

1W20 Begegnungen im Gebirge

1. Dort auf dem Gipfel steht ein wirklich riesiger Steinbock. So ein großes Tier hat noch keiner von euch gesehen. Könnte es das heilige Tier des Gottes der Steine sein?
2. Ein Steinkauz folgt der Gruppe und beobachtet sie jeden Abend aus einiger Entfernung. Ist es ein verwandelter Druide? Der Vertraute einer Zauberin? Ein geheimnisvolles Feenwesen? Oder einfach ein neugieriger Vogel? Moment ... trägt er einen Ring am Fuß ...?
3. Angeblich sollen sich hier im Gebirge die Höhlen eines Koboldkönigs befinden. Dort können mutige Abenteurer bestimmt einiges an Schätzen finden, aber auch den sicheren Tod, falls sie Pech haben.
4. Diese Öffnung dort oben sieht ein bisschen aus wie ein Mineneingang. Eigentlich ungewöhnlich, jeder halbwegs gescheite Zwerg kann dir erklären, dass es in dieser Region nichts zu holen gibt. Wer gräbt dort und nach was? Weshalb wirkt es so, als solle der Eingang versteckt bleiben? Und wie kommt man hinauf, um der Sache nachzugehen?
5. Die Klamm, durch die der schmale Karrenpfad führt, eignet sich perfekt für einen Hinterhalt, das ist offensichtlich. Es muss eine Falle sein, dass da vorn eine Kutsche unter Geröll begraben liegt und die Hilfeschreie können auch nicht echt sein - oder?
6. An einem See steht ein alter Mann in grauer Gewandung, mit spitzem Hut und Stab. Immer wieder geht er vor einer Felswand auf und ab und murmelt etwas. Wenn ihr näher ran geht könnt ihr „Sprich, Freund, und tritt ein“ hören, was er in einem ratlosen Tonfall immer wiederholt. Vor der Felswand könnt ihr Skelette von mindestens acht Humanoiden und einem Maultier entdecken.
7. Der steinerne Pavillon, der dem uralten Altar einst Schutz bot, ist weitgehend eingestürzt. Einige Säulen stehen allerdings noch und werfen ihre Schatten auf das schwarze Standbild einer geflügelten Figur. Ihre Augen scheinen aus Rubinen zu bestehen, die ein Vermögen wert sein müssen. Die ganze Ruine ist moosüberwachsen, doch der Altarstein wurde sorgfältig freigeräumt. Was sind das für interessante Kreidezeichnungen?

8. Die Gestalt in weiter Robe ist nur beim Zucken der Blitze zu erkennen. Lebensmüde muss jemand sein, der sich bei diesem Wetter auf einen Berggipfel stellt! Beim nächsten Blitz erkennt ihr auch schon, wie sie sich aufbäumt und dann in sich zusammen sackt... war da wirklich ein großer geflügelter Schatten, der in die Nacht davon flog?

9. Angeblich soll es hier ein Nest von Rocs geben, deren Eier bei den Magiern der Magierakademie in der nächsten großen Stadt sehr beliebt sind. Sie bezahlen hohe Summen für diese Eier und eigentlich müsst ihr doch eh in die Stadt, oder?

10. Eine Gruppe Bergschräte versperrt euch den Weg. Sie wirken kriegerisch und primitiv, allerdings nicht sonderlich aggressiv. Wovor fürchten sie sich und um was scheinen sie euch zu bitten? Wenn man doch nur ihre Sprache spräche. Was bieten sie euch im Tausch gegen die Gestalt an, die sie in einem hölzernen Käfig gefangen halten? Ja richtig, sie wollen sie loswerden!

11. Die Charaktere treffen auf einen Mann, der völlig erschöpft vor einem Felsen kauert und sich einen Rest Brot in den Mund stopft. Sollte die Gruppe ihm helfen, stellt er sich als David vom Haselhof vor. Er ist ein berühmter Barde auf dem Weg zu seinem nächsten großen Konzert. Leider hat er sich beim Wasserlassen verirrt und ist nun auf der Suche nach seiner Reisegruppe.

