

Hoch die Humpen!

Autor: MadHatterine

System: D&D 5e

Welt: Fantasyland (beliebige Fantasywelt, bspw. Faerun)

Vier Helden, die die typischen Tropen für Helden auf den Kopf stellen, beginnen ihr Abenteuer so, wie viele Abenteuer klischeehaft beginnen: In einem Gasthaus. Sie stellen leider bald fest, dass sie dieses Muster wiederholen werden und ihr Abenteuer wieder und wieder an diesem Ort beginnen werden, sofern sie keinen Weg finden, zu entkommen.

Hoch die Humpen!

In diesem Abenteuer befinden sich die Charaktere in einer typischen Und-taglich-grust-das-Murmeltier-Situation. Sie befinden sich wieder am Anfang ihrer Abenteuer - dem Gasthaus. Diesem Ort, an dem alle Abenteuer starten. Und - wie sie bald herausfinden werden - an dem sie immer und immer wieder starten.

Das Abenteuer spielt ganz und gar in einem Gasthaus. Es ist also mehr ein Kammerstuck, als ein gro angelegtes Abenteuer mit vielen Szeneriewechseln. Dafur ist die Vergangenheit der Charaktere nur stichpunktartig vorgegeben und bietet Vorlagen fur Improvisationen. Folglich eignet sich das Abenteuer vor allen Dingen fur solche Spieler, die an Improvisationen und Geschichtenerfinden viel Freude haben und auch gerne darauf eingehen, wenn es von anderen Spielern kommt.

Hintergrund/Vorgeschichte

Die grune Hexe **Patsy Stitchmind** geniet - wie alle Hexen - das Leid der Menschen, den Fall, das langsame Hinabgleiten in die Verzweiflung. Sie hat eine ganz eigene Art gefunden, das zu genieen: Sie nutzt einen Pilzkreis, um Opfer in ihre kleine Illusionswelt zu holen. Eine besondere Vorliebe hat sie dabei fur Abenteuer und solche, die es noch werden wollen. Diese Menschen beginnen dann ihre Reise in ihrem Gasthaus „Der Webstuhl“ und erleben Abenteuer oder einfach nur das Leben - und vor allem viele Tragodien, bis sie nach einem gefuhlten Jahr sterben und sich im Gasthaus wiederfinden. Wenn man das oft genug hinter sich hat, lernt man, einfach im Gasthaus zu bleiben. Zu mehr fehlt der Mut, der Elan. Die Abenteuerer bleiben im Gasthaus und wiederholen das Skript - wenn sie nicht den ersten Tag im Gasthaus wiederholen, passieren schlimme und schmerzhafte Dinge. Im schlimmsten Fall holen die Orks mehr Leute, als sie holen mussen.

Die Orks tauchen in unregelmaigen Abstanden vor dem Gasthaus auf und wenn nicht einer hinaus geht, kommen sie hinein und bringen wenigstens eine Person um, verletzen aber alle. Bei den Orks handelt es sich um verkleidete Rotkappen, die Patsy dienen. Einen besonderen Platz nimmt der Gastwirt Quinn fur Patsy ein. Sie hat einen gewissen Narren an ihm gefressen und er ist mittlerweile seit uber 200 Jahren im Webstuhl.

Die Helden erleben ihren zweiten ersten Tag im Gasthaus. Sie mussen herausfinden, was vor sich geht und im Idealfall den Lebenswillen der NPCs wiederherstellen und die Hexe erschlagen.

Das Abenteuer basiert auf den Regeln fur DnD von Wizard's of the coast. Es ist empfehlenswert, das *Spielerhandbuch*, *Monster Manual* und *Volos Almanach der Monster* zu besitzen.

Sie benotigen folgende NPC-Templates:

- Patsy Stitchmind - Grune Hexe mit 100 LP (Volo)
- Quinn als Pilzmonster - Berserker (Monster Manual)
- Rotkappen - (Volo)
- Pilzblights - siehe Anhang

Charaktere

Alle Charaktere sind Level 4. Naturlich konnen auch eigene Charaktere gebaut werden, aber es erleichtert das Spiel - und die Erstellung des entsprechenden Prologs - sehr, wenn auf diese Muster zuruckgegriffen wird.

Marric - der hedonistische Halbblingspaladin

Du bist ein Paladin, eingeschworen auf einen Gott von Licht und Freude und Gute. Allerdings bist du alles, nur kein Kind von Traurigkeit. Die Gotter haben einem das Leben gegeben, also sollte man es auch ein wenig genieen! In der Folge bist du ein guter Trinker, Tanzer und sicherlich derjenige, der eine gute Feier zuletzt verlast. Moral und Anstand? Sicher, sicher, aber...das sind doch alles eher Richtlinien...

Arianna - Die unbelesene Magierin

Magier zu sein ist wirklich furchtbar anstrengend. Immer erwarten alle, dass man einen Haufen Sachen gelesen hat, ob die was mit Feuerballen zu tun haben oder nicht. Du kannst dir einfach bessere Arten vorstellen, dir die Zeit zu vertreiben, als in uralten Schinken zu blattern. Ein gutes Theaterstuck, vielleicht ein Tavernenabend mit Marric...all das klingt so viel vielversprechender als die Chronik uber den 13ten Konig der Roten Dynastie.

Crud - Der zivilisierte Barbar

Halbork zu sein ist schlimm genug. Aber dann hast du auch noch manchmal diese Aussetzer... Wirklich, was man im Kampf tut, sollte im Kampf bleiben. Man schreit, man wird schmutzig, man kopft ein paar Goblins. Das sollte nicht dafur sorgen, dass Menschen annehmen, dass man eine gute Tasse Tee oder Harfenspiel nicht zu wurdigen wisse! Vielleicht wirst du irgendwann Arianna dazu bringen die Werke von Darcel Loust zu lesen, um mit ihr eine tiefschurfende Unterhaltung uber seine Fixierung auf die Verganglichkeit zu fuhren. Hach, die Moglichkeiten!

