1W20 Kadaver am Wegesrand

1. Die Leiche eines Halblings liegt halb verborgen in einem Gebüsch. Aus seinem Torso ragen drei Armbrustbolzen. Seine Habseligkeiten liegen verstreut um ihm herum. In einer geheimen Tasche seiner Weste kann man einen Ring und einen Brief seiner Zukünftigen finden.
2. Morgens können Reisende eine schwache Rauchfahne bemerken, die aus einem kleinen Wäldchen am Wegesrand kommt. Untersucht man diese Rauchfahne untersucht, so stößt man auf Nachtlager mit einem heruntergebrannten Lagerfeuer. Drei Abenteurer liegen kalt und blass in ihren Decken, ein vierter stützt sich sitzenden auf seinen Zweihänder an den Überresten seines Lagerfeuers. Auch er ist kalt und blass, seine Augen blicken Starr in die glimmende Asche.
3. In einem Busch klappern Knochen im Wind. Sie wurden mit Seilen in diesem Busch befestigt und teilweise mit roter Farbe bemalt. Bei einem genaueren Blick kann man feststellen, dass es sich um die Knochen eines Pferdes handelt. Überall in den Zweigen liegen kleine Opfergaben.
4. In einer Eiche am Wegesrand findet sich ein gehenkter Mann mit einer groben weißen Tunika und braunen Hose bekleidet. Er hat einen groben Leinensack über den Kopf und Brandwunden an seinen nackten Füßen. Seine Leiche bewegt sich knarrend im Wind.
5. Im Gras am Wegesrand findet sich ein totes Reh. Es hat mehrere Bisswunden und sein Brustkorb ist bis auf die Rippen angefressen. Die Gedärme liegen um das Tier verteilt und ein Schwarm Fliegen um schwirrt den Kadaver.
6. Auf einer Lichtung liegen dutzende Vögel, die sich alle in verschiedenen Stadien der Verwesung befinden. In der Mitte der Lichtung steht ein Baum, der lila-grüne Beeren trägt.
7. Eine Würgeschlange hat sich an einem Dachs überfressen. Leider endete die Begegnung auch für den Dachs tödlich. Die Schlang ist bei der große Mahlzeit geplatzt, hat aber den Dachs vorher noch erwürgt.
8. Auf dem Weg liegen eine Heerschar von zerquetschten Kröte. Sie sind von

winzig klein bis zu handtellergroß. Man kann erkennen, dass einige von Hufen zertrampelt worden sind, einige von einem Gespann überfahren, andere sind angesengt und dann findet man auch Kröten, die von einem Schwert oder einer Axt erschlagen wurden.

9. Ein Wolf liegt verendet am Wegesrand. Seine Rippen sind deutlich unter seinen glanzlosen Fell zu sehen und unter dem Fell scheint sich eine windende Masse zu befinden. Wenn der Wolf berührt wird, bricht seine Haut auf und ein Schwall Maden ergießt sich auf den Boden. Der Wolf ist in einer Falle verdurstet.

10. Der Weg macht eine Biegung und man sieht eine Barrikade aus Baumstämmen. Auf dieser Barrikade liegt ein toter Goblin, aus dessen Kopf ein Pfeil ragt. Hinter der Barrikade liegen die Leiche von sieben weiteren Goblins, die erschlagen, erschossen, verbrannt und schockgefroren wurden.

11. Auf einer Lichtung im Wald liegt die Leiche einer jungen Frau, fast noch ein Kind, in einem weißen Kleid, die Haare von nun zerplückten und welken Blumen umkränzt. Der Kadaver wirkt einige Zentimeter in die feuchte Erde gedrückt und beinahe jeder Knochen scheint gebrochen, obwohl äußerlich kaum Verletzungen zu erkennen sind, die dies rechtfertigen würden. Lediglich einige oberflächliche Kratzer an Bauch und Oberarmen sind an Frau und Kleid zu finden. Entsprechende Proben entlarven die Wunden als Spuren der Klauen eines Drachen, dem die ihm geopfert Jungfrau scheinbar auf halben Weg durch die Lüfte unglücklich aus den Händen geglitten ist.

