

1W20 Begegnungen in der bereits vor Jahrhunderten aufgegebenen Festung im Grenzland

Idee: LarsG

Autoren: LarsG, Puklat, Bruder Jankins, nEw Bee, pan narrans. Tindome10

1. Im Burghof liegt der nahezu vollständig überwucherte Zugang zu einem Kartoffelkeller, in dem eine Tiermenschenfrau mit 1W3 Kindern haust. Sie ist verängstigt und will nur sich und ihren Nachwuchs schützen.

2. Burghof - hinter den herabgefallenen Steinen einer alten Mauer kauern 1w6+1 Mitglieder einer Abenteurergruppe, die die Festung erkunden wollten und auf den richtigen Moment zum Angriff oder Gespräch warten.

3. Bergfried - Im mittleren Geschoss des Bergfrieds hat sich ein mutiger Landstreicher eine Unterkunft eingerichtet. 1W6: 1-4 er ist anwesend, 5-6 er ist arbeiten/wildern/weg.

4. Burgküche - Im Backhaus der Burg suchen 1w4 hungrige Orks nach etwas essbarem. Der Geruch von gebackenem Brot hängt noch immer im Raum und muss sie angelockt haben, auch wenn hier schon lange kein Brot mehr gebacken wurde.

5. Dachboden der Stallung - Ein Hausgeist oder Feenwesen hat sich sein Heim auf dem Heuboden gesucht. 1W4: 1) Es beschützt die Burgruine und will seinen jetzigen Zustand erhalten, 2) Es hat sich vor etwas hierhin geflüchtet und versucht sich zu verstecken, 3) Es nährt sich von der Angst der getöteten Krieger, die vor Jahrhunderten in dieser Burg ermordet wurden, und zährt von der dunklen Aura des Ortes, 4) Es war schon immer hier und ist an diesen Ort gebunden wie durch einen Fluch, da es geschworen hatte diesen Ort zu beschützen und dabei versagte. Es würde (fast) alles tun, wenn es von dieser Schuld befreit würde.

6. Verlies unter dem Bergfried - Ein uraltes Verlies, vielleicht ein Folterkeller? Hier liegt ein Zugang zu einem Höhlensystem eines Goblinstamms. Waren sie der

Grund für das plötzliche Verschwinden der Burgbesatzung? 1W6: 1-3 Der Zugang ist noch klar erkennbar aber inzwischen verschüttet und sicherlich schon seit Jahren ungenutzt. 4-6: Der Zugang wirkt verfallen, ist aber noch aktiv und wird nach wenigen Metern von 1w4 schläfriger aber bewaffneter Goblins bewacht.

7. Abort Westmauer - Die von innen verriegelte Kammer stellt sich als der Aborterker an der Westmauer heraus. Auf dem Klosett sitzt ein menschliches Skelett (1W6)

1-2: Das Skelett verschränkt peinlich berührt die skelettierten Hände vor dem Beckenknochen, bevor es in sich zusammenfällt und laut klappernd im Abtritt verschwindet.

3-4: Das Skelett zieht aus der sitzenden Position verärgert die Tür wieder zu und legt den Riegel erneut vor. (Würde die Tür zerstört tritt das Ereignis wie bei Würfelergbniss 5-6 ein)

5-6: Das wütende Skelett rafft eine mottenzerfressene Hose hoch, die jedoch keinen halt am Hüftknochen findet, bevor es zum Angriff über geht.

8. Festungsbrunnen - Der Geist des kleine Timolon spielt mit „1W6“ am Rand des Brunnens.

1) einem Froschskelett und einem Krönchen; 2) einer Goldkugel; 3) einem unnatürlich leuchtenden Stein; 4) 1W20 verrotteten Münzen 5) einem Kristallschuh 6) einem angebissenen Apfel

9. Stallung - In der zerfallenen Ställung hat sich ein Wolfsrudel einquartiert. 1W6 Wölfe sind momentan im Stall, und beobachten 1W6+1 Welpen beim Raufen um einem roten Umhang.

10. Kapelle - In der Kapelle wird gerade ein Wildschweinpärchen intim. Der Eber reagiert nicht erfreut auf die Störung, und stürmt geladen zum Angriff.

