

1W20 Begegnungen auf Weide- und Ackerland

1. Aus einem Feld stürmen plötzlich zwei Halblinge mit einem Haufen Gemüse. Sie werden von einem wütenden Halblingbauern mit Mistgabel sowie zwei Mastiffs verfolgt.
2. Aus einiger Entfernung lassen sich zwei ungewöhnliche Reitergruppen erblicken: Eine Horde Zwerge reitet auf Ebern, dicht gefolgt von einem Dutzend Elfen auf Hirschen. Ob es sich um eine Verfolgungsjagd oder ein Rennen handelt, lässt sich aus der Distanz nicht sagen.
3. Auf einer großen Weide grast eine Schafherde. Manche Schafe sehen aber etwas seltsam aus. Sie scheinen eher auf zwei, als auf vier Beinen zu laufen, pirschen sich immer mehr in Richtung des nächsten Dorfes und geben schnatternde und grunzende Geräusche von sich statt des typischen Blökens. Konnte man dort gerade ein rostiges Stück Metall aufblitzen sehen?
4. Auf einem hügeligen Teil der Landschaft wächst nur hohes Gras und Gestrüpp. Die örtlichen Bauern erklären, dass dieses Stück Land verflucht ist. Tiere, dort gegrast hätten, seien verendet, und als ein Bauer sich traute, Gemüse anzubauen, wurden alle, die es aßen, krank.
5. In der Nacht konnte man über einem Feld helle Lichter leuchten sehen. Am nächsten Morgen sieht man, dass ein Teil der Ernte plattgedrückt ist. Sollte man sich das ganze von oben ansehen, erkennt man, dass es sich um alte Runen handelt, welche in das Feld „geschrieben“ worden sind.
6. Eine Vogelscheuche erhebt sich über den Feldern. Nach einer Weile kannst du dich des Eindrucks nicht mehr erwehren, dass sie sich immer in deine Richtung dreht. Beinahe ist es so, als ob sie dich ansieht. Du fragst dich, ob die anderen das auch sehen. (Nein. Tun sie nicht.)
7. Ein Schwein kommt grunzend aus dem Feld gebrochen. Es bleibt vor der Gruppe stehen und fängt an, den Charakter mit dem höchsten Weisheitswert anzuquieken. Gelingt diesem ein Weisheitswurf, kann er das Schwein verstehen. Der kleine Timmi ist in den Brunnen gefallen und braucht Hilfe.

8. Satte Felder, grüne Wiesen, Sonnenschein. Als ihr im Schatten einer der wenigen Bäume am Wegrand Rast macht, entdeckt ihr kapillarartige rote Fäden die sich anscheinend aus dem Weizenfeld heraus über eine Wurzel des Baumes feinmaschig ausgebreitet haben. Sie pulsieren leicht.

9. Der berühmte Alchemist Jörgen Jörgensson hat hier einen Versuchsaufbau errichtet. Er versucht ,mit einer Kanone Gold und Silber in die Wolken zu schießen, um diese zum Regnen zu bringen.

10. Auf dem Feld hier ist die Hölle los. Anscheinend hat einer der Feldarbeiter eine beträchtliche Menge an Gold und Silber auf dem Feld entdeckt. Es sieht fast aus, als wäre es vom Himmel gefallen.

11. Dunkle Rauchwolken steigen in den Himmel und als ihr die nächste kleine Anhöhe erreicht, seht ihr die Felder vor euch in Flammen. Bevor ihr dem fliehenden Vieh ausweichen könnt, erhebt sich vor euch ein leibhaftiger Drache in die Lüfte ...

12. Ein schrilles Heulen ertönt aus dem Maisfeld, das sich über euch am Wegrand erhebt und die Erde beginnt, in einem dumpfen Rythmus zu beben. Ihr seht im Mais einen großen Schatten das Feld umpflügen und sich immer schneller auf euch zubewegen...

13. Das Spätsommersonnenlicht spiegelt sich auf den Sensen der Feldarbeiter. In der Ferne bringen Wagen die Ernte zum Dorf am Horizont. Am Wegesrand, an einem kleinen Bach, ist ein Tisch mit einer Vesper für die Feldarbeiter aufgebaut. Die schlaksigen Schnitter laden euch mit einer Geste wortlos ein, am Mahl teilzunehmen. Obwohl ihr aus ihren leeren Augenhöhlen und den Knochengesichtern weder Gut noch Böse ablesen könnt, fühlt ihr euch von den Toten auf seltsame Art und Weise willkommen geheißen...

