How to be a Hero

DER STERBENDE BAUM

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 15. Oktober 2026





INHALT

Der sterbende Baum 3
- Anmerkungen für den Spielleiter 3
- Zusammenfassungen 3
- Ablauf 4
- Charaktere 12
- Orte 15

DER STERBENDE BAUM

Wo spielt das Abenteuer?: In einer fiktiven Mittelalter-Fantasy-Welt (ähnlich DSA)

Wann spielt das Abenteuer?: Mittelalter

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How to be a Hero Grundregeln. Erweitert um das Modul Kategorie:ms Magie. Grundsätzlich erweiterbar

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 2 bis 6 Spieler (ideal sind 3 bis 5 Spieler)

Schwierigkeit für den Spielleiter: Einfach bis mittel

Schwierigkeit für die Spieler: Einfach bis mittel

Spieldauer: 2-5 Stunden

Anmerkungen für den Spielleiter

Texte zum Vorlesen sind blau markiert.
Mögliche Proben für die Helden sind kursiv markiert.

Dieses Abenteuer wurde ursprünglich für die Welt von DSA geschrieben. Jetzt sind alle Werte auf das Regelwerk How to be a Hero Regelwerk übertragen.

Es wurde zusätzlich das Modul Kategorie:ms Magie verwendet.

Zusammenfassungen

Klappentext

Die Helden kommen auf ihrer Reise zufällig in das Dorf Trauden. Dort werden sie von der Dorfschulzin (=Bürgermeisterin) mit einer wichtigen Aufgabe betraut. Der Baum im Zentrum des Dorfes, eine ganz seltene Mirabellensorte, ist seit einigen Jahren erkrankt und liegt im Sterben. Sie haben alles versucht, konnten ihn aber nicht retten. Doch in einem nahen Wald gibt es einen Druiden, der bei dem Mutterbaum lebt. Nun ist es an den Helden ihn zu überzeugen den Dorfbewohnern einen neuen Ableger zu züchten, denn bisher hat der Druide seine Hilfe hartnäckig verweigert.

Hintergrund des Geschehens

Innerhalb des Dorfes gibt es die Legende, dass der Mirabellenbaum vor mehreren Jahrhunderten als Geschenk der Elfen an die Menschen übergeben wurde. Tatsächlich hat er sehr viele besonders saftige und große Früchte, für die das Dorf in der ganzen Region bekannt ist. Daher ist der Verlust des Baumes für das Dorf auch so dramatisch.

Das Problem ist, dass der Baum mit der Zeit immer größer wurde und seine Wurzeln begannen auch in die Vorgärten der Leute zu wuchern. Das traf vor allem Drangur Hingensau besonders. Sein Haus steht nämlich dem Baum am nächsten und die Wurzeln beginnen bereits das Fundament zu untergraben, was das ganze Haus auf kurz oder lang zum Einsturz bringen wird.

Daher hat er erst versucht einen Kompromiss auszuhandeln, dass er die Wurzeln in seinem Garten beseitigen darf. Das funktionierte jedoch nicht und daher hat er heimlich den Baum vergiftet, indem er einen Kupfernagel in einer der Wurzeln geschlagen hat. Innerhalb der nächsten fünf Jahre ist der Baum

dann gestorben, ohne dass die anderen Dorfbewohner sich erklären konnten was vor sich ging. Der Druide untersuchte den Baum auf die Bitte der Dorfbewohner und stellte fest, dass Drangur ihn vergiftet hatte. Darauf entschied er, dass er Tod des Baumes ein Problem der Menschen sei, weil sie ihren Konflikt über den Baum ausgetragen hätten. Das ist der Grund warum er ihnen nicht hilft. Außerdem hat Drangur damit das Vertrauen des Druiden in die Menschen zerstört.

Die Köhler, welche die Helden auf dem Weg treffen, haben illegal gewildert und dabei auch einige Rehtäuscher getötet (Beschreibung des Wesens s. Charaktere). Diese Tiere sind intelligent genug um zu begreifen, dass die Menschen ihre Artgenossen getötet haben und „sinnen nun auf Rache". Die Köhler vermuten aber, dass hinter den Angriffen dieser Tiere auch der Druide steckt. Sie bezichtigen ihn ohnehin der schwarzen Magie, zumal sie schon mehrfach Streit mit dem Druiden hatten, der nicht wollte, dass sie weiterhin Bäume für ihre Zwecke fällen und Tiere töten, um diese zu essen.

Der Gedanke hinter dem Abenteuer

Die Idee ist, dass die Helden in einen moralischen Konflikt geraten, in dem anderes als in den meisten Abenteuern das „nichts tun" eine legitime und vielleicht auch die beste Möglichkeit darstellt. Daher müssen die Helden in diesem Dilemma nun entscheiden: wollen sie noch immer den Menschen helfen, die ihr Unheil selbst über sich gebracht haben, oder wollen sie ihnen eine zweite Chance geben und dabei aber dem Druiden ein Unrecht zufügen, der jedoch eigentlich auch zu den „Guten" gehört?

Kultureller Hintergrund

Da dieses Abenteuer in der Welt von DSA (Das schwarze Auge) spielt, gibt es in dieser Welt ein Pantheon von 12 Göttern, die die Geschicke der Menschen leiten. Für dieses Abenteuer ist nur die Göttin Travia von Bedeutung, da einer ihrer Geweihten (=Priester) auftaucht. Travia ist die Göttin des heimischen Herdfeuers, der Ehe und der Gastfreundschaft. Diese Aspekte sind auch im Tempel repräsentiert.

Ein Dorfschulze ist eine Art Bürgermeister, der vom Lehnsherren eingesetzt wurde und das Dorf in seinem Sinne verwaltet. Er ist auch befugt bei kleinen Delikten Recht zu sprechen.

Zur verwendeten Währung:

- 1 Dukate = 10 Silbertaler
- 10 Silbertaler = 100 Heller
- 100 Heller = 1.000 Kreuzer
- Eine Nacht in der billigen Taverne kostet 5 Heller, ein Laib Brot einen Heller und ein Dolch 25 Silbertaler

Ablauf

Ankunft in Trauden

Die Helden sind gerade auf der Reise von irgendwo nach irgendwo, haben aber Zeit Muße für Abenteuer am Wegesrand. Die Helden kommen erschöpft von der Reise in Trauden (einem kleinen Dorf) an, in dem sie eigentlich nur einen Abend verbringen möchten, um am nächsten Tag weiter zu reisen.

Mehrere kleine Häuser reihen sich um einen großen und uralt wirkenden Baum, der in der Mitte des Dorfplatzes steht. So beeindruckend dieser Baum auch aussieht, so traurig wirkt er gleichzeitig. Offenbar leidet er an irgendeiner Art Krankheit, die ihn schon vor einiger Zeit hat sterben lassen. Daneben fällt euch auf, dass das Dorf über einen kleinen Tempel der Travia verfügt. Auch ein Gasthaus steht am Rande des Dorfplatzes. Die Tür ist geöffnet und es dringt fröhliche Musik heraus.

