

1W20 Anzeichen einer fernen Bedrohung

Idee: Stefan (System Matters)

Autor:innen: Kreggen , smn1337, The_Nathan_Grey, McBlavak, Katerlysator, nEw bEE, Daicorion, pan narrans, Don Kamillo, Puklat, Bruder Jankins, Eiti , Killerklown

1. Über dem idyllischen Barbarendorf geht ein Regen aus Asche nieder. Darin finden sich Fetzen verkohlten Papiers mit fremdartigen Schriftzeichen. (Die Kaiserstadt mit ihrer legendären Bibliothek steht in Flammen.)
2. Ein Schwarm aus Falken, Tauben und Eulen (und weiterer Vögel, die eigentlich nie zusammen fliegen würden) zieht über das Dorf in eine bestimmte Richtung. (Ein Magier oder Schamane aus der Vergangenheit ist wiedererwacht und praktiziert - böse oder gutartige, nach Wahl der SL - Naturmagie.)
3. Die Charaktere begegnen einem Trek von Menschen, die fremdartige Gewandungen tragen. Sie transportieren ihr Hab und Gut in Wagen, die von skurril anmutenden Tieren gezogen werden. (Warum verlassen sie ihre Heimat und wieso sind sie überzeugt, dass das gleiche Schicksal auch den Charakteren drohen wird?)
4. Es regnet plötzlich Fische und anderes Meeresgetier vom Himmel. (Ein legendäres Luftelementar wurde beschworen, es hat eine Stadt am Meer durch einen Wirbelsturm zerstört und dabei die Meereslebewesen ins Landesinnere transportiert.)
5. Ein mächtiges Gewitter zieht über das Land. Rote Blitze zucken durch schwarze Wolken. Die ganze Wut scheint sich über dem fernen Gebirge zu entladen. (Ein Magier hat ein magisches Gewitter beschworen um einen antike Kultstätte freizulegen.)
6. Der örtliche Fürst lässt die Truppen mustern, Söldner und Händler mit Rüstzeug strömen in die Städte, aber die Kaufleute aus dem Nachbarland werden mit jedem Tag weniger. (Ein Krieg zwischen zwei Fürsten ist kurz vor dem Ausbruch.)

7. Der Fluss, der durch das Dorf fließt, färbt sich tiefrot. (An der Quelle hat sich eine Dryade angesiedelt, die sich von Süßwasser-Grünalgen ernährt und diese dort anbaut - diese Alge färbt das Wasser.)

8. Die Erde fängt an zu beben und der örtliche Tempel stürzt dabei ein. (Ein Kult hat über einer Erdspalte einen Dämon beschworen, dieser konnte nicht gebunden werden und brachte in seiner Raserei die Spalte zum Einsturz. Leider stand der Tempel auf einem Ausläufer dieser Spalte.)

9. Jede Nacht werden einige Bücher/Schriftrollen im Dorf auf unerklärliche Weise vernichtet:

- Sie zerfallen zu Staub
- Sