

# ONE-SHOT WONDERS



ÜBER 100 ABENTEUER FÜR FANTASY-ROLLENSPIELE

# CHAOS À LA CARTE

◆ RÄTSEL    🔍 ERMITTLUNG    🏠 KÜSTENSTÄDTCHEN

Eine Mahlzeit im beliebtesten Restaurant des Städtchens kippt ins Bizarre, als der Koch berichtet, dass die Zutaten sich plötzlich zur Wehr setzen. Beherrzte Gäste müssen gegen das Chaos einschreiten, ehe sie die magische Quelle der aquatischen Anomalie aufspüren.

## → Einstieg ins Abenteuer

*„Das Leben in diesem Küstenstädtchen ist so vorhersehbar wie die Gezeiten. Seeleute fischen seit Generationen in denselben Gewässern, singen dieselben Weisen und folgen denselben Bräuchen. Begeisterte Berichte über frittierte Fischküchlein, sämige Muschelsuppe und scharf marinierte Austern im Schlemmenden Goblin haben euch überzeugt, dort zu reservieren. Dass ein neu eröffnetes Gasthaus dieses traditionelle Städtchen für sich einnahm, spricht für den Koch Kaz Kardwall.“*

Die Gruppe bestellt. Trina teilt ihnen mit, dass es dauert, da der Fang heute spät geliefert wurde. Die Gäste ahnen nichts von Trinas Wut, weil das Café ihrer Familie pleiteging, nachdem Kaz eröffnet hat.

Um Kaz' treue Kundschaft zu vergraulen, beauftragte Trina eine Seevettel damit, seinen zuverlässigen Angeltrupp in Meerestier zu verwandeln.

## Wichtige Figuren

### KAZ KARDWALL

GOBLIN, MÄNNLICH, 22 (GEMEINER)

Zielstrebig, talentierter junger Koch. Sehr intelligent, mit großen Plänen für seinen Laden.

*„Kaz eilt in einer makellosen weißen Schürze und Mütze herum. Seine Finger sind oft in Bewegung, wenn er sich neue Gerichte ausdenkt.“*

### TRINA PESCE

MENSCH, WEIBLICH, 40 (GEMEINE)

Kellnerin im Schlemmenden Goblin. Versiert durch die Arbeit im nun geschlossenen Fisch-Café ihrer Familie.

*„Trina balanciert anmutig ihr Silbertablett. Ihre roten Haare sind ordentlich zurückgesteckt.“*

### FRITH MEERSTELZ

SEEVETTEL, WEIBLICH, 251 (SEEVETTEL)

Lässt andere bei jeder sich bietenden Gelegenheit leiden. Unterwegs mit sechs Sahuagin-Lakaien.

*„Langes, öliges Seegras wogt um Friths Gesicht, ihre Haut hat einen merklich blauen Unterton. In ihrem Blick wirbelt stürmischer Eifer.“*

## Story-Verlauf

Beschreibe den Ort und den Schlemmenden Goblin, lass die Spielenden bei Trina bestellen, und dann:

### SPEZIALITÄT DES TAGES

- Während die Gruppe auf ihr Mittagessen wartet, stürzt sich Kaz schreiend aus der Küche und behauptet, seine Zutaten wären besessen.
- Drei Oktopusse und vier Riesenkrabben sind Kaz auf den Fersen. Die Tiere randalieren und greifen Gäste an. Man muss sie aufhalten!

### MEERESTIER-BÄNDIGUNG

- Außer Gefecht gesetzte Wesen verwandeln sich sofort zurück in Seeleute von der Strandläufer. Sonst verwandeln sie sich nach zehn Minuten.
- Die Seeleute sind benommen, erinnern sich aber an eine verhüllte Gestalt auf ihrem Schiff und einen grünen Lichtblitz.
- Kaz heuert die Gruppe an, um nachzuforschen, weshalb der Fang verflucht war, während er die wütenden Gäste besänftigt.

### ANGELN NACH HINWEISEN

- Die Strandläufer ist im Hafen festgemacht. Frith und ihre Gehilfen haben das Boot in ihr Versteck verwandelt und lauern im feuchten Laderaum.
- Nachdem Frith besiegt wurde, findet die Gruppe einen Brief von Trina. Darin bietet Trina gutes Geld, damit die Seevettel ihren Arbeitgeber ruiniert.

### FAKTEN AUFTISCHEN

- Wenn die Gruppe im Schlemmenden Goblin Trina zur Rede stellt, weint sie und fleht Kaz um Vergebung an.
- Der hintergangene Kaz überlässt Trina der Gruppe.