In der Taverne werden die Helden von der Dorfschulzin, Polgar Umlenblick, angesprochen:

- Der Baum in der Mitte des Dorfes ist ein ganz besonderer Mirabellenbaum, der dem Dorf vor vielen Jahrhunderten von den Elfen geschenkt wurde (=lokale Legende).
- Heute ist er krank und gestorben. Also brauchen sie einen neuen Baum. Er wurde von den Elfen als Ableger von einem anderen Baum gezüchtet, der noch immer im Wald zu finden ist.
- An diesem anderen Baum lebt ein Druide, der den Menschen aber keinen Ableger züchten will. Warum weiß sie nicht.
- Die Helden sollen den Druiden, Follan, überreden dem Dorf einen Ableger zu bringen. Notfalls können sie auch einen stehlen, aber sie sollen den Druiden auf keinen Fall verletzten, denn das Dorf möchte sich weiterhin mit ihm gutstellen. Diesen Druiden finden sie, wenn sie dem Pfad in dem Wald nach Osten folgen. Nach einem Tag werden sie dort auf eine Köhlerhütte treffen. Zu Follan, dem Druiden, ist es dann noch einmal eine halbe Tagesreise.
- (Wenn die Helden nach der Ursache des Baumsterbens fragen) Niemand weiß warum der alte Baum gestorben ist. Er ist innerhalb der letzten paar Jahre immer kränklicher geworden. Auch der Druide hat den Baum untersucht, aber nichts dazu gesagt. Vielleicht ist er ja bereit den Helden mehr zu verraten, als den Dorfbewohnern. Sicher aber weiß er irgendetwas.
- (Wenn die Helden fragen ob jemand den Baum loswerde wollte) Nein niemand, der Baum ist das Wahrzeichen des Dorfes und in der ganzen Region eine echte Besonderheit. Nur Drangur war etwas besorgt, weil sein Grundstück dem Baum am nächsten ist und dieser mit den Wurzeln das Fundament des Hauses von Drangur zu untergraben begann. Polgar kann sich aber nicht vorstellen, dass Drangur etwas mit der Krankheit des Baumes zu tun haben könnte, weil der Baum so unglaublich wichtig für das ganze Dorf ist. Außerdem haben sie ihm erlaubt die Wurzeln in seinem Garten zu entfernen sowie eine Untersuchung wegen der Baumkrankheit gehabt – ohne Ergebnisse.
- (Wenn die Helden nach dem Tempel oder dem Geweihten fragen) Vander ist ein sehr ruhiger und gewissenhafter Mann. Auch er hat den Baum untersucht, aber konnte leider nichts feststellen. Es kann aber auch so nicht schaden mal mit ihm zu sprechen, weil er ein sehr weiser Mann ist.
- Wenn die Helden den Auftrag annehmen, dann wird ihnen Gold (10 Dukaten je Held) und der Dank des ganzen Dorfes in Aussicht gestellt.
- (Wenn die Helden nach dem Druiden fragen) Follan ist ein Einsiedler, der völlig zurückgezogen mitten im Wald lebt. Angeblich wurde er von Elfen unterrichtet und hat magische Kräfte. Auf jeden Fall gibt es in der ganzen Gegend keinen Anderen, der sich besser mit der Natur und ihren Kräften auskennt, auch wenn er ein wenig merkwürdig ist. Aber Follan ist auf jeden Fall völlig harmlos – außer wenn man ihn provoziert oder der Natur Schaden zufügt.

Wenn die Helden mit dem Geweihter des Tempels sprechen wollen, finden sie diesen in ein Gebet vertieft im Tempel. Warten sie einen Moment oder sprechen sie ihn an, unterbricht er das Gebet. Er gibt ihnen folgende Informationen:

- Er weiß nicht warum der Baum gestorben ist, auch wenn er sich ziemlich sicher ist, dass es nicht durch irgendwelche Schädlinge (Käfer oder ähnliches) passiert ist.
- Er kann sich nicht vorstellen, dass einer der Dorfbewohner etwas damit zu tun haben sollte. Der Baum war ein zu wichtiges Wahrzeichen des Dorfes, als dass es jemand wagen sollte Hand an ihn zu legen.
- Der Druide hat den Baum ebenfalls untersucht und Follan ist sich sicher, dass er mehr über den Tod des Baumes weiß, auch wenn der Druide nichts verraten hat.
- Er weiß auch nicht, warum der Druide ihnen seine Hilfe verweigert. Damals hatte er nur gesagt: „Dies sei ein Problem der Menschen und nicht des Baumes, daher werde er sich aus dem Konflikt heraushalten und die Menschen sollen ihn unter sich klären.“ Was er damit meint, weiß Follan nicht.
- Wenn die Helden wünschen können sie gegen eine Spende auch im Tempel übernachten. Dieser hat aber weit weniger bequeme Betten als die Taverne.

Wenn die Helden den Baum untersuchen, können sie folgende Informationen erhalten (je nach passendem Talent und wie gut der Spieler gewürfelt hat, kann der Spielleiter Abstufungen in den Informationen machen):

- *Pflanzenkunde: Der Baum ist tot und erste Fäulnispilze beginnen das Holz zu zersetzten. Es gibt kein Anzeichen von Krankheiten, Schädlingen oder anderen negativen Einflüssen. (Nur bei sehr gut gelungener Probe: Es scheint ein Problem mit der Nährstoffversorgung des Baumes zu geben – Kupferüberschuss.)*
- *Tierkunde: Der Baum wurde nicht von Tieren bzw. tierischen Schädlingen getötet.*
- *Holzbearbeitung: Auch wenn jetzt erste Fäulnispilze beginnen das Holz zu zersetzten, war das sicher nicht die Todesursache. Das Holz ist einwandfrei in Ordnung.*
- *Religionskunde: Es sind keine göttlichen oder dämonischen Kräfte am Wirken.*
- *Magiekunde: Es ist keine Magie am Wirken.*

Wenn die Helden sich mit Drangur (dem Baumtöter) unterhalten:

- Ist dieser abweisend und gereizt. Er habe nichts mit dem Tod des Baumes zu tun, auch wenn der Baum ihm langsam in den Garten hineinwachse, so habe er nie etwas unternommen, um dem Baum zu schaden (=Lüge).
- Er lässt durchblicken, dass die Helden nicht die Ersten sind, die ihn verdächtigen und er diese ungerechtfertigten Anschuldigungen leid sei.

Hier sollte der Spielleiter den Helden genug Informationen geben, um ihnen zumindest die Möglichkeit zu geben Drangur gegenüber misstrauisch zu sein. Er sollte ihnen aber noch nicht erlauben ihn auch zu überführen. Dazu müssten die Helden über längere Zeit in Drangurs Garten nach der Wurzel mit dem Kupfernagel darin suchen. Wenn sie das aber versuchen, dann verscheucht Drangur sie von seinem Grundstück. Lassen die Helden sich nicht abwimmeln, schaltet Drangur die Dorfschulzin ein, die die Helden dann abhält. Drangur stehe nicht im Verdacht und es gebe keine Gründe ihn weiter zu belästigen. Man habe in der Richtung bereits ermittelt und nichts gefunden. Drangur gelte daher berechtigter Weise als unschuldig.

Die Köhler

Hintergrund

Die Köhler haben unerlaubter Weise gewildert. Dabei sind ihnen auch einige Rehtäuscher in die Fallen geraten und dort verendet. Die anderen Rehtäuscher sehen daher nun die Köhler als Feinde und werden versuchen ihre toten „Freunde“ zu rächen, indem sie so viele Köhler töten, wie auch welche von ihnen verstorben sind (aktuell 2).

Die Köhler haben den ersten Angriff der Rehtäuscher abgewehrt, wobei auch ein Köhler verletzt wurde. Jetzt verdächtigen sie den Druiden die Tiere auf sie gehetzt zu haben, weil sie mit dem Druiden schon öfter Streit hatten, wenn es um die Fällung von Bäumen ging.

Auf dem Weg

Auf dem Weg zu den Köhlern treffen die Helden einen Rehtäuscher, der ihnen getarnt entgegentritt.

Ihr folgt schon seit einigen Stunden dem kleinen Trampelpfad. Zu beiden Seiten ragen hohe Bäume auf und um euch tanzen mehrere bunte Blätter in einem milden Herbstlicht. Gerade überlegt ihr nicht langsam die erste Pause zu machen, als ihr plötzlich ein Reh entdeckt. Es steht nur wenige Schritte entfernt mitten auf dem Weg und schaut euch an.

Der Spielleiter sollte hier verdeckt eine Probe auf Auffassungsgabe/Sinnesschärfe/Wissen würfeln (um 40 erschwert). Gelingt die Probe, erkennen die Helden die wahre Gestalt des Rehtäuschers. Wenn nicht, sehen sie alle nur ein ganz gewöhnliches Reh.

Verhalten des Rehtäuschers:

- Der Rehtäuscher will nur herausfinden, ob die Helden zu den Köhlern gehören oder nicht (bzw. ob die Helden feindlich sind oder nicht).
- Dazu nähert er sich den Helden (Wenn Helden dabei sind die nach Rauch riechen oder Dinge dabeihaben, die nach Rauch riechen, dann ist der Rehtäuscher sehr vorsichtig. Wenn nicht ist er sehr zutraulich.)
- Wenn die Helden sich aggressiv verhalten oder Waffen ziehen, zeigt er sich schüchtern, beobachtet die Helden aber weiter. Wenn sie sich friedlich verhalten, nähert er sich ihnen und schnuppert an ihnen, lässt sich aber nur sehr wiederwillig streicheln (*erneute Probe ohne Erschwernis möglich*).
- Nach einigen Minuten geht er wieder.

Wenn die Helden sich hier aggressiv zeigen, werden sie später auch von den Rehtäuschern angegriffen. Wenn nicht, dann nicht.

An der Köhlerhütte

Langsam öffnet sich vor euch eine schmale Lichtung. Darauf stehen zwei kleine Häuser einander gegenüber. An einer der Seiten steht ein riesiger Ofen, in dem die Kohlen gebrannt werden. Dieser wird gerade von zwei kräftigen Männern mit mehreren Holzscheiten befüllt, während eine junge Frau vor einem der Häuser steht und eine große Schüssel putzt. In der Mitte der Lichtung ist eine Feuerstelle.

Sobald die Köhler die Helden erblicken, ziehen sie ihre Waffen (Äxte und Bogen), greifen jedoch nicht an. Die Köhler befürchten Ärger, weil die Helden ihre illegale Wilderei aufdecken könnten. Erklären die Helden, dass sie im Auftrag von Polgar, der Dorfschulzin, unterwegs sind, dann zeigen sich die Köhler kooperativ und bieten den Helden Unterkunft und Essen für eine Nacht. Auch im Verlauf des Abends verhalten sich die Köhler gegenüber den Helden recht freundlich, sind aber immer darauf bedacht, dass die Helden nichts von der illegalen Wilderei mitbekommen.

Informationen, die die Helden von einem der Köhler bekommen können:

- Den Druiden können die Helden nicht verfehlen. Hinter der Lichtung der Köhler führt ein kleiner Trampelpfad durch den Wald. Dem müssen sie immer folgen, dann kommen sie bei der Lichtung des Druiden an.
- Was dem Baum im Dorf fehlt, wissen die Köhler nicht. Mit dem Dorf haben sie nur recht wenig zu tun.
- Die Köhler hatten in der Vergangenheit schon mehrfach Streit mit dem Druiden, weil er nicht möchte, dass sie die alten Bäume aus dem Wald fällen. Dabei haben doch gerade die das beste Holz. Der Druide war ihnen auch schon immer suspekt, aber gerade in letzter Zeit befürchten sie, dass er ihnen an den Kragen will. (Dass die Köhler vor allem wegen der Wilderei bzw. dem töten von unschuldigem Leben Probleme mit dem Druiden haben, verraten sie nicht.)
- Sie halten den Druiden für einen bösen Hexer, der Tiere und Pflanzen kontrollieren kann. Er hat sicher auch die Rehtäuscher unterworfen und zwingt diese nun die Köhler anzugreifen. Die Helden sollten sich unbedingt vor dieser schwarzen Magie in Acht nehmen.
- Allgemein können sie nicht klagen, auch wenn sie sehr abgeschieden leben, so geht es ihnen doch gut und sie haben durch die Köhlerei ein ganz akzeptables Einkommen.

Hinweise auf die Wilderei der Köhler:

- In dem zweiten Haus hängen zwei tote Rehe und auch ein Rehtäuscher von der Decke. Die Köhler achten aber penibel darauf, dass die Helden dieses Haus nicht betreten. Der Spielleiter sollte die Helden

durch die Köhler dazu einfach ganz freundlich in das andere Haus einladen und das Haus mit den toten Tieren nicht weiter erwähnen, außer in Beschreibungen des Ortes. Die Köhler reden gar nicht darüber. Auf direkte Nachfrage meinen sie, dass dies das Haus der anderen Familie ist, dass es dort gerade aber sehr unordentlich ist und man niemanden hereinlassen könne.

- *In der Suppe, die am Abend „serviert" wird, ist Reh. Das kann mit einer Kochen-Probe (oder anderes passendes Talent) festgestellt werden.*
- In der Küchenecke des Hauses, in dem die Helden schlafen befinden sich mehrere Messer, die man eigentlich nur braucht um größere Tiere zu Häuten und zu zerlegen.
- Hinter dem Haus, in dem die Helden schlafen, ist ein kleiner Anbau, in dem das Holz für die Kohle gelagert wird. Dort befinden sich auch mehre Fallen zum Fangen von Tieren.

Wenn die Helden sich gegenüber dem Rehtäuscher aggressiv verhalten haben, dann werden sie am nächsten Morgen zusammen mit den Köhlern von [Anzahl der Helden + 5] Rehtäuschern angegriffen. *Diese greifen aus dem Hinterhalt an und können nur über eine Probe auf Auffassungsgabe vorher erkannt werden. Ansonsten sind die Helden überrascht.*

Kampfwerte:

- Rehtäuscher: Leben: 75; Angriff: 50; Schaden: 4W10
- Köhler: Leben: 100; Angriff: 50; Schaden: 4W10

Die Tiere fliehen, wenn sie unter 15 Leben haben oder nur noch 2 Tiere kämpfen.

Waren die Helden nicht aggressiv, entfällt dieser Kampf komplett.

Der Druide

Die Reise zum Haus des Druiden findet ohne weitere Zwischenfälle statt.

Nachdem ihr etwa einen halben Tag unterwegs wart, öffnet sich wieder eine Lichtung im dichten Blätterdach. Vor euch erstreckt sich ein kleiner Garten, in dem die verschiedensten Pflanzen nebeneinander und übereinander wachsen. Alles wirkt dicht und verwildert und doch hat der Garten etwas, das ihr nur als Harmonie beschreiben könntet. In diesem Garten steht auch ein gewaltiger Mirabellenbaum, der schon jetzt alle Blätter verloren hat und obwohl es Herbst ist nicht eine einzige Frucht trägt. Doch dann fällt euer Blick auf ... ist es ein Haus? Mehrere Weiden stehen dicht beieinander und haben ihre Äste so eng ineinander verwoben, dass sie eine Art dichtes Zelt oder zumindest einen Raum bilden. Fenster gibt es keine, aber eine etwa mannshohe Öffnung über der nur vereinzelt Efeulianen herabfallen und so den Blick ins Innere verbergen. Von dem Druiden ist nichts zu sehen.

Wenn die Helden zu dem großen Mirabellenbaum gehen, sehen sie, dass es auch diesem Baum nicht gut zu gehen scheint. Aber im Schatten des großen Baumes steht ein weiterer, kleiner Baum, dessen Blätter durch den heraufziehenden Herbst bunte Farben tragen.

Wenn die Helden zur Hütte gehen und hineingehen, klopfen oder sich auch nur länger im Garten umsehen, dann taucht plötzlich der Druide hinter ihnen auf.

Je nachdem wie die Helden sich in seinem Garten verhalten haben, begrüßt der Druide die Helden entweder sehr freundlich oder (wenn sie bewusst Zerstörung angerichtet haben) misstrauisch und feindselig.

Der Druide, Follan, verfügt über magische Fähigkeiten und hat eine sehr eigene Weltsicht.

Er begrüßt sie freundlich und fragt nach Namen und Absichten der Helden. Kurz darauf murmelt er etwas in sich hinein. *Gelingt einem Helden ein Sinnesschärfe-Probe, versteht er die Worte: „Aladunin galinestus Freynia."* Dies ist die Sprache der Elfen und eine Zauberformel, welche dem Anwender erlaubt die

Fähigkeiten seines Gegenübers einzuschätzen. Der Druide kennt also nun die Fähigkeiten der Helden und lässt dieses Wissen auch beiläufig in das Gespräch mit einfließen.

Im Dialog können die Helden erfahren:

- Der Druide heißt Follan Lingen und wurde von Elfen unterrichtet. Jetzt kümmert er sich um diese Lichtung und den Wald.
- Der Baum ist gestorben, weil er von einem Menschen vergiftet wurde. Wenn die Helden ihm versprechen, dass sie den Menschen nicht sagen werden wer den Baum vergiftet hat, dann sagt der Druide ihnen auch, dass es Drangur war. Den Menschen wollte er das nicht sagen, weil er sie für gewalttätig hält und glaubt, dass sie Drangur erschlagen hätten, wenn er ihnen die Wahrheit gesagt hätte. (Eine auch sehr zutreffende Einschätzung.)
- Drangur hat den Baum getötet indem er einen Kupfernagel in eine der Wurzeln eingeschlagen hat. Dieser hat den Baum mit der Zeit sterben lassen. Er hat das getan, weil die Wurzeln des Baumes sein Haus untergraben haben und es mit der Zeit zerstört hätten.
- (Wenn die Helden nach den Köhlern fragen UND wenn die Helden nicht gegen die Rehtäuscher gekämpft haben) Erklärt Follan ihnen, dass er die Tiere nicht gegen die Köhler aufgebacht, hat, sondern dass sie dieses Leid selbst über sich gebracht haben. Sie haben die Tiere dieses Waldes getötet und hatten das Pech sich auch an den Rehtäuschern zu vergreifen. Diese sind intelligent und üben nun Rache an den Köhlern. Sie werden erst ruhen, wenn genauso viele Köhler gestorben sind wie Rehtäuscher oder die Köhler das Rudel ausgerottet haben.
- (Wenn die Helden nach den Köhlern fragen UND wenn die Helden gegen die Rehtäuscher gekämpft und gewonnen haben) Erklärt Follan ihnen, dass er die Tiere nicht gegen die Köhler aufgebacht, hat, sondern dass diese das Leid selbst über sich gebracht haben. Sie haben die Tiere dieses Waldes getötet und hatten das Pech sich auch an den Rehtäuschern zu vergreifen. Diese sind intelligent und wollten Rache an den Köhlern üben. Nun da die Helden die Meisten von ihnen getötet haben, werden die Anderen von ihnen wohl weiterziehen und sich ein neues Rudel suchen. Allerdings heißt Follan solch ein unnötiges Blutbad nicht gut. Aus seiner Sicht hätten auch ruhig zwei der Köhler sterben können, weil er keinen Unterschied zwischen dem Leben eines Menschen und dem eines Tieres macht. Wenn die Helden einen solchen sehen, dann bittet er sie diesen zu erklären und argumentiert selbst dagegen.

Wenn die Helden auf mögliche Lösungen zu sprechen kommen oder Fragen ob sie einen Ableger des Mutterbaumes mitnehmen können erklärt Follan:

- Dass der Ableger bei den Menschen und der Mutterbaum so zu sagen „Fleisch vom selben Fleisch und Blut vom selben Blut“ sind oder übertragen „Sie sind aus demselben Holz gemacht.“ Übersetzt bedeutet dies, dass beide Bäume miteinander verbunden sind und durch den Tod des einen Baumes nun auch der andere unrettbar krank ist.
- Er hätte die Verbindung der Bäume trennen können und damit den alten Baum retten können, aber er ist der Meinung, dass es ihm nicht zu steht zu trennen, was von der Mutter Erde selbst zusammengefügt wurde. Allerdings hat er einen Ableger vom alten Baum gezüchtet, der nicht mit den beiden anderen verbunden ist und daher wächst und gedeiht. Leider gibt es nur diesen einen Ableger und Follan sieht es überhaupt nicht ein diesen nun auch den Menschen zu übergeben, da sie den alten Baum mutwillig getötet haben.
- Er bittet die Helden die Sache einfach auf sich beruhen zu lassen und unverrichteter Dinge wieder zu gehen. Dies sei der beste Weg für alle Beteiligten.

Argumente des Druiden:

- Jetzt hat der Druide aber kein Vertrauen mehr in die Menschen, denn sie haben bewiesen, dass sie bereit sind so einen besonderen Baum einfach zu vernichten, nur um so etwas Nichtiges wie ein Haus zu retten. Das Argument, dass der Baum davor Jahrhunderte stand oder dass es je nur ein Mensch war, lässt Follan nicht gelten. Schließlich sind die Jahrhunderte, die der Baum schon stand nichts gegen die Jahrtausende, die er dort hätte stehen können.
- Außerdem ist nicht entscheidend, dass nur ein Mensch den Baum vergiftet hat, sondern dass dieses Meisterwerk der Mutter Erde (aus für ihn niederen Motiven) mutwillig getötet wurde und damit jetzt weg ist.
- Außerdem erklärt er, dass der Baum vergiftet wurde, weil die Menschen den Konflikt um Drangur nicht lösen konnten. Sie haben also ihren Streit auf dem Rücken des Baumes ausgetragen, aber es ist noch immer ein Streit unter den Menschen. Aus diesem will Follan sich heraushalten. Wenden die Helden darauf ein, dass das Problem (Baum untergräbt Drangurs Haus) ja kein Problem der Menschen ist, kontert Follan, dass die Menschen es aber zu ihrem Problem gemacht haben, indem sie Drangur erlaubt haben die Wurzeln des Baumes zu entfernen und danach darauf beharrten, dass dies wohl genügen müsste – ohne eine passende Lösung zu suchen (eine passende Lösung wäre zum Beispiel das Haus abreißen und weiter entfernt wiederaufbauen). Allein, dass die Menschen wegen ihren nichtigen Häusern bereit sind Hand an so ein besonderes Lebewesen wie diesen Baum Hand zu legen zeigt, dass sie nicht bereit sind ihn zu pflegen.

Lösungen, die die Helden umsetzten können:

- Es ist nicht möglich Follan zu überreden den Menschen den neuen Baum zu geben. *Die Helden können es höchstens mit einer um Überreden-Probe schaffen, dass Follan ihnen einen Samen von einem gewöhnlichen Mirabellenbaum gibt.* Damit können die Helden die Dorfbewohner täuschen indem sie behaupten dies sei ein Samen des „echten“ Baumes. Leider wird diese Lüge in ca. 5-10 Jahren auffliegen und dann sind die Dorfbewohner den Helden feindlich gesinnt. Allerdings ist das auch eine Zeitspanne, die ersteimal ins Land gehen muss …
- Wenn die Helden versuchen Follan zu überreden ihnen in einigen Jahren einen Ableger zu züchten – *Überreden-Probe um 60 erschwert:*
  - *Scheitern: Follan lehnt ab*
  - *Gelingen: Follan stimmt zu. Allerdings wird dies mindestens 10 Jahre dauern. Wenn die Helden wollen kann er ihnen bis dahin übergangswiese einen anderen Mirabellensamen geben.*
- Den Baum stehen lassen und einfach wieder gehen. Dann bekommen sie aber keine Belohnung von der Dorfschulzin. Diese Option rät Follan den Helden.
- Den Baum mit Gewalt nehmen. In diesem Fall wird Follan die Helden erst einmal warnen und dann angreifen. Er kämpft bis zum Tod. Kampfwerte s. Charaktere.
- Den Baum heimlich stehlen. In diesem Falle können die Helden den Tag bei Follan oder irgendwo in der Umgebung verbringen und dann in der Nacht den Baum stehlen. Versuchen die Helden den Baum am Tag zu stehlen scheitert dies, da Follan immer in der Umgebung des Gartens bleibt und ein Auge auf die Helden und den Baum hat. *In der Nacht müssen alle Helden, die versuchen den Baum zu stehlen eine Schleichen-Probe schaffen. Gelingt diese können sie den Baum unbemerkt mitnehmen. Misslingt die Probe taucht Follan wütend auf und befielt den Helden sofort seinen Garten zu verlassen.* Wenn die Helden das nicht tun, kommt es zum Kampf. Kampfwerte s. Charaktere.

Wenn die Helden andere, kreative Möglichkeiten finden, sollte der Spielleiter offen sein.

Auf der Rückreise passiert nichts Aufregendes. Höchstens die Köhler sind überrascht, dass die Helden das Treffen mit dem „bösen Druiden“ überlebt haben.

Zurück im Dorf

Wie sich das Dorf (stellvertretend repräsentiert durch die Dorfschulzin) nun verhält, hängt von dem Weg ab, den die Helden bei dem Druiden gewählt haben.

- Haben die Helden weder Baum noch Samen mitgenommen reagiert das Dorf traurig und enttäuscht. Die Helden bekommen keine Belohnung.
- *Wollen die Helden den Dorfbewohnern einen falschen Samen unterjubeln muss der Charakter, der das Reden übernimmt, eine Lügen-Probe schaffen. Gelingt diese bekommen die Helden das Geld und können ihrer Wege gehen. Misslingt diese Probe fliegt die Lüge auf und die Helden werden wegen Betruges aus dem Dorf gejagt. Sie bekommen keine Belohnung.*
- Wenn die Helden den Druiden getötet haben, fragt die Dorfschulzin wie die Helden an den Baum gekommen sind.
    - Geben die Helden zu, dass sie Follan getötet haben bekommen sie nur die halbe Belohnung, weil sie den Auftrag hatten Follan nicht zu verletzten und sie lösen damit sehr gemischt Gefühle in der Dorfschulzin aus, die den Druiden nicht töten wollte, aber sich freut, dass sie jetzt den neuen Baum haben.
- *Wenn die Helden Follan getötet haben aber dieses Detail weglassen, dann muss der redende Held eine Lügen-Probe schaffen:*
    - *Bei Gelingen bekommen sie die volle Summe und im Dorf freut man sich über den Baum.*
    - *Scheitert die Lügen-Probe erkennt die Dorfschulzin, dass die Helden Follan getötet haben und es passiert das selbe, als hätten sie es gleich zugegeben.*

Drangur überführen

Zwar haben die Helden Follan versprochen „den Menschen“ nicht zu sagen wer den Baum vergiftet hat, aber ob sie sich daran halten ist ihre Sache. Sie können ja auch zu der Erkenntnis kommen, dass „zufällig“ den Kupfernagel in Drangurs Graten finden nicht dasselbe ist wie den Menschen direkt zu sagen, dass Drangur den Baum vergiftet hat.

