließlich zu Tantchen Gritzelwarz Versteck führen, wo es zum Showdown mit der Hexe und ihren Vasallen kommt. Wenn die Gruppe bis zum Morgen der Hochzeit keine handfesten Beweise für Quellindras Schuld

gesammelt hat, wird die durchtriebene Elfin die Dörfler mit vergiftetem Wein betäuben. Die einfallenden Bullywugs werden dann die schlafenden Wachen massakrieren, um danach das Dorf niederzubrennen.

Die Handlung erstreckt sich über einen Zeitraum von drei Tagen. Die Ereignisse, die am jeweiligen Tag passieren, sind weiter unten aufgeführt. Der DM muss dabei die Handlungen der Spieler-Charaktere berücksichtigen. Natürlich ist es nicht möglich, alle Eventualitäten vorher zu sehen. In vielen Fällen muss der DM die Auswirkung von Taten der Gruppe selber einschätzen. Gute Ideen, lebhaftes Rollenspiel oder wackere Kämpfe sollten auf jeden Fall belohnt werden und den Ablauf des Abenteuers beeinflussen. Wenn Hexenjagd dadurch bereits am zweiten Tag zu Ende ist, weil dem Tantchen frühzeitig das Handwerk gelegt wurde, um so besser. Im Kapitel VI 'Troubleshooting' finden sich ein paar Tipps für den DM, wie man mit besonders schwerwiegenden Ereignissen umgehen könnte.

Hooks

- Familienangelegenheiten:
Ein Elfen oder Halbelfen-Charakter ist ein naher oder entfernter Verwandter der Familie Maliamaar und wird deshalb samt seiner Freunde zur Hochzeit eingeladen.
- Gastrecht:
Die Abenteurer kommen zufällig am Dorf vorbei. Das wichtige und komplexe Gastrecht der Waldelfen zwingt die Maliamaar dazu, die Besucher einzuladen. Einen Wanderer bei so einem Ereignis weiter zu schicken, würde böses Karma über die Ehe bringen.
- Die Vision:
Titania schickt einem Elfen, Waldläufer oder Druiden in der Gruppe eine Traumvision der Schlacht auf der Hochzeit oder der des entweiheten Feen-Steins. Die Waldelfen sind zwar misstrauisch, wagen es aber nicht, hellsichtige Wanderer fort zu schicken.

II.

DRAMATIS PERSONAE

Tantchen Gritzelwarz

Die **Grünhexe** Gritzelwarz, auch bekannt als 'Das Tantchen', ist die Antagonistin in diesem Abenteuer. Ihr Ziel ist die Vernichtung des Hauses Maliamaar. Gritzelwarz stammt ursprünglich aus einem entlegenen Teil der Feenwildnis (Feywild), aus dem sie von einer Jagdgesellschaft des Sommer-Hofes vertrieben wurde. Seitdem sinnt sie auf Rache an der Sommerkönigin Titania. Wenn Gritzelwarz vor anderen Wesen erscheint, verschleiert sie ihre Gestalt mit Illusions-Zaubern und erscheint als eine Herbst-Eladrin, die in ein Kleid aus buntem Laub gehüllt ist und sich den Namen 'Amendra' gibt. Gritzelwarz hat, wie in *Volo's Almanach* beschrieben, Zugriff auf zusätzliche Lair-Actions, solange sie sich in ihrem Versteck befindet. Diese Aktionen werden bei der Beschreibung des Versteckes genau erklärt.

Zitate

"Wenn jemand in Not ist, dann muss man doch helfen, oder?"

"Fort mit Euch, Ihr garstigen Zecken!"

Quellindra Elrahina

Die junge Elfin ist eine beeindruckende Schönheit. Sie hat wasserblaue Augen und lange, hellbraune Haare, in denen man eine einzelne weißblonde Strähne erkennen kann. Sie bewegt sich mit der leichtfüßigen Eleganz des Waldelfen-Volkes. Im Dorf hat sie fast jeden Bewohner um den Finger gewickelt. Quellindra spricht leise, aber mit klarer Stimme. Meistens blickt sie, wie es sich für eine junge Waldelfin gehört, zu Boden. Sobald die Gruppe mit Ermittlungen beginnt, wird sie versuchen, allen Spieler-Charakteren aus dem Weg zu gehen. Sollte sie beschuldigt werden, wird sie alles von sich weisen und im Gegenzug die Abenteurer als Lügner hinstellen, die die Ordnung und das Leben der Waldelfen zerstören wollen.

Zitate

"Ich könnte niemals etwas tun, dass die Familie der Maliamaar oder dieses Dorf gefährdet."

"Diese Behauptung ist schlichtweg unwahr und dazu auch noch lächerlich."

Quellindra hat die Spielwerte eines **Akolythen** mit den Eigenschaften eines **Waldelfen**. Hinzu kommen folgende Änderungen:

- Sie hat volle 16 TP.
- Ihr Charisma ist 18.
- Ihr Intelligenz ist 14.
- Sie hat die Fertigkeit **Bluffen** +4

- Sie hat die Fertigkeit **Überzeugen** +4
- Sie benutzt einen schmalen Dolch statt einer Keule (+3 Angriff, 1W4+1 Schaden).
- Ihre Gesinnung ist **Chaotisch Böse**.

Hiéras Maliamaar

Der weise Hiéras ist seit über 250 Jahren der Patriarch der Familie und damit der Fürst und Anführer des Dorfes. Sein silbernes Haar wird von einem schmalen Stirnreif aus feinem Gold umfassen. Trotz seines ehrwürdigen Alters hält er sich aufrecht und nimmt am Leben des Stammes teil. Die Bewahrung der Traditionen seines Volkes und die Sicherheit seines Dorfes sind seine wichtigsten Anliegen. Dass sein Sohn nur begrenzt als Anführer taugt, ist dem alten Elfen schmerzlich bewusst. Er hofft, dass durch die Heirat mit Quellindra eine ehrgeizige Frau in die Familie kommt, die Oréas bei weltlichen Entscheidungen zur Seite stehen wird. Hiéras hat die Spielwerte eines **Adligen** (Noble) mit den Eigenschaften eines Waldelfen. Er trägt eine kostbare Robe aus grünem Stoff mit silbernen Stickereien. Im Kampf und auf der Jagd trägt er ein Kettenhemd +1, das aus Mithral gefertigt ist.

Zitate

"Es ist offensichtlich, dass dieses der Wille der Götter der Seldarine ist."

"So will es die Tradition meines Volkes."

Tryana Maliamaar

Tryana ist die Ehefrau von Hiéras und damit die First Lady des Dorfes. Wenn sie an Ihrem Webstuhl sitzt, reichen ihre glatten, weißblonden Haare fast bis zum Boden. Durch ihre blasse Haut und ihre violetten Augen wirkt sie ein wenig geisterhaft. Sie stammt aus der hochangesehenen Waldelfen-Familie der Coranas. Tryana Maliamaar ist von tiefster Ernsthaftigkeit erfüllt und wird nur reden, wenn sie gefragt wird oder wenn sie davon überzeugt ist, dass ihre Worte unbedingt notwendig sind. Sie verfügt über spezielles magisches Wissen, mit dem sie magische Gegenstände aus Stoff herstellen kann. Tryana hat die Spielwerte eines **Gemeinen** mit den Eigenschaften einer Waldelfin.

Zitate

"Es ist bereits alles nötige gesagt worden."

"Wenn es getan werden muss, muss es getan werden."

Oréas Maliamaar

Oréas ist der Sohn von Hiéras, der Druiden des Stammes und ein Priester des Waldgottes Rillifane Rallathil. Der Dienst an Rillifane und an der Natur bestimmen das komplette Wesen des jungen Elfen. Obwohl er sich nicht vor den praktischen Arbeiten des Dorflebens drückt und obwohl ihn seine Druiden-Fähigkeiten zu einem gefährlichen Kämpfer machen, hat er innerhalb des Stammes den Ruf eines Sonderlings. Seine Zeit verbringt er meistens mit Meditation und Gartenarbeit. Er ist von kleinem Wuchs und hat die violetten Augen seiner Mutter. Sein schmaler Kopf ist von dichten braunen Locken bedeckt. Um seinen Hals trägt Oréas bei Tag und Nacht einen Lederriemen mit einem geschnitzten Eichenblatt-Amulett, dem Symbol des Rillifane Rallathil. Oréas hat die Spielwerte eines **Druiden** (Druid) mit den Eigenschaften eines Waldelfen.

Zitate

“Rillifane gebietet uns Respekt vor der Natur!”

“Quellindra wird mir ein sittsames Weib sein. Und eine weise Ratgeberin.”

Rikaja Lerathia

Rikaja ist der erste Jäger des Dorfes. Er ist hochgewachsen, hat pechschwarze Haare und Augen, die so grün sind, wie das Blätterdach des Waldes. Schon seit langer Zeit bewundert und verehrt er Quellindra. Da er aus einer vollkommen bedeutungslosen Blutlinie stammt, war bisher eine Heirat mit der hochgeborenen Elfin undenkbar. Trotzdem gestand ihm Quellindra vor kurzer Zeit, dass sie seine Gefühle erwidert und ihn als Gemahl dem schwächlichen Oréas vorziehen würde. Die Eröffnung stürzte den jungen Jäger in ein schreckliches Gefühlschaos. Um alle Zweifel in Rikaja zu zerstreuen und um sich seiner Loyalität absolut sicher zu sein, verabreicht Quellindra ihm nach Ereignis 3 (siehe unten) einen **Trank der blinden Liebe** (siehe Liste der magischen Gegenstände im Anhang A), der Rikaja zu einem Mörder werden lässt. Rikaja hat die Werte eines **Bogenschützen** (Archer aus *Volos Almanach*) mit den Eigenschaften eines Waldelfen. Wenn dieses Regelbuch nicht zur Verfügung steht, kann ein **Veteran** mit den Eigenschaften eines Waldelfen verwendet werden, der folgende Änderungen hat:

- Stärke 13
- Geschicklichkeit 16
- RK 15 (Beschlagenes Leder)
- Langbogen +5 Angriff 1W8+3
- Multiattacke mit dem Langbogen statt mit dem Langschwert

Zitate

“Natürlich liebe ich Lady Quellindra. Jeder im Dorf liebt sie.”

“Bei der Jagd offenbart sich das Herz eines Mannes.”

Omicron

Der Satyr Omicron pendelte viele Jahre als fröhlicher Vagabund zwischen dem hiesigen Wald und der Feenwildnis hin und her. Doch die Tage seiner Wanderschaft endeten abrupt, als er in der Feenwildnis einer jungen Eladrin-Herzogin nachstellte und sich dabei den Zorn von Königin Titania zuzog. Die Feen-Königin belegte Omicron mit einem Fluch, der ihn aus der Feenwildnis verbannte und ihm die berüchtigte Satyr-Fähigkeit nahm, unbegrenzte Mengen Alkohol zu trinken. In kurzer Zeit verwandelte er sich in ein abgerissenes Wrack, gezeichnet von Exzessen, der von Elfendorf zu Elfendorf tingelte. Aus Gründen der Tradition gewährten die Waldelfen dem Satyr weiterhin Gastfreundschaft, vermieden aber jede weitere Nähe zu ihm, da klar erkennbar war, dass er den Segen der Feen verloren hatte. Während seiner Wanderungen traf er schließlich auf das Tantchen, die ihn in der Gestalt einer Eladrin schnell um den Finger wickelte. Gritzelwarz versprach dem deprimierten Sartyr ein Elixier, dass seine Trinkfestigkeit wieder herstellen würde. Als Gegenleistung verlangte sie Informationen aus dem Dorf. Omicron berichtete bereitwillig von den Bewohnern, woraufhin das Tantchen den Entschluss fasste, dass Quellindra das perfekte Ziel für sie sein würde. Das Elixier, das Omicron im Tausch bekam, wirkte zwar, war aber bereits nach wenigen Wochen aufgebraucht. Als Omicron dann nach einer weiteren Dosis fragte, lachte ihn das Tantchen aus und forderte weitere Geheimnisse der Maliamaar Familie. In diesem Moment wurde Omicron klar, dass er einen schrecklichen Fehler gemacht hatte. Aus Scham behielt er die Wahrheit jedoch für sich. Erst als die Helden im Dorf auftauchen und der Feen-Stein geschändet wird, springt er über seinen Schatten und vertraut sich der Gruppe an.

Zitate:

“Nimm noch einen Schluck Abendrotwein, mein Freund. Das Leben ist hart genug!”

*“Alles tut mir so leid, so schrecklich, schrecklich leid... *hicks*”*

III.

DER ABLAUF DER TAGE

Tag 1

Ereignis 1: Die Ankunft

Die Gruppe kommt irgendwann im Laufe des ersten Tages in das Elfendorf. Die eigentliche Handlung beginnt erst am Abend, an dem ein zeremonielles Festmahl statt findet. Je nachdem, zu welcher Tageszeit die Helden im Dorf ankommen, haben sie Zeit, um die Bewohner kennen zu lernen. Überall herrscht fröhliche Betriebsamkeit und jeder Elf der gefragt wird, erklärt freundlich, dass er mit Hochzeitsvorbereitungen beschäftigt ist.

Ereignis 2: Das Fest

Das Fest findet auf dem freien Platz vor dem Haus der Maliamaars statt. Nach einer kurzen, weihevollen Rede, bei der Hiéras die Tradition des Hauses Maliamaar beschwört und betont wie wichtig es ist, noble Linien wie das Haus Elrahin weiter zu führen, beginnt ein langes Festmahl, bei dem die traditionellen Speisen der Waldelfen (Wild, Kräutersalate, Nüsse...) serviert werden. Nach dem Essen wird dem Elfenwein zugesprochen. Dabei tut sich besonders der Satyr Omicron hervor.

Ereignis 3: Die Beichte

Nach kurzer Zeit ist Omicron sturzbetrunken und beginnt einen der Spielercharaktere mit weinerlichen Geschichten vollzulallen. Omicron berichtet von seiner Begegnung mit einer Eladrin Namens Amendra, die ihm *einige unwichtige Geheimnisse* der Maliamaar Familie entlocken konnte. Durch Nachfragen können die Spieler dem Satyr seine Vorgeschichte und ein paar Details seiner Begegnung mit Gritzelwarz entlocken (siehe Omicrons Geschichte im Abschnitt 'Dramtis Personae'). Unter anderem hat Omicron an Amendra verraten, dass ein Feen-Stein am Dorfteich steht und das die junge Lady Quellindra den Erben des Hauses Maliamaar heiraten wird. Omicron weiß nicht, dass es sich bei Amendra um eine Hexe handelt - er ahnt aber, dass die Eladrin, mit der er geredet hat, nur ein Trugbild war.

Ereignis 4: Der entweihte Schrein

Egal, wie viel die Spieler aus dem betrunkenen Satyr herausholen - er wird nach kurzer Zeit die Spieler jammernd auffordern, ihm zu folgen. Er führt sie zu dem kleinen Teich im Norden des Dorfes, der silbrig im Mondlicht glänzt. Am Westufer des Gewässers steht der unscheinbare Feen-Stein, der einige Nächte zuvor von Quellindra im Auftrage des Tantchens entweiht wurde (siehe auch Gebiet 10 im Dorf). Um den Schrein herum ist ein deutlicher Fäulnis-Gestank wahrzunehmen. Der Boden, in dem der Stein steckt, wirkt schwarz und modrig.