Wanja - Die ehrenvolle Diebin

Du bist gut darin, jemandem die Geldborse abzunehmen, aber das heit noch lange nicht, dass man jedes arme Mutterchen um ihren Notgroschen erleichtert. Manchmal mochte man eben die eigenen Finger gut einsetzen. Aber du bist unter hart arbeitenden Menschen aufgewachsen und du hast Ehrgefuhl! Vermutlich mehr als der betrunkene Halbbling in der Ecke. Tatsachlich stiehlt du oft Geldborsen und tust dann noch ein wenig mehr Geld dazu, ehe du sie zuruckbringst. Die Menschen werden es von selbst ja eindeutig nicht allzu weit bringen!

Alles auf Anfang

Lesen Sie den folgenden Text Ihren Spielern vor:

Alles auf Anfang

Es ist nicht das beste aller Jahre für euch gewesen. Oh, es war ein aufregendes Jahr, ein geschäftiges Jahr. Ein Jahr voller Abenteuer. Eure kleine Truppe hatte sich in einem Gasthaus im Wald gefunden, jeder für sich auf der Suche nach dem besten Weg, in die Welt hinaus zu ziehen und etwas zu erleben, ein echter Abenteurer zu sein! So unterschiedlich ihr wart, so gut habt ihr euch zusammen gerauft - nach diesem ersten Abend habt ihr Kobolde und Goblins bekämpft, einen alten Tempel gefunden, euch Freunde und Feinde geschaffen. Ihr habt Menschen verloren, die euch viel bedeutet haben, musstet mit ansehen wie Dörfer und Städte niedergebrannt sind, die ihr retten wolltet, wurdet gefangen genommen, habt euch wieder befreit. Wanja wurde die linke Hand abgeschlagen, Crud als Haustier verklavt für eine gewisse Zeit. Marric verliebte sich und verlor diese Liebe auf grausame Weise und Arianna sollte von einem wilden Orkstamm an ihre Gottheit geopfert werden.

Das alles habt ihr irgendwie überstanden. Gemeinsam. Die Freude an Abenteuern war irgendwann verschwunden, aber zumindest konntet ihr euch auf euch verlassen.

Dann kam der Drache. Es war ein grausames und gigantisches Biest und ihr habt euch ihm mit allem entgegengestellt, was ihr hattet.

Es war nicht genug.

Ihr seid verbrannt und gefressen worden. Ihr habt einander sterben sehen. Als es dunkel um euch wurde, habt ihre alle gedacht:

Wenigstens ist es vorüber.

Und dann ward ihr hier. Ein Blinzeln und da ist ein Boden aus festgetretenem Lehm und Stroh, der Geruch nach schalem Bier und geschmolzenem Fett, von dem euch nun übel wird. Ein Gasthaus. Marric sitzt mit zwei Kartenspielern an einem Tisch, Arianna mit einer Karte, die sie nicht versteht an der Bar. Crud ist in der Ecke, in den Schatten, wo er niemandem zu viel Angst machen kann. Und Wanja steht in der Tür. Hinter ihr peitschen Regen und Wind in die Stube. Ihr alle seht euch an. Es ist der erste Blick, den ihr jemals miteinander gewechselt habt.

“He!” Der Gastwirt schlägt den Humpen auf den Tisch, den er bis eben geputzt hat. Ihr wisst alle, was er als nächstes sagen wird. “Mach die Tür zu! Oder willst du mir den Boden gleich wischen?”

Die Helden befinden sich nun in dem Gasthaus “Webstuhl” und können miteinander und den NPCs interagieren. Lassen Sie ihnen Zeit, ein wenig Paranoia aufzubauen.

Die NPCs sind nervös. Sie sehen einander an, spielen Karten... Sie werden darauf bestehen, dass nichts Ungewöhnliches vor sich geht. Sie sind alle erst an diesem Tag hier angekommen und wollen die Nacht und den Regen abwarten, um sich am nächsten Tag wieder auf den Weg zu machen. Sie kennen einander nicht und warum sollten sie auch?

Im Idealfall wirken die NPCs zu Beginn noch vollkommen normal und es wird nur langsam und nach und nach deutlich, dass etwas mit ihnen nicht stimmt.

Es finden sich folgende Gestalten in der Taverne:

Liesel

Sie ist vielleicht 17 Jahre alt, hat große Augen und fängt an jedem ein Ohr abzukauen. Was hat derjenige erlebt? Wo will er hin? Braucht er vielleicht noch einen Knappen? Uh nein, sie kann nicht gut kämpfen, aber sie ist eine herausragende Schmiedin und kann alles in Ordnung halten und den Rest kann man lernen! Gelungene *Insightchecks (DC 18)* liefern die Erkenntnis, dass Liesel das fröhliche Kind nur spielt.

Paavo

Ein Mann mittleren Alters mit einem dunklen Bart und abgewetzter Kleidung. Er spricht wenig, sondern spielt mit Liesel Karten. Er beruhigt die anderen, wenn sie in Panik verfallen und beginnt im größten Tumult Pfeife zu rauchen.

Er ist ein ehemaliger Soldat, dessen Familie gestorben ist. Er wollte sein altes Leben in Abenteuern vergessen und hat das nun getan. Er kümmert sich sehr um Liesel, aber es nagt an ihm, dass er nicht mehr weiß, wie seine Frau und Kinder aussahen oder hießen.

Liesel und Paavo sitzen zu Beginn mit Marric bei einer Partie Karten zusammen.

Ascelin

Er hält sich mit einem gewissen Stolz und weigert sich mit irgendjemandem zu sprechen, wenn es nicht unbedingt sein muss oder man ihm die nötige Ehre erweist. Ascelin war einmal ein Prinz in einem kleinen Reich. Sein jüngerer Bruder fiel vom Glauben ab und schloss sich einer dunklen Armee an. Ascelin wurde im Kampf gegen ihn schwer verletzt, konnte sich aber noch zu diesem Gasthaus schleppen.

