

1W20 Begegnungen in der Wüste

1. Aus der Ferne lässt sich ein riesiger, älterer Mann erblicken. Je näher man ihm kommt, desto kleiner wird er. Steht man ihm schließlich gegenüber, besitzt er nur noch eine durchschnittliche Statur. Tatsächlich ist er freundlich und zuvorkommend und wird den Charakteren überaus dankbar sein, wenn sie ihn nicht wie eine Bedrohung behandeln.

2. Urplötzlich zieht ein Sandsturm auf. Hört man aufmerksam hin, scheint es so, als singe der Sturm ein Lied. Der Text berichtet von einer namenlosen Stadt im Zentrum der Wüste, die auf die Ankunft neuer Bewohner warte.

3. Die Gruppe findet eine Öllampe. Reibt jemand an ihr, erscheint blauer Dunst, in dem plötzlich ein Dschinn steht. Er ist bullig und grinst breit. Seine blaue Haut sieht aber irgendwie aufgemalt aus.

4. Die Palmen mitten im Nichts der Wüste haben es schon von Weiten verraten. Aus einem großen Felsen plätschert frisches, kühles Wasser und speist eine kleine Oase, dessen kristallklares Nass sich in einer smaragdgrünen Tiefe verliert. Im Schatten des Felsen, geschützt vor Sonne und Wind legt sich eine entspannende Stille um euch ...

5. Eine merkwürdige Stille liegt über der Ödnis und die Felsen sind mit der uralten Keilschrift der ersten Stadt überzogen. Hier liegt die Domäne eines Schedu, der respektvollen Reisenden Unterschlupf und vielleicht sogar Rat gewährt. Sollte man ihn jedoch verärgern, wird man sich verloren in der Wüste wiederfinden.

6. Eine Staubwolke nähert sich am Horizont, begleitet von lauten, wilden Schreien und Rufen. Wüstenräuber nähern sich auf ihren wendigen Pferden, Säbel und Speere bedrohlich auf euch gerichtet. Sie scheinen ihre nächsten Opfer gefunden zu haben.

7. Die Erde erbebt, Felsen bersten und eine haushohe Sanddüne fällt in sich zusammen. Ein gewaltiger Sandwurm bricht aus dem Boden hervor und bahnt sich seinen Weg durch die Wüste. Schnelles Handeln ist gefragt, um nicht unter seinem Leib begraben zu werden.

8. Halb vom Sand bedeckt findet ihr ein vollständiges, von der Sonne ausgebleichenes Skelett. Es scheint nicht weiter besonders zu sein, bis auf die Tatsache, dass in den Augenhöhlen zwei grüne, kunstvoll geschliffene Edelsteine sitzen. Nur ein sehr aufmerksamer Beobachter bemerkt das schwache, unheilvolle Funkeln tief in ihnen. Ein prall gefüllter Wasserschlauch liegt neben den sterblichen Überresten.

9. Eine Prozession aus 2W20+10 Menschen in weißen Leinenkleidern (die Männer nur mit Schurz) und einer goldenen Sänfte bittet darum, diese Nacht mit der Gruppe kampieren zu dürfen. Prachtige Pavillons werden aufgebaut und der Sänfte entsteigt eine wunderschöne, in gold-blauen Schmuck gehüllte Frau, die sich als Nehet vorstellt. Sie bittet die Charaktere, ein komplexes Brettspiel mit ihr zu spielen, das die gesamte Nacht dauert. Bei Morgengrauen ist die Prozession verschwunden.

Sollten die Charaktere das Spiel gewonnen haben, finden Sie 2W6 Amphoren mit Wein und frischen Früchten vor. Sollten sie verloren haben, finden sich 2W6 giftige Skorpione in ihrem Gepäck versteckt.

10. Zunächst glaubt ihr ein Opfer der Hitze oder einer Luftspiegelung zu sein, doch als ihr näher kommt gibt es keinen Zweifel mehr: Vor euch im Wüstensand erhebt sich das riesige Skelett eines Leviathans...

