

# 1W20 Begegnungen im Sumpf

1. Hier lebt ein tumber Oger, der aber sehr friedlich ist. Er kennt die besten Stellen, um Fische zu fangen und Pilze zu sammeln. Sogar wo Sumpfalgen zu finden sind, weiß er. Sein Name ist Kerhs.
2. Hier lebt ein grässlicher Oger, der nur auf Zerstörung aus ist. Er hat mehrere Bienenstöcke zerstört, Setzlinge herausgerissen und die Brücke über den örtlichen Bach zerschmettert.
3. Hier versteckt sich ein Troll, der so stark von Moos bewachsen ist, dass man ihn fast nicht mehr erkennt. Er hält sich sogar selbst für Moos und bekämpft jeden, der es wagt das ölreiche Sumpfmoss zu pflücken.
4. Der Sumpf ist der Rückzugsort für einen Krötenmenschen. Er sieht sehr entstellt aus und wurde daher von den Bewohnern seines Dorfes verjagt. Er hatte schon lange keinen Kontakt mehr mit Menschen und ist unbeholfen im Umgang mit ihnen.
5. Der Sumpf ist das Territorium eines Sumpfkraaken. Halb Tier, halb Riesenalge zieht er unvorsichtige Tiere und sonstige Wesen, die sich verlaufen haben in die Abgründe des Sumpfes, um sie zu verspeisen.
6. Die Gruppe hört plötzlich ein leises Kichern. Es stammt von einer bildhübschen Nymphe. Sie verführt gerne ahnungslose Wanderer. Zunächst findet sie Gefallen an ihnen und ist ganz verspielt. Verliert sie jedoch irgendwann die Lust an deren Gesellschaft, endet es für die bisherigen Gespielen meist böse.
7. Ein toter Ritter liegt hier, umflochten von den Wurzeln der Weiden. Er trägt ein Schwert mit goldenem Heft bei sich. Die Weiden gieren bereits nach ihrem nächsten Opfer...
8. Die Gruppe überrascht einen gewaltigen Riesen, der ein Schlammbad genießt, um seinen grässlichen Hautausschlag zu lindern. Er ist haarig, groß wie ein Burgturm, verschämt und splinternackt. Die peinliche Situation sollte rasch entschärft werden, bevor der Riese über Zeugenbeseitigung nachdenkt...
9. 1W6+3 Irrlichter, die zuerst wie flackernde Flammen auf dem Sumpf aussehen, sich beim Näherkommen aber vom Wasser erheben und einen komplizierten Tanz

am Himmel ausführen. Es handelt sich um friedfertige und hilfreiche Geistwesen, die verirrt Wanderern anbieten, sie aus dem Sumpf zu führen. Leider ist ihnen das Konzept von Schwerkraft nicht geläufig, weshalb sie nicht darauf achten, ob der Boden über den sie die Wanderer führen, tragfähig ist.

10. Ein Holzverschlag, in dem ein freundliches, leicht verwildert aussehendes, ältliches Ehepaar wohnt. Erstaunlicherweise scheinen sie von den meisten Wesen im Sumpf in Ruhe gelassen oder sogar respektiert zu werden. Sie unterhalten sich in einer gutturalen Sprache, die völlig unbekannt zu sein scheint und können die Sprachen der Charaktere offenbar nicht verstehen. Manchmal winken sie etwas im Sumpf freudig zu und wenn man ihren Blicken folgt, sieht man gerade noch, wie sich dort eine Gestalt ins Schilf duckt oder im Wasser verschwindet.

11. Kurz nach Einbruch der Dunkelheit hört man das Schlagen schwerer Schwingen und der Schatten eines riesigen Fluktieres gleitet über das Wasser, während ein fast menschlich zu nennender Schrei ertönt. Waldläufer und andere Naturkundige können weder die Silhouette noch den Schrei etwas Bekanntem zuordnen. Falls die Charaktere es schaffen, die Aufmerksamkeit des Wesens auf sich zu ziehen (indem sie es z.B. mit Pfeilen beschießen): es handelt sich um eine nachtaktive Flugechse mit riesigen, eulenhaften Augen und über vier Metern Flügelspannweite, Klauenfüßen und einem zahnbewehrten Schnabel.

12. Immer wieder einmal ertönt ein vielstimmiges, tiefes Brummen und Schwirren. Wenn man sich duckt und ruhig verhält, kann es sein, dass die Quelle sich nähert: 2W6+4 riesige Sumpflibellen mit Flügelspannweiten von fast einem Meter. Ihre halb durchsichtigen, irisierenden Flügel und die wie fliegende Juwelen wirkenden Panzer können für gutes Geld verkauft werden, aber die Libellen können bei einem Angriff auch sehr schmerzhaft zurückschlagen. Ihre unter Wasser lebenden Larven sind ein lebender Alptraum und können, wenn sie zu mehreren einen einzelnen Menschen angreifen, diesem schwer zusetzen.