Die Beinverletzung, die er davongetragen hat, muss er dank des Zaubers der Taverne immer noch erdulden. Er hat sich allerdings so sehr daran gewöhnt, dass es ihn kaum noch bekümmert.

Aufstehen tut er dennoch nur äußerst ungerne und in einem Kampf ist er erst recht nicht zu gebrauchen.

Quinn

Der Barmann sorgt dafür, dass seine Ärmel immer gut nach unten gezogen sind. Er hat Verbrennungen an den Armen und man kann aus ihm herausbekommen, dass er früher einmal ein Magier gewesen ist. Einer der besten! Dann allerdings hat er betrunken einen Feuerball in einer Taverne benutzt und wurde eingesperrt, sollte hingerichtet werden.

Mehr wird er nicht erzählen wollen. Die Hexe hat ihn dort gefunden und ihm angeboten, dass er nicht sterben muss. Sie hat einen gewissen Narren an ihm gefressen, da sie seine Arme unaussprechlich schön findet. Quinn hat viele Abenteurer kommen und hier zu Grunde gehen sehen. Wenn die Rotkappen sie schließlich geholt haben, hat er ihre Leichen hinter dem Gasthaus beerdigt.

Ein gelungener *Intelligenzrettungswurf DC 15* (wenn sich jemand versucht zu erinnern) sorgt dafür, dass die Charaktere wissen, dass ein NPC fehlt: Eine junge Halbfelfe, die damals wenig gesagt hat und ein sehr gezwungenes Lächeln hatte, wann immer man sie angesprochen hat. Sie hat viel mit Quinn geflirtet. (Diese Halbfelfe - **Brendrove** oder Bren - war das letzte Opfer für die Rotkappen. Patsy hat an der Stelle etwas nachgeholfen.)

Tipps und Tricks Teil 1

Der erste Teil des Abenteuers hat dieselben Fallstricke, wie sie der übliche Beginn in der Taverne hat: Ihr seid in einer Taverne. Ihr seht euch. ROLLENSPIELT!

Das muss nicht unbedingt funktionieren. Gerade hier kann es sein, dass der Beginn ein wenig holprig ist und schleppend in Fahrt kommt. Bereiten Sie die Spieler am besten darauf vor. Es ist nicht verboten, zu Beginn zu sagen: *Ich werde euch gleich in eine Situation werfen und euch dann erst einmal Zeit geben. Macht euch mit dem Setting vertraut, findet euch in die Charaktere hinein und in die Art wie die anderen ihre Chars spielen. Es ist die Warm-Up-Phase. Es gibt nicht die eine, bestimmte Sache, die ich gerade von euch will.*

Die Opferung

Zum Vorlesen: Ein frisches Gesicht

Die Tür wird wieder aufgestoßen. Wind und Regen wehen herein und die Spielkarten werden vom Tisch gewirbelt. In der Tür steht eine Zwergenfrau, das Gesicht vernarbt. Ihr fehlen beide Ohren und das linke Augenlid hängt tief herab. Es schlackert leicht hin und her, wann immer sie sich bewegt.

“Was ein Wetter, huh?” Sie schüttelt sich und tritt die Tür hinter sich zu, lehnt die Axt neben sich an die Wand. “Und dann auch noch Orks vor der Haustür!”

Bei der Zwergin, die sich als **Raschka Sturmhand** vorstellt, handelt es sich um **Patsy Stitchmind** in illusorischer Verkleidung. Sie wird die Abenteurerin geben und versuchen zu ergründen, wie sehr die Helden von ihrem Abenteuerdurst geheilt sind, wie stark sie schon gebrochen sind. Vielleicht bleibt der eine oder andere ja bereits hier.

Die NPCs wissen nicht, ob es sich um die Hexe handelt oder nicht, aber sie sind zu vorsichtig geworden mit den Jahren in ihrer Gefangenschaft. Und Patsy oder nicht: Orks bedeutet, dass es wieder Zeit für eine Opferung ist.

Sie beginnen ein Würfelspiel zu spielen.

Das Würfelspiel - Liar's Dice

Das Würfelspiel ist ähnlich (oder gleich) wie das Spiel in Fluch der Karibik. Jeder Mitspieler würfelt 4 W6 und betrachtet sich das Ergebnis verdeckt.

Ein weiterer Würfelwurf entscheidet, wer beginnt.

Spieler 1 gibt eine Behauptung ab. Beispielsweise “Es gibt 3 5er.” Das bedeutet er glaubt (oder behauptet es zumindest), dass es insgesamt mindestens 3 mal die Augenzahl 5 gibt.

Spieler 2 muss dann die Behauptung toppen. Beispielsweise “Es gibt 4 3er.”

Jederzeit kann ein Spieler sagen: “Lügner!” Dann werden die Würfel aufgedeckt. Wenn die Behauptung des Spielers falsch ist, hat er verloren. Wenn sie wahr ist, hat derjenige verloren, der ihn “Lügner” genannt hat.

“*Einer muss draußen nach dem Rechten sehen. Wir lassen die Würfel entscheiden.*”

Wenn die Helden sich nicht einmischen, verliert Liesel. Paavo wird anbieten an ihrer Statt zu gehen.

Sollte Paavo gehen, wird irgendwann draußen ein Schrei zu hören sein. Paavo kehrt nicht zurück und die NPCs werden so tun, als sei daran nichts Besonderes. Liesel wird sich betrinken.

Wenn die Helden hinausgehen, ist es dort dunkel und regnerisch.

Wenig ist zu sehen. Dann hören sie ein lautes, bebendes Geräusch - schweres Metall auf Stein und Matsch. Nicht weit entfernt von ihnen tauchen zwei Orks auf, breit grinsend. Sie kichern und haben große Sichel in der Hand.

Der Kampf

Bei den Orks handelt es sich um zwei *Rotkappen*, die durch Illusionen wie Orks erscheinen.