Mit einem SG 12 Überlebens-Wurf kann man erkennen, dass hier kürzlich gegraben wurde. Gräbt man selber in der Erde, findet man zahlreiche widerliche, schwarze Würmer. Der Fluch, den Quellindra für das Tantchen auf dem Schrein platziert hat, lässt sich mit einem *Segen (Bless)* wieder rückgängig machen. Die Würmer im Boden lösen sich daraufhin auf, der Gestank verzieht sich und das Erdreich wird zusehends trockener. Wie es für den Rest der Nacht weitergeht, hängt von den Spielern ab. Alle Waldelfen, die von dem Fluch erfahren, reagieren bestürzt und sind dankbar, wenn der Schrein wieder gereinigt wurde, auch wenn niemanden bekannt war, welche Bedeutung dieser Ort hatte. Omicron bedankt sich überschwänglich bei der Gruppe und zieht sich dann mit erleichtertem Gewissen und einer Flasche Wein zu seinem Schlafplatz unter der alten Weide am Teich zurück. Leider sind die Handlungen von Omicron und den Helden nicht unbemerkt geblieben. Quellindra hat während des Festmahls bemerkt, dass der Satyr sich der Gruppe anvertraut hat. Da das Tantchen Quellindra bereits vor einem möglichen Verrat Omicrons gewarnt hat, beschließt sie, den widerlichen und schwatzhaften Trunkenbold aus der Welt zu schaffen...

Tag 2

Ereignis 5: Der Mord

Der Himmel ist blau, die Sonne scheint, die Vögel zwitschern. Trotzdem beginnt der Tag mit einem Schock. Ein lautes Kreischen weckt die Heldengruppe: Eine junge Elfin hat die Leiche des Satyrs Omicron entdeckt. Sofort versammelt sich eine Menge entsetzter Waldelfen (und ein paar Halblingskinder) um den alten Weidenbaum am Ufer des Teiches (Gebiet 14). Dort baumeln die sterblichen Überreste von Omicron an einem Strick. Alles sieht nach einem Selbstmord aus.

Was ist passiert? Nachdem Quellindra den Entschluss gefasst hatte, Omicron zu töten, flößte sie ihrem Verehrer Rikaja einen *Trank der blinden Liebe* (siehe Anhang A) ein, den sie für diesen Zweck vom Tantchen erhalten hatte. Danach erzählte sie Rikaja, dass der Satyr sie belästigt hätte. Rikaja schlich voller Wut in der Nacht zur alten Weide und erschlug den betrunkenen Omicron im Schlaf. Danach leitete ihn Quellindra an, einen Selbstmord vorzutäuschen.

Ereignis 6: Die Suche nach dem Mörder

Von nun an können die Spieler mit Ermittlungen beginnen. Hiéras sagt ihnen dabei seine Unterstützung zu, wenn sie ihn davon überzeugen können, dass der Tod des Satyrs ein Mord war. Am Tatort kann folgendes gefunden werden:

- Ein SG 14 Medizin-Check zeigt dass der Satyr erschlagen wurde. Am Hinterkopf ist eine Platzwunde. Das Blut wurde allerdings abgewaschen.
- Ein Wahrnehmungs-Check SG 14 zeigt ein Paar Blutspuren am Fuß der alten Weide, wo Omicron zu schlafen pflegte.
- Ein Untersuchen-Check SG 14 zeigt auf, dass Satyre wegen Ihrer Hufe miserable Kletterer sind. Es muss für Omicron nahezu unmöglich gewesen sein, den dicken, geraden Stamm der Weide ohne Hilfsmittel hochzuklettern.

Die Abenteurer haben etwa zwei Stunden Zeit, um die Bewohner zu befragen und um Gebäude und Orte zu untersuchen, bevor die rituelle Jagd des Bräutigams statt findet. Keiner der Dorfbewohner wird wissentlich zulassen, dass seine privaten Eigentümer (Schränke, Truhen) von den Gästen durchsucht werden. Sollten die Abenteurer zu dreist werden, wird Hiéras sie darum bitten, die Würde der Dorfbewohner zu wahren oder das Dorf zu verlassen.

Allerdings finden im Laufe des Tages zwei rituelle Ereignisse statt (Die Jagd, die Reinigung), bei denen bestimmte Personen das Dorf verlassen und deshalb ihre Häuser unbewacht sind. Je nachdem, ob die Gruppe an diesen Ereignissen teilnimmt, haben sie die Möglichkeit, einige der Häuser der verdächtigen Elfen zu untersuchen.

Ereignis 7: Die Jagd des Bräutigams

Etwa zwei Stunden nach der Entdeckung des Mordes an Omicron findet die rituelle Jagd des Bräutigams statt. Es herrscht eine gedrückte Stimmung im Dorf, doch Hiéras ist nicht gewillt, die Hochzeit abzusagen. Bedenken der Gruppe wird er wie folgt beantworten: "Diese schreckliche Tat wurde verübt, um einen Schatten über diese Heirat zu werfen. Doch wir werden auf der Jagd sehen, wie der Wille Rillifane Rallathils zur Heirat meines Sohnes ist. Ich bin überzeugt, dass wir eine würdige Beute machen werden, die uns zeigt, dass diese Heirat unter seinem Segen steht. Es wird eine große Jagd werden!"

An der Jagdgruppe nehmen **Hiéras, Oréas, Rikaja** und **drei Waldelfen Kundschafter** teil. Hiéras trägt während der Jagd sein +1 Mithral Kettenhemd und ist mit einem Langbogen bewaffnet. Oréas benutzt ebenfalls einen Langbogen. Aus Gründen der Vorsicht hat er statt des Zaubers *Tierbote* (Animal Messenger) den Zauber *Wunden heilen* (Cure Wounds) eingepägt. Obwohl Rikaja inzwischen unter dem Einfluß des *Trankes der blinden Liebe* steht, wird er versuchen, seine Rolle als erster Jäger so gut wie möglich zu erfüllen. Quellindra hat ihm versichert, dass sich Rillifane und der Wald auf ihrer Seite befinden. Die Abenteurer werden ebenfalls eingeladen. Es steht ihnen frei, zusammen die Gesellschaft zu begleiten oder ganz oder teilweise im Dorf zu bleiben. Während der Jagd beten mehrere Familien am Eingang des Dorfes zu Rillifane, um den glücklichen Ausgang der Jagd, so dass

ihre Häuser unbewacht sind:

- Das Haus der die Familie Lerathia (Gebiet 13)
- Das Haus der Maliamaar Familie (Gebiet 5 und 7, in der Küche (6) sind die Goldbottles mit Kochen beschäftigt)

Kurze Zeit nach dem Beginn der Jagd findet Rikaja die Spur eines großen Hirsches. Die restliche Jagdgesellschaft sieht das als gutes Zeichen und setzt zur Verfolgung an. Direkt danach führt das Tantchen ihren ersten Schlag gegen die Elfen: Aus einem Baumwipfel löst sich ein Hornissennest und stürzt genau zwischen die Jagdgruppe. Da sich die Gruppe mit erhöhter Geschwindigkeit bewegt, gelingt es selbst den aufmerksamen Elfen nicht, die Gefahr im Vorfeld wahrzunehmen. Charaktere mit einem passiven Wahrnehmungs-Wert von 20+ können die Gefahr vorher erkennen. Die Hornissen gelten als drei **Insektenschwärme** und müssen alle besiegt werden, bevor sie von der Jagdgruppe ablassen. Mitglieder der Jagdgruppe, denen trotz Heilung (durch Oréas oder die Abenteurer) weniger als 10 TP verbleiben, werden schweren Herzens nach dem Kampf ins Dorf zurückkehren, was man als schlechtes Zeichen von Rillifane werten wird.

Trotzdem nimmt Rikaja die Fährte des Hirsches nach dem Zwischenfall wieder auf und führt die Jagdgesellschaft an eine Lichtung, auf der der tote Hirsch liegt. Neben dem Kadaver steht ein **Eulenbär-Paar** (Männchen und Weibchen), dass den Hirsch gerissen hat. Rikaja und die Kundschafter bemerken die Eulenbären, bevor ein Kampf beginnt, so dass die Jagdgesellschaft Zeit hat, um sich zu besprechen. Oréas sieht die beiden Eulenbären als eine

Prüfung Rillifanes an und besteht darauf, die gefährlichen Gegner anzugreifen. Zu Beginn des Kampfes müssen alle Angreifer Heimlichkeits-Würfe gegen SG 18 ablegen, um die beiden Eulenbären in der ersten Kampfrunde zu überraschen. Die Eulenbären stehen natürlich unter dem Bann des Tantchens. Bei beiden Monstern kann mit *Magie entdecken* eine Bezauberungs-Aura entdeckt werden. Bis auf Rikaja werden die Biester alle Mitglieder der Jagdgruppe mit aller Gewalt angreifen. Sollte Rikaja unter 5 Trefferpunkte sinken, so ist der letzte Angriff der Eulenbären ein KO-Schlag, der ihn bewusstlos in die Büsche fegt, so dass er in jedem Fall den Kampf überleben wird. Sollten die beiden Gegner bezwungen werden, ohne dass ein Mitglied der Jagdgruppe stirbt, wird das als großer Erfolg gewertet. Hiéras ist sich nun sicher, dass die Heirat Rillifanes Segen hat.

Wenn kein Mitglied der Abenteurer an der Jagd teilnimmt, überleben nur der schwerverletzte Oréas, Rikaja und ein Kundschafter die Jagd. Im Kapitel V 'Troubleshooting' wird beschrieben, welche Auswirkungen der Tod bestimmter NPCs auf die Handlung haben kann.



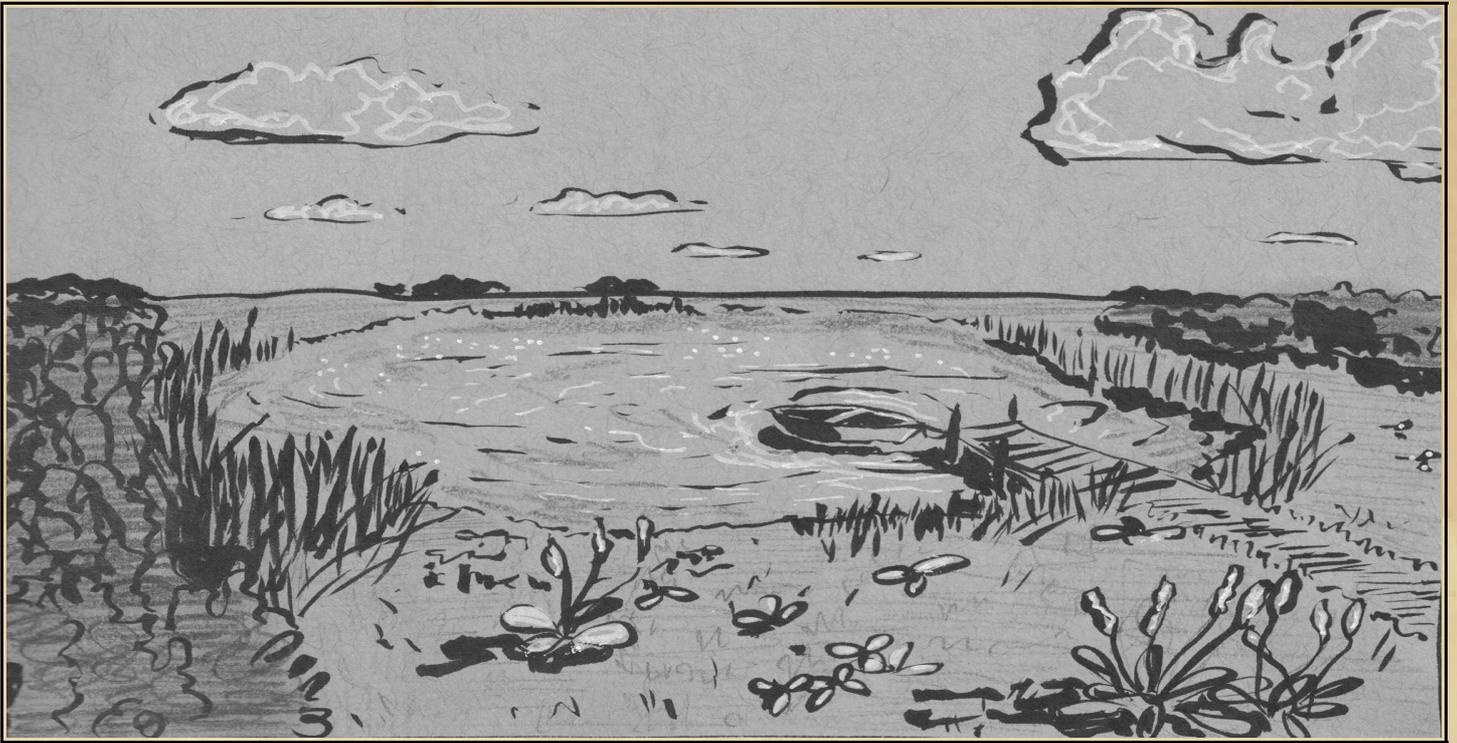
Ereignis 8: Weitere Ermittlungen

In jedem Fall endet die Jagd gegen Mittag. Die Charaktere haben nun Zeit für eine kurze Rast, für weitere Ermittlungen oder für eine Expedition in die Umgebung.