Wenn die Helden im Garten von Drangur etwas ausführlicher suchen finden sie nach einiger Zeit eine Wurzel direkt am Haus, in die ein Kupfernagel eingeschlagen ist. Drangur versucht zwar sie von der Suche abzuhalten, hat jetzt aber nicht mehr den Schutz der Dorfschulzin und daher keine Möglichkeit mehr die Helden davon abzuhalten in seinem Garten zu suchen. Stattdessen verschwindet er in seinem Haus und bereitet sehr überstürzt seine Flucht vor.

Sobald auch nur ein einziger Dorfbewohner davon in Kenntnis gesetzt wird, dass sie in Drangurs Garten den Kupfernagel in einer der Wurzeln gefunden haben, macht dies sofort die Runde im ganzen Dorf und es bildet sich ein Mob aus mindestens einem Dutzend Leuten, die Drangur an den Kragen wollen.

Den Streit schlichten

Wenn die Helden auf den Mob eingehen, dann können sie mit einer Probe auf Überreden (um 20 erschwert) oder Beruhigen dafür sorgen, dass es zu einer gemeinsamen Aussprache kommt. Wenn die Helden zusätzlich die Dorfschulzin oder den Geweihten, Vander, einschalten, ist die Probe jeweils um 20 erleichtert.

Scheitert die Probe wird Drangur von dem Mob gelyncht. Versuchen die Helden einzugreifen können sie entweder Drangur Zeit erkaufen, dass dieser fliehen kann oder ihm den Fluchtweg abschneiden. Unternehmen die Helden nichts wird Drangur erschlagen.

Gelingt die Probe beruhigt sich der Mob kurzzeitig und Vander schlägt vor in den Tempel zu gehen um die Sache dort zu klären.

Drangur taucht aber nicht auf. Erst wenn einer der Helden zu seinem Haus geht, kann er ihn finden. Auf ein Klopfen an der Tür ist nur ein klirren wie von Glas zu hören und rennende Schritte. Die Tür ist nur geschlossen, aber nicht abgeschlossen. Sobald der Held eintritt sieht er Drangur mit einem eilig gepackten Rucksack über der Schulter in der offenen Hintertür stehen. *Er kann mit fast jedem sozialen Talent dazu bewegt werden sich der Verhandlung zu stellen. Dabei hat er vor allem Angst von seinen Nachbarn gelyncht zu werden. Er wagt es nicht den Helden anzugreifen. Scheitert die Probe auf das soziale Talent rennt Drangur weg. Jeder Held mit einem Handeln-Wert von 12 oder weniger kann ihn nicht einholen. Jeder mit einem Wert von 13 oder mehr holt er Drangur mit der Zeit ein und kann ihn zu Boden werfen.* Dann kommt er verängstigt mit.

Im Tempel bauen die noch immer wütenden Dorfbewohner eine Bank gegenüber mehreren anderen auf. Der Mob nimmt auf den vielen Bänken Platz. Der Geweihter und die Dorfschulzin stehen zwischen den Bänken wie Schiedsrichter, überlassen die Moderation des Streites jedoch den Helden.

Sobald Drangur eintritt, geht eine Welle aus Schmährufen und gereckten Fäusten durch den Mob und alle springen wieder auf. *Die Helden können ihn an dieser Stelle aber auch ohne erneute Probe wieder beruhigen.*

Lassen die Helden Drangur zu Wort kommen, ist er ganz geknickt und klagt:
Der Baum habe sein Haus untergraben. Irgendetwas musste er ja unternehmen, denn sonst wäre sein Haus zerstört worden und das reine Entfernen der Wurzeln hatte keinerlei Erfolg, weil es einfach zu viele und zu tiefe Wurzeln waren, die unter sein Haus wucherten. Er hatte auch versucht mit den Anderen im Dorf darüber zu reden, aber alle meinten ja nur, dass er die Wurzeln einfach entfernen solle. Es hatte keinen Ausweg mehr gesehen, auch wenn es ihm sehr, sehr leid tut was er getan hat.

Wenn die Helden den „Prozess“ im Ermessen des Spielleiters gut moderieren, alle Seiten zu Wort kommen lassen und am Ende zu einer guten Lösung hinleiten, dann lässt sich der Mob überzeugen.
Mögliche Lösungen sind, dass Drangur dazu verpflichtet wird den neuen Baum zu pflegen oder eine andere Art der Wiedergutmachung leistet. Hier können die Helden aber auch kreativ werden.

Haben die Helden den Prozess „gut“ moderiert, dann stimmen erst die Dorfschulzin und der Geweihter dem zu. Danach stimmt, wenn auch sehr widerwillig, nach und nach auch der ganze Mob zu.

Wenn die Helden scheitern beide Seiten zu versöhnen wird Drangur aus dem Dorf verbannt. Das sollte der Spielleiter aber nur tun, wenn die Helden sich mehr als ungeschickt anstellen.

Charaktere

Polgar Umlenblick (Dorfschulzin)

Polgar ist die Dorfschulzin und damit eine Art Bürgermeisterin im Dorf. Sie ist auch dafür zuständig bei kleineren Delikten Recht zu sprechen.

Polgar ist eine kräftig gebaute Frau Anfang Vierzig. Sie hat lange, helle Haare, die sie meist offen trägt. Dazu ist sie in teurere, offizielle Kleider gewandet.

Sie tritt sehr entschlossen und direkt auf.

Drangur Hingensau (Baumtöter)

Drangur hat den Baum vergiftet, indem er einen Kupfernagel in eine der Wurzeln geschlagen hat. Dies tat er, weil der Baum das Fundament seines Hauses untergraben hat und begann das Haus zu zerstören. Weil sein Haus von allen dem Baum am nächsten steht, hatte bisher kein anderer dieses Problem.

Drangur ist ein untersetzter, aber kräftiger Mann mit dunklen Augen und einem dichten Backenbart. Er trägt einfache Kleider und hat kurze, dunkle Haare mit beginnender Glatze.

Er tritt gegenüber den Helden misstrauisch und abweisend auf.

Vander Dolbentraut (Travia-Geweihter)

Vander ist der Geweihte (=Priester) im Dorf. Er dient der Göttin Travia, die für Ehe, Familie, das heimische Herdfeuer und Gastfreundschaft steht. Daher sind diese Dinge Vander auch extrem wichtig. Er genießt sehr hohes Ansehen im Dorf.