Die zwei kämpfen bis zum Tod, getrieben durch ihren Blutdurst und ihren Willen zu überleben. (Die Zeit vergeht anders in dieser Illusion, aber drei Tage in der Menschenwelt vergehen auch hier irgendwann, sodass es an der Zeit für sie ist, ihre Kappen wieder in Blut zu tauchen.)

Wenn sie die Hälfte ihrer LP verloren haben, löst sich die Illusion auf und man erkennt, was vor einem steht.

Sollten die Rotkappen sterben, wird es sehr viel einfacher, die NPCs dazu zu bewegen, ihr Schauspiel aufzugeben. Der Tag ist ohnehin ruiniert. Sie können es kaum schlimmer machen.

Die Rotkappen haben ein Paar hübsche Ohrhinge bei sich, die früher einmal Bren gehört haben und an die sich die Helden noch erinnern werden.

Wenn die Helden wieder in die Taverne zurückkehren, werden die NPCs verzweifeln. Wenn die Rotkappen tot sind heißt das, dass sie unter Garantie bestraft werden. Liesel wird sich betrinken und am leichtesten zu verhören sein, während Quinn die Hexe erdulden muss. Wenn die Helden von draußen zurückkommen (oder Quinn eine Zeit lang an der Theke in Ruhe lassen) wird die Zwergin bei ihm sitzen und ihn dazu bringen, die Ärmel nach oben zu rollen, sodass man seine Brandnarben sieht. Patsy betastet diese und dass Quinn sich dabei unwohl fühlt, ist offensichtlich.

Patsy wird versuchen aus dem Gasthaus zu verschwinden, wenn die Rotkappen tot sind. Dafür wird sie sich in die Vorratskammer begeben und von dort aus ihren Weg zum Pilzkreis finden.

Suche nach der Hexe

Die Helden haben nun prinzipiell zwei Optionen: Sie können versuchen diesen Ort zu verlassen. Dann werden sie ein Jahr und einen Tag später wieder hier sein. Und wieder. Und wieder.

Optional: Quinns Ende

Sollten die Helden mehr als einmal hinaus auf Abenteuer ziehen, wird Quinn bei ihrer Rückkehr nicht im Schankraum sein. Eine Suche nach ihm fördert ihn in der Küche zu Tage, wo er sich mit Blick auf die Grabsteine erhängt hat. Niemand hat sich getraut, die Leiche zu berühren. Sie ist von Pilzen überwuchert, aber davon abgesehen furchtbar gut erhalten.

Oder sie beenden den Spuk.

Dafür muss die Hexe getötet werden und es gibt mehrere Möglichkeiten, wie es dazu kommen kann.

1. Die Helden greifen Raschka/Patsy an. Wenn sie dies tun, wird sich hinter ihnen Quinn unter Schmerzen in ein Pilzmonster verwandeln. (*Template: Berserker, Faust/Krallen statt Axt. Je nach Situation ist es angemessen, die maximalen HP auf 30 zu halbieren.*) Patsy wird verschwinden, auf dem Boden Pilze und Sporen hinterlassen.
2. Die Helden nehmen Quinn in die Mangel, bis dieser ihnen gesteht, was er weiß und vielleicht einen Weg durch die Vorratskammer in den Keller und zum Pilzkreis weist. Quinn kann ihnen am meisten über Patsy sagen. Er ist am längsten hier und ist der einzige, der tatsächlich längere Gespräche mit Patsy geführt hat. Er weiß, dass sie gerne sieht, wie die Menschen leiden, ihren Lebenswillen verlieren.
3. Die Helden sprechen miteinander und den NPCs, versuchen sich zu erinnern und kommen (durch Intelligenzrettungswürfe, um sich daran zu erinnern) darauf, dass sie alle in einen Pilzkreis getreten sind. Sie beginnen dann nach dem Pilzkreis zu suchen (das kann auch nach 1 passieren). Seien Sie hierbei großzügig. Die Helden können in der Vorratskammer einen Weg in den Keller finden, sie können im Wald nach Pilzbewuchs oder verödeten Stellen oder ähnlichem suchen oder sie können auf ganz absurde Ideen kommen. Lassen Sie sie irgendwie zum Pilzkreis kommen.
4. Wenn die Helden ganz und gar nicht vorankommen, kann einer der NPCs sie irgendwann ansprechen, dass sie aufgeben sollen. Er/Sie hat selbst damals nach der Hexe gesucht und es ist unmöglich, sie zu besiegen.

Die NPCs werden sie davor warnen, die Hexe aufzusuchen. Sie ist gefährlich, unbesiegbar... Wenn die Helden klug sind, versuchen sie sie heraus und zu sich zu locken. Die Hexe ist in einem Kampf im Gasthaus sehr viel leichter zu besiegen, als in ihrem Pilzkreis.

Machen Sie das deutlich! Der Kampf ist auch außerhalb des Pilzkreises anspruchsvoll genug. Wenn die Helden Patsy in ihrem Pilzkreis aufsuchen, sollten sie schon eine Idee davon haben, dass sie den Kreis entweder zerstören oder Patsy aus ihm heraus zwingen müssen. Im Idealfall sorgen die Helden dafür, dass der Kampf im Schankraum stattfindet.

Auch hier können die Helden durchaus kreativ werden. Die Hexe lässt sich beispielsweise herauslocken, wenn mit Quinn (erfolgreich) geflirtet wird oder die Lebensfreude der NPCs zumindest für den Moment wieder geweckt wird. Ein schönes Fest oder etwas dergleichen ist dafür ganz herausragend geeignet.

Endkampf

Version 1a - Taverne bevor Patsy geht

Rashka lässt die Illusion fallen und steht als Hexe vor den Helden. Es erscheinen zwei Pilzblights und Quinn verwandelt sich in ein Pilzmonster.

Version 1b - Taverne nachdem sie fort war

Patsy erscheint inmitten der Taverne und greift schreiend und geifernd die Helden an. Sie hat zwei Pilzblights dabei, die in Nahkampfreichweite von zwei beliebigen Helden erscheinen.

Version 2 - Pilzkreis

Patsy erwartet die Helden lachend in einem Kreis aus Pilzen. Sie ist wütend, da die Helden ihr wundervolles Spiel zerstören wollen, aber auf der anderen Seite wird es so viel BESSER werden, sie zerschmettert am Boden zu sehen...

Besonderheiten: Solange Patsy im Pilzkreis steht, wird sie zu Beginn ihres Zuges um 2d10 geheilt, solange es Pilze gibt. Dabei leuchten die Pilze kurz bläulich auf.

Zu Beginn jeder Runde verwandeln sich zwei der Pilze in Pilzblights, bis es keine Pilze mehr gibt. Die Pilze können zerstört werden, bevor sie sich in Blights verwandeln. (AC: 10, 5 HP)

Pilzblights

Es erscheint eine Kreatur, die etwas kleiner als Marric ist – ein humanoider Pilz, mit Krallen und großen, rot geäderten Augen. Bei jedem Schritt schüttelt sich seine ledrige Kappe und gelbe Sporen fallen um ihn her zu Boden

Nachspiel

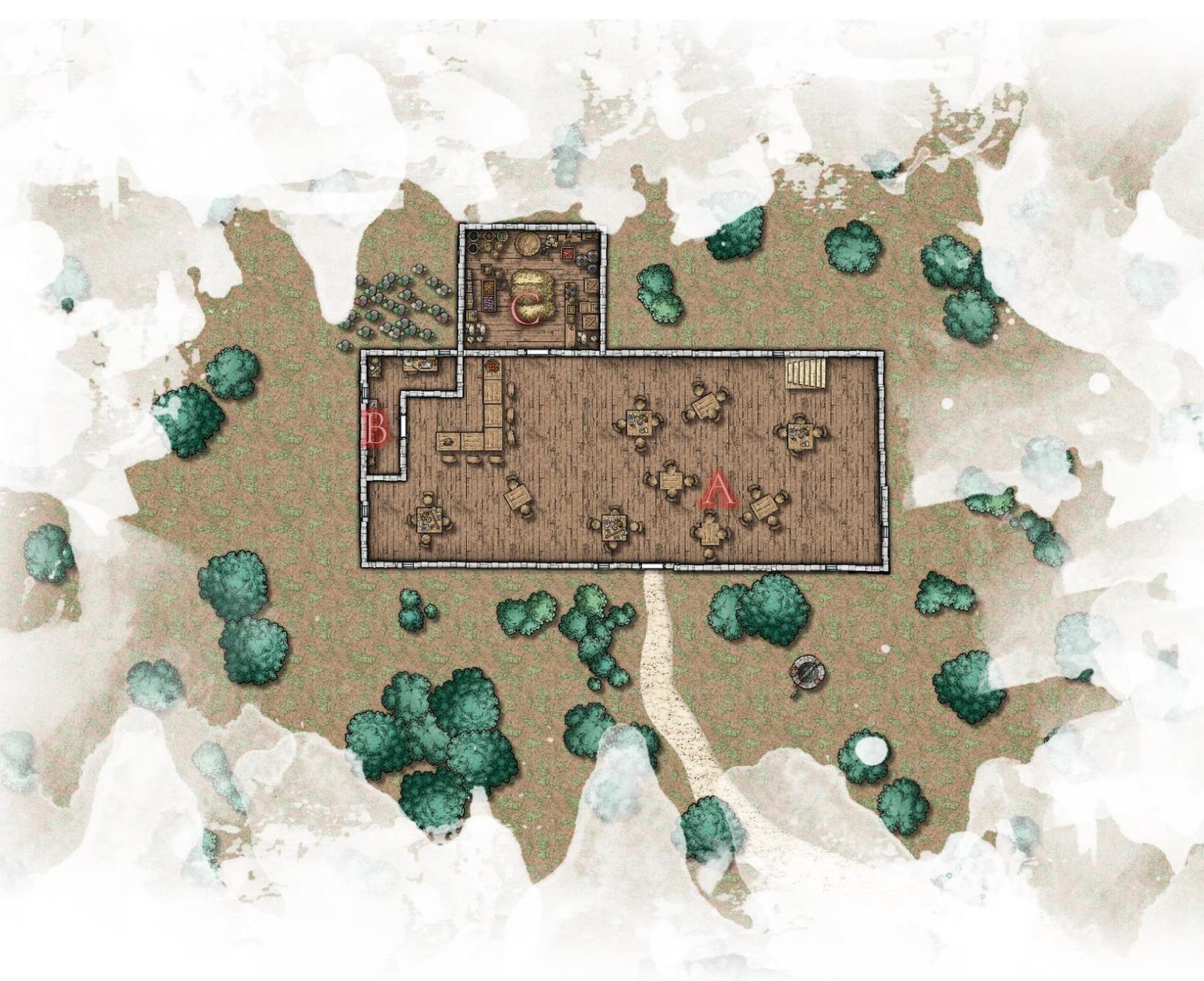
Wenn Patsy unter Schreien vergeht, lichtet sich die Welt um die Helden her. Sie stehen im Wald, auch wenn der Wald freundlicher aussieht als die Version, in der sie bis jetzt gestanden haben. Sie liegen auf dem Boden, sind von Ranken bedeckt. Neben ihnen beginnt jemand zu schreien - die NPCs sind über und über von Pilzen bedeckt, einige von ihnen können sich kaum bewegen. Die Pilze wachsen aus ihnen heraus, verbinden sie miteinander. Am schlimmsten hat es Quinn getroffen, sofern er noch lebt. Neben den Helden liegen viele, viele Leichen, die bis nahezu zur Unkenntlichkeit entstellt sind durch Pilze, fast nur noch Nährboden für diese sind.

Lassen Sie die Helden Überlegungen zur Rettung der NPCs und zur Beerdigung der restlichen Leichen anstellen. Sollten sie die Hexe suchen, finden sie deren Leiche in der Mitte des Pilzkreises unter Erde und Laub.

Tipps und Tricks Teil 2

Wenn die Spieler nicht auf ihre Squishies aufpassen oder der Barbar nicht in allen Kämpfen raged oder die Würfel einfach gegen sie sind, kann es passieren, dass der Paladin nicht mit dem Heilen hinterherkommt.

Sie können es Ihren Spielern leichter machen, indem Sie ihnen zwei einfache Heiltränke zur Verfügung stellen.

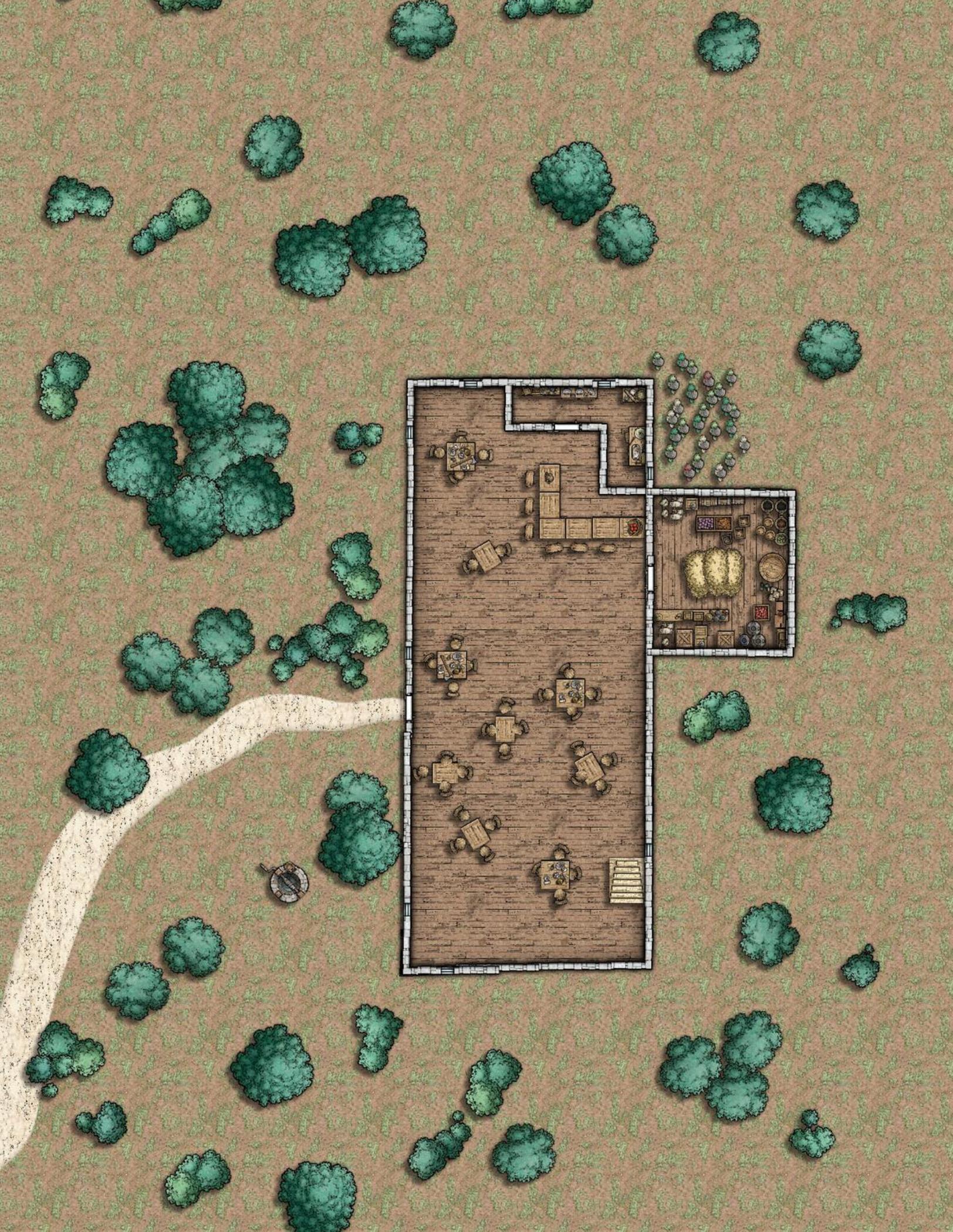


Der Webstuhl

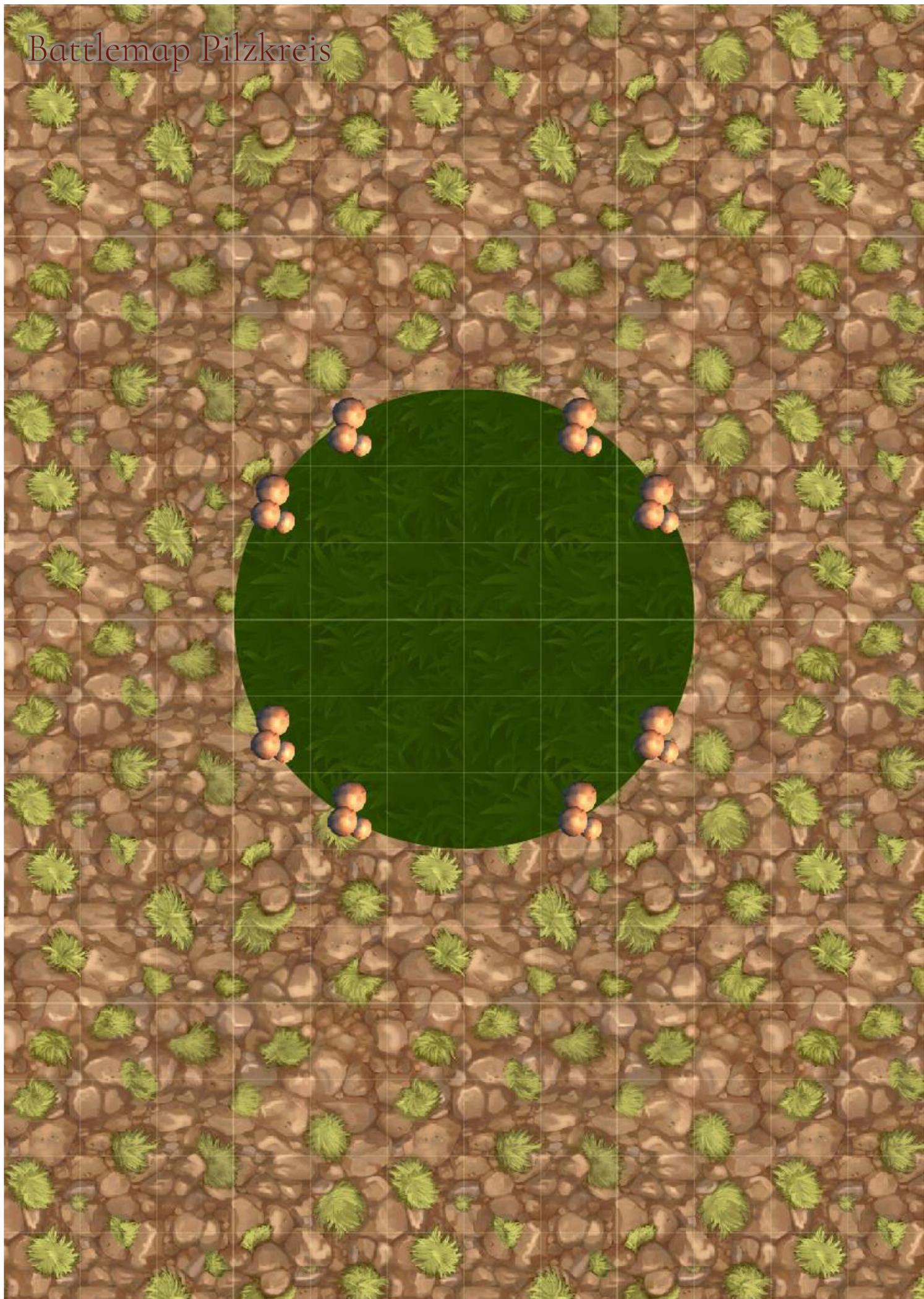
- A. Der Schankraum ist groß und düster mit einem festgetretenen Lehm Boden. Es riecht nach Bier, Fett und leicht nach dem Pilzeintopf, den es hier zu essen gibt.
- B. Die Küche ist klein und an vielen Stellen schmutzig. Durch das hintere Fenster kann man in den Kräutergarten sehen. Dort stehen Dutzende von Grabsteinen, die überwuchert sind von Unkraut, Melisse und Pilzen. Auf dem frischsten Stein steht "Bren".
- C. Die Vorratskammer ist vollgestopft mit halbwegs brauchbarem Essen in Truhen, Krügen und Säcken. Auf dem Boden liegt Stroh und eine einfache Investigation-Probe (AC 12) liefert die Erkenntnis, dass unter dem Stroh eine Klappe ist, die nach unten führt.

Tipps und Tricks Teil 3