11. Ihr stapft durch die öde Landschaft, während der Feuerwind euch jeden Tropfen Wasser aus den Körpern saugt wie ein Vampir. Plötzlich stolpern eure Füße über eine Furche, die schnurgerade und scheinbar endlos bis zum Horizont verläuft. Seltsam. Einige Zeit später findet ihr eine zweite Furche, ebenfalls schnurgerade, die von einer weiteren Furche mit leichter Krümmung geschnitten wird. Sind das Linien? Ergeben sie ein Bild? Und könnte man es in seiner Gesamtheit erkennen, wenn man die hohe Felssäule erklimmt, die abseits des Wegs und eine Tagesreise tiefer in der Wüste aufragt?

12. Der Wind hat sich gelegt. Hustend und spuckend grabt ihr euch, eure Ausrüstung und Packtiere aus dem Sand. Die geisterhaft bleiche Landschaft unter dem Mondlicht hat sich vollkommen verändert — der Sturm hat Dünen abgetragen und neue aufgeweht, Landmarken verschüttet und andere freigelegt, nichts sieht mehr so aus wie vorher. Und mitten durch dieses Meer aus Staub reitet eine einsame Gestalt auf einem geisterhaften Pferd. Soll man ihr folgen oder sie am besten meiden?

13. In den Dünen tauchen plötzlich mannshohe, abgeflachte Erdhügel auf. Ihr hört ein seltsames Klackern und Schaben aus dem Untergrund, das immer lauter wird, je näher ihr euch heranpirscht.

14. Was als sanfte Brise begann, entwickelte sich rasch zu wütenden Wüstenwinden. Die sandgeschwängerte Luft macht euch Atmung und Orientierung schwer. Mehr torkelnd als aufrecht versucht ihr weiter voranzukommen. In der Ferne meint ihr schemenhaft eine Karawane zu erkennen. Abrupt ersterben die Winde und machen den Blick frei auf eine Ansammlung allzu lebensecht gestalteter Steinstatuen, die wohl die hiesigen Nomaden darstellen sollen. Ihr wollt sie näher untersuchen, doch eure Schritte fallen euch schwer, so schwer...

15. Die Wüste singt. Der Wind trägt Stimmen von weit entfernten Orten herbei und im Rieseln des Sandes klingen Worte und Lieder aus längst vergessenen Tagen. Wer ganz, ganz konzentriert lauscht, kann hier alles Mögliche hören. Wer soweit ist, ist dann natürlich vom Laien überhaupt nicht mehr von einem Verrückten zu unterscheiden, der sich die Stimmen nur einbildet...

16. Die Nacht ist windstill und der fahle Sand zu einem erstarrten Meer geronnen. Trotz eures schlafwandlerischen Zustandes ist euch beim ersten Anblick sofort klar: diese Steine gleichen in keinster Weise den übrigen. Die krummen Linien auf den Blöcken bilden ein kaum erkennbares, aber doch zusammengehörendes Gesamtkunstwerk, das wie ein Schatten aus der Zeit nun erstmals seit Äonen das Licht eines bösen Mondes erblickt.

17. Aus der Ferne wird kurz vor Einbruch der Dunkelheit eine Karawane gesichtet. Wenn die Spieler sich nähern wollen, scheint es sich hauptsächlich um Händler und einige Söldner zu handeln. (W6)

1) Es sind Gewürz- und Tuchhändler, die von Söldnern bewacht werden. Wenn der SL möchte, kann er die Spieler bemerken lassen, dass Letztere offenbar vorhaben, die Händler auszurauben.

2) Es sind besonders reiche Händler, die seltene Waffen, magische Amulette, Tränke und Schmuck bei sich führen. Unter ihnen befindet sich aber auch unerkant ein Meisterdieb, der bald zuschlagen wird. Eine magische Waffe von unermesslichem Wert hat es ihm angetan.