13. Hier ist ein großes Gebiet von daunenfederartigen, weißblauen Fläumen bedeckt, die allen Bäumen und aufragenden Gegenständen lange Bärte verleihen. Bei Berührung lösen sie sich zu Staub auf, der, wenn er eingeatmet wird, zu schweren Halluzinationen führt. Wer nicht aufgehalten wird, flüchtet kopfüber in eine beliebige Richtung in den Sumpf hinein.

14. Plötzlich verstummt das gewohnte Zirpen, Schwirren, Platschen, Quaken,

Gurren und Glucksen des Sumpfes und eine atemlose Stille breitet sich aus. Dann schreitet etwas mit heftigem Plumpsen vorüber, man kann die Stellen deutlich erkennen, wo das Wasser verdrängt wird. Wenn die Spur über Land verläuft, kann man die riesigen dreizehigen Hühnerfußabdrücke erkennen, aber nicht, was sie verursacht.

Kaum ist der Spuk vorbei, beginnen die Tiere wieder mit ihrem Konzert, als wäre nichts geschehen.

15. Der faulige Gestank in der Luft nimmt mit jedem Schritt zu. Der Boden scheint zu wanken, die Luft zu verschwimmen. Eine Sumpfratte liegt auf dem Rücken und japst nach Luft, während ihre Beine unkoordiniert zucken. Dann fallen die ersten Vögel vom Himmel...

16. „Viel Leut' tun nich hier le'm, aber nett sin' se. Hunger, wa? Komm mit, Oppi hat'n dicken Quacker im Pott. Hier'n Napf. Schmeck nich' jed'm, aber gibt gut Haare aufe Brüste sacht Mam immer. Einfache Leut' hier, aber nett, wemma se ma kennt...“

17. Eine zierliche Gestalt erscheint im Nebel und wandert einem trügerischen Pfad inmitten des Sumpfes, allem Anschein nach mit traumwandlerischer Sicherheit. Als sie näher kommt - es mag wohl eine junge Elfe sein, sieht man ein ein fahles Licht vor ihr schweben, dem sie zu folgen scheint. Sie lächelt freundlich, wenn sie begrüßt wird, wird aber den Blick nicht von ihrem Licht abwenden. Wenn sie gefragt wird, was dieses Licht bedeutet wird sie die fragende Person sanft und sehr ernst ansehen und sagen: "Dies ist meine Seele und ich muss ihr folgen." Wenn ein Charakter mit einem guten Wissen über Geschichte seine Kenntnisse geschickt einsetzt, wird derjenige feststellen, dass sie die Kleidung einer längst vergangenen Epoche trägt und kann die Zeit nutzen, um ihr 1W4 Fragen über alte Geschichte der Elfen zu stellen. Sie wird sich allerdings höflich entschuldigen, wenn Fragen zu ihr selbst gestellt werden - sie würde gern antworten, indes habe sie kein Wissen darüber, wer sie ist. Man möge eine andere Frage stellen. Am Ende der Fragen wird sie traurig lächeln, vielleicht leise seufzen und nach einem Lebewohl weitergehen, um bald im Nebel zu verschwinden, geführt von ihrem Licht.

18. Das Wrack eines großen Segelschiffs, das unmöglich auf normalem Weg hierher gekommen sein kann (oder?). Ein Schwarm beängstigender Vogelwesen hockt auf auf den verfaulenden Masten und Relings. Im Laderaum findet sich ein

alter Ritualkreis, um den die skelettierten Überreste von dreizehn schwarzen Hähnen liegen. Auf die Schnäbel wurden unterschiedliche Namen eingeritzt, je einer pro Vogel.

19. Die Ruinen einer alten Stadt aus grauer Vorzeit. Sie besteht aus rotem Stein, mit grünen Schlieren, und wird von degenerierten Wesen bewohnt welche nur ein Schatten ihrer Vorfahren sind.

20. Eine Expedition zwergischer Prospektoren, die bereits seit Jahren den Anzeichen einer besonders gewaltigen Mithrilader folgen. Sie hassen den Sumpf, der ihre Rüstungen verrostet und ihr Bier schal werden lässt, inbrünstig, doch die Aussicht auf sagenhaften Reichtum treibt sie voran. Was sie nicht wissen: Inzwischen sind die meisten von ihnen von den Doppelgänger-Egeln ersetzt worden, die in diesem Sumpf heimisch sind ...

Autoren: Tegres, Moonmoth, Scimi, Stefan, The Nathan Grey, Daicorion