14. Ein großer Apfelbaum teilt den Feldweg, seine überreifen Früchte pflastern die Wegegabelung. Der Weg zur Linken des alten Baumes führt schmal, abschüssig und steinig am Rande eines verwilderten Kornfeldes in die Hügel. Der Weg zur Rechten erstreckt sich wie ein ausgetrocknetes breites Flußbett durch Blumenwiesen weiter ins Tal. Eine Amsel am Fuße des Baumes hält inne, als sie einen Wurm aus einem Apfel zieht und glotzt euch erstarrt an, als würde sie eure Entscheidung abwarten...

15. Der ausgetretene Weg schlängelt sich seit Stunden durch Wiesen und Felder, bis ihr in der Ferne auf einem Baumstumpf am Wegesrand ein Kind kauern sieht. Als ihr näher kommt, stellt sich euch der kleine Bauernjunge in den Weg. „Ihr kommt hier nicht vorbei“ schallt es euch entgegen. Seinem Blick nach meint er es ernst.

16. „Hejo, spann den Wagen an, sieh, der Wind treibt Regen übers Land. Hol die goldnen Garben, hol die goldnen Garben.“ Der auch euch ansteckende Kanon der Feldarbeiter, von denen einige anscheinend schon vor Erschöpfung zusammengebrochen sind, wird von einem Musikanten in arg runtergekommener Kleidung mit einer säuselnden Flöte und hämischem Grinsen untermalt.

17. Wie und wann die sieben Vogelscheuchen oben auf dem Hügel aufgetaucht sind, weiß niemand mehr zu sagen. Auf jeden Fall konnte sie auch niemand entfernen. Seitdem ranken sich viele Legenden um die sieben Gestalten. Einige behaupten, es handelt sich um Feenkopfgeldjäger, die von einem alten Magier verwandelt wurden, um sie für ihre Taten zu bestrafen. Anderen meinen, wenn niemand die Scheuchen direkt anschaut können sie sich bewegen und schicken ihre Opfer direkt in die Hölle. Wer weiß, was wahr ist?

18. Eine Magd oder ein Feldarbeiter wurde im Kornfeld von *etwas* angegriffen. Man spricht von einem Roggenwolf, einem Bilwiss oder anderen Korndämonen und der Betroffene hat sichtlich Angst, sich selbst in einen solchen Fluch der Felder verwandeln zu müssen, wenn das Wesen nicht getötet wird. Die SC können ihre Hilfe anbieten und versuchen, dem Monster, Tier oder was immer es sein mag, aufzulauern.

19. Der Geisterseher eines Dorfes stolziert mit einigen Gehilfen auf einem grasigen Hügel mit stehenden Steinen herum und fleht die Geister mit weinerlicher Stimme an, den Stolz des Dorfes wieder herauszugeben. Es könnte sich zum Beispiel um ein preisgekröntes Stück Vieh handeln, eine besonders große Feldfrucht oder die schöne Maikönigin. Natürlich ist die Angelegenheit komplizierter, als der Spökenkieker weiß oder zugeben will: vielleicht handelt es sich um einen weltlichen Diebstahl, der geschickt getarnt wurde, eine Entführung oder einen Mord durch einen Hochwohlgeborenen, der nicht verdächtigt werden darf oder das Dorf hat die Feen erzürnt und ist verflucht worden.

20. Zwei Bauern stehen auf einem Feld, Mistgabeln in der Hand, und beschuldigen sich gegenseitig ihren Kühen die Milch aus dem Euter und ihren Hühnern die Eier aus dem Nest zu stehlen, ohne dass diese Alarm gäben.

W6 Möglichkeiten, wenn die Charaktere anbieten, den Eierdieb zu stellen:

- 1) die Bauern haben sich den Zorn eines Hexers, Kobolds usw. zugezogen
- 2) ein dritter Bauer will die beiden gegeneinander ausspielen
- 3) ein listiger Barde versteht es, mit seiner Musik die Tiere zu beruhigen, während er sich ein Zubrot verschafft
- 4) ein Fuchsgeist sorgt für Essen für die darbenden Kinder eines Zirkus (bei dem er in seiner Menschenform unerkant lebt)
- 5) der Lehrling eines Zauberers im nahen Magierturm wird von seinem Meister zum Fasten angehalten, kann aber nicht auf seine Pfannkuchen verzichten.
- 6) ein fürsorglicher Poltergeist versorgt mit dem Essen sein auserwähltes „Mündel“, das arm ist und hungert.

Autoren: Daicorion, Moonmoth, Pixellance, Tegres, The Nathan Grey.