Ereignis 9: Die Reinigung der Braut

Eine Stunde vor Sonnenuntergang macht sich Quellindra auf den Weg zu ihrem rituellen Bad im Seerosen-Teich. Das kleine Gewässer liegt etwa eine halbe Stunde vom Dorf entfernt und grenzt an das Sumpfgebiet, in dem Gritzelwarz ihr Versteck hat und in dem das Lager des Krötensturms liegt. Der Tradition zufolge muss die Elfin das Bad alleine vollziehen. Trotzdem werden sie zwei weibliche Elfen **Kundschafterinnen** als Eskorte begleiten, die sich allerdings immer auf hundert Schritt Abstand halten werden. Natürlich ist Quellindra nicht im Geringsten an Meditation interessiert. Das Tantchen will den Zeitpunkt nutzen, um ihr ein mächtiges Schlafgift zu übergeben, mit dem die Hochzeitsgesellschaft am morgigen Tag betäubt werden soll, damit die Bullywugs leichtes Spiel haben. Zudem will sie Quellindra zwei *Frosch-Fetische* (siehe Anhang A) übergeben, die sie und Rikaja vor den Bullywugs unsichtbar machen, damit sie dem Kampf entkommen können. Sollten die Abenteurer anbieten, an der Eskorte teilzunehmen, lehnen die Elfen ab. Lediglich ein weiblicher Elf oder Halbelf darf Quellindra in gebührendem Abstand begleiten. Allerdings wird niemand eingreifen, wenn die Gruppe unter

irgendeinem Vorwand den Wald betritt und der Prozession heimlich folgt. Um den Kundschafterinnen zu folgen ist ein Überleben-Wurf SG 12 nötig. Damit die Verfolgung aber unbemerkt bleibt, ist ein Heimlichkeits-Wurf SG 21 notwendig. Während die Abenteurer die Prozession verfolgen oder sich mit den beiden Kundschafterinnen auseinander setzen, schlägt der Krötensturm zu. Aus dem Wald nähern sich vier **Bullywugs**, die auf vier **Riesenkroten** reiten und attackieren die Kundschafterinnen und die Abenteurer. Sollten die Abenteurer den Elfen unbemerkt auf den Fersen sein, hören und sehen sie den Angriff der Monster vor sich und können nach einer Runde in den Kampf eingreifen. Natürlich wurde diese Vorhut des Krötensturms vom Tantchen ausgesandt, um Quellindra einen Vorsprung zu verschaffen. Der Kampf wird aufgrund der hohen TP der Riesenkroten, die bis zum Tod kämpfen, nicht schnell beendet sein. Quellindra wird versuchen, sich in dieser Zeit von ihren Verfolgern abzusetzen. Nach dem Gefecht sind die überlebenden Kundschafterinnen sehr besorgt um Quellindras Sicherheit. Sollte die Gruppe eine gemeinsame Verfolgung vorschlagen, stimmen sie deshalb zu. Alternativ können die Abenteurer die Spur der Bullywugs mit einem Überlebenswurf SG 12 zum Lager des Krötensturms zurück verfolgen.



Hinweis: Untersucht man die Bullywugs und die Kröten mit *Magie entdecken (Detect Magic)*, so wird eine mittelstarke Bezauberungs-Aura sichtbar. Die Aura wird durch das *Froschwasser* aus Gebiert 7 verursacht.

Quellindras Spur zum Seerosen-Teich ist nicht zu verfehlen. Nach etwas 15 Minuten erreichen die Abenteurer den Ort. Zu diesem Zeitpunkt hat Gritzelwarz bereits alle Zaubermittel an Quellindra übergeben. Da das Tantchen überall im Wald ihre Späher hat, ist es nahezu unmöglich, die Hexe zu überraschen (Heimlichkeit SG 20). Um den Teich herum liegen zwölf **Bullywugs** in einem Hinterhalt und warten auf das Signal zum Angriff. Um die Gegner zu entdecken ist ein Wahrnehmungswurf SG 18 nötig.

Als Ihr am Waldrand ankommt, seht Ihr einen Teich im Licht des Sonnenuntergangs, der etwa einhundert Schritt durchmisst. Auf dem blutrot schillernden Wasser treiben hunderte weißer Seerosen. Ein schmaler Holzsteg führt vom Ufer in die Mitte des Gewässers, wo ihr die kniende Quellindra erkennt. Vor ihr, über dem Wasser, schwebt eine elfenartige Frau, die in ein Kleid aus blutrotem Herbstlaub gehüllt ist. Als der Blick der schwebenden Elfin auf Euch fällt, spricht sie mit einer Stimme, die wie das Rauschen des Herbstwindes klingt: "Mein Kind, Du hast ungebetene Besucher mitgebracht. Ich ziehe mich also nun besser zurück. Ich wünsche Dir für Deine Hochzeit nur das Beste!"

Danach legt die Eladrin/Hexe ihren Kopf in den Nacken und stößt einen lautes Kröten-Quaken aus, das durch den ganzen umliegenden Wald hallt. Das ist das Signal für die Bullywugs, die die Abenteurer und die verbliebenen Kundschafterinnen sofort angreifen. Da Quellindra bereits im Besitz eines *Frosch-Fetischs* ist, wird sie von den Bullywugs schlichtweg übersehen. Das Tantchen macht sich unsichtbar und flieht mit Hilfe ihrer Fähigkeit *Unsichtbare Passage (invisible passage)*. Dadurch sind nicht einmal ihre Spuren im Wasser für die Verfolger erkennbar. Clevere Charaktere können sie natürlich mit

Hilfe von *Magie entdecken* verfolgen. Gritzelwarz wird sich direkt in ihr Versteck zurück ziehen. Der Weg durch den Sumpf dorthin dauert etwa 30 Minuten. Sollte sie bemerken, dass sie verfolgt wird, verwandelt sie eine alte Weide am Wegesrand in einen **Erwachten Baum**, um sich mehr Zeit zu verschaffen. In jedem Fall ist die Nacht angebrochen, wenn die Abenteurer das Versteck des Tantchens erreichen.

Quellindra wird alle Anschuldigungen der Abenteurer von sich weisen und behaupten, dass ihr die Eladrin zum ersten Mal hier erschienen ist und dass sie nichts mit den Angriffen der Bullywugs zu tun hatte. Einer körperlichen Untersuchung wird sie sich widersetzen. Sollte eine der Kundschafterinnen das Gefecht überlebt haben, haben die Abenteurer eine wichtige Zeugin auf ihrer Seite, die inzwischen ebenfalls davon überzeugt ist, dass Quellindra nichts Gutes im Sinn hat.

Ereignis 10: Der Abend und die Nacht

Nach der rituellen Reinigung kehrt Quellindra alleine oder in Begleitung der Kundschafterinnen ins Dorf zurück. Die Abenteurer haben nun die Möglichkeit, die überlebenden Anführer des Dorfes (Hiéras, Oréas, Tryana) davon zu überzeugen, dass Quellindra eine Verräterin ist. Sobald Quellindra ihr Haus (Gebiet 8) erreicht, wird sie die magischen Gegenstände (Schlafgift und *Frosch-Fetische*) unter der Matratze ihres Bettes verstecken. Das beste Vorgehen ist es, die restlichen Elfen davon zu überzeugen, dass Quellindra untersucht werden muss, bevor sie die magischen Gegenstände verstecken kann. Sobald die Maliamaar-Familie von der Schuld Quellindras überzeugt ist, wird man sie in ihr Haus sperren und zwei **Wächter** (Guards) vor der Tür postieren. Sollte Rikaja noch auf freiem Fuß sein, wird er versuchen, sie in der Nacht zu befreien, um mit ihr zu fliehen.

Die Abenteurer können die Nacht nutzen, um eine lange Rast einzulegen. Auf der anderen Seite ist die Dunkelheit eine gute Möglichkeit, das Lager des Krötensturms anzugreifen.

Tag 3

Der Verlauf des dritten Tages hängt stark von den bisherigen Ereignissen ab. Im schlimmsten Fall ist die Familie der Maliamaar noch immer von Quellindras Unschuld überzeugt. Dann findet im Verlauf des Tages die Hochzeit statt.

Ereignis 11: Der Morgen

Sollte das Tantchen noch am Leben sein und sollte das Lager des Krötensturms noch existieren, so wird Gritzelwarz einen Raben zu Tribun Quorz schicken, der ihm den Auftrag gibt, das Dorf der Waldelfen anzugreifen. Die Armee der Bullywugs (der Krötensturm) besteht aus:

- Tribun Quorz, ein **Veteran**, (siehe das Lager des Krötensturms Gebiet 6)
- 14 normalen **Bullywugs**
- 4 Zenturio **Bullywugs** mit 18 TP
- 5 **Riesenkroten**

Glücklicherweise benötigen die Bullywugs ein paar Stunden, um sich durch Training und inspirierende Reden vorzubereiten. Der Krötensturm erreicht das Elfendorf deswegen erst gegen Mittag.

Ereignis 12: Die Hochzeit

Sollte die Hochzeit stattfinden, wird Quellindra den Wein, der ausgetrunken wird, mit dem *Schlafgift* (siehe Anhang A) des Tantchens vermischen. Jeder, der davon trinkt (also alle Elfen des Dorfes und die erwachsenen Halblinge), muss 15 Minuten nach dem ersten Schluck einen Konstitutions-Rettungswurf SG 14 ablegen. Bei einem Misserfolg fallen die Opfer in einen tiefen Schlaf. Durch ein paar ordentliche Backpfeifen kann man die Schlafenden wecken, sie bleiben aber für zwei Stunden *vergiftet*. Der DM sollte auf jeden Fall Rettungswürfe für die verbliebenen Familien-Mitglieder ablegen, um zu

überprüfen, ob sie bei Bewusstsein sind. Quellindra und Rikaja trinken nichts von dem Wein.

Wenn der Krötensturm das Lager erreicht, sind zusätzlich zu den Abenteurern und den Familien-Mitgliedern, die ihren Rettungswurf geschafft haben, nur noch die beiden Wächter am Eingang, zwei Kundschafter und zwei weitere Wächter kampffähig. Alle **Gemeinen** des Dorfes sind in einen tiefen Schlaf gefallen. Es liegt in der Hand der Abenteurer, das Dorf zu retten, denn die Bullywugs werden keine Gnade zeigen...

Sollte Quellindras Verrat aufgedeckt worden sein, sind die Waldelfen gewarnt. Dem Krötensturm stellen sich zwölf **Wächter**, sechs **Kundschafter**, Oréas und Hiéras entgegen (sofern sie am Leben sind).



IV.

ORTSBESCHREIBUNGEN

Übersicht: Der Wald und der Sumpf

Die Handlung von Hexenjagd spielt in einem wilden und dichten Waldgebiet. Die Orte der Handlung sind nicht weiter als 45 Minuten Weg voneinander entfernt. Normalerweise entdecken die Spieler die Orte durch Hinweise und Spuren. Sollten Abenteurer ohne festes Ziel den Wald erkunden, kann die obere Karte als grobe Orientierung dienen.

1. Das Dorf der Waldelfen.

Hier beginnt die Handlung des Abenteuers. Eine genaue Beschreibung findet sich im Abschnitt 'Das Dorf der Waldelfen'.

2. Der Seerosen-Teich

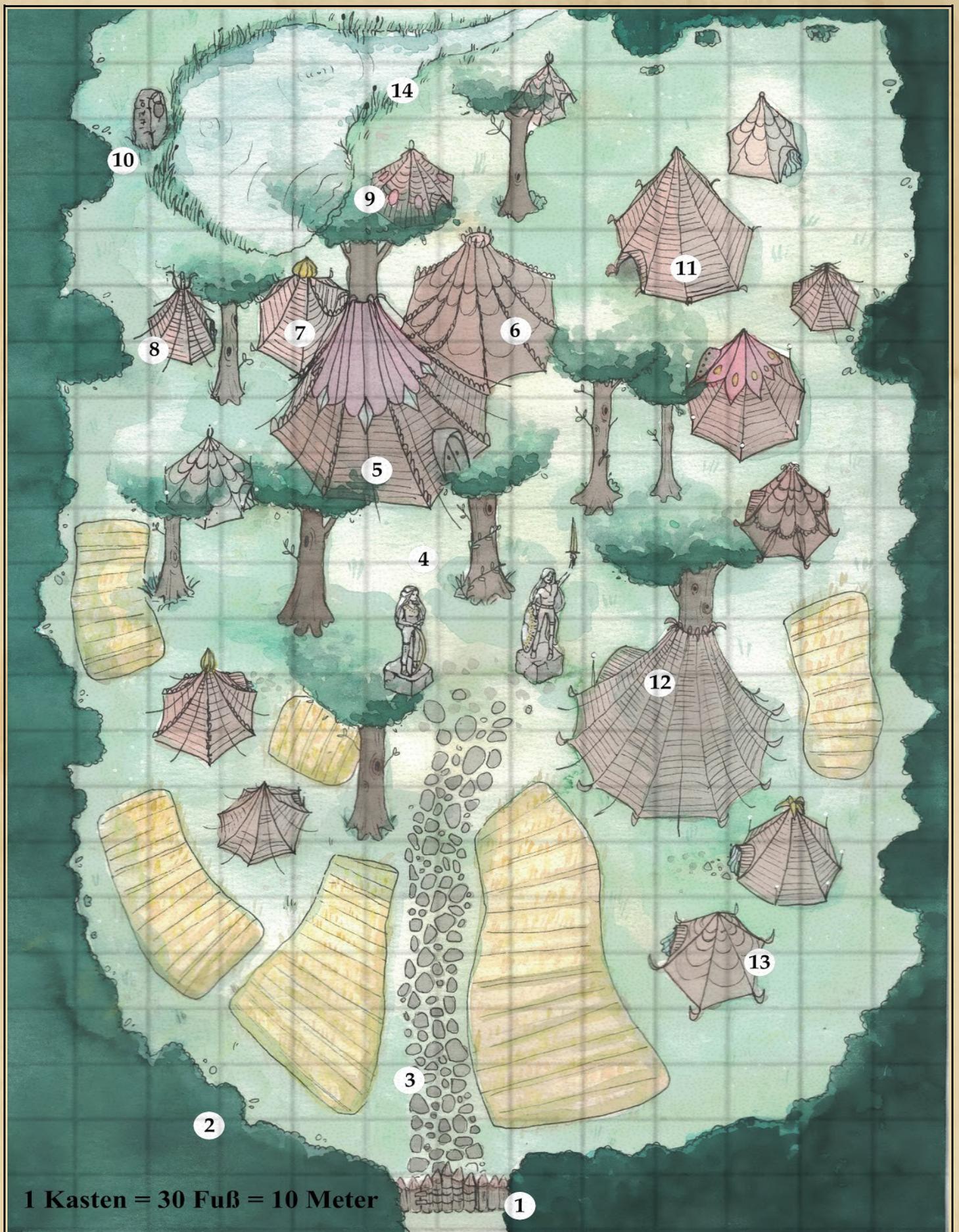
Die Abenteurer finden diesen Ort, wenn sie Quellindra bei ihrem Reinigungsritus folgen, wie in 'Ereignis 9. Die Reinigung der Braut' beschrieben.

3. Das Lager des Krötensturms

Die Abenteurer finden diesen Ort, wenn sie die Bullywugs zurückverfolgen, die während Ereignis 9 angreifen. Falls die Abenteurer diese Chance verpassen, sollte jede weitere Suche im Wald Spuren zeigen, die zum Lager führen. Das Lager wird im Abschnitt 'Das Lager des Krötensturms' unten genauer beschrieben.

4. Das Versteck der Hexe

Die Abenteurer finden diesen Ort, wenn sie Omicron geschickt ausfragen, das Tantchen nach der Begegnung in Ereignis 9 verfolgen oder wenn sie die magische Froschwasser-Fährte in der Nähe des Lagers des Krötensturms entdecken. Der Ort wird im Abschnitt 'Die Hexenhöhle' weiter unten genauer beschrieben.



Das Dorf der Waldelfen

Das Dorf, in dem die Maliamaar-Familie lebt, hat keinen eigenen Namen. Obwohl die Waldelfen schon seit Tausenden von Jahren nicht mehr als Nomaden leben, lehnen sie es aus Tradition ab, ihren Wohnsitzen Namen zu geben. Das Dorf wird deshalb von den Elfen dieses Stammes vereinfacht als *'das Dorf'* oder auch *'zu Hause'* bezeichnet. Anderen Bewohnern des Waldes ist das Dorf als das *'Haus der Maliamaars'* bekannt.