3) Es sind Sklavenhändler, was aber nicht sofort zu erkennen ist, da sie nur einige „Luxusgüter“ dabei haben, die in Zelten und Wagen versteckt bleiben

4) Es handelt sich um verkleidete Soldaten und Spione, die im Feindesland eine Sabotageaktion vor- oder bereits ausgeführt haben.

5) Es handelt sich um eine Hohepriesterin oder Adlige mit Gefolge und Soldaten, die auf einer religiösen oder diplomatischen Mission ist und jederzeit Opfer eines Anschlags werden kann. 6) Bei der Annäherung scheinen die Reisenden immer seltsamer. Sandfarben, gebückt, verdreht, mit fehlenden Gliedmaßen usw. schleppen sie sich mit leerem Blick voran und reagieren nicht auf die SCs. Wenn der SL nichts anderes vorhat, löst sich die Karawane schließlich einfach in Sand und Schatten auf und verweht. Vielleicht gibt es in der Nähe Ruinen, zu denen diese Geister gehören. Oder jemand der hier lebt, kennt ihre Geschichte.

18. Ein sandfarbener Hüne stapft durch die Wüste, mit einer Wüstenschönheit im Schlepptau. Falls die Spieler sich nähern: es scheint sich um einen muskelbepackten Barbaren aus dem Norden zu handeln, dessen goldblondes Haar und sonnenverbrannte Haut vom Staub und Sand grau gefärbt sind. Auf Fragen antwortet die nur unzulänglich bekleidete Dame, die aus seinem Schatten tritt, dass sie die einzigen Überlebenden einer Karawane seien und seit zwei Tagen durch die Wüste irrten. (W6)

1) ...was auch weitgehend der Wahrheit entspricht, nur dass es eine Sklavenkarawane war, in der sie den Sklavenjägern als Lockvogel für Leute wie den Barbaren fungiert hatte.

2) Allerdings wird sie bei erster Gelegenheit den Charakteren insgeheim stecken, dass der Nordmann sie zurück zu ihrem tyrannischen, schwerreichen Ehemann bringen soll.

3) Es handelt sich um geschickte Diebe, die mit ihrer Geschichte schon viele Reisende in Sicherheit wiegen konnten, um sie dann auszurauben.

4) Sie ist eine Zauberin, die mit ihrem naturgetreu einem Menschen nachgeformten Golem auf der Suche nach der uralten Stadt Xa'Ra'Thul ist, deren Bewohner das Geheimnis des ewigen Lebens fanden und prompt davon in den Wahnsinn getrieben wurden, was ihr aber natürlich nicht passieren wird.

5) Tatsächlich aber handelt es sich um einen Succubus mit seinem willenslosen Opfer, der von Dämonenjägern gejagt einen Teleport mitten in die Wüste riskieren musste.

6) Es handelt sich um gestaltwandelnde rote D'jinn, die versuchen, vertrauensvoll aufgenommen zu werden, um sich nachts in Flammengeister zu verwandeln und die Charaktere zu verzehren.

19. Hinter der nächsten Düne taucht plötzlich ein kleiner zylinderförmiger Turm auf, der in der Sonne bronzen glänzt. Als ihr näher kommt, verrät die flimmernde Luft die große Hitze die von der glatten Oberfläche ausgeht. Vorsichtig umrundet ihr den Turm und entdeckt auf der Rückseite ein halb von Sand verdecktes, quadratisches Loch am Fuße des Turms, um das sich ein Gestrüpp blauer Rosen den Turm hinauf rankt. Stufen führen hinab in die sengende Tiefe.

20. Mitten am Tag verdunkelt sich urplötzlich der Himmel und ein mächtiger Windstoß fegt euch fast von den Beinen. Ein Geier, so groß wie ein Elefant, kreist über euch. Ist hier etwas Großes verendet oder hat er es auf euch abgesehen?

Autoren: Daicorion, McBlavak, Moonmoth, Pixellance, Scimi, Tegres.