11. Burggraben - Der Graben ist mit Wasser gefüllt, das besonders an warmen Tagen sumpfig und modrig riecht. Im dichten Bewuchs an den Böschungen lebt allerlei Getier, doch auch der Graben selbst ist bewohnt. 1W6: 1 - 3) essbare Fische (Karpfen, Forellen, Hechte, etc) 4) unangenehme Bewohner (Zitteraale, Wasserschlangen) 5) Ein äußerst territoriales Seemonster bewohnt den Wassergraben. 6) Eine heimtückische Nixe nennt das Gewässer ihr Refugium.

12. Schmiede - In einer abgelegenen Ecke schmiegt sich ein windschiefer hölzerner Verschlag an die Innenseite der Burgmauer. Dies ist die alte Schmiede.

Wie die gesamte Festung wurde sie längst aufgegeben, doch auf der Werkbank liegen nützliche Gegenstände von erstaunlicher Qualität (Hufeisen, Tür- und Truhenbeschläge, Messerklingen), die so aussehen, als wären sie erst kürzlich hergestellt worden.

13. im Gesindehaus wohnt eine Hexe die den Kräutergarten der Burg für sich nutzt um 1W6 Kräuter anzubauen: 1) Liebstöckel wichtige Zutat beim Liebestrank. 2) Nieswurz zum vortäuschen von Krankheiten. 3) Ringelblumen für eine Heilsalbe. 4) Salbei als Hustentee oder als Gegenmittel zum Nieswurz. 5) Zitronenmelisse um Zitronenfalter anzulocken aber dass ist eine andere Geschichte. 6) Wolfsbann um sich die Mitbewohner vom Leib zu halten.

14. Nordturm - Im obersten Raum des halbwegs intakten Turms hat sich ein Einsiedler, der sich für einen Vampir hält, verbarrikadiert.

15. Südturm - Im Südturm lebt der Zwillingsbruder des Einsiedlers aus 14., dieser hält sich aber für einen Werwolf, der die Welt vor seinem Bruder schützen muss.

16. Thronsaal - Vor dem Thron liegt ein bunter Teppich, der es trotz all dem Schmutz und der Verwitterung irgendwie schafft, den Raum gemütlich wirken zu lassen.

Betritt jemand den Teppich, erscheint in einem dunklen Winkel eine untote Wache, die angreift.

17. Kemenate - Abgesehen vom gekachelten Kamin ist die Einrichtung des einzig beheizbaren Raumes zu Staub zerfallen. Auf einer Fensterbank sitzt eine blasse durchscheinende Frau mittleren Alters. Offensichtlich handelt es sich um einen Geist. Sie ist in ein Buch vertieft. Wenn die Abenteurer ihr freundlich begegnen, weiß sie viel über die Geschichte dieses Ortes zu erzählen.

18. Rüstkammer - Aus der Rüstkammer erklingt ein furchtbares Gebrüll und Geschepper. 1W8 Orks prügeln sich gerade um die besten Beutestücke. Die Rüstkammer ist gut bestückt, mit je 1W6 Speeren, Schilden, Helmen und Kettenhemden, 1W4 Schwertern und 1W2 Lanbögen mit je 12 Pfeilen.

19. Die Wände und Decken der düsteren Kellergewölbe sind mit Schädeln, Rückgraten, Schulterblättern und anderen großen Knochen ausgekleidet. Der Boden ist kniehoch mit Knochen jeder Größe und Art bedeckt. Angenagten

Knochen. Aus der Finsternis dringt das Scharren kleiner Krallen herauf, vieler Krallen, sehr, sehr... Lauft!

20. Torhaus - Sowohl das Fallgatter als auch die Kette, die es mit der Winde verbindet, sind längst festgerostet. Daher kann die alte Festung ohne Problem betreten werden. In der Wachstube sitzen jedoch noch immer drei Wachen - oder vielmehr ihre Geister - die seit Ewigkeiten in ein Würfelspiel vertieft sind. Wenn man sie an ihre Pflichten erinnert, können sie sehr ungemütlich werden.

Bonus:

Schatzkammer - In dem scheinbar leeren Raum, tropft ein lila Schleim von der Decke, der durch die Ritzen im Boden versickert. Naja, bis jemand den Raum betritt. Berührt ein Fuß den Boden, bricht aus ihm ein 3m großer lila Schleimzyklop hervor.