Als ihr um die letzte Biegung des Waldweges kommt, liegt endlich das Ziel eurer Reise vor euch: Das Dorf der Maliamaar-Familie. Das Dorf liegt auf einer großen Lichtung und wird von einer vier Schritt hohen Dornen-Hecke aus dichten Brombeersträuchern geschützt. Selbst ein gepanzerter Oger dürfte hier nicht durch kommen.

1. Das Tor

Der einzige Durchgang durch die Hecke wird durch ein hohes, zweiflügeliges Palisaden-Tor blockiert, das durch lange Dornen zusätzlich geschützt wird. An einem Fahnenmast neben dem Tor weht das Banner der Maliamaar-Familie im Wind: Eine stilisierte weiße Brombeerblüte über gekreuzten Pfeilen auf dunkelgrünem Grund. Das Tor ist drei Schritt hoch. Von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang ist das Tor geöffnet. Zwei **Waldelfen-Wächter** (Guards) bewachen den Zugang zum Dorf. Sollte jemand versuchen, am Tor hoch zu klettern, muss ein GES RW gegen SG 12 geschafft werden oder es werden 1W4 (S) Schaden verursacht.

2. Die Hecke

Die Hecke wird von den Elfen als ein Geschenk des Gottes Rillifane Rallathil angesehen. Die Pflege der Hecke ist eine heilige Pflicht der Maliamaar-Familie, die von Oréas mit vollstem Ernst wahrgenommen wird. Wesen ohne oder mit leichter Rüstung müssen jede Runde, in der sie sich in der Hecke befinden, einen Geschicklichkeits Rettungswurf SG 12 schaffen oder 2W4(S) Schaden nehmen. Sie sind zudem bis zum Ende ihrer nächsten Runde *festgehalten* (restrained). Selbst mit einer mittleren oder schweren Rüstung beträgt dieser Schaden immer noch 1W4, da die Ranken die Tendenz haben, sich um Gelenke zu wickeln und ungeschützte Stellen zu zerkratzen.

3. Der alte Weg ins Dorf

Ein Weg, der mit flachen Natursteinen gepflastert ist, führt zur Mitte des Dorfes. Am Wegesrand stehen alte Wegsteine, die mit kunstvollen elfischen Runen bedeckt sind. Rechts und Links neben dem Weg liegen kleine Felder mit schimmerndem Getreide, seltenen Kräutern und Heilpflanzen. Am Ende des Weges ragen zwei beeindruckende, lebensgroße Statuen auf, die zwei weibliche Waldelfen-Jägerinnen zeigen. Die Jägerinnen sind die Zwillinge Lanara und Linora Maliamaar, die vor 5000 Jahren den Ruhm der Familie begründeten.

4. Im Dorf

Die Häuser des Dorfes bestehen aus Holz und haben eine eigentümliche kegelförmige Bauweise, die stark an Nomadenzelte erinnert. Jede dieser Behausungen ist mit kunstvollen Schnitzereien verziert, die entweder Jagdszenen oder geschwungene elfische Runen zeigen. Zwischen den Häusern stehen zahlreiche alte Eichen und Buchen, die von den Elfen offensichtlich gepflegt und gehegt werden. Auf dem Dorfplatz ist eine kleine Gruppe von Elfen- und Halblingskindern damit beschäftigt, bunte Tücher als Hochzeitsschmuck zwischen den Bäumen zu spannen.

Die größeren Häuser verfügen über Türen aus Holz. Die Eingänge in die kleineren Gebäude werden durch schwere, bestickte Ledervorhänge verschlossen. Die meisten Häuser bestehen nur aus einem einzigen Raum, in dem die ganze Familie lebt, arbeitet und schläft. Die jungen Halblinge sind die Kinder der Goldbottles-Familie. Nach Sonnenuntergang schweben in den ehrwürdigen Bäume silbrige Glühwürmchen.

5. Das Haus der Mailamaar-Familie

Am Ende des Dorfplatzes steht das größte Haus der Siedlung: der Sitz der Maliamaar-Familie, der um eine mächtige alte Eiche herum gebaut wurde.

Das Innere des Hauses ist mit kunstvoll bestickten Wandbehängen ausgekleidet. Der Boden ist mit einem immensen und prachtvollen Teppich bedeckt, der zwei Elfinnen beim Kampf gegen einen grünen Drachen zeigt. An der Rückwand des großen Raumes lodert ein Feuer in einem Kamin. Vor dem gewaltigen Eichenstamm in der Mitte des Hauses befindet sich ein kunstvoll geschnitzter Thron, auf dem ein alter Elf mit langen weißen Haaren sitzt. Hiéras Maliamaar, der weise Patriarch der Familie, begrüßt euch mit den Worten: "Willkommen im Herzen des Waldes. Hier werden die Wege der alten Tel'Quessir bewahrt und geehrt."

Etwas abseits hinter dem Thron steht ein großer Webstuhl, an dem Tryana Maliamaar Kleiderstoffe für die Braut webt. Neben dem Webstuhl liegen Stoffballen und Nähzeug. Am Stamm der Eiche wurden Jagd-Trophäen aus der Jugend von Hiéras angebracht. Im hinteren Teil des Thronraumes befinden sich ein Waffenregal mit Jagdspeeren und Langbögen und die Schatztruhe der Familie. Die Schlafkammer der Familie (Raum 7) und die Küche (Raum 6) sind durch schwere, bestickte Ledervorhänge abgetrennt.

Schätze: In einem bestickten, grünen *Nimmervollen Beutel* (Bag of Holding), der neben dem dem Webstuhl steht, bewahrt Tryana Silber- und Goldfäden und Halbedelsteine im Wert von 150 GM zur Verzierung auf. Die Truhe hinter der Eiche ist mit einem Schloss gesichert, dass sich mit einem Geschicklichkeits- (Diesbeswerkzeug-)Wurf SG 15 öffnen läßt. In der Truhe befinden sich 5.000 GM, 2.500 SM und diverse kleinere Edelsteine im Gesamtwert von 5.000 GM. Der Schlüssel zur Truhe befindet sich bei Hiéras. Die Elfen werden jeden Diebstahl verfolgen und mit Verbannung bestrafen.

6. Die Küche

Die Küche grenzt direkt an die große Halle und wird nur durch einen Ledervorhang abgetrennt. Im Inneren befinden sich ein riesiger Herd, diverse Regale voller Nahrungsmittel und mehrere Tische und Truhen. Hier wird nicht nur das Essen der Maliamaares zubereitet. Die Küche steht jedem Dorfbewohner zur Verfügung. Da die Elfen nicht zahlreich sind und selten opulente Mahlzeiten einnehmen, reicht ein Raum für das gesamte Dorf aus. Durch die Hochzeitsvorbereitungen herrscht hier aber nun höchste Betriebsamkeit. Herr über die Küche ist Finnan Goldbottle (**Leichtfuß Halbling Kundschafter**), ein jovialer Kerl mit dichten braunen Locken und einem breiten Grinsen. Seine Frau Emma und sein ältester Sohn Bobbin (beide **Gemeine**) unterstützen ihn zusammen mit zwei weiteren **Waldelfen Gemeinen**. Mehr über die Goldbottles ist im Eintrag 9 zu finden.

7. Das Schlafgemach der Maliamaar

Hiéras und Tryana sind die einzigen Waldelfen, die über ein abgetrenntes Schlafgemach verfügen. Hier findet man ein kunstvoll geschnitztes Doppelbett, wunderschöne Teppiche und mehrere Kleidertruhen mit aufwendigen Kleidern.

8. Quellindras Haus

Dieses Haus ist klein, aber Quellindra genießt den Luxus, den Raum mit niemandem teilen zu müssen. Es befinden sich ein Bett, ein kleiner Tisch, ein Regal und eine Kleidertruhe in dem winzigen Haus. Unter der Decke hängt ein leerer Vogelkäfig, der aus Gold gefertigt ist (100 GM) und dessen Tür offen steht.

Hinweise: In dem Käfig lebte bis vor zwei Wochen Quellindras geliebtes Haustier, ein Goldpirol. Das Tantchen forderte das Tier als Pfand ein, um sich gegen Verrat abzusichern und um Quellindras Bereitschaft zu testen, die engsten Verwandten auszuliefern. Sollte man sie darauf ansprechen, ist ihre Ausrede, dass sie versehentlich den Käfig offen stehen lies und das Tier in den Wald entkommen ist. Andere Elfen werden das seltsam finden, da das Tier sehr zahm war und ein besonderes Verhältnis zu Quellindra hatte. Allerdings wird niemand ihre Aussage anzweifeln.

Sollten die Abenteurer die Kleidertruhe untersuchen, entdecken sie mit einem Untersuchen Wurf SG 12 ein schwarzes Trauerkleid, an dessen Saum und Ärmeln Spuren von Erde kleben. Ein Überlebenswurf SG 12 zeigt, dass die Erde vom Rand des Teiches stammt (Gebiet 10). Sollte man Quellindra damit konfrontieren, wird sie behaupten, dass sie auf der Suche nach ihrem Pirol im Wald gestürzt ist und sich deshalb beschmutzt hat. Kein anderer Elf wird das anzweifeln, auch wenn noch niemand gesehen hat, dass die gewandte Quellindra jemals gestürzt ist.

9. Das Haus der Goldbottles

Auf den ersten Blick erkennt ihr: Hier wohnen keine Elfen sondern Halblinge! Das Innere des Hauses ist behaglich eingerichtet. Im Gegensatz zu den traditionellen Elfenhäusern findet man hier Zeichen der Zivilisation: Eine laut tickende mechanische Gnomenuhr, gebundene Bücher, Glasflaschen und moderne Kleidung, die wohlgeordnet auf den Haken neben dem Eingang hängt. Das Glasfenster in der gegenüberliegenden Wand, erlaubt einen malerischen Ausblick auf den Smaragdforellen-Teich.

Hier wohnt Finnan Goldbottle, seine Frau Emma und seine vier Kinder Bobbin (12), Colin (7), Verna (4) und Ferna (4). Die Goldbottles sind nun bereits seit acht Jahren im Dienst des Hauses Maliamaar. Sie genießen die Ruhe, die gute Bezahlung und die Sicherheit, die ihnen die Elfen bieten. In ein paar Jahren plant Finnan, mit seinem gesparten Vermögen ein kleines Gasthaus in einer größeren Stadt zu eröffnen.

Schätze: Unter dem Bett von Finnan ist eine verschlossene Truhe mit dem angesparten Gold der Familie: 250 GM, 300 SM und 5 Mondsteine (jeweils 100 GM). Finnan trägt den Schlüssel bei sich. Ein Geschicklichkeits- (Diebeswerkzeug-) Wurf SG 14 öffnet die Truhe.

Hinweise: Die Abenteurer können von den Halblingen eine ehrliche Meinung zu jedem der Elfen im Dorf bekommen - allerdings nur, wenn sie gezielt danach fragen, denn die Goldbottles tratschen nicht über ihre Arbeitgeber. Insbesondere Emma ist eine gute Beobachterin und verfügt über erstaunliche Menschenkenntnis. Ihr ist aufgefallen, dass Quellindra in den letzten Wochen oft im Wald unterwegs war. Auf gezielte Nachfrage wird sie weiterhin berichten, dass Rikaja seit geraumer Zeit in Quellindra verliebt ist und dass Quellindra keinerlei Gefühle für Oréas empfindet. Wichtiger ist aber noch, dass der junge Colin vor drei Tagen in der Nacht, als er nicht schlafen konnte, am Ufer des Teiches (Gebiet 10) eine Gestalt in einem schwarzen Gewand mit Kapuze beobachtet hat, die vor dem Stein kniete. Nur ein kurzer Mondstrahl viel auf die Szene, so dass der junge Halbling sich nicht sicher ist, wen oder was er am Stein beobachtet hat. Natürlich handelte es sich dabei um Quellindra, die im Auftrag des Tanchens den Schrein entweihte. Leider wird keiner der Waldelfen den Worten Emmas oders des Jungen Glauben schenken. Selbst wenn man das verschmutzte Kleid aus Quellindras Haus (Gebiet 8) präsentieren kann, wird niemand diesen Hinweis ernst nehmen, bis es zu spät ist. Leider hat keiner der Goldbottles den Mord an Omicron beobachtet.

10. Der Feen-Stein am Smaragd-Forellen Teich

An dieser Stelle ragt ein einsamer Findling, der etwa einen Schritt hoch ist, aus der Erde am Ufer des Teiches auf. Kurioserweise ist am oberen Ende des Steins ein Loch, durch das man auf den Teich blicken kann. Ansonsten ist die Szenerie geradezu malerisch: Libellen sausen durch das Schilf, Frösche lauern auf Fliegen und dicke Forellen jagen sich gegenseitig durch das flache Wasser.

Genau auf der gegenüberliegenden Seite des Teiches steht die alte Weide (Gebiet 14), an der man am Morgen des zweiten Tages Omicrons Leiche finden wird. Im Wasser, unterhalb des Steins, befindet sich die Quelle, die den Teich speist und das Dorf versorgt. Niemand außer Quellindra und Omicron weiß, dass der Stein eine Stelle ist, an der die Grenze zur magischen Feenwildnis durchlässig ist. Zudem wird der Ort von Titania, der Feenkönigin, als ihr Besitz und Heiligtum angesehen. Druiden, Waldläufer und ähnliche Charaktere können dieses Wissen mit einem Religions-Wurf SG 20 selber ergründen. Die Halblinge können immerhin bezeugen, dass der Stein mit Abstand der beste Angelplatz am Teich ist.

Hinweise: Die Wirkung des Fluches auf den Stein und wie man ihn rückgängig machen kann, findet man in der Beschreibung der Tagesabläufe unter Tag 1.

11. Die Schmiede

In diesem Haus wird ständig gearbeitet. Hier lebt Carric Liadoros (ein Waldelfen **Wächter** mit 16 Trefferpunkten, benutzt im Kampf einen Kriegshammer) mit seiner

Familie. Carric ist ein angesehenes Mitglied des Stammes und ein Allround-Handwerker, der Schmieden, Sägen und Schnitzen kann. Er hat dunkle, lockige schwarze Haare, fast braune Haut und eine Boxernase. Seine beiden begabten Zwillingstöchter Luora und Cladeira (beide Waldelfen **Wächter**) haben dieselben lockigen Haare und werden eines fernen Tages die Werkstatt ihres Vaters erben. Sollten die Abenteurer Waffen, Rüstungen oder Werkzeuge benötigen, so kann ihnen Carric das eine oder andere Stück verkaufen. Was er vorrätig hat, entscheidet der Dungeonmaster.

12. Die Halle der alten Eiche

Dieses Gebäude ist das religiöse Zentrum des Dorfes. Hier lebt und schläft Oréas Maliamaar.