Vander ist ein hochgewachsener Mann mit langen, braunen Haaren, die er meist offen trägt. Er kleidet sich in eine simple Robe aus Leinen, die orange eingefärbt ist und mit einer Kordel aus Hanfseilen um die Taille zusammengehalten wird.

Er ist nicht aus der Ruhe zu bringen und strahlt eine Aura der Zufriedenheit und Gelassenheit aus.

Follan Lingen (Druide)

Follan ist ein ganz und gar außergewöhnlicher Mann. Er ist ein Druide und mit den Kräften der Natur (Mutter Erde) im Bunde. Man kann ihn vielleicht als eine Art „Priester der Göttin Mutter Erde“ bezeichnen, auch wenn er selbst diese Bezeichnung strikt ablehnen würde. Alle „normalen“ Menschen glauben jedoch nicht an diese Göttin, sondern an ein Pantheon von 12 Göttern (wobei dies für das Abenteuer nicht wirklich von Belang ist). Wichtig ist, dass die Weltsicht von Follan eine ganz andere ist als die eines „normalen“ Menschen. Er strebt die Harmonie mit sich und der Natur, sowie eine allgemeine Harmonie in der Natur an. Sinngemäß könnte man sagen, dass dies bedeutet, dass alles Leben sich seinem Wesen gemäß entwickeln und so sein Leben leben kann. Das bedeutet auch, dass er keinen Unterschied zwischen dem Leben eines Menschen und dem eines Tieres macht – beide sind in gleichem Maße sehr wertvoll und schützenswert. Diese Sichtweise bringt ihm den ständigen Streit mit den Köhlern ein, welche illegal wildern. Daher sieht er auch keinen Grund den Köhlern im „Kampf“ gegen die Rehtäuscher zu helfen. Die Köhler haben Leben genommen, nun ist es ihr Problem, dass die Rehtäuscher dafür „anderes Leben als Rache zurück fordern“.

Auch wenn Follan selbst ein Mensch ist, so spricht er immer von „den Menschen“ - besonders wenn es um die Dorfbewohner geht – als wäre er selbst keiner. Unter anderem dadurch wirkt er im Gespräch abgehoben und in einer ganz anderen Gedankenwelt verwurzelt.

Was den toten Baum angeht, so sieht Follan keinen Grund den Menschen zu helfen. Sie haben den Baum getötet und müssen nun die Konsequenzen tragen. Dass nur ein Mensch den Baum getötet hat spielt für Follan dabei keine Rolle. Damit hat sich für ihn die ganze Dorfgemeinschaft als unwürdig/unfähig erwiesen den Baum zu pflegen und zu besitzen. Außerdem ist er der Meinung, dass der Baum getötet wurde, weil die Menschen einen Konflikt unter sich nicht klären konnten. Das stimmt insofern, als dass sie keine angemessene Lösung gefunden haben, um Drangurs Haus zu retten, ohne den Baum zu beschädigen. Für Follan ist das ein Streit unter den Menschen, den diese erst unter sich klären sollen. Es ist nicht seine Angelegenheit.

Er hat den Menschen bewusst nicht gesagt, dass Drangur den Baum vergiftet hat (was er bei seiner Untersuchung damals sehr wohl festgestellt hat), weil er den Menschen unterstellt, dass dieses Wissen sie zur Gewalt führen würde. Allgemein bezeichnet er die Menschen in diesem Kontext als „gewalttätig“. Leider hat er damit auch insofern Recht, als dass die anderen Dorfbewohner auf Drangur losgehen würden, wenn sie wüssten, dass er den Baum in voller Absicht getötet hat.

Der Mutterbaum bei ihm im Garten ist mit dem Exemplar im Dorf verbunden gewesen und stirbt daher jetzt auch. Follan lässt ihn sterben, weil er ihn nur retten könnte, indem er die Verbindung zwischen den Bäumen trennt. Doch „was Mutter Erde verbunden hat, steht ihm nicht zu trennen“. Er hat aber einen Ableger vom Mutterbaum gezogen, der nicht mehr mit dem sterbenden Baum verbunden ist.

Follan ist ein älterer Mann mit langen, grauen Harren, die ihm offen über Schultern und Rücken fallen. Er hat einen langen Bart, der ihm fast bis zum Bauch reicht. Er trägt immer eine grüne Robe aus Leinen, hat einen Dolch an der Seite und ein eigentlich offenes und freundliches Gesicht.

Follan ist stets von einer absoluten Ruhe und Gelassenheit erfüllt, sodass keiner der Helden ihn aus dem Konzept bringen kann. Eben dies strahlt er auch als Aura der Selbstsicherheit aus, ohne dabei arrogant oder herablassend zu wirken.

Handeln: 10		**Wissen: 20**		**Soziales: 10**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Holzbearbeitung	20 + 10 = **30**	Flöte spielen	20 + 20 = **40**	Menschenkenntnis	30 + 10 = **40**
Schleichen	20 + 10 = **30**	Spurenlesen	20 + 20 = **40**	Überzeugen	30 + 10 = **40**
Faustkampf	20 + 10 = **30**	Tierkunde	20 + 20 = **40**	Begeistern/Führen	40 + 10 = **50**
Schneidern	20 + 10 = **30**	Pflanzenkunde	20 + 20 = **40**		
Schwimmen	20 + 10 = **30**	Magie-Anwendung	60 + 20 = **80**		
		Magiekunde	40 + 20 = **60**		
		Sprache der Elfen	20 + 20 = **40**		

Zauber, die Follan beherrscht:

- Tierblick: Der Anwender kann für 3W10 Minuten die Welt durch die Augen eines Tieres in Sichtweite sehen und nimmt all dessen Sinneseindrücke wahr.
- Tierkontrolle: Der Anwender kann ein Tier in Sichtweite für 1 W10 Minuten kontrollieren.
- Fährte verwischen: Der Anwender hinterlässt für 2W10 Minuten keine Spuren mehr.
- Günstling der Natur: Alle Bäume und Büsche im Abstand von 30 Metern um den Anwender erwachen zum Leben und bewegen sich nach seinem Willen. Hält für W10 + 5 Minuten.
- Felsblock: Der Anwender beschwört einen Felsen und schleudert diesen für 8 W10 auf den Feind (kann nur einmal angewandt werden).
- Wesen erkennen: Der Anwender erhält genaue Informationen über die Fähigkeiten und die grundlegendsten Charakterzüge seines Gegenübers. Gilt für W6 Personen.

Kampfwerte:
Leben: 100; Angriff: 30; Schaden: 2W10; Magie: 80.
Im Kampf nutzt Follan seine Magie solange es geht. Erst wenn diese "verbraucht" ist, geht er in den Nahkampf über.

Gegenstände: Ein sehr scharfer Dolch, grüne Kleidung aus Leinen, zwei Säckchen mit Heilkräutern und eines mit Gewürzen (*erkennen erfordert Wissen in Pflanzenkunde, sonst sind diese für die Helden nur ein Beutel mit Grünzeuch*), eine geschnitzte Flöte.

