

1W20 Begegnungen auf Flüssen

1. Ein Hinterhalt von Flusspiraten. Jeweils drei von ihnen haben sich in den Böschungen versteckt und vier weitere tun so, als wäre ihr Boot in einer Sandbank steckengeblieben. Wenn sie merken, dass sie unterlegen sind, treten sie die Flucht in zwei unterschiedliche Richtungen an.
2. Feststeckendes Treibgut behindert die Weiterfahrt. Im Treibgut haben sich bissige Muscheln, große Lähmungsschnecken und Riesenflusskrebse eingenistet, die ihre neue Heimat gegen den Versuch verteidigen, sie zu beseitigen.
3. Eine riesige Weide lehnt bedrohlich am Ufer. Die Weide ist lebendig und ist vor kurzem an das Ufer gekommen, um zu fressen. Da sie blind ist und verlässt sie sich daher auf ihr Gehör sowie auf Erschütterungen, das heißt, sehr vorsichtige Charaktere können einfach an ihr vorbeifahren.
4. Ein Schwarm fliegender Fische, aus dem einige auf das Deck fallen. Der Schwarm wurde von einem Alligator gejagt, der die Fische in Panik versetzt hat. Der Alligator wird alles tun, um an Beute zu gelangen. Wenn er keine Fische bekommt, nimmt er auch mit Menschen- und anderem Fleisch vorlieb.
5. An dieser Stelle folgt der Fluss nicht mehr seinem Bett, sondern fließt über ein großes Loch in den Untergrund ab. Durch Erschütterungen wurde ein Riss geschaffen, der tief in die Erde führt. Aus dem Loch klettern mehrere Troglodyten, die die Gegend auskundschaften möchten. Da sie nicht an Sonnenlicht gewöhnt sind, sind sie leicht zu blenden.
6. Der Fluss ist an dieser Stelle merkwürdig unruhig. Der Grund dafür ist ein Wasserelementar, der sich aus Versehen im Fluss materialisiert hat. Er ist verwirrt und tobt. Können die Charaktere das Wasser und damit den Elementar beruhigen - sei es durch Magie, durch sanfte Worte oder Lieder, oder das Streicheln des Wasser -, können sie mit ihm sprechen und erfahren, dass er an die Flussmündung wollte. Reizen sie ihn jedoch weiter, zum Beispiel indem sie durch die unruhige Stelle durchfahren, greift er sie an.
7. Als die Charaktere unter einer Brücke entlangfahren, lässt sich ein Troll von der Unterseite der Brücke auf das Boot niederfallen und verlangt einen Zoll. Andernfalls will er das Boot zum Kentern bringen.
8. Ein zerzauster Mann mit einem Stab steht stoisch und schweigend am Ufer und beobachtet die Charaktere im Vorbeifahren. Eine gute Stunde später sehen die Charaktere den Mann wieder am Ufer stehen. Wenn sie wieder an ihm vorbeifahren, sehen sie ihn in einer Stunde ein letztes Mal am Ufer. Sprechen die

Charaktere ihn an, mustert er sie und verschwindet dann im Dickicht der Böschung. Es sind keine Fußspuren zu finden. Schildern die Charaktere den Leuten in der Nähe des Flusses den Mann, meinen diese, es handle sich um Ulfried, einen Einsiedler. Manche halten ihn für wahnsinnig, andere für einen bösen Hexer. In Wahrheit handelt es sich um einen Druiden, der auf der Suche nach Schülern ist.

9. Eine große und verzierte Flussflaschenpost, in der ein junger Mann namens Wiltrich um Hilfe nach einer unrechtmäßigen Gefangennahme durch Gräfin Zora von Ulmenau bittet.

10. Eine Frau und ein Mann, die ein Lastenfloß am Rande des Ufers staken. Sie wirken beide sehr zurückhaltend bis ängstlich. Sie sind Schmuggler, die nicht wissen, wie sie sonst ihren Lebensunterhalt verdienen sollen. Die Schmuggelware haben sie wasserdicht an der Unterseite des Floßes befestigt.

11. Eine Gruppe geflüchteter (1w6:) 1) Elfen 2) Halblinge 3) Menschen 4) Zwerge 5) Orks 6) Kobolde steht am Ufer und bittet um Hilfe beim Überqueren des Flusses.

12. Über dem Rauschen eines nahenden Wasserfalls kann man den wunderschönen Gesang einer Undine hören. Der Sage nach möchte ein solcher Wassergeist eine Seele erhalten, indem er sich mit einem/einer Sterblichen vermählt.

13. In einer Furt blinkt und glitzert es im Wasser. Bei näherer Betrachtung handelt es sich um kleine Goldklumpen. In der Nähe müssen sich Goldadern befinden, die jeden:r Zwerg:in dazu verführen, anzulegen und nach dem wertvollen Material zu suchen.

14. Als das Boot der Charaktere eine Stelle des Flusses befährt, an der gerade eine Brücke gebaut wird, stürzen mehrere Arbeiter*Innen ins Wasser. Nur die Charaktere könnten sie schnell genug vor dem Ertrinken retten.

15. An dieser ungewöhnlich seichten Stelle des Flusses haben sich 1W8 Bären eingefunden um Fische aus dem Fluss zu fangen. Während die meisten Bären satt, träge oder zu beschäftigt sind, fühlen sich einige Bären aber bedroht und gestört und versuchen die Störer zu vertreiben.

16. Der Fluss wird von dichtem Nebel verhüllt, durch den man kaum zwei Meter weit sehen kann. Wer sich zu nah ans Wasser begibt wird von einem Wassermann gepackt, der versucht sein Opfer zu ertränken.

17. Ein Händler treidelt seinen Kahn mit einem müden Pferd den Fluss hinauf. Hier kann man nützliche Dinge und Plunder erwerben oder auch ein Gespräch über Tierschutz oder die Situation in den Dörfern flussabwärts führen.

18. Eine Schar Lampions treibt auf dem Fluss. In den Lampions befinden sich Totengeister. Wer sie stört, die Lampions öffnet oder das Weitertreiben der Lampions verhindert, wird von ihnen attackiert. Wer den Lampions hilft, an die Grabesinsel, einer großen Insel stromabwärts im Fluss, getrieben zu werden, wird mit der Weisheit der Ahnen belohnt.

19. Im nahegelegenen Gebirge muss ein Sturzregen runtergekommen sein. Ein ansonsten kleiner Zufluss, der im Gebirge entspringt, ist zum reißenden Strom geworden, der den Fluss mächtig aufwühlt (deutlich erschwerte Probe auf Boote fahren). Kurz hinter der Einmündung ist der Fluss dreckig braun, aber wieder ruhig, sind Hilferufe von Personen zu hören, die mit ihrem Gefährt beim Überqueren des Baches von den Fluten überrascht wurden. Dreht man um oder werden einen die Hilferufe noch die nächsten Nächte und an jeder Einmündung eines Baches heimsuchen?

20. Grün-glitzernde Schlieren im Wasser. Die Schlieren sind zähflüssig und giftig. Folgen die Charaktere dem Ursprung der Schlieren, stoßen sie auf eine Höhle am Flussufer, in der ein extrem beleibter Oger haust, der vor Unwohlsein stöhnt und sich kaum bewegen kann. Er hat sich so vollgefressen, dass er sich häufig in Form der Schlieren übergeben muss.

Autoren: Tegres, Daheon, smn1337, McBlavak, Puklat