Dieses prachtvolle Haus wurde um eine ehrwürdige Eiche herum gebaut. In der riesigen Baumkrone, die sich über dem Dach ausbreitet, leben zahlreiche Vögel, Eichhörnchen und ein paar Wildkatzen. Als ihr durch das kunstvoll verzierte Holzportal das Innere betretet, erkennt ihr silberne Ranken, die durch das gesamte Haus wachsen und deren weiße Blüten in einem sanften Licht leuchten. Aus dem Halbschatten kommt euch ein schmaler Waldelf mit braunen Locken entgegen. Auf seiner Brust trägt er ein heiliges Symbol in der Form eines Eichenblattes. Er verbeugt sich und begrüßt Euch mit den Worten: "Willkommen, Fremde, im Hause von Rillifane Rallathil. Erlebt hier den Frieden des Waldes in stiller Meditation!"

Oréas trägt einfache Kleider, die aber aus kostbaren Stoffen von seiner Mutter geschnitten wurden. Eine genau Beschreibung findet man im Kapitel Dramatis Personae. Der Innenraum wird von dem immensen Stamm der Eiche dominiert, um den das Haus herum gebaut wurde. In den Abendstunden kann man hier den einen oder anderen Elfen beim Meditieren auf dem nackten Erdboden antreffen. Im hinteren Teil des Hauses hat Oréas seine einfache Bettstatt, seinen Kampfstecken, eine kleine Kleidertruhe und eine Sammlung von Gartengeräten.

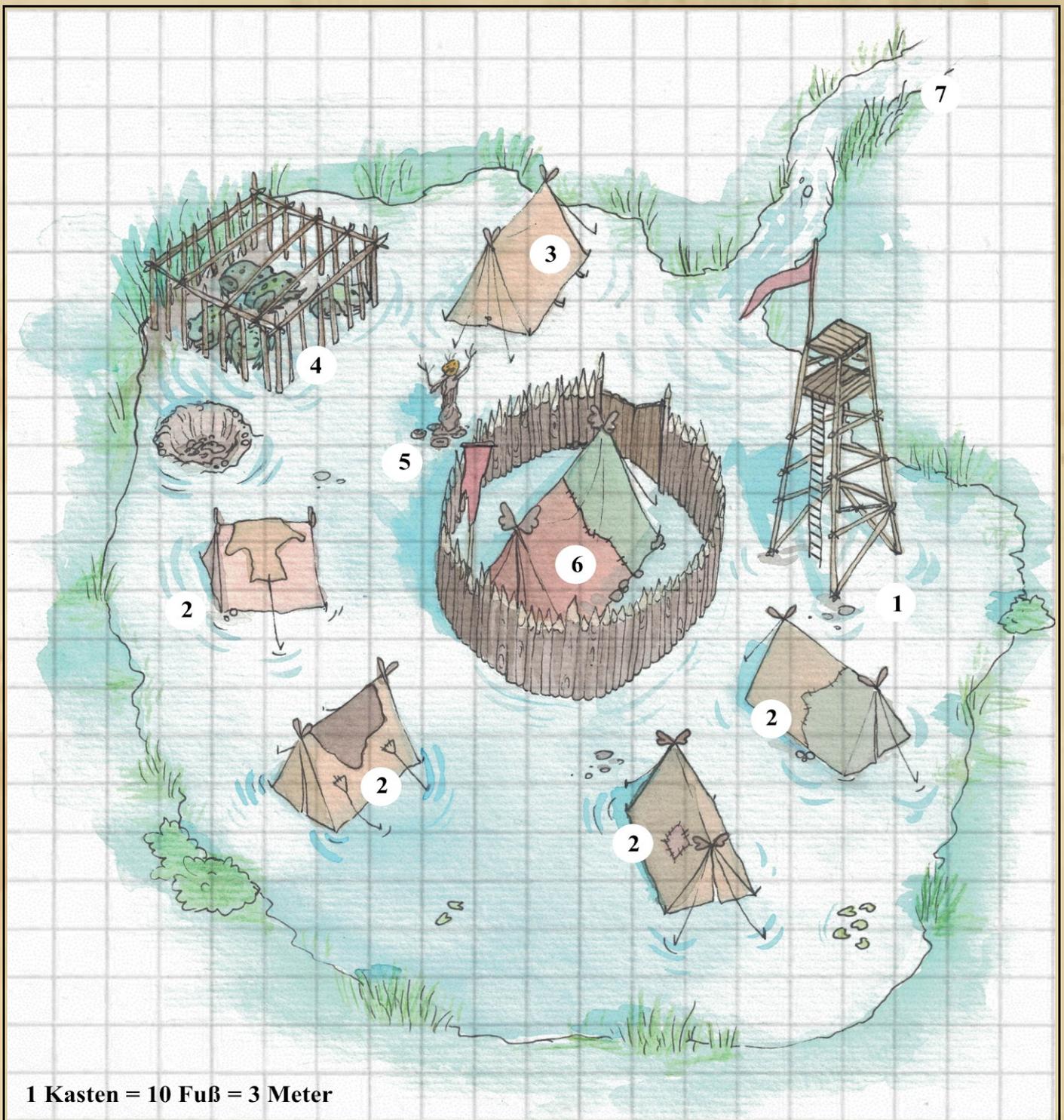
13. Das Haus der Familie Lerathia

In diesem Haus lebt der erste Jäger des Dorfes Rikaja Lerathia mit seinem Vater Ethuriel und seiner Mutter Imareth (beide **Waldelfen Gemeinde**). Das Haus ist groß und bietet genug Platz für die drei Personen. Alles ist sauber und funktional eingerichtet: Drei einfache Betten, ein Tisch mit drei Stühlen und drei Kleidertruhen. An den Wänden hängen Gartengeräte neben einfachen, schmucklosen Waffen. Ethuriel ist einer der Gärtner des Dorfes. Ein Grossteil seiner Werkzeuge bewahrt er in einem Schuppen hinter dem Haus auf. Seine Frau Imareth hilft ihm bei seiner Arbeit auf den Feldern des Dorfes oder spinnt Garn an ihrem Spinnrad. Wenn Rikaja nicht im Wald unterwegs ist, wird man ihn hier dabei antreffen, wie er seine Waffen pflegt oder Pfeile schnitzt.

Hinweise: Nachdem Quellindra Rikaja den *Trank der ewigen Liebe* verabreicht hat, geht eine Veränderung mit dem Jäger vor. Er wird noch stiller als sonst und sitzt mit unwölktem Blick am Tisch des Hauses, während er Pfeile schnitzt und Messer schärft. Der Mord an Omicron lastet auf seinem Gewissen, auch wenn er sich im Recht sieht. Sollten ihn die Abenteurer befragen, wird er vorgeben, nichts von der Sache zu wissen. Zur Zeit der Tat hat er angeblich hier im Haus in seinem Bett geschlafen, was seine Eltern bezeugen werden. Tatsächlich hatte sich der geschickte Jäger unbemerkt aus dem Haus geschlichen, um sich mit Quellindra zu treffen. Sollten die Abenteurer den Jäger mit *Magie entdecken* untersuchen, können sie die starke Bezauberungs-Aura entdecken, die durch den *Trank der ewigen Liebe* verursacht wird. Imareth Lerathia kann mit einem Überzeugen-Wurf SG 20 dazu gebracht werden, zu berichten, dass sich das Gemüt ihres Sohnes seit der Nacht nach Tag 1 stark verändert hat. Woran das liegt, weiß sie nicht. Sie kann sich nicht vorstellen, dass Rikaja den Mord an Omicron begangen hat.

14. Die alte Weide

An dieser Stelle des Ufers steht eine dicke und hohe Weide. Am Fuß des Baums wächst ein weiches Moospolster, auf dem der Satyr Omicron normalerweise seinen Rausch ausschläft. Um in die Krone zu gelangen, muss man den drei Schritt hohen, ausladenden Stamm der Weide erklimmen. Am Morgen des zweiten Tages findet man an diese Stelle die Leiche Omicrons an einem Strick im Geäst (Siehe Tag 2, Der Mord).



Das Lager des Krötensturms

Das Lager der Bullywugs ist kein normales Dorf dieser Monster, sondern entstand einzig und allein durch den Einfluss des Tantchens. Die Kreaturen entstammen aus entfernten Stammesdörfern, in denen Tribun Quorz seine Krieger im Laufe der letzten Wochen rekrutiert hat. Im Lager simulieren die Bullywugs eine Art militärisches Leben, wie sie es bei den Menschen beobachtet haben. Je nachdem, wie viel Humor man im Szenario haben möchte, kann man diesen Aspekt hervor heben oder herunter spielen. Ein direkter Angriff bei Tageslicht auf das Lager kann für eine Gruppe der vierten Stufe harte Konsequenzen haben. Grundsätzlich ist die Vernichtung sämtlicher Bullywugs nicht notwendig, um das Abenteuer erfolgreich zu beenden. Nach dem Tod von Gritzelwarz

kommen die Bullywugs im Laufe eines Tages zur Besinnung und kehren zu ihren ursprünglichen Dörfern zurück. Eine andere Alternative besteht darin, die Zufuhr des *Froschwassers* bei Gebiet 7 zu unterbrechen. Da die Bezauberung des *Froschwassers* nur sieben Stunden anhält, kommen die Bullywugs möglicherweise zur Besinnung, bevor sie während Ereignis 12 das Dorf angreifen. Sollten die Spieler trotzdem das Lager angreifen, hängt der Verlauf der Schlacht stark vom Überraschungsmoment ab. Sind die Kreaturen gewarnt, reagieren sie mit einer halbwegs sinnvollen Verteidigung: Sie ziehen so viele Krieger wie möglich zusammen und hetzen schließlich ihre Riesenkröten auf die Angreifer.

Spätestens an dieser Stelle sind die Abenteurer gut beraten, sich zurückzuziehen. Ein Überraschungsangriff bei Nacht hat wahrscheinlich die besten Chancen, da Bullywugs keine Dunkelsicht haben. Doch auch eine clevere Ablenkung oder ein Bluff können erfolgreich sein. Zudem besteht die Möglichkeit, dass den Abenteurern die beiden *Frosch-Fetische* in die Hände fallen, die das Tantchen für Quellindra und Rikaja vorgesehen hat. Die Bullywugs haben im ganzen Lager Fackeln auf Pfosten im Sumpf postiert, um es in der Nacht zu beleuchten. Die Fackeln geben helles Licht bis 20 Fuß Reichweite und Zwielight in weiteren 20 Fuß ab. Abenteurer, die sich an den Fackeln vorbei schleichen wollen, müssen alle 50 Fuß, die sie im Lager zurück legen und in Sichtweite des Turmes (Gebiet 1) oder in Sichtweite der Wachen vor dem Zelt des Tribuns (Gebiet 6) sind, einen Heimlichkeits-Wurf SG 10 ablegen, um nicht entdeckt zu werden. Fernkampfangriffe in der Nacht haben im flackernden Fackellicht Nachteil.

Hinweise: Alle Bauten des Lagers stehen in einem flachen Teich, der eine Tiefe von einem Fuß hat. Ein kleiner Bach aus nordöstlicher Richtung ist der Zufluss. Wenn man innerhalb des Lagers einen *Magie entdecken* (Detect Magic) Zauber anwendet, bemerkt man eine mittlere Verzauberungs-Aura, die auf dem gesamten Wasser liegt. Die Aura stammt von dem *Froschwasser*, das Gritzelwarz bei Gebiet 7 in den zufließenden Bach leitet. Je näher man Gebiet 7 kommt, je stärker wird die Aura.

1. Der Wachturm

Dieser Turm aus Holz ist 40 Fuss hoch und bietet einen exzellenten Überblick über das gesamte Lager. Eine Strickleiter ermöglicht den Aufstieg zur Wachplattform. Um die Strickleiter zu erklettern, sind normalerweise zwei Runden notwendig, es sei denn, man nutzt eine Spurt Aktion (Dash Action). In diesem Fall muss ein Athletik-Wurf SG 12 abgelegt werden. Am Tag ist ein Angriff auf diesen Turm sichtbar für das gesamte Lager und zieht einen sofortigen Alarm nach sich. Im Turm wachen zwei **Bullywugs** mit einem passiven Wahrnehmungswert von 10 über das Lager. Neben dem Turm haben die Bullywugs eine 10 Fuß tiefe Grube ausgehoben, die jetzt natürlich vom Wasser des Teiches bedeckt ist. Die Grube ermöglicht es den Wachen auf dem Turm, mit einem Satz herunter zu springen, ohne Fallschaden zu nehmen. Charaktere, die über die Felder neben dem Turm laufen, müssen einen Geschicklichkeits-Rettungswurf SG 15 ablegen oder den Boden unter den Füßen verlieren. Ein Athletik-Wurf SG 12 verhindert, dass man im Wasser versinkt.

2. Die Mannschaftszelte

Die meisten Bullywugs, die sich dem Krötensturm angeschlossen haben, leben in jämmerlichen Zelten, die aus schlecht zusammengenähten Tierhäuten, Fellen und Stoffresten bestehen. In jedem Zelt leben drei normale **Bullywugs** und ein **Bullywug-Zenturio** (normaler Bullywug mit vollen 18 TP). Der Zenturio trägt einen rostigen Helm (oder einen Eisentopf) und einen nassen,

roten Mantel. Die Zelte stehen, wie der Rest des Lagers, im flachen Wasser und sind konstanter Feuchtigkeit ausgesetzt. In den Zelten schlafen die Bullywugs auf flachen Haufen aus Matsch, Laub und nassem Moos. Neben den Betten schwimmen Holzschalen mit Snacks (Würmern und Raupen). Die Soldaten des Krötensturms verfügen neben ihren Waffen (Speere, Fellrüstungen und Holzschilde) nur über wenige Besitztümer. Eine Untersuchung eines der Zelte bringt 1W4-2 Edelsteine (je 10 GM), ein paar wertlose Schmuckstücke aus Holz und 1W10 Kupfermünzen zu Tage.

3. Die Küche

Neben diesem Zelt ragt eine Lanze mit einem schlaffen Banner empor, auf dem ein gekreuztes Besteck zu sehen ist. Aus dem Eingang weht euch ein unsäglicher Gestank entgegen...

Im Inneren werkeln zwei **Bullywugs** zwischen einer großen Zahl Krügen, Gläsern und Schalen herum. In nahezu allen Gefäßen krabbeln Insekten und Würmer auf den Kadavern kleiner Tiere (Ratten, Hasen, Vögel) umher. Der Gestank ist atemberaubend. Jeder, der dem Zelt auf fünf Fuß nahe kommt, muss einen Konstitutions-Rettungswurf SG 12 ablegen oder sich übergeben. Im Anschluss ist der Charakter für 10 Minuten *vergiftet*. Die beiden Bullywugs heißen Maarqs und Fortz, sind wohl genährt und haben jeweils 14 TP. Sollten Fremde das Zelt betreten, ohne dass ein Alarm ausgerufen wurde, gehen die beiden davon aus, dass die Gäste die kulinarischen Genüsse der Bullywug-Küche erkunden möchten. Sie bieten den fremden Gourmets in gebrochener Allgemeinsprache eine Familien-Schlemmerplatte voller Würmer, Käfer und Maden an. Sollte es zu einem Kampf kommen, wirft Maarqs einen Krug voller fingerdicker Mosquitos zwischen seine Gegner, die wie ein **Insektenschwarm** angreifen und sich sofort auf die warmblütigen Abenteurer stürzen.