12. Die Keldoria-Viper ist eigentlich ein friedliches Tier, doch ihr Biss ist hochgradig giftig. In kalten Gebirgsnächten sucht sie die Rastplätze von Reisenden auf, wo sie es sich gerne in der warmen Asche eines heruntergebrannten Feuers, in einem ausgezogenen Stiefel oder Mantel gemütlich macht. Natürlich werden da so manche Tiere scheu - und wehe, man bemerkt beim Anziehen die Schlange nicht rechtzeitig ...

13. Die Reste eines Biwaklagers befinden sich unter einem Felsvorsprung. Ein genauerer Blick verrät, dass etwa drei Personen hier übernachtet haben, die ihr Lager offenbar fluchtartig verlassen haben. Es findet sich Trockenproviant und einiges an durchaus noch benutzbarer Kletterausrüstung. In einem ledernen Sack befinden sich Schreibzeug und Aufzeichnungen über eine „Krone des Firmaments“. Was auch immer das sein mag.

14. Eine Lawine hat den Pass verschüttet. Auf der Suche nach einer Alternativroute blickt ihr plötzlich in ein sonniges Tal hinab, das versteckt zwischen den Bergen liegt und von dem ihr noch nie gehört habt. Es sind Felder

zu sehen, ein See und malerische kleine Hütten, die von einem glänzenden Turm überragt werden. Ein ungefährlicher Weg hinunter ist nicht zu erkennen.

15. Eine Gruppe Zwerge reitet auf Bergziegen, die fast ebenso bärtig sind wie ihre Reiter. Mit den Tieren lassen sich in kurzer Zeit Steilhänge bezwingen, die ansonsten eine mehrstündige halbsbrecherische Kletterpartie erfordern würden. Vielleicht könnte man mit den Zwergen ins Geschäft kommen?

16. Auf einem verschneiten, tannenbestandenen Hang hört ihr plötzlich ein Brüllen, dann fliegt ein Bolzen über eure Köpfe hinweg. Zwischen den Nadelbäumen bricht ein gewaltiger Bär mit einem goldenen Halsband hervor, gehetzt von einer Meute Jägern mit Armbrüsten und gruseligen Masken auf Skiern. Was auch immer hier los ist, es kommt direkt auf euch zu!

17. Die zwischen den Berghängen widerhallenden Rufe fremdartiger Wesen stellen sich als örtliches Kommunikationssystem der menschlichen Bergbewohner heraus. Sie warnen vor einem plötzlich hereinbrechenden Sturm, der von einem rachsüchtigen Berggeist ausgelöst wurde.

18. Ein normalerweise passierbares Tal steht während der Schneeschmelze unter Wasser. Obwohl es nirgends tiefer als etwa anderthalb Meter zu sein scheint, kann es plötzliche Senken geben, ganze Hütten und Gemäuer unter Wasser - und ein ebenso gefährliches wie neugieriges Wasserwesen, das die Überflutung nutzt, um Neuland zu erkunden.

19. Einsam und verwitert steht am Rande eines tiefen Abgrundes, nur versorgt von einer schmalen Bergstraße, ein Nonnenkonvent. Dessen Bewohnerinnen bei genauerer Untersuchung zweifelhafte Ziele verfolgen.

20. In einem unwirtlichen Bergpass lagert wohl schon seit Ewigkeiten ein alter Eremit. Er blickt sehnsüchtig auf das grüne Tal, das direkt unter ihm liegt. Auf die Frage, warum er nicht hinabgehe, antwortet er kryptisch, man müsse seine Gruppe erst sammeln, bevor man das Gebiet verlassen könne. Allerdings hat der Greis längst vergessen, wer oder wo seine Gruppe ist.

Autoren: Brutalkasperl, Lukas, Moonmoth, Scimi, Stefan, The Nathan Grey