Gewöhnlich führt die Klappe zu einer Treppe und dann durch einen Gang zum Pilzkreis unter der Taverne. Wenn ihre Helden zu früh auf den Gang stoßen, kann das das Abenteuer frühzeitig beenden. Lassen Sie in dem Fall im Keller ein paar Abenteuerleichen sein, die Quinn noch nicht beerdigen konnte - über und über mit Pilzen bedeckt, die sich möglicherweise im Eintopf wiederfinden. Der Pilzkreis befindet sich dann stattdessen im Wald.



Battlemap Pilzkreis



Anhang

Der Pilzblight ist eine Abwandlung des Needleblights, wie er sich im Monstermanual findet. Um Verwirrungen aufgrund unpassender Übersetzungen zu vermeiden, sind die meisten Begrifflichkeiten auf Englisch. (Abgesehen vom DM-Schirm ist mein gesamtes Material auf Englisch.)

Die Charakterbögen haben reinen Vorschlagcharakter und müssen nicht so übernommen werden.

Quellenangaben

Die Karte vom Gasthaus ist von mir mit Hilfe des Programms „Campaign Cartographer 3“ erstellt worden und die Battlemap für den Pilzkreis wurde von mir mit „Dungeon Painter Studio“ erstellt.

Pilzblight					
Rüstungsklasse	12				
Hitpoints	15				
Geschwindigkeit	30 ft.				
Attribute					
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)
Immunitäten	blind, taub				
Sinne	Blindsight 60 ft., passive Perception: 9				
CR	0.25 (50 XP)				
Aktionen					
Klauen	Nahkampfattacke: +3, Reichweite 5 ft., ein Ziel. 6 (2d4+1) Stichschaden				
Sporen	Fernkampfattacke: +3, Reichweite 30/60 ft., ein Ziel. 8 (2d6+1) Giftschaden. Das Ziel muss einen CON-Rettungswurf machen. (Schwierigkeit: 12) Wenn der Rettungswurf nicht geschafft wird, ist das Ziel <i>vergiftet</i> .				