Die Rehtäuscher

Rehtäuscher sind sehr intelligente Tiere und leben in Gruppen von 15-30 Tieren zusammen. Äußerlich sehen sie aus wie eine Mischung aus Wolf und Bär, auch wenn sie meist nur eine Schulterhöhe von 0,5m erreichen. Sie können sich aber auf die Hinterbeine aufrichten, Außerdem sind sie sehr schnell und kräftiger als man erwarten würde.

Eine Besonderheit ist, dass diese Tiere sich mit einem Illusionszauber tarnen können und dann wie Rehe aussehen. Diese Fähigkeit nutzen sie entweder, um sich an Rehe heranzuschleichen und diese zu erlegen oder um Menschen zu täuschen.

Rehtäuscher sind selten und werden oft als Trophäen gejagt. Grundsätzlich sind sie Menschen gegenüber friedlich, wenn Menschen sie jedoch angreifen, können sie auch zu „Vergeltungsschlägen“ ansetzten, wobei dann grundsätzlich gilt „ein Leben für ein Leben“.

Außerdem sind Rehtäuscher nomadisch. Sie halten sich selten längere Zeit in derselben Region auf und können große Strecken überwinden. Rehtäuscher sind Alles-Fresser.

Orte

Trauden

Trauden ist ein kleines und beschauliches Dorf mit gut einem Dutzend Häuser. Sofort ins Auge sticht der große Baum, der in der Mitte des Dorfplatzes steht. Es ist ein gewaltiger Mirabellen Baum. Doch irgendwie sieht er traurig aus: völlig kahl und die die Äste hängen wie tot herab. Um den Baum stehen mehrere Bauernhäuser, eine Taverne, ein kleiner Tempel der Travia und eine Schmiede.

Der Traviatempel

Der Tempel ist ein einfaches, langgezogenes Gebäude mit hoher Decke. Innen zieren mehrere orangene Banner mit Gänsen darauf die Wände. In mehreren Reihen sind Bänke aufgestellt und alle auf einen kleinen Altar am Kopfende des großen Raumes ausgerichtet. Dahinter sind zwei Türen von denen mindestens eine wohl zu einem kleinen Zimmer führt in dem Obdachsuchende gegen eine kleine Aufmerksamkeit übernachten können – nicht so bequem wie in der Taverne, aber preiswerter und näher an der Göttin der Gastfreundschaft.

Hinter der anderen Tür im Hauptraum befindet sich das Zimmer des Geweihten, Vander.

Hütte der Köhler

Auf der kreisrunden Lichtung stehen zwei kleine Häuser einander gegenüber. Dazwischen ist eine Feuerstelle und an der Seite steht ein großer Ofen, in dem wohl die Kohle gebrannt wird. Beide Häuser haben auf der Rückseite noch einen kleinen Anbau, in dem das geschlagene Holz trocknet.

Die Hütte in der die Helden übernachten

Das ganze Haus besteht nur aus einem einzigen Raum. Es hängen mehrere getrocknete Kräuter von der Decke. In der Mitte des Hauses steht eine kleine Feuerstelle, die das Haus allmählich einräuchert. In der einen Ecke sind mehrere Matratzen übereinandergestapelt, zusammen mit ein paar Kissen und Decken. An den Wänden stehen ein paar Schränke und Tische.

Die andere Hütte

Diese Hütte sieht genauso aus, wie jene in der die Helden übernachten. Der einzige Unterschied ist, dass in dieser Hütte zwei tote Rehe und auch ein Rehtäuscher von der Decke hängen. Daher achten die Köhler penibel darauf, dass die Helden diese Hütte nicht betreten. Die Fenster sind mit alten Vorhängen verhängt, sodass man auch nicht hineinsehen kann.

Darüber hinaus gibt es noch mehr Hinweise auf die Wilderei der Köhler. Diese sind unter dem Kapitel An der Köhlerhütte unter dem Abschnitt „Hinweise auf die Wilderei der Köhler“ zu finden.

Hütte des Druiden

Vor euch erstreckt sich ein kleiner Garten, in dem die verschiedensten Pflanzen nebeneinander und übereinander wachsen. Alles wirkt dicht und verwildert und doch hat der Garten etwas, das ihr nur als Harmonie beschreiben könntet. Darin steht auch ein gewaltiger Mirabellenbaum, der schon jetzt alle Blätter verloren hat und obwohl es Herbst ist nicht eine einzige Frucht trägt. Doch dann fällt euer Blick auf … ist es ein Haus? Mehrere Weiden stehen dicht beieinander und haben ihre Äste so eng ineinander

verwoben, dass sie eine Art dichtes Zelt oder zumindest einen Raum bilden. Fenster gibt es keine, aber eine etwa mannshohe Öffnung über der nur vereinzelt Efeulianen herabfallen und so den Blick ins Innere verbergen.

In der Hütte:
In der Hütte überwiegt ein interessantes Spiel aus Licht und Schatten, da durch unzählige kleine Öffnungen zwischen den Zweigen einzelne Lichtstrahlen ins Innere dringen. Sie besteht nur aus einem einzigen Raum. In einer Ecke wächst Moos und bildet etwas, dass fast wie ein Bett aussieht. Möbel gibt es keine, doch einige dicke Äste ragen so aus den Wänden heraus, dass bequem mehrere Gegenstände auf ihnen abgelegt wurden. Außerdem hängen unzählige Dinge von den dünnen Zweigen der Wände und Decke – vor allem Kräuter die trocknen. An einigen Stellen ragen mächtige Wurzeln so hoch aus dem Boden, dass man bequem darauf Platz nehmen kann. Obwohl diverse Kleinkram überall im Raum verteilt ist und man nicht von einer einheitlichen Aufteilung des Raumes sprechen kann, scheint doch alles seinen Platz zu haben.

Sollte einer der Helden den Druiden fragen, wie er diese Hütte gebaut hat, antwortet dieser, dass die Hütte schon vor mehreren Jahrhunderten von einem Elfen erschaffen wurde. Die Elfen können nämlich die Pflanzen bitten auf eine andere Art zu wachsen. Der Elf ist inzwischen aber schon gestorben und er pflegt diesen Ort jetzt nur noch weiter.

Wenn die Helden die Hütte looten wollen, lässt Follan das nur zu, wenn er schon tot ist oder schläft und die Helden eine Probe auf Taschendiebstahl schaffen.

In der Hütte finden sie: sehr viele Gewürze, Heilkräuter und giftige Kräuter (alle getrocknet), mehrere trockene Äste (Feuerholz), mehrere Hanfseile, eine zweite grüne Robe aus Leinen, viele verschiedene Küchenutensilien.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 15. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Der sterbende Baum – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Der+sterbende+Baum&oldid=19439`