12. Auf einem kleinen Hügel unweit des Wegesrandes stehen nichts weiter als ein paar angeschwärzte Stiefel und eine Holzkiste, umweht von Asche und beißenden Gerüchen, inmitten von angesengten Gräsern. Die offene Schatulle trägt auf dem Deckel die Inschrift: „Silvio Semmelbrands magisch- alchemistische Flammenschleuder, Version 32,5. Feldversuch 14“

13. In einer Senke steht ein Wohnwagen, vor dem zwei Esel grasen. Das Innere des Wagens ist vollgestopft mit allerhand magischer Utensilien. In der Mitte des Wagens ist ein Bannkreis, in dem ein alter, nackter Mann sitzt. Er hat einen gelblichen Bart und dünnes weißes Haar. Seine Augen sind weit aufgerissen und jede sichtbare Ader in seinen Körper hat sich schwarz verfärbt. In seiner starren Hand hält er ein schwarzes Buch.

14. Überall auf dem Weg sind hölzerne Gebilde verstreut, die fast den Anschein

machen, menschliche Körperteile zu sein. Untersucht man die Hölzer taucht nach einiger Zeit eine Frau aus dem nahe gelegenen Wald auf. Ihr Name ist Ulvira und auf dem Boden verteilt liegen die Überreste ihrer dämonischen Halbgeschwister. Ihr Vater wurde einst von einer Baumteufelin verführt und zu dem gewundenen Baum mit dieser verschmolzen, nun kriechen alle paar Wochen die dunklen Früchte dieser Vereinigung aus dem Boden, welche Ulvira niedermetzelt.

15. In einem Graben liegt ein Reh mit einem gebrochenen Genick. Sein Kitz stupst es immer wieder mit der Nase an.

16. Die Reisenden kommen an einem Feld vorbei, auf dem der Kadaver eines grünen Drachen liegt. Er wird von den schlimmsten aller Aasgeier umschwärmt: Menschen. Die Bauern zerfleddern ihn und bieten den Vorüberziehenden allerlei Teile des Drachen zu „günstigen“ Preisen an.

17. Der stinkende, aufgeblähte Kadaver eines Wals, meilenweit im Landesinneren. Die furchtsamen Dorfbewohner behaupten, er sei eines Tages einfach vom Himmel gefallen. Sie halten ihn für eine Art Dämon, dem sie heimlich Gaben darbringen und huldigen, damit er ihre Wünsche erfüllt. Tatsächlich haben sie zum Teil Recht: Als Kollateralschaden einer magischen Schlacht ist der Wal ein Untoter geworden und besitzt begrenzte magische Fähigkeiten und noch begrenzte Bewegungsweite an Land.

18. Der winkende König Inmitten eines rauschenden Gebirgsbachs einer Klamm ragt eingeklemmt zwischen zwei Felsenspalten ein mit Resten einer Kleidung bedecktes Skelett brustaufwärts aus dem Wasser heraus. Quer über den kahlen Schädel hängt ein silberner gezackter Reif. Durch die an die Felswand brandende Strömung scheint der lose linke Arm des Toten den wagemutigen Klammwanderern zu winken. In den nebeligen Nächten ist für Todesmutige direkt unter dem Skelett ein leichtes blaues Glimmen aus dem schäumenden Wasser zu erkennen...

19. In einiger Entfernung läuft eine Gestalt dem Weg entlang. Umso näher die Helden dieser Gestalt kommen desto intensiver wird der Geruch nach Verwesung. Holen die Helden die Gestalt ein, sehen sie eine verwesende Leiche den Weg entlang laufen. Eine Leiche, keinen Zombie. Sprechen die Helden die Leiche an, so erhalten sie die Antworten, von einer Stimme aus der Brusthöhe der Leiche. Dort ist in der Rüstung ein Gesicht als Emblem eingefasst, welches mit den

Helden spricht. Die Rüstung lebt, nur ihr Träger nicht mehr.

20. Circa fünfhundert Meter vor den Stadttoren liegen dutzende verendete Nutztiere in einer frisch ausgeschaukelten Grube. Dahinter könnt ihr mehrere künstlich aufgehäufte Erdhügel erkennen, über die nur halbherzig schwere Steine gehäuft wurden. Außer dem Zetern und Schlingen der Raben in der Grube ist es totenstill.

Autoren: Crizzl, N.Hotep, Kurutta, Stefan, Pixellance