

# 1W20 Fantasy-Dörfer

1. Nur wenige Dorfbewohner befinden sich auf der Straße und die, die zu sehen sind, wirken alle kränklich. Sie haben blasse Haut, einen trüben Blick und bewegen sich langsam. Eine gründliche medizinische Untersuchung fördert aber keine Erkenntnisse über Krankheiten zu Tage. Wenn man die Bewohner nach ihrem Gemütszustand fragt, können sie sich nicht beklagen.

2. Das gesamte Dorf besteht nur aus kleinen Villen. Die Bewohner sind reich gekleidet und tragen viel Schmuck. Wenn man sie fragt, wie sie zu diesem Reichtum gekommen sind, halten sie sich bedeckt. Das Dorf läge halt an einer Handelsstraße. Nur ein einzelner ärmlich gekleideter Landstreicher stört den Anblick dieser heilen Welt. Weiß er mehr?

3. Alle Männer hier tragen dunkle Jacken, weiße große Kragen und breitrempelige, konische Hüte, alle Frauen breite Kopftücher und hochgeschlossene Kleider. Offenbar hängen sie alle demselben Glauben an „den einen wahren Gott“ an. Auf andere Glaubensvorstellungen reagieren sie abweisend bis feindlich. Sie hätten sich hierher schließlich zurückgezogen, um ein gottgefälliges Leben zu führen.

4. Es ist Abend und schon von weitem kann man die Rauchwolken über dem Dorf sehen. Wenn die Gruppe näher kommt, sehen sie schwelende Ruinen und viele Leichen herumliegen. Hier war wohl bis vor kurzem ein Dorf. Sollte sich die Gruppe dazu entschließen in dem Dorf zu kampieren, finden sie sich am nächsten Morgen in einem intakten Dorf wieder. Dieses wird gegen frühen Abend von einer Armee gebrandschatzt. Und steht am darauffolgenden Tag wieder da als wäre nichts passiert.

5. Noch bevor das erste Haus hinter den Hügeln erscheint, verraten die Rauchfahnen einiger Herdfeuer, dass ihr euch einer bewohnten Ansiedlung nähert. Allerdings ist keine Menschenseele zu sehen; alle Fenster und Türen sind geschlossen, bei einigen könnt ihr noch das Vorscheiben der Riegel auf der Innenseite hören. Niemand antwortet auf eure Anfragen, niemand öffnet die Türen.

6. Ein kleines Dorf, wie es in diesem Landstrich so viele gibt. Allerdings sieht man aus irgendeinem Grund keine (W6): 1 Kinder, 2 Frauen, 3 Männer, 4 Alten, 5

## Tiere, 6 modernen Gerätschaften

7. Auf dem Weg zum Dorf gab es eine scheinbar zufällige Begegnung mit einem seltenen Monster. Haben die Charaktere es getötet und sprechen sie im Dorf darüber, werden sie nach anfänglich herzlichem Empfang plötzlich gemieden und man rät ihnen, schnell weiterzuziehen. W6: das Monster war 1) Teil eines örtlichen Kultes, 2) Teil der Menagerie des Fürsten, 3) den Dörflern aus unbekanntem Grund wohlgesonnen, 4) einer der Dorfbewohner in verwandelter Gestalt oder hatte 5) einen Partner bzw. 6) Junge, die sich vielleicht rächen werden.

8. Der Lokalheld dieses Dorfes behauptet, maßgeblich an einer „Heldentat“ beteiligt gewesen zu sein, die eigentlich auf das Konto der Charaktere geht.

9. Der Name dieses Dorfes bedeutet aus einem alten Dialekt übersetzt soviel wie „Der kreischende Galgen“. Sicher gibt es eine Legende dazu.

10. In einer sich jäh auftuenden Schlucht klammern sich die Häuser an die Felsen. Ein Geysir auf dem Grund der Schlucht sorgt in diesem Dorf von Herbst bis Frühling für Nebel.

11. Ein „Dorf auf Rädern“, das von fahrendem Volk (Schaustellern, Zirkusleuten) oder einem halbwilden Nomadenstamm und seinen bewohnbaren Wagen gebildet wird.

