1W6 Begegnungen in den Wäldern

1 Die Waldlichtung ist von gelblichen Pilzen überwuchert. Wer die schleimigen Hüte genauer betrachtet, erkennt menschliche Gesichter mit schrecklich weit aufgerissenen Mündern. Wem keine Willenskraft-Probe gelingt, der beginnt 1W6 Pilze zu essen. Anschließend folgt eine weitere Willenskraft-Probe mit 1 Nachteilswürfel, beim nächsten Mal sind es 2 Nachteilswürfel usw. Werden insgesamt 18 Pilze gegessen, verflüssigen sich die Knochen des Charakters und er wird selbst zum Pilz.
2 Auf einem blutigen Altar opfern die Tiermenschen dem Dämonenfürsten ihre Gefangenen. Es gibt noch 1W6+1 Gefangene in den Klauen der Tiermenschen. In jeder langsamen Runde wird ein Gefangener von einem Minotaurus mit einem gewaltigen Steinhammer auf dem Altar zerschmettert. Werden alle Gefangenen getötet, schlüpft ein riesiger Dämon aus einem Realitätsriss.
3 Ein ehemaliges Schlachtfeld, tief im Wald. Ein Nekromant lässt die Leichen auferstehen und versucht so eine Karawane von Pilgern aufzuhalten, die ein magisches Buch bei sich führen. Wenn es den Pilgern gelingt den heiligen Boden am Wasserfall zu erreichen, dann sind sie gerettet, doch es sind so viele Soldaten in diesem Wald gestorben …
4 Ein Jäger versucht auf Befehl der Herzogin ein junges Mädchen zu töten. Doch es gelingt ihm nicht. die Kleine mit ihren ebenholzfarbenen Haaren, den blutroten Lippen und der schneeweißen Haut ist ein Vampir und muss aufgehalten werden. Sie ist hungrig und hat zwei Geschwister aufgespürt, die sich im Wald verlaufen haben und einer Spur von Brotkrumen nach Hause folgen.
5 Ein gewaltiger Monlith erhebt sich auf der Lichtung und drei Frauen tanzen mit drei Männern und drei Ziegen um den schwarzen Stein herum. Sie singen vom Untergang der Welt und dem Ende von Allem. Blitze zucken vom Himmel und schlagen in den Monolithen ein. Wenn die Gruppe noch 1W6 weitere Runden um den Stein tanzen, tritt aus dem Monolith ein Dämon hervor, halb Mann, halb Frau mit Hufen und purpurnen Hörnern. Er wird in der Sprache der Dämonen eine Schwarze Messe halten und jeder der seine Stimme hört erlertn automatisch die Sprache der Dämonen und muss auf der Tabelle für mutationen würfeln, wenn ihm nicht keine Willenskraft-Probe mit einem Nachteilswürfel gelingt,
6 Ein alter Seher, auf einem Auge blind, rastet an einem alten Baumstamm. Er erzählt eine Geschichte vom Ende aller Zeiten, auf einer Welt voll fremder Sternbilder und großer Schlachten. Er sucht Streiter für einen Krieg und lässt mit

sich handeln. Doch Vorsicht, seine Angebote haben immer einen Haken. Dennoch würde er einem der Charaktere einen mächtigen Zauberspruch geben, einem eine vortreffliche Waffe, einem ein unzerstörbares Schild und einem ein Zauberwort, das einen Gegner einmalig 1W6 Runden lang erstarren lässt.