

1W10 Begegnungen in den Ruinen

1. Ein toter, dicker Halbling, beladen mit 1W1.000 Goldmünzen. In seinem Körper lebt ein Tausendfüßler von der Größe eines Bierfasses.
2. Ein Historiker versucht, die alten Runen an den Wänden zu entziffern. Wer es schafft, ihm zu helfen, erhält eine Karte der Ruinen, auf der sich zwei unerforschte Grabkammern befinden.
3. 1W4 Sklaven, die ihrer Herrin entkommen sind, haben hier Zuflucht gesucht. Ihre Herrin hat 1W6+1 Wachen losgeschickt, um die Sklaven zu finden. Auf die Sklaven warten 100 Peitschenhiebe. Die Wächter haben aber kein besonderes Interesse, die Sklaven zurückzubringen, sie würden lieber die Herrin aus dem Weg räumen, um ihren schwachen Sohn auf den Familienthron zu heben.
4. Ein Söldner, nass von Kopf bis Fuß, steht in einem Ring aus gelben Pilzen. Er wird von den Pilzen als Marionette benutzt, um Wasser zu holen. Die Pilze haben seinen ganzen Körper durchzogen und seine Bewegungen gleichen denen eines Kleinkindes. Wird er verletzt, wächst er zur dreifachen Größe an, giftige Sporen strömen aus seinen Körperöffnungen und zwischen den Hautrissen glänzt feucht der gelbe Pilz.
5. Der Geist des Priesterkönigs spukt in den Ruinen. Er sucht verzweifelt nach einer Möglichkeit, zu beichten um endlich Erlösung zu finden. Doch alle Beichtväter wurden wahnsinnig. Der Letzte kaut auf seiner blutigen Hand in einer Ecke des alten Tempels.
6. Der Wagen eines fahrenden Händlers steht hier. Doch vom Händler fehlt jede Spur. Er wurde vor wenigen Minuten in einen Ghoulstunnel direkt unter dem Wagen gezogen. 1W6 Ghoule sind bereit, ihn zu fressen.
7. Die ganzen Ruinen sind nur eine Illusion eines mächtigen Magiers. Er liebt es, seine Opfer durch sein Labyrinth zu scheuchen, aber ihm wird auch schnell langweilig, wenn kein Blut fließt. Darum hat er ein großes Wolfsrudel hier angesiedelt und die Wölfe sind hungrig.
8. 1W6 Ritter auf der Suche nach dem Gral kampieren hier. Sie sind überzeugt, dass in den unterirdischen Katakomben eine Statue der weinenden Göttin zu

finden ist. Wer vor ihr betet, soll im Traum einen Hinweis auf sein Schicksal erhalten. Doch die Katakomben sind das Heim des Todlosen und seiner Knochenwesen.

9. Der riesige Kadaver eines Dinosauriers liegt hier. Er zieht Hyänen und andere Aasfresser an. Tausende Fliegen und Maden kriechen auf dem Körper herum, doch ein verschlagener Nekromant ist gerade dabei, das zu ändern. Er benötigt nur noch eine Zutat für das Erweckungsritual: Eine Haarsträhne.

10. 1W4 Kundschafter sind hier und durchstöbern die Ruinen. Sie stehen im Dienst eines Fürsten, der sich für den Krieg gerüstet hat. 1W10.000 Männer und Frauen unter Waffen sind auf dem Weg hierher und werden in 1W4 Stunden eintreffen.