1W20 Begegnungen im Wald

1. Ein alter Baumhirte, der auf der Suche nach seiner Frau ist.
2. Ein Kobold der ein Fass vor sich her rollt. Darin befindet sich ein anderer Kobold, an der nächsten Weggabelung wird getauscht.
3. Bernhard der Abenteuerlustige, reist durch die Lande und erfreut jung und alt mit Geschichten über seine gefährlichen Abenteuer. Leider hat ein Oger sein Puppentheater geklaut.
4. Ein Waschbär, der großes Interesse am Proviant der Gruppe hat. Er ist jung und geschickt und lässt sich alles andere als einfach fangen oder töten. Kurzzeitig lässt er sich vertreiben, folgt der Gruppe aber über große Entfernung hinweg. Wehe, jemand schläft bei der Nachtwache ein ... dann holt er sich die leckersten Bissen.
5. Ein Flügel. Keine Ahnung, wie der hier herkommt! Vermodert, moosbewachsen und natürlich verstimmt, kann man ihm doch immer noch fürchterliche Klänge entlocken, mit denen sich so manche Kreatur vertreiben lässt. Aber was ist das? Klemmt da ein Beutel in seinem Inneren?
6. Ein Gruppe von Orks, die sich lautstark streiten. Wenn sie die Gruppe bemerken mault einer: „Wasn? Geht weita!“ Dann streiten sie weiter.
7. Ein Mädchen mit einem roten Umhang, das einen Korb bei sich trägt. Sie lauert einsamen Wanderern auf, die sie mit ihrem scharfen Messer von hinten ersticht und beraubt. Größeren Gruppen versucht sie aus dem Weg zu gehen und erzählt ihnen, dass sie „ihre Großmutter besuchen will“.
8. Eine von den Jahren gebeugte Alte schleppt offensichtlich unter großen Mühen einen großen Sack auf dem Buckel mit. Sie bittet euch, ihre Ware anzukaufen und so ihre Last zu mindern. Was sie euch anbietet, scheint allerdings nichts weiter als ein Haufen hübscher aber ansonsten nicht weiter bemerkenswerter Flusskiesel zu sein. Sie nennt sie die „Tränen der Morgenröte“, preist sie in den höchsten Tönen an und verlangt einen stolzen Preis dafür.
9. Ein Wolf springt vor euch über den Weg, als wäre er auf der Flucht vor etwas. Kurz darauf entdeckt ihr mehrere Ratten, die denselben Weg einschlagen. Eine

der Ratten ist pechschwarz und trägt eine kleine Krone.

10. Ein fahrender Händler, wandernder Kesselflicker, Spielmann oder dergleichen fragt an, ob er sich beim Durchqueren des Waldes anschließen kann. Er ist ein Quell örtlichen Klatschs und Tratschs und kann den Charakteren Hintergrundinformationen oder den ein oder anderen Tipp zu ihren Vorhaben geben.

11. Ein prachtvoller dunkler Hirsch (oder anderes passenes Tier) steht mitten auf dem nebligen Pfad, als die Charaktere um eine Biegung kommen und blickt sie mit intelligentem Ausdruck an. Lassen die Charaktere ihn in Frieden, haben sie beim Durchqueren des Waldes mehr Glück als sonst (alle Wahrnehmungsproben im Wald um 1 erleichtert). Wenn sie ihn zu Proviant verarbeiten, steht die Reise durch den Wald fortan jedoch unter einem schlechten Stern (Wahrnehmungsproben im Wald um 1 erschwert).

12. Die verwitterten Bildnisse zweier seltsamer, alter Götter am Wegesrand sind eigentlich nichts Ungewöhnliches. Neu sind nur die halbverbrannten Opfergaben davor.

13. Auf dem Weg durch den Wald findet man eine alte Einsiedelei, eine Köhlerhütte oder ähnliches völlig verlassen vor, ohne Spuren von Gewalt oder Flucht. Später (auf dem Rückweg zum Beispiel) ist der Ort wieder belebt, alles scheint beim alten.

14. Verschiedene Leute an verschiedenen Orten: Ein Pferdeknecht, eine Ausruferin, ein Steuereintreiber und eine waschechte Gräfin. Niemand von ihnen kann sich erinnern, wer sie sind und wie und warum sie in diesen Wald gelangt sind.

15. Ein kleines Herrenhaus oder Schloss, von Efeu bewachsen und von uralten Bäumen umstanden, aber kaum verfallen. Wer wohnt hier? Oder wohnt hier noch?

16. Eine Botenreiterin. Sie ist vom Pferd gefallen und hat sich das Bein gebrochen. Das Pferd ist in einiger Entfernung noch zu sehen. Ist das, was es so erschreckt hat, noch in der Nähe? Und was passiert, wenn die Eildepesche, die die Botin dabei hat, nicht rechtzeitig bei der Gräfin eintrifft?

17. Ein junger Zwerg, das erste Mal an der Oberfläche, ist auf der Suche nach

einer Höhle, in der sich ein uralter Schrein der Zwerge befinden soll. Wer ihm hilft, erhält einen zwergischen Segen, ein gutes Bier und ein Zwerg in der Gruppe vielleicht einen Schüler, dem man hin und wieder begegnen wird.

18. Eine kleine Herde entlaufener Farmtiere aus der Gegend. Sie wurden von einem tierfreundlichen Zentauren von den Höfen geholt, der sie wieder auswildern will. Mit einem Zauber hat er den Tieren die Gabe der Sprache verliehen und nun läuft eine Debatte über das Für und Wider eines Lebens in Freiheit.

19. Eine kleine Lichtung umringt von saftigen Beerensträuchern. Mittig in der Lichtung ein kreisrundes Loch, ca. einen Klafter tief und breit. In diesem Loch haust ein zauseliger, alter Eremit, der sich darüber echauffert, wenn man seine Beeren isst.

20. Eine große, haarige Waldspinne nähert sich vorsichtig der Gruppe. Sie hat keine feindlichen Absichten sondern braucht vielmehr Hilfe: Ein Erdbeben hat ihre Bruthöhle verschüttet, sie musste sich in Sicherheit bringen und kam nicht mehr dazu, ihre Eiablage zu beenden. Nun braucht sie dringend einen sicheren Ort für ihr Gelege, wo die Eier nicht sofort Opfer eines Raubtiers werden können. Idealerweise hilft ihr die Gruppe, die Höhle freizulegen - in diesem Fall lassen sich dort Überreste eines Orkschamanen finden, unter denen sich seltsame Waffen und magische Gegenstände befinden könnten.

Doch wie soll sie mit der Gruppe kommunizieren, bevor diese mit Feuer und Schwert auf sie los geht? Und wie kommt eine gewöhnliche Spinne zu so viel Verstand, andere Wesen um Hilfe zu bitten?

Autoren: Brutalkasperl, Don Kamillo, Lukas, Midnighter, Moonmoth, Stefan, The Nathan Grey, wendigogo