Marric					
Rasse	Halbling (Strongheart)	Klasse	Paladin Level 4		
Rüstungsklasse	18	Initiative	+1		
Hitpoints	32	Spellslots	3 * 1st-Level		
Geschwindigkeit	25 ft.	Background	Folk Hero		
Attribute					
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)
Sicherheitswürfe					
Weisheit	+4		Charisma	+4	
Skills					
Acrobatics	Animal Handling (p)	Arcana	Athletics (p)	Cook's Utensils	Deception
+1	+4	-1	+5	+4	+2
History	Insight	Intimidation	Investigation	Medicine	Nature
-1	+4	+2	-1	+2	-1
Perception	Performance	Persuasion	Religion	Sleight of Hand	Stealth
+2	+2	+2	-1	+1	+1
Survival					
+4					
Features					
Channel Divinity (Ancients)		Divine Health		Divine Sense	
Divine Smite		Fighting Style: Protection		Lay on Hands	
Oath of the Ancients		Oath Spells (Ancients)		Rustic Hospitality	
Tenets of the Ancients					
Traits					
Brave		Halfling Nimbleness		Lucky	
Stout Resilience					
Actions					
Wurfspeer	Nahkampfattacke: +5, 1d6+3 Stichschaden				
Wurfspeer	Fernkampfattacke: +5, Reichweite 30/120 ft., ein Ziel. 1d8+3 Stichschaden				
Langschwert	Nahkampfattacke: +5, 1d8+3 slashing Schaden				
Spells					
Level 1					
Compelled Duel		Cure Wounds		Detect Magic	
Shield of Faith		Speak with Animals			

Crud

Rasse	Half-Orc	Klasse	Barbarian 4
Rüstungsklasse	14	Initiative	+1
Hitpoints	45	Spellslots	/
Geschwindigkeit	30 ft.	Background	Sage

Attribute

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	9 (-1)	10 (0)

Sicherheitswürfe

Strength	+5	Con	+5
-----------------	----	------------	----

Skills

Acrobatics	Animal Handling (p)	Arcana (p)	Athletics	Alchemist's Tools	Deception
+1	+1	+3	+3	+3	0
History (pp)	Insight	Intimidation (p)	Investigation (p)	Medicine	Nature
+5	-1	+2	+3	-1	+1
Perception (p)	Performance	Persuasion	Religion	Sleight of Hand	Stealth
+1	0	0	0	+1	+1
Survival	Calligrapher's Supplies				
-1	+3				

Features/Feats

Prodigy	Danger Sense	Path of the Totem Warrior
Rage	Reckless Attack	Researcher
Spirit Seeker	Totem Spirit	Unarmored Defense

Traits

Menacing	Relentless Endurance	Savaging Attack
-----------------	-----------------------------	------------------------

Actions

Großaxt	Nahkampfattacke: +5, 1d12+5 slashing
Handaxt	Nahkampfattack: +5, 1d6+3 slashing
Handaxt	Fernkampfattacke: +5, Reichweite 20/60 ft., ein Ziel, 1d6+3 slashing Schaden
Wurfspeer	Fernkampfattacke: +5, Reichweite 30/120 ft., ein Ziel. 1d6+3 Stichschaden
Wurfspeer	Nahkampfattack: +5, 1d6+3 Stichschaden

Arianna					
Rasse	Human		Klasse	Wizard Level 4	
Rüstungsklasse	11		Initiative	+1	
Hitpoints	22		Spellslots	4 * 1st-Level. 3 * 2nd-Level	
Geschwindigkeit	30 ft.		Background	Waterdhavian Noble	
Attribute					
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)
Sicherheitswürfe					
Intelligence	+6		Wisdom	+4	
Skills					
Acrobatics	Animal Handling	Arcana	Athletics	Flute	Deception
+1	+2	+4	-1	+4	+2
History (p)	Insight (p)	Intimidation	Investigation(p)	Medicine	Nature
+6	+4	+2	+6	+2	+4
Perception (p)	Performance	Persuasion (p)	Religion	Sleight of Hand	Stealth
+4	+2	+4	+4	+1	+1
Survival					
+2					
Features/Feats					
Observant		Arcane Recovery		Evocation Savant	
Kept in Style		School of Evocation		Sculpt Spells	
Actions					
Dolch	Nahkampfattacke: +3, 1d4+1 Stichschaden				
Dolch	Fernkampfattacke: +3, Reichweite 20/60 ft., ein Ziel. 1d4+1 Stichschaden				
Spells					
Cantrips					
Fire Bolt		Light		Mage Hand	
Prestidigation					
Level 1					
Alarm		Burning Hands		Catapult	
Detect Magic					
Floating Disk		Mage Armor		Magic Missile	
Shield					
Level 2					
Flaming Sphere		Maximilian's Earthen Grasp		Misty Step	
Scorching Ray					

Wanja					
Rasse	Human-Variant	Klasse	Rogue Level 4		
Rüstungsklasse	15	Initiative	+4		
Hitpoints	23	Spellslots	/		
Geschwindigkeit	30 ft.	Background	Guild Merchant		
Attribute					
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
8 (-1)	18 (+4)	10 (0)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)
Sicherheitswürfe					
Dexterity	+6		Intelligence	+4	
Skills					
Acrobatics	Animal Handling	Arcana	Athletics	Brewer's Supplies (p)	Deception
+4	+1	+2	-1	+6	+2
History	Insight (p)	Intimidation	Investigation (p)	Medicine (p)	Nature
+2	+3	+2	+4	+3	+2
Perception	Performance	Persuasion (p)	Religion	Sleight of Hand	Stealth (pp)
+1	+2	+4	+2	+6	+8
Survival	Thiefs Tools				
+1	+8				
Features					
Keen Mind		Cunning Action		Expertise	
Fast Hands		Guild Membership		Second-Story Work	
Sneak Attack		Thief		Thieves' Cant	
Traits					
Brave		Halfling Nimbleness		Lucky	
Stout Resilience					
Actions					
Dolch	Nahkampfattacke: +6, 1d4+4 Stichschaden				
Dolch	Fernkampfattacke: +6, Reichweite 20/60 ft., ein Ziel. 1d4+4 Stichschaden				
Rapier	Nahkampfattacke: +6, 1d8+4 Stichschaden				
Kurzbogen	Fernkampfattacke: +6, Reichweite 80/320 ft., ein Ziel. 1d6+4 Stichschaden				