4. Die Stallungen

In diesem 40 x 50 Fuss großen Holzkäfig befindet sich der Stolz des Krötensturms: Fünf dunkelgrüne, warzige **Riesenkroten**, die durch das Froschwasser im Teich dem Tantchen vollkommen ergeben sind. Die Kroten greifen die Bullywugs nicht an und verhalten sich friedlich, solange sie keine fremden Abenteurer sehen. Die Bullywugs sperren die Tieren nur ein, um sie daran zu hindern, durch ungezieltes Herumgehapse das Lager zu zerstören. Aus diesem Grund ist der Käfig auch nach oben hin geschlossen. Neben dem Käfig wurde eine fünf Fuß tiefe, steile Grube ausgehoben, in der zwölf halbverhungerte Riesenratten (je 2 TP) ihre letzten Stunden fristen. Die Ratten werden von den Bullywugs in regelmäßigen Abständen mit Speeren aus der Grube geholt und an die Kroten verfüttert. Die Patrouillen, die den Sumpf und den Wald durchkämmen, schaffen den Nachschub heran. Sollte es zu einem Kampf kommen, werden die Bullywugs versuchen, den Käfig zu öffnen, um die Kroten auf die Abenteurer zu hetzen.

5. Die Statue

An dieser Stelle haben die Bullywugs eine groteske Statue errichtet: Ein wackeliges Gerüst aus Ästen, das mit Lumpen und Fellen behängt wurde. Ein halbverrotteter Kürbis, in dem eine Rübe als Nase steckt, stellt den Kopf dar. Die Bullywugs verbeugen sich vor der Statue, wenn sie an ihr vorbeigehen. Einige legen Schüsseln mit Würmern als Opfergaben vor dem Gerüst ab. Bei der Statue handelt es sich natürlich um ein Abbild von Gritzelwarz. Die Bullywugs kennen die Grünhexe allerdings nur unter dem Namen *Die wohlriechende Dame des Sumpfes*. Am Morgen des dritten Tages der Handlung wird ein Rabe auf dem Kopf der Statue landen und die Bullywugs mit der Stimme des Tantchens dazu aufhetzen, das Elfendorf anzugreifen.

Schätze: Ein Wahrnehmungswurf SG 10 zeigt im Wasser um die Statue herum diverse Münzen. Hier können 55 KM, 32 SM, 10 GM und ein Chrysopal im Wert von 65 GM geborgen werden.

6. Das Zelt des magnifizienten Tribun Quorz, Führer des Krötensturms

Das Zelt von Tribun Quorz, dem Anführer des Krötensturms, ist von einer 2,5 Schritt hohen Palisade umgeben. Der Eingang ist mit einem einfachen Tor gesichert, das durch ein Seil verschlossen ist. Vor dem Tor stehen zwei **Bullywugs** Tag und Nacht Wache. Das Zelt selber ist aus zwei gestohlenen, unterschiedlichen Militärzelten (das erste rot, das zweite grün) zusammengenäht worden.

Der Innenraum dieses Zeltes ist die Scharade einer militärischen Kommandozentrale. Auf einem Feldstuhl mit vergammeltem Baldachin sitzt ein schwer gerüsteter Bullywug und starrt auf einen Kartentisch, auf dem Nadeln mit aufgespießten Käfern verschiedene Truppentypen darstellen sollen. Im hinteren Teil des Zeltes erkennt ihr ein Feldbett, eine Sold-Truhe und ein heißes Kohlebecken.

Tribun Quorz sinniert auf seinem Stuhl über militärische Strategie und Taktik nach. Ein weiterer Bewohner des Zeltes ist auf den ersten Blick nicht sofort erkennbar: Quorz treues **Krokodil** Rork ist nur mit einem Wahrnehmungswurf SG 17 erkennbar, da es sich im flachen Wasser versteckt. Vor dem Stuhl steht ein flaches Steinbecken mit warmen Wasser, in dem der Tribun Quorz seine Füße badet, wenn es seine Pflichten zulassen. Außerdem steht ein silberner Weinkelch im Wert von 25 GM auf dem Tisch. Zwischen den Karten kann man mit einem Untersuchen-Wurf SG 10 ein Pergament finden, auf dem in Allgemeinsprache steht:

BÜNDNISVERTRAG

ZWISCHEN DEM WEISEN TANTCHEN UND DEM HELDENHAFTEN UND HOCHWOHLGEBORENEN KRÖTEN-TRIBUN QUORZ

Zwischen den Parteien wird folgendes vereinbart: Dem Tantchen will ich dienen für gar keinen Preis, weil sie doch alles besser weiß!

Unterzeichnet ist der Vertrag in Blut mit den Signaturen 'Tribun Quorz' und 'Tantchen Gritzelwarz'. Im hinteren Teil des Zeltes befindet sich ein militärisches Feldbett, auf dem ein Moospolster aufgeschichtet wurde. Neben dem Bett steht eine schwere Truhe auf einem flachen Podest aus Feldsteinen. In einer Ecke glüht ein rostiges Kohlebecken vor sich hin, auf dem die Bullywugs das Wasser für Quorz Fußbad in einem Kupferkessel warm halten. Tribun Quorz ist ein **Veteran** mit folgenden Änderungen:

- 70 HP.
- Ein zusätzlicher +5 Bissangriff 1W4+3 (W).
- Da er zusätzlich mit Langschwert und Kurzschild kämpft, kann er also insgesamt vier Angriffe/Runde ausführen.
- Heimlichkeit +3 (Nachteil wg Rüstung).
- Sprung aus dem Stand 20 Fuß/10Fuß.
- Kann mit Fröschen und Kröten reden.
- Kann Luft und Wasser atmen.
- Spricht Bullywug und Allgemeinsprache.

Quorz trägt einen Bronzehelm im Stil eines römischen Zenturios. An seiner Rüstung baumeln diverse Orden, die sich bei genauer Untersuchung als farbige Bänder mit Kupfermünzen entpuppen. Auf den ersten Blick mag dieser Bullywug lächerlich wirken, doch er ist ein gefährlicher Gegner. Zudem ist er intelligent genug, um einem sinnlosen Gemetzel aus dem Weg zu gehen. Als erstes wird er deshalb versuchen, das restliche Lager zu alarmieren. Danach verwickelt er Schurken und Spruchschwinger in Nahkämpfe. Rork, sein treues Krokodil, wird dabei immer versuchen, Flankierungspositionen einzunehmen.

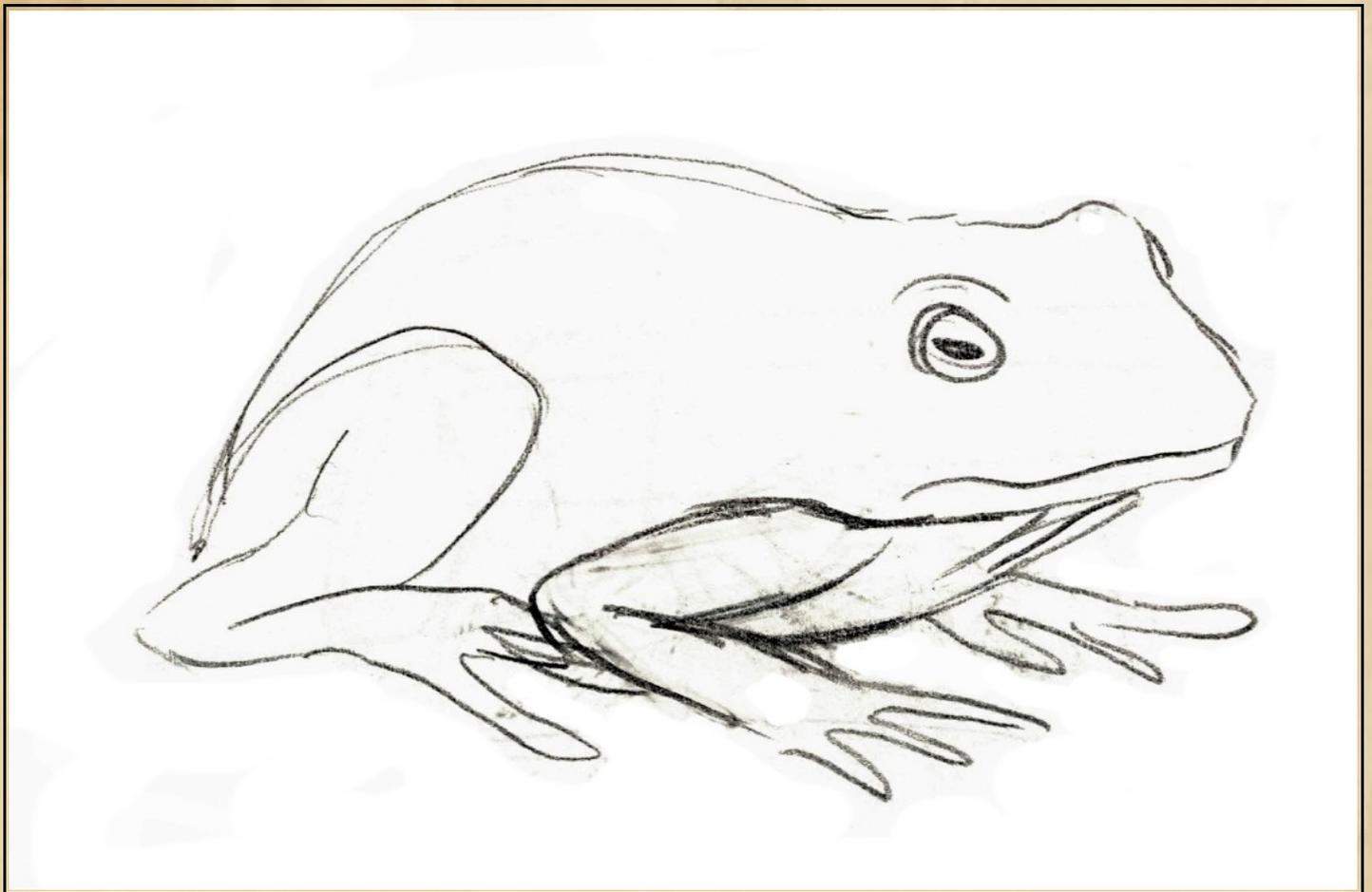
Schätze: In der Truhe befinden sich 2300 KM, 1300 SM, 70 GM, 3 Quarzbrocken (je 75GM), 1 Chrysoberyl (je 100GM) und ein Satz *Würfel des Scharlatans* aus [Xanathars Ratgeber für Alles](#). Sollte das Buch nicht zur Verfügung stehen, sollte der DM ein Magisches Item seiner Wahl hier platzieren.

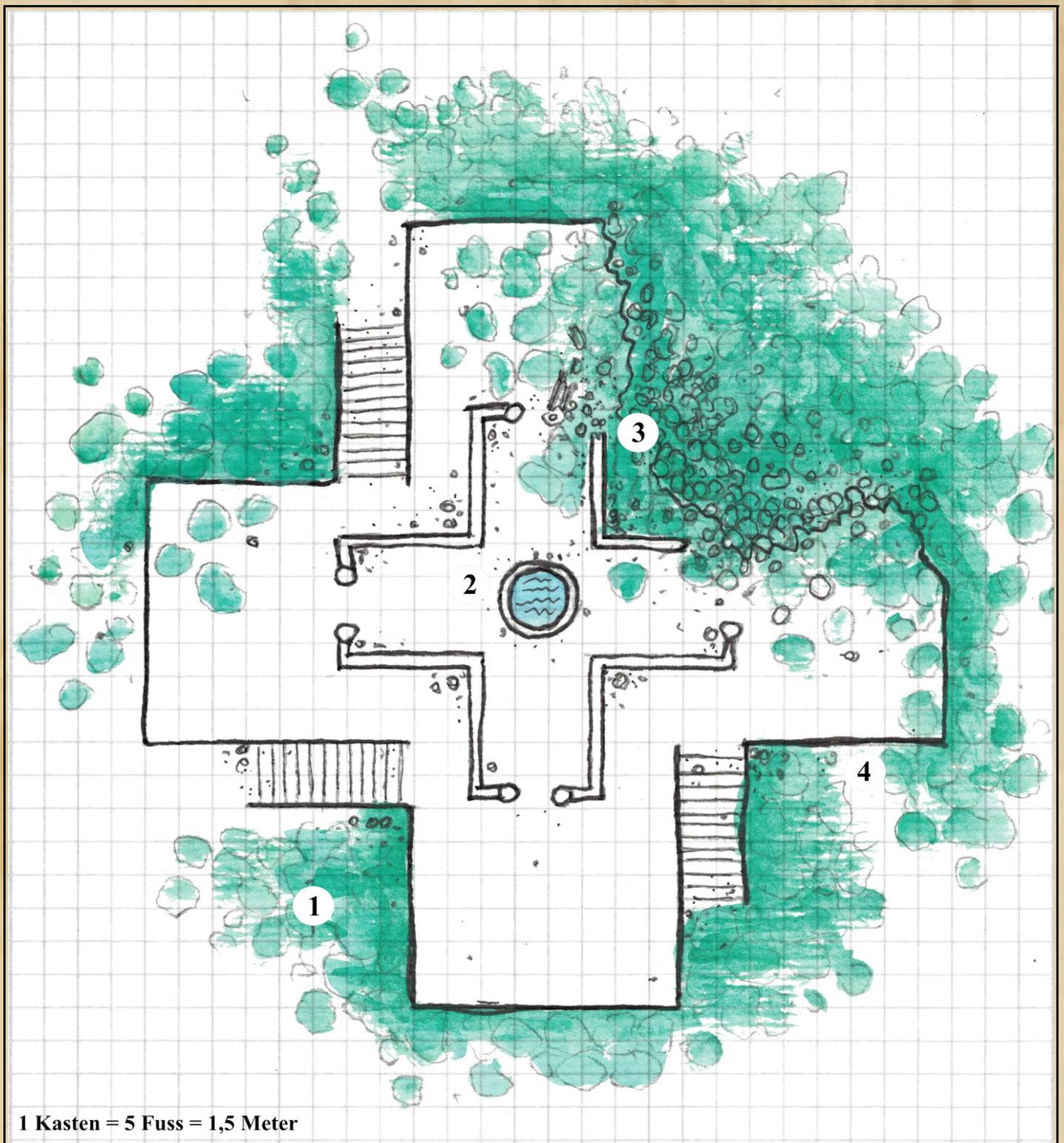
7. Das Froschwasser

Etwa 100 Schritt vom Lager entfernt hat das Tantchen im Schilf ein Gerüst aus Holz aufgestellt, in dem ein kleines Holzfass mit einem Zapfhahn gehalten wird. In dem Fass ist *Froschwasser* (siehe Anhang A), das durch den Hahn kontinuierlich in den Zufluss zum Teich tropft. Mit diesem Aufbau sorgt das Tantchen dafür, dass die Bullywugs und ihre Kröten rund um die Uhr bezaubert bleiben. Der Vorrat im Fass muss alle zwei Tage aufgefüllt werden. Der augenblickliche Vorrat wird gegen Mittag von Tag 3 aufgebraucht sein, so dass die Bullywugs in der Nacht nach Tag 3 zur Besinnung kommen und einer nach dem anderen das Lager verlassen werden. Es sei denn, das Tantchen lebt noch und erneuert den Vorrat...