## Praktische Werte

NAME	RK	TP	INIT.	FÄHIGKEIT
Gemeine	10	4	+0	Knüppel (Holzlöffel)
Riesenkrabbe	15	13	+2	Packen bei jedem Angriff
Oktopus	12	3	+2	Versprüht eine Tintenwolke
Sahuagin	12	22	+0	Raserei durch Blut
Seevettel	14	52	+1	Abscheuliche Gestalt

## Wichtige Orte

### DER SCHLEMMENDE GOBLIN

„Ein ehemaliger Angelladen, dessen grobe weiße Wände immer noch mit Fischereikrimskrams geschmückt sind.“

Aus der winzigen Küche, die man nur durch die Essensausgabe und eine schmale Tür erreicht, wabern köstliche Düfte. Im Gastraum sind gut zehn schön gedeckte Tische.

Draußen bildet sich oft eine Schlange hoffnungsfroher Gäste, die einen Tisch reservieren wollen.

### DECK DER STRANDLÄUFER

„Das purpurrote Boot wirkt robust. Auf dem Deck liegen Netze und Angelausrüstung.“

Die *Strandläufer* ist schwer zu finden, denn sie liegt am äußersten Ende des Hafens. Nur über einen modrigen Steg hat man Zugang.

Das Schiff ist unheimlich still, überall hängt der beißende Gestank der Seevettel. Eine Spur aus trübem Salzwasser und modrigen Tangfetzen führt vom Deck in den Laderaum hinab.

### STRANDLÄUFER-LADERAUM

„Brackiges Wasser klebt an den Wänden und bildet Pfützen auf dem Holzboden. Seepocken und Tang haben sich rasch im Inneren des einst sauberen Bootes breitgemacht.“

Die neuen Gäste an Bord haben das Innere mit magischen Fallen, Fischgräten und schleimigen Algen übersät.

Friths sechs Gehilfen durchsuchen den Laderaum und greifen an, wenn man sie entdeckt.

## Extra-Hinweise

1. Kaz ist neu im Ort. Er wuchs in einem Bergdorf auf und wurde in einer trubeligen Stadt Koch.
2. Letzten Monat erhielt Kaz eine Drohnachricht: Er solle sein Geschäft lieber schließen.
3. Trinas Familie betrieb ein Fisch-Café, das pleiteging, als der *Schlemmende Goblin* eröffnete.
4. Als Kind hörte Trina Schauergeschichten über Leute, die mit der örtlichen Seevettel verhandeln.
5. Eine verdächtige Gestalt trieb sich im Hafen herum und fragte, wer Kaz Fisch liefert.
6. Frith verwandelte die Fischer mit einem Zauberstab der Verwandlung und lieferte sie an Kaz' Gasthaus.
7. Trina hatte keine Ahnung, wie Frith den Ruf des *Schlemmenden Goblines* ruinieren würde.
8. Die *Strandläufer* fischt nur für Kaz. Er bezahlt sehr gut für ihren hervorragenden Fisch.
9. Der *Schlemmende Goblin* ist für einen Preis nominiert. Schlechte Presse könnte alles ruinieren.
10. Frith und ihre Lakaien suchen nach einem neuen Versteck, denn ihr altes finden sie zu klein.



## ★ Quest-Belohnungen ★

Die Gruppe nimmt Frith den **Zauberstab der Verwandlung** ab, doch heute sind darin noch 0 Ladungen. An ihrem Hals ist ein **Beutel mit sechs Perlen** (je 10 Gold). Kaz schenkt der Gruppe eine **Gratis-Mahlzeit** und **200 Goldstücke**, wenn sie das Rätsel löst.

## Abenteuer für Level 3-4

**LEICHTER:** Ersetze die Seevettel durch einen Sahuagin, die Sahuagin-Gehilfen durch Meervolk.

**SCHWIERIGER:** Ersetze die Sahuagin-Lakaien durch Ghule. Deine Seevettel könnte ein Wasserelementar beschwören, das sie unterstützt.

# 100 Battle Maps für ONE-SHOT WONDERS



**Jetzt QR-Code scannen und  
dein Exemplar VORBESTELLEN!**



**Alle Fantasy-Maps, die du jemals  
brauchen wirst, in einer epischen Box.**

**Inspiriert von den preisgekrönten  
5E-Abenteuern aus One-Shot Wonders.**