1W20 Begegnungen auf der Straße

1. Der Wagen eines Zwergenhändlers hatte einen Achsbruch und kann nicht weiterfahren. Der Zwerg muss jedoch dringend in die nächste Stadt, um Feuerwerkskörper für ein Fest zu liefern.

2. Über den Weg rollt ein Stein, der in einen Wald kracht und mehrere Bäume entwurzelt. Kurze Zeit später folgt noch ein weiterer. Der Grund dafür ist ein Kegelspiel, das zwei Riesen veranstalten.

3. Eine Frau mit einer Handglocke und einem Schild um den Hals läuft die Straße auf und ab. Sie verkündet den Weltuntergang und will jeden Vorbeiziehenden überzeugen, sich dem wahren Glauben anzuschließen, um der Apokalypse zu entgehen.

4. Ein gewaltiger Holzkasten von der Größe eines Riesen versperrt den Weg. Er erinnert mit seinen acht Rädern entfernt an eine Kutsche. Es sind allerdings weder Zugtiere noch Kutscher zu sehen. Aus einer Art Schornstein steigt jedoch Rauch auf. Ist das ein Werk gnomischer Erfindungskunst?

5. Ein auffällig geschmückter Wagen hat sich im Straßengraben festgefahren. Es handelt sich um einen wandernden Heiler, der den Helden anbietet, sich um all ihre Wunden und Krankheiten zu kümmern, wenn sie ihm aushelfen. Ist das vielleicht etwas zu gut, um wahr zu sein?

6. Der kopflose Kadaver eines Pferdes liegt halb auf dem Weg, halb am Wegesrand. Einem Waldläufer oder Jäger wird auffallen, dass ihr eigentlich schon auf längere Entfernung kreisende aasfressende Vögel gesichtet haben solltet. Von ihnen gibt es keine Spur, der Kadaver ist unangetastet. Dem Geruch nach liegt er hier aber schon… eine ganze… Weile. Der Kopf ist sauber abgetrennt worden und nirgends zu finden.

7. Lautes Gegröl und Hufgetrappel kündigen an, dass die örtliche Jugend gerade ein illegales Straßenrennen veranstaltet. Die jungen Menschen haben jeden Anstand und jede Vorsicht vergessen und pesen auf Ackermähren, Ziegenböcken, Maultieren und sogar einem stattlichen Widder über das Pflaster.

8. Am Straßenrand wachsen prächtige dunkelblaue Blumen, die einen schweren, süßlichen Duft verströmen. Ein Charakter mit Kenntnissen über Botanik oder die lokale Wildnis kann mit einem gelungenen Wurf (Schwierigkeitsgrad 15) feststellen, dass es sich dabei um Nachtmohn handelt, ein potentes Schlafmittel mit halluzinogenen Eigenschaften. Wer sich ohne dieses Wissen länger als einige Minuten dem Duft aussetzt, fällt für 1W6 Stunden in einen erholsamen, tiefen Schlaf – mit der besonderen Eigenschaft, dass magische Energien regeneriert werden wie nach einer guten, langen Rast. Wer dem Drang zu schlafen widersteht, wird allerlei unterhaltsame Wahnvorstellungen erleben, wenn der eigene Wille nicht stark genug ist.

9. Bei einer mehrtägigen Überlandreise zwischen Hügelstett und dem nördlichen Harmsburg stößt man auf eine Schneise der Verwüstung. Sie erstreckt sich von den Ruinen eines Hofes westlich des Weges bis zum Horizont im Osten. Knapp 200 Schritt breit kreuzt sie den Weg. Innerhalb der Schneise findet man nichts als verdorrte Pflanzen, umgestürzte Bäume und verbrannte Erde. Einige der Baumstämme sehen sogar so aus, als seien sie von ihren Wurzeln schlicht abgerissen worden. Der einstmals stattliche Hof im Westen besteht nur noch aus eingestürzten Gebäuden. Die Dächer sind abgedeckt. Aus einer der offenen Hütten steigt der Rauch eines kleinen Feuers in den Himmel.

10. Ein unbedeutender aber unverwechselbarer NSC aus vergangener Zeit kommt den Charakteren auf der Straße entgegen, ohne sie zu erkennen. Sprechen sie ihn (bzw. sie oder es) an, behauptet er, jemand anderes zu sein und / oder die Charaktere schlicht nicht zu kennen.

11. Gerüchten zufolge soll ein Teufel diese Straße heimsuchen. Und siehe da: plötzlich huscht eine Art kobaltblaues Äffchen mit Pfeilschwanz, glühenden Augen und gehörntem Schädel in der Nähe der Ausrüstung der Charaktere herum. Wenn diese es verscheuchen, flüchtet es, taucht aber bald wieder auf und versucht, an den Proviant zu kommen. Greifen sie es an, verschwindet es in einem blendenden Blitz und belegt die Charaktere mit einem Fluch (Malus von -1 auf alle geschicklichkeitsbasierten Würfe). Geben sie dem Wesen stattdessen etwas Proviant ab, bringt das einen Bonus von +1. Der Zauber ist permanent und wirkt „von Anfang bis Ende der Straße“, einschließlich angrenzender Gebäude (im Ort z.B. vom Tor oder einer Querstraße bis zur Einmündung in eine andere Straße, einer Sackgasse, einem anderen Tor usw., auf dem Land ggf. von einer bis zur nächsten Ortschaft, bis die Straße anders genannt wird, in einen Pfad übergeht

usw.)

12. Ein geschwätziger Werkzeug- und Trödelhändler versucht sich den Charakteren als Begleiter aufzudrängen. Leider kann er sich keine Bewacher für den Transport seiner „preislosen Ware“ (auf einem zweirädrigen Karren, der von einem Maultier gezogen wird) leisten. Lassen die Charaktere es zu, kann er wichtige Hintergrundinformationen liefern, da er alle Gerüchte und Geschichten der Gegend kennt. Bei 1 oder 6 auf W6 ist er ein Spitzel eines (möglichen) Feindes.

13. Eine Gruppe graugewandeter, singender Pilger kommt den Charakteren entgegen. Ihre heiligen Symbole scheinen keiner bekannten Religion anzugehören. Sprechen die Charaktere sie an, antworten sie singend. Sie haben ein Gelübde abgelegt, nach dem sie auf ihrer Reise mit niemandem sprechen dürfen. Singen und Lobpreisen ist aber ausdrücklich erlaubt.

14. Die Charaktere werden auf der Straße von jemandem angesprochen, der sich als naher Verwandter eines NSCs vorstellt, dem sie in der Vergangenheit geholfen haben. Er (sie / es) hat viel über die Heldentaten der Charaktere gehört (falls solche bereits öffentlich bekannt sind) und lädt sie ein, mit ihm auf ihr Wohl zu trinken. Bei 1 auf W6 ist er ein Spitzel, der sie aushören soll, bei 6 auf W6 ein Dieb oder gar Attentäter. In diesen Fällen kann man ihn durch Fragen über seinen „Verwandten“ ggf. in Widersprüche verwickeln und entlarven.

15. Ein offenbar kriegsversehrter Bettler in den traurigen Resten einer Garderüstung hat am Wegesrand eine Gruppe Zuhörer um sich versammelt, die er mit schauderhaften Geschichten aus dem Krieg unterhält. Möglicherweise kann er wertvolle Informationen über militärhistorische Hintergründe liefern. Er neigt jedoch zu Übertreibungen.

16. Gerade noch bemerkt der vorangehende Charakter zwei Kinder, die im Gebüsch verschwinden, als sich die Gruppe nähert. Es wird nicht ganz einfach, sie zu finden. Aber wenn sie gefunden werden: Sie sind von zuhause weggelaufen und berichten bei der richtigen Ansprache – sie wollen auf keinen Fall zurück – von zuhause und den entsetzlichen Vorkommnissen dort. Allerdings immer aus einer kindlichen Sicht.

17. Die Charaktere überholen einen Ochsenkarren, auf dem eine Art Fluggerät mit beweglichen Flügeln festgeschnallt ist. Ein nach Reichtum aussehender,

unternehmenslustiger Gelehrter mit seinem ziemlich desillusionert wirkenden Diener treiben die Ochsen an. Wenn die Charaktere sich erkundigen: es handelt es sich um einen örtlichen Exzentriker, der überzeugt ist, das im Himmel über dieser Gegend eine unsichtbare Insel schwebt, von der immer wieder Dinge zur Erde fallen und die von „Himmelsschiffen“ angefahren und beliefert wird. Er sagt für die nächsten Tage einen Froschregen voraus, der dann auch prompt eintritt.

18 – Ein Loch im Boden. Drumherum wurde ein Seil gespannt, an dem ein Schild mit der Aufschrift „Archäologische Ausgrabung“ hängt. Im Loch kniet ein Mann mit und putzt grade Schmutz von etwas. Er trägt einen Schlapphut und eine Lederjacke.

19. Ein säuberlich abgetrennter humanoider Fuß. Ein Heilkundiger wird feststellen, dass der Schnitt zu sauber ist, um von einem Tier oder einem Hieb zu stammen. Das Fleisch ist noch frisch, es ist kein Blut zu sehen.

20 – Eine gelbe Kutsche, welche beladen ist mit Rädern, Achsen und anderen Teilen die man zur Reparatur einer Kutsche braucht. Außerdem sind noch Säcke mit Hafer und anderem Tierfutter an Bord. Wenn man genug bezahlt, gibt es sogar magische Statuetten, welche sich für einen halben Tag in ein Zugtier verwandeln können.

Autoren: Tegres, Daicorion, Moonmoth, oliverschwarz, Scimi, The_Nathan_Grey,