Hinweise:

Wenn Gritzelwarz das Froschwasser auffüllt, nutzt sie natürlich ihre Fähigkeit *Unsichtbare Passage* (invisible passage), um ungesehen zwischen dem Lager und ihrem Versteck hin und her zu wandern. Leider sind die Krüge, in denen sie das Froschwasser transportiert, nicht vollkommen wasserdicht, so dass alle drei bis vier Schritte magische Wassertropfen entlang ihres Pfades auf den Boden tropfen. Wenn man Gebiet 7 mit *Magie entdecken* untersucht, zeigt ein Aufmerksamkeits-Wurf SG 10 deshalb eine schwach erkennbare Spur, die genau zu Gritzelwarz Versteck führt. Der Weg dorthin dauert etwa 20 Minuten.





Die Hexenhöhle

Das Versteck des Tantchens liegt unterhalb eines alten Gebetsplatzes, den die ersten Waldelfen langer Zeit zu Ehren der Feenkönigin Titania errichtet haben. Die Waldelfen kennen zwar diesen Ort, aber nur Omicron weiß, dass die mysteriöse Eladrin, die ihm seinerzeit den Zaubertrank verkaufte, hier ihr Versteck hat. Ohne eine genaue Frage wird er dieses Wissen den Abenteurern nicht auf die Nase binden. Die Helden können diesen Ort ansonsten noch finden, indem sie es schaffen, dem Tantchen nach Ereignis 9 zu folgen oder indem sie der Spur von Gebiet 7 folgen.

Die Taktik des Tantchens

Sobald die Abenteurer den Gebetsplatz betreten, erfährt das Tantchen durch seine zahlreichen Tier-Spione im umliegenden Wald davon und bereitet sich auf die Ankunft ihrer Gegner vor. Die Hexe wird mit Hit-and-Run Angriffen die Angreifer zermürben. Als Ziel wird sie als erstes Kleriker und Heiler auswählen. Zusätzlich wird sie jede Möglichkeit nutzen, die sich bietet. Sollten die Abenteurer in einen Kampf mit einem anderen Gegner (wie z.B. der Rotkappe in Gebiet 5) geraten, wird das Tantchen dazu stossen, angreifen und wieder verschwinden, sobald die Abenteurer zurückschlagen. Sie nutzt dabei vor allem ihre Hort Aktionen: Diese Spezial-Aktionen stehen ihr zur Verfügung, solange sie sich in

Sichtweite ihrer Wohnstatt befindet. Die Hort Aktionen finden immer auf dem Initiative-Wert 20 statt. Wichtig: Die Hexe kann niemals dieselbe Hort Aktion zweimal nacheinander benutzen. Sollte das Tantchen unsichtbar sein, wird sie durch die Nutzung einer Hort Aktion sichtbar. Natürlich kann sie sich mit Hilfe einer Kampf-Aktion wieder unsichtbar machen, sobald ihr normaler Initiative-Wert an der Reihe ist. Ihre drei möglichen Hort Aktionen sind:

- Wände passieren: Bis zum Initiativewert 20 der nächsten Runde kann Gritzelwarz durch feste Wände, Türen, Gitter oder Decken hindurch schreiten, als wären diese nicht existent.
- Türen kontrollieren: Die Hexe kann alle Türen, die sie sehen kann, öffnen oder verschließen. Zusätzlich kann sie jede verschlossene Tür magisch versiegeln, so dass ein Stärke-Check SG 20 nötig ist, um diese zu öffnen.
- Doppelgängerin: Das Tantchen kann ein Illusion-Abbild von sich selbst erschaffen, das an einem beliebigen Platz in ihrer Sichtweite erscheint. Diese Illusion bewegt sich mit demselben Tempo wie die Hexe (keine Aktion nötig), kann sprechen, Dinge aufheben und mit der Umgebung interagieren. Allerdings kann die Doppelgängerin keine echten Kampf-Aktionen oder Reaktionen ausführen. Die Illusion verschwindet, sobald sie Schaden nimmt oder die Hexe sie auflöst.

Gritzelwarz wird diese Fähigkeiten einsetzen, um die Charaktere, während diese in ihr Versteck eindringen, in Fallen zu locken. Sie kann beispielsweise die Tür zum Stall des Eulenbärs (Gebiet 7) öffnen oder mit Hilfe ihrer Doppelgängerin das Hornissenglas in der Küche (Gebiet 6) zerbrechen. Insbesondere die Fähigkeiten, Wände zu passieren und sich unsichtbar zu machen, sollten es den Abenteurern extrem schwer machen, ihre Gegnerin zu fassen zu bekommen. Das Tantchen wird immer wieder mit Hilfe ihrer Tricks aus einem direkten Kampf fliehen. Allerdings wird sie ihr Versteck verteidigen, bis eine endgültige Flucht unvermeidlich ist. Erst wenn ihre Trefferpunkte unter 10 stehen, gibt sie ihre Höhle auf und flieht in den Wald.

1. Der Gebetsplatz

Der Gebetsplatz besteht aus einem mächtigen Stein-Podest von 140 x 140 Fuß Durchmesser und 10 Fuß Höhe. Der Podest wurde nicht gemauert, sondern entstand aus einem riesigen Findling, den die Elfen durch Steinmetzarbeit und Magie in diese Form brachten. In der Nordost-Ecke ist der Podest durch einen Blitzschlag zerborsten. Die Wände sind mit verwitterten Steinmetz-Reliefs verziert, die Elfen, Satyre, Zentauren und andere Waldwesen in Anbetung der Feenkönigin Titania zeigen. Ein Religionskunde Wurf SG 12 identifiziert den Ort als Heiligtum Titanias. Drei intakte Treppen führen auf das Podest. Auf der Plattform befinden sich gemauerte Wände, durch die vier filigrane Torbögen auf ein Steinbecken zuführen (Gebiet G2). Die grünen Gebiete auf der Karte sind mit dichtem Gestrüpp überwuchert und funktionieren als schwieriges Gelände.

2. Das Opferbecken

Zwischen den Torbögen steht ein massives Steinbecken. Der Rand des Beckens ist mit sylvanischen Runen

verziert, die beschreiben, dass dieser Ort den Feenwesen des Sommer-Hofes geweiht ist. Im Becken befindet sich Regenwasser, in dem die fauligen Kadaver kleinerer Waldtiere schwimmen. Ein Wurf gegen Arkane Kunde SG 12 offenbart, dass das Becken dadurch entweicht wurde. Entfernt man die Kadaver und spricht einen Segen-Zauber (Bless) über das Becken, ist die Reinheit des Ortes wieder hergestellt. Die Charaktere, die an dieser Aktion beteiligt waren, können auf Option des Dungeonmasters Inspiration erhalten.

3. Das Rauchloch

Die nordöstliche Ecke des Gebetsplatzes ist vor vielen Jahren von einem Blitzschlag zerstört worden. Seitdem ist der gesamte Bereich bedeckt von Geröll und überwuchert von Gestrüpp (schwieriges Gelände). Mit einem Wahrnehmungs-Wurf SG 15 kann an dieser Stelle ein enges Loch in der Geröllhalde entdeckt werden, aus dem eine dünne Rauchfahne aufsteigt. Das Loch ist ein 30 Fuß langer Kamin, der bis in die unterirdische Küche der Hexe führt. Um den Kamin herab zu klettern, ist ein Athletik-Wurf SG 14 notwendig. Charaktere, die dabei versagen, rutschen ab und erleiden beim Sturz in Gritzelwarz Küche 3W6 Schaden. Zudem besteht die Chance, dass sie den Kessel auf dem dortigen Herd zur Explosion bringen (siehe dazu Gebiet 6).

4. Der Eingang

In der Felswand des Gebetsplatzes befindet sich eine steinerne Geheimtür, die mit einem Wahrnehmungs-Wurf oder einem Untersuchen-Wurf (beide SG 16) gefunden werden kann. Ein Überleben-Wurf SG 14 zeigt einen selten benutzten Wildpfad, der auf die Wand zuläuft. Die Tür lässt sich durch einen Druckmechanismus öffnen, der automatisch gefunden wird, sobald die Tür entdeckt wurde. Hinter der Steintür führt eine schmale Steintreppe steil herab in die Dunkelheit. Würmer kriechen über die Stufen und ein modriger Geruch dringt aus der Tiefe empor. Die Treppe führt zu Gebiet 5.



5. Der Pilzgarten

Der Eingangsbereich von Gritzelwarz Domizil ist eine 40 Fuß breite Naturhöhle mit einer 10 Fuß hohen Felsdecke.

Der gesamte Boden dieser Höhle ist bedeckt mit einer hohen Schicht aus verrottende Pflanzenteilen und Tierkadavern. Pilze der unterschiedlichsten Form und Größe wachsen auf diesem widerlichen Kompost. Es herrscht ein übler Fäulnisgeruch. Das schwache Licht in diesem Raum stammt von verschlossenen Gläsern, die von der Decke herunter hängen und in denen grünlich leuchtende Maden umher kriechen. In der Mitte der Höhle stößt ein knallroter Pilzkopf von einem Fuß Durchmesser durch den modrigen Boden.

Der Raum hat zwei weitere sichtbare Ausgänge, von denen einer mit einer stabilen Holztür verschlossen ist. Mit einem Wahrnehmungs-Wurf SG 12 kann man drei extrem fette Kröten entdecken, die jeweils auf einem der größeren Pilze hocken und dumpf in die Luft starren. Der Ausgang in Tanchens Wohnzimmer (Raum 8) ist durch eine Illusion versteckt. Man kann die Illusion mit einem Untersuchen-Wurf SG 12 oder durch eine simple Berührung durchschauen. Der rote Pilzkopf in der Mitte des Raumes ist eine **Rotkappe** (Redcap) namens Okkahakka – kurz: Okka. Okka verfügt über satte 55 TP und wird versteckt warten, bis die Abenteurer in Nahkampf-Reichweite sind. Dann springt er mit einem lauten Kriegsschrei (*Tantcheeee!*) aus der Erde hervor, um die Abenteurer zu überraschen. Okka bekommt auf

seinen Heimlichkeits-Wurf Vorteil aufgrund seines guten Verstecks. Außerdem kann die Rotkappe als freie Aktion während seiner Kampfrunde einer der drei Kröten den Befehl "Für das Tantecheen!" zurufen. Die Kröte springt dann sofort mit einem Satz (+5 Angriffswurf, Reichweite 10/30 Fuß) auf einen Gegner, um dort zu platzen. Trifft die Kröte, verursacht sie 2W8 Giftschaden (und stirbt). Zusätzlich muss ein Konstitutions-Rettungswurf SG 12 abgelegt werden. Misslingt der Wurf, ist das Opfer bis zum Ende von Okkas nächster Runde *vergiftet*.

Hinweis: Rotkappen (Redcaps) sind eine Kreatur aus [Volos Almanach der Monster \(Volo's Guide to Monsters\)](#). Sollte dieses Buch nicht zur Verfügung stehen, kann an dieser Stelle auch ein **Grottenschrat-Häuptling** (Bugbear Chief) verwendet werden, der sich (ebenfalls mit Vorteil) unter dem Kompost versteckt.

6. Die Hexenküche

Dieser Raum wird dominiert von einem großen Eisenherd auf dem ein Kochtopf und ein Teekessel stehen. In der Küche ist es feuchtwarm und es stinkt nach einer Mischung aus Blut und Schimmel. An der West- und Ostwand lehnen zwei wacklige Regale. An der Nordwand findet man einen Arbeitstisch mit zahlreichen scharfen Messern. In der Decke über dem Herd ist in 10 Fuß Höhe ein Loch, das als Rauchabzug dient und zu Gebiet 3 führt.

Falle: Der Teekessel auf dem Herd blubbert und ist extrem heiß. Ein Investigations-Wurf SG 10 zeigt, dass der Kessel kurz vor der Explosion steht. Sobald jemand die Küche betritt, kreischt der Kessel "*Tee ist fertig!*" und fliegt mit einem Knall in die Luft. Alle Charaktere in der Küche müssen einen Geschicklichkeits-Rettungswurf SG 12 ablegen oder 3W6 Feuer-Schaden erleiden. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den Schaden.

Das westliche Regal ist vollgestellt mit Zutaten:

- Ein Glas mit lebenden Hornissen. Öffnet man das Glas, greifen die Hornissen wie ein **Insektenschwarm** an.
- Mehrere Gläser voller Würmer (lebendig).
- Schimmelige Beeren.
- Der vertrocknete Kopf eines Kobolds.
- Eine magische Hartwurst, die wie ein ängstlicher Esel schreit, wenn man sie isst.
- Ein *Trank der Tierfreundschaft (Animal Friendship)*

Im Regal im Osten stehen mehrere Bücher:

- Diverse Bücher in Sylvanisch mit Notizen der Hexe. Unter anderem kann man in den Büchern mit einem Untersuchen-Wurf SG 10 herausfinden, dass die Bullywugs des Krötensturms mit Froschwasser bezaubert werden, wo die Quelle des Froschwassers am Lager des Krötensturms ist (Gebiet 7 des Krötensturms) und dass während der Hochzeit die Elfen von Quellindra betäubt werden sollen, um das Lager wehrlos zu machen.

- Das Rezept zur Herstellung für *Froschwasser* (siehe Anhang A). Der DM sollte die Zutaten an die Regeln, die für die Herstellung magischer Gegenstände in seiner Kampagne gelten, anpassen. Das Rezeptbuch selber gilt als seltener magischer Gegenstand und ist 500 GM wert.
- Das Rezept zur Herstellung für den *Trank der blinden Liebe* (siehe Anhang A). Der DM sollte die Zutaten an die Regeln, die für die Herstellung magischer Gegenstände in seiner Kampagne gelten, anpassen. Da der Trank ein sehr mächtiger Gegenstand ist, sollte das Rezept auf jeden Fall mindestens einen sehr esoterischen Bestandteil (wie z.B. drei Tropfen Blut eines jungfräulichen Helden) enthalten. Das Rezeptbuch selber gilt als sehr seltener magischer Gegenstand und ist satte 5000 GM wert.

7. Der Stall

Die schwere Holztür zu diesem Raum ist mit einem magischen Schloss versiegelt. Um sie zu öffnen, ist ein Stärke- oder Geschicklichkeits-Wurf (Diebeswerkzeug) SG 20 nötig. Gritzelwarz kann die Tür (und alle Türen zu den Zellen, siehe unten) jederzeit mit Hilfe ihrer Lair-Action öffnen.

Diese Höhle ist eindeutig eine Stallung. Ein strenger Geruch nach Tier-Exkrementen hängt in der Luft. Das flackernde Licht einer kleinen Laterne offenbart sieben Ställe, die mit Eisenstangen, wie Gefängniszellen, verschlossen sind. In den Zellen vegetieren, die verschiedensten Tiere traurig vor sich hin.