12. Die Bewohner dieses winzigen, im tiefen Wald verborgenen Dorfes sind sehr scheu. Kann man ihr Vertrauen gewinnen, erfährt man, dass es sich um Ausgestoßene handelt. Das „Dorf der Verdammten“ ist ein Zufluchtsort für Menschen, die eigentlich harmlos sind, von der Gesellschaft aber bestenfalls als Kuriositäten, schlimmstenfalls als „Monster“ verstoßen wurden.

13. Diese kleine Dorf erscheint euch im ersten Moment nicht weiter auffällig, allerdings fällt auf, dass jede Tür, jedes Tor mit einem großen roten „X“ markiert wurde. Die Bewohner sprechen nicht gern darüber und versuchen dieses Thema gern zu vermeiden. Falls doch jemand zum reden gebracht wird, wird die Gruppe erfahren, dass bei jedem Neumond ein geheimnisvolles Wesen von Tür zu Tür geht und auf der Suche nach Kindern ist. Wenn die Häuser mit einem roten „X“ gekennzeichnet sind, wird dieser Haushalt verschont.

14. Die Dörfler sind an sich sehr nette Leute, pflückt man aber eines der Kräuter, die um das Dorf herum wachsen, werden die Dörfler aggressiv bis gewalttätig. Konsumiert einer der Helden etwas Kraut, braucht er in 1W6 Stunden mehr davon oder er wird selbst aggressiv. Nach einer Woche ohne das Kraut ist das Verlangen verschwunden, bis dahin wird es jeden Tag schlimmer.

15. Das Dorf steht nicht weit von einem riesigen Schloss. Einmal alle 30 Tage erscheinen Dutzende von Kindern und Jugendlichen im Dorf, setzen sich in die Taverne, kaufen Honig beim Imker und verschwinden am Abend wieder im Schloss. Wenn man mit den Kindern sprechen will, ignorieren sie einen und die Dorfbewohner behaupten, dass sie die Kinder gar nicht bemerken würden.

16. Die Charaktere erreichen ein kleines Fischerdorf. Wenn sie es betreten, merken sie schnell, dass etwas nicht stimmt, alle Bewohner scheinen niedergeschlagen. Wenn sie nachforschen, finden sie heraus, dass ihr Schutzpatron, ein großer fischartiger Humanoider, seit ein paar Tagen verschwunden ist. Vielleicht ist das Barbarendorf im Norden dafür verantwortlich.

17. Die Charaktere erreichen ein kleines Fischerdorf. Wenn sie es betreten, herrscht Feststimmung. Vor ein paar Tagen wurde es von einem fischartigen Humanoiden angegriffen und der Angriff wurde abgewehrt. Das Monster konnte erfolgreich fliehen. Vermutlich wurde es von dem Barbarendorf im Süden geschickt.

18. Inmitten einer verdorrten, felsigen Heidelandschaft entspringt an einem Felsenberg eine reichhaltige Quelle, deren Wasser über viele kleine Wasserfälle, baumumstandene Tümpel und Wasserläufe in einer Erdspalte versickert. Angeblich hat ein übernatürliches Wesen die Quelle aus dem Felsen geschlagen. Das Dorf, das sich in dieser Oase gebildet hat, lebt vom Ruf des Wassers als Heiltrank.

19. Dieses Dorf nimmt für sich in Anspruch, Geburts- oder Begräbnisstätte eines legendären Helden oder Königs zu sein. Allerdings teilt es sich diesen Ruf mit mindestens einem Nachbarsdorf. Clevere Magiedilettanten unter den Dorfbewohnern sorgen immer wieder für „Zeichen und Wunder“, um den Anspruch zu untermauern. Irgendwann könnte sich dieses „Wettzaubern“ gefährlich aufschaukeln oder für ungewollte Aufmerksamkeit sorgen.

20. Da wo das Dorf auf der Karte eingezeichnet ist, befindet sich in der Realität ein großer See. Nachts sieht man mehrere mysteriöse Lichter in den Tiefen, die sich um dunkle Bauten bewegen.

Autoren: Tegres, Daicorion, Kurutta, Moonmoth, The\_Nathan\_Grey