

1W20 Begegnungen in den toten Landen

1. Die Gruppe trifft auf drei Skelette, die mit knöchernen Würfeln um Münzen von Königen aus den letzten Jahrhunderten spielen.
2. Am einem Baum baumelt ein Gehenkter. Wenn man ihm zu nahe kommt, dann stöhnt er und versucht einen zu packen.
3. Zwei Ritter in korrodierenden Rüstungen tjosten hier im Nirgendwo, ihre Pferde nur noch ausgedorrte Leichname. Sie lassen sich durch nichts von ihrem endlosen Wettkampf abbringen, außer sie werden attackiert.
4. Ein ausgemergelter Totengräber hebt Gruben aus, pro Charakter und ihre Begleiter eine. Wenn er die Charaktere bemerkt, schaut er sie mit einem verschwörerischen Grinsen an und nickt ihnen zu.
5. Zwei schnatternde Totenköpfe hüpfen hinter einem kleinen Felsen hervor, lachen die Charaktere aus und prophezeien jedem von ihnen detailliert ihren Tod.
6. Der Himmel zieht sich so stark zu, dass es fast Nacht wird. Dann sinkt von oben ein übergroßer Schnitter herab, der die Charaktere zur Herausgabe eines Opfers auffordert, ehe sie die toten Lande weiter passieren dürfen. Andernfalls holt er sich das Opfer selbst.
7. Über den Köpfen der Gruppe fliegt ein skelettierter Drache hinweg und stößt ein markerschütterndes Brüllen aus, so dass sich diverse Skelette aus der Erde erheben.
8. Ein faulig riechender Wind zieht auf und nimmt an Stärke zu. Wenn die Charaktere nicht rechtzeitig Unterschlupf finden lässt der Wind Material wie Stoffe, Leder oder Nahrung verrotten und die Charaktere altern 1W6 Jahre.
9. In diesem sehr lebendig wirkenden Gasthaus am Wegesrand haben sich all jene versammelt, deren Leben die Charaktere auf dem Gewissen haben.
10. Die Charaktere stoßen auf eine Karawane verfaulter Händlerinnen. Wenn sie bemerken, dass die Charaktere unverfault und quicklebendig sind, nehmen die Händlerinnen aus Ekel vor den Lebenden Reißaus. Schaffen es die Charaktere, sich als Tote auszugeben, können sie nützliche Gerüchte aufschnappen.
11. Geier und Hyänen streiten sich um ein großes Stück Aas. Nähern sich die Charaktere dem Streit, stellen sie fest, dass es sich um einen verwesenden, alten Mann handelt. Schützen sie ihn vor den Aasfressern, zollt er ihnen große Dankbarkeit und bietet sich als Führer durch die toten Lande an.

12. Dieser Tote lässt sich sehr eindeutig als ein aktuelles Mitglied der Abenteurergruppe identifizieren.

13. Die Erde bebt und der Eingang zu einer verfallenen Krypta wird sichtbar. Ein leises Röcheln und Flüstern dringt aus der Krypta. Wer aufmerksam lauscht, vernimmt außerdem ein hämisches Lachen.

14. Ein gewaltiges Feld aus Gebeinen erstreckt sich vor den Charakteren. Der Boden ist nicht zu erkennen. Nur mit Geschick und Vorsicht lässt es durchqueren ohne sich zu stechen, schneiden oder eine Knochenlawine auszulösen.

15. Inmitten der Ödnis der Toten Lande befindet sich ein kleiner, blühender Garten von solcher Schönheit, dass Sterbliche diesen Ort kaum wieder verlassen möchten.

16. In einem kleinen Schrein, bewacht von einem uralten Mann, ruht das Buch der Geheimnisse. Jedem Reisenden in den Toten Landen ist ein Blick in dieses Buch gestattet, doch muss er anschließend die Rolle des Wächters übernehmen.

17. Die Charaktere begegnen einer Gruppe von Menschen, die exakt zur Hälfte skelettiert sind und zur anderen Hälfte noch aus Fleisch und Blut bestehen. Es handelt sich um Halbtote, die sowohl aus dem Reich der Lebenden als auch der Unterwelt vertrieben wurden. Daher streunen sie nun rastlos durch die toten Lande auf der Suche nach Erlösung.

18. Ein riesiger Sensenmann rennt hastig an den Charakteren vorbei. Im Laufen dreht er noch seinen Kopf zur Gruppe und ruft in einem entschuldigenden Tonfall „Tut mir leid, keine Zeit. Ich kümmere mich morgen um euch!“

19. Auf der Landstraße kommt der Gruppe eine alte, fast schon mumifizierte Bäuerin entgegen. An einer Leine führt sie ein Wesen mit sich, das scheinbar dadurch entstanden ist, dass man den Trste eines Mannes an den Körper einer Kuh genäht hat. Die Bäuerin bietet der Gruppe Milch von ihren „Zentaur“ an. Die Milch heilt den Helden auf seine volle Lebenskraft, mumifiziert ihn aber auch in 1W20 Tagen. Dies kann nur von einen Nekromanten aufgehalten werden.

20. Es „regnet“ für 1W6 Minuten Knochen. Erst fallen nur wenige Knöchelchen zu Boden, dann ergießt sich eine wahre Sturzflut an Wirbel, Rippen und Schädeln.

Autoren: Christan Ebel, McBlavak, Tegres, Daheon, Kurutta