Die Zellentüren sind alle mit magischen Schlössern gesichert (Stärke- oder Geschicklichkeits-Wurf (Diebeswerkzeug) SG 20). Die Zellen enthalten:

- Einen goldenen Käfig (150 GM) auf einem Hocker. Im Käfig sitzt ein trauriger Goldpirol. Der Vogel stammt aus Quellindras Haus (Elfendorf Gebiet 8). Jeder Bewohner des Dorfes wird den Vogel erkennen. Quellindra musste das Tier an die Hexe als Pfand übergeben.
- Ein junges, weißes Reh.
- Eine unsagbar fette Wildsau, die schnaufend auf der Seite liegt. Das Tantechen benötigt die Schweinemilch als Zutat für diverse Zauber. Von dem apathischen Tier geht keine Gefahr aus.
- Eine verletzte **Riesen-Eule** (Giant Owl). Das Tier Namens Cathira gehört zu den Freunden der Waldelfen und lebt normalerweise in der Nähe des Dorfes. Jeder Dorfbewohner wird sie sofort erkennen. Die Eule versteht Allgemeinsprache, Sylvanisch und Elfisch. Um sie zu beruhigen, ist ein Überzeugen- oder Tiere führen-Wurf SG 10 nötig. Elfen haben auf den Wurf Vorteil.
- Die größte Zelle enthält einen alten Braunbären, der müde in einer Ecke liegt. Allerdings handelt es sich dabei um einen Illusions-Zauber der Hexe. Ein Wahrnehmungs- oder Untersuchen-Wurf SG 12 zeigt, dass der Braunbär in Wahrheit ein wohlgenährter **Eulenz** ist. Das Biest hat 70 TP und wartet hinterlistig darauf, dass jemand die Zelle betritt oder Gritzelwarz mit ihrer Lair-Action die Tür öffnet.

- Die restlichen Zellen sind leer oder enthalten weitere Bewohner nach Laune des DM.

8. Tantchens gute Stube

Das Schlafzimmer der Hexe hat wie alle anderen Räume eine 30 Fuß hohe Felsdecke. In dem Raum befinden sich ein Bett, eine schwere Truhe, ein Regal und ein zerschlagenes, altes Sofa, das direkt vor dem einzigen Ausgang aus dem Raum steht. In der Mitte des Raumes liegt ein Eulenbär-Fell auf dem Boden. Der Ausgang ist mit schweren Eisenstangen blockiert. Die Stangen haben keine Tür und kein Schloss. Wenn Gritzelwarz flüchten will, benutzt sie ihre Hort Aktion, um durch Sofa und Gitter hindurchzugehen und durch den dahinter liegenden Tunnel in den umliegenden Wald zu fliehen.

Das Bett ist ein skurriles Möbelstück, in dessen Holzteile die Darstellungen von Schlangen, Dämonen und diversen Monstren geschnitzt wurden. Statt einer Matratze liegt eine Schicht Erde im Bettkasten. Das Regal ist leer bis auf drei fette Kröten, die still dort sitzen und sich von nichts beeindruckt lassen. Die Kröten sind Hexenverträge, mit denen Gritzelwarz ihre Opfer und Diener an sich bindet. Wenn man die Kröten berührt, sprechen sie jeweils einen einzelnen Satz, den sie wie ein Mantra wiederholen, bis man sie loslässt.

- Die erste Kröte spricht mit der weinerlichen Stimme von Omicron: "Ich wünsche mir um jeden Preis, das Tantchen soll mir helfen - weil ich allein nicht weiter weiß."
- Die zweite Kröte spricht denselben Satz allerdings mit der ruhigen und sicheren Stimme von Quellindra.
- Die dritte Kröte spricht mit der Stimme von Tribun Quorz: "Dem Tantchen will ich dienen für gar keinen Preis - weil sie doch alles besser weiß."

Falle: Die Truhe ist in Wirklichkeit ein **Mimik** (Mimic) mit 58 TP, der auf den Namen Haquadack hört. Er wird alle Wesen angreifen, die nicht in Begleitung der Hexe den Raum betreten. Haquadack ist immer hungrig und wird vom Tantchen meistens schlecht behandelt. Clevere Abenteurer können ihn mit einem Überzeugen- oder Einschüchterungs-Wurf SG 15 davon überzeugen, die Hexe zu verraten.

Schatz: Unter dem Mimik ist ein Erdloch mit Tantchens Schätzen:

- 3333 KM, 333 SM, 33 GM.
- 3 schwarze Perlen (je 100GM).
- Ein Beutel mit *Staub der Trockenheit* (Dust of Dryness).
- Ein Satz *Karten der Illusionen* (Deck of Illusions) mit 26 Karten.

V.

DAS ENDE

Wie das Abenteuer ausgeht, hängt nicht nur davon, ob alle Gefahren für das Dorf gebannt wurden. Eine wichtige Rolle spielt dabei, welche NPCs das Abenteuer überlebt haben.

- Sollte Quellindra überlebt haben, wird es zu einer Verhandlung kommen, an der die überlebenden Anführer des Dorfes und die Abenteurer teilnehmen. Die wahrscheinlichste Strafe ist die Verbannung Quellindras aus dem Wald. Doch das ist nicht das Schlimmste, was der abtrünnigen Elfe bevorsteht, denn ohne den Schutz von Gritzelwarz, wird sich die Feenkönigin Titania früher oder später an Quellindra rächen. Von nun an kann jeder falsche Schritt die verstoßene Elfin der Materiellen Ebene entreißen und sie in die Feenwildnis entführen, wo ein grausames Schicksal auf sie wartet...
- Sollte Rikaja überlebt haben, wird er voller Scham seine Schuld eingestehen und freiwillig in die Verbannung gehen. Möglicherweise kreuzt er zu einem späteren Zeitpunkt wieder den Weg der Abenteurer...
- Wenn alle Mitglieder der Familie Maliamaar noch am Leben sind, haben sich die Abenteurer die Dankbarkeit des gesamten Dorfes verdient. Hiéras wird sich persönlich bei allen Helden bedanken und ihnen seine Hochachtung aussprechen. Als Belohnung erhält jeder Charakter 250 Goldmünzen alter elfischer Prägung. Außerdem schenkt Tryana der Gruppe einen *Nimmervollen Beutel* als Abschiedsgeschenk. Sollten Spieler einer Fraktion wie z.B der Smaragd Enklave angehören, könnte sich ihr Status durch diesen Erfolg vermehren.
- Die Charaktere sollten, zusätzlich zu den XP für die besiegt Monster, eine angemessene XP-Belohnung für den erfolgreichen Abschluss erhalten, der sich an den Gepflogenheiten der jeweiligen Kampagne orientiert. Je mehr Waldelfen überlebt haben, je höher sollte dieser Bonus ausfallen.

VI:

TROUBLESHOOTING

An dieser Stelle findet der DM ein paar Tipps zu Fragen, die während des Abenteuers auftauchen könnten.

- Was kann gegen mangelnde Motivation getan werden? Sollten sich die Abenteurer nicht für den Mord an Omicron interessieren, kann Tryana Maliamaar als „Auftraggeber“ eingesetzt werden. Ihre weibliche Intuition sagt ihr, dass ein Verrat den Frieden des Dorfes bedroht. Da Hiéras nicht wahrhaben will, dass ein Bewohner des Dorfes die Familie bedroht, beauftragt sie ohne sein Wissen die Abenteurer damit, herauszufinden, wer oder was hinter dem Tod des Satyrs steckt. Sie verspricht den Abenteurern als Belohnung einen *Nimmervollen Beutel*, den sie erhalten, wenn alle Gefahren für das Dorf abgewendet wurden.
- Was kann man tun, wenn die Abenteurer erschöpft sind und unbedingt rasten wollen? Die meisten Begegnungen passieren voraussichtlich am zweiten Tag des Abenteuers. Die Menge und Stärke der Gegner erlaubt es, alle Begegnungen ohne *Lange Rast* erfolgreich zu beenden. Sollte die Gruppe wegen der fehlenden Rast-Möglichkeit frustriert sein, kann ein Waldelfen-NPC (Oréas, Hiéras oder Tryana) den Helden eine Flasche *Elfischen Schlafwein* (siehe Anhang A) zukommen lassen.
- Was passiert, wenn Hiéras vorzeitig stirbt? Oréas wird zum neuen Oberhaupt des Dorfes. Die Hochzeit wird verschoben, aber es wird eine große Trauerfeier angesetzt. Quellindra wird versuchen, auf der Feier den Wein zu vergiften, um die Familie wie geplant zu vernichten.
- Was passiert, wenn Oréas vorzeitig stirbt? In diesem Fall wird eine Trauerfeier statt der Hochzeit abgehalten. Auch wenn die verhasste Heirat verhindert wurde, wird Quellindra wie geplant vorgehen, um die Familie zu vernichten, da sie bereits zu stark unter dem Einfluss des Tantchens steht.
- Was passiert, wenn Rikaja des Mordes überführt wird oder wenn die Bezauberung entdeckt wird? Rikaja wird in einem kleinen Schuppen hinter der Schmiede eingesperrt. Er wird Quellindra auf keinen Fall verraten. Die Hochzeit findet wie geplant statt, da der Übeltäter ja gefunden wurde. Quellindra und das Tantchen werden ihre Pläne durchziehen. Während des Angriffs des Krötensturms wird Quellindra Rikaja befreien.
- Was passiert, wenn Tantchen Gritzelwarz den Abenteurern entkommt? Solange das Massaker an den Waldelfen verhindert wurde, sollten die Abenteurer belohnt werden. Allerdings wird das Tantchen weder rasten noch ruhen, bis alle Wesen tot sind, die ihr diese Niederlage beigebracht haben. Gritzelwarz wird zu einer Nemesis der Abenteurer-Gruppe, bis sie zur Strecke gebracht wird.

ANHANG A:

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Froschwasser

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Froschwasser ist ein Bezauberungstrank, dessen Geheimnis nur wenigen Grünhexen bekannt ist. Der Trank wirkt nur auf Frösche, Kröten und Kreaturen, die mit diesen eng verwandt sind. Das sind insbesondere: Frösche, alle Riesen-Varianten von Fröschen und Kröten, Bullywugs und Kuo-Toa. Wenn eine dieser Kreaturen mit Froschwasser in Berührung kommt, ist sie für sieben Stunden vom Hersteller des Wassers *bezaubert (charmed)*. Die Wirkung des Trankes bezieht sich immer auf den Hersteller des Trankes. Sollte der Hersteller nicht anwesend sein, wenn der Trank wirkt, beginnen intelligente Kreaturen wie Bullywugs und Kuo-Toa damit, Götzenbilder des Herstellers anzufertigen und zu verehren.

Frosch-Fetisch

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Ein Frosch-Fetisch dient dazu, Günstlinge einer Hexe vor deren monströsen Verbündeten zu schützen. Nur wenige Grünhexen kennen das Geheimnis der Herstellung dieser Objekte, die oft zusammen mit Froschwasser eingesetzt werden. Ein Frosch-Fetisch ist ein mumifizierter, eingetrockneter Frosch, dem winzige, schwarze Perlen als Augen eingesetzt wurden. Meistens ist der Fetisch nicht größer als ein Finger, damit er gut versteckt werden kann. Auf dem Bauch des Frosches befinden sich seltsame Runen. Jeder Fetisch strahlt eine mittelstarke Bann-Magie aus. Eine Person, die eines dieser Objekte am Körper trägt, ist für jedwedes Froschwesen (Frösche, Kröten, Bullywugs, Kuo-Toa...) unsichtbar. Sobald der Träger des Fetisch eines dieser Wesen mit Waffen oder Zaubern angreift, wird es für das Opfer und alle anderen Froschwesen in Sichtweite sichtbar. Ein Frosch-Fetisch zerfällt sieben Tage nach seiner Herstellung zu Staub.

Trank der blinden Liebe

Trank, sehr selten

Der Trank der blinden Liebe ist eine mächtige Hexen-Version des *Liebestrankes* (Philter of Love), der schwer herzustellen ist und einigen Einschränkungen unterliegt. Dieser Trank wirkt prinzipiell wie ein *Liebestrank* mit folgenden Änderungen:

- Die Dauer der Wirkung ist 7 Tage.
- Die Wirkung kann nur mit einem *Fluch brechen* Zauber (Remove Curse) beendet werden.
- Eine Untersuchung des Opfers mit *Magie entdecken*

- zeigt einen starken Bezauberungs-Effekt.
- Der Trank versetzt das Opfer in einen Zustand bedingungsloser Liebe zu der Kreatur, die ihr den Trank verabreicht hat. Das Opfer wird unter der Wirkung nahezu alles tun, was von ihm verlangt wird. Es ist sogar möglich ein Opfer zu einem Mörder werden zu lassen, oder es in den Selbstmord zu treiben.
- Das Opfer muss bereits vorher ein romantisches oder körperliches Interesse an der Person haben, die ihr den Trank verabreicht. Wenn der Trank fremden Menschen eingeflößt wird, muss das Wesen, dass den Trank verabreicht hat, einen CHA Check mit SG 15 ablegen, um das Opfer zu bezaubern.
- Nach dem Ende der Wirkung weiß das Opfer nicht automatisch, dass es bezaubert wurde, sondern ist der Meinung, dass es sich durch eigene Dummheit und Verliebtheit zu möglichen bösen Taten hat hinreißen lassen. Es kann allerdings von Freunden durch Argumentation und Beweise von der Wahrheit überzeugt werden.

Das Schlafgift

Trank, sehr selten

Das Schlafgift, das Tantchen an Quellindra übergeben hat, um die Hochzeitsgesellschaft wehrlos zu machen, ist ein gut gehütetes Rezept, das nur den mächtigsten Hexen bekannt ist. Um seine Wirkung zu entfalten, benötigt man nur die Menge eines Schnapsglases. Das Gift kann mit bis zu 100 Litern eines beliebigen Getränkes vermischt werden und ist vollkommen geschmacklos. Alle humanoiden Wesen, die nun von dem Getränk trinken, müssen 15 Minuten nach dem ersten Schluck einen Konstitutions-Rettungswurf SG 14 ablegen. Bei einem Misserfolg fallen die Opfer in einen tiefen Schlaf. Durch ein paar ordentliche Backpfeifen kann man die Schlafenden wecken, sie bleiben aber für zwei Stunden *vergiftet*.

Elfischer Schlafwein

Trank, sehr selten

Ein kräftiger Schluck aus der Flasche Schlafwein lässt einen Humanoiden für 15 Minuten in einen tiefen Schlaf fallen, der so erholsam ist, als hätte der Charakter volle acht Stunden geschlafen. Ein so ausgeruhter Charakter kann sämtliche Fähigkeiten nutzen, als hätte eine lange Rast (Longrest) hinter sich. Ein Flasche enthält vier Portionen des Weins. Die Herstellung des Schlafweins ist ein gut gehütetes Rezept der Waldelfen.

ANHANG B:

OPEN GAMING LICENSE

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative

Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used

in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.
System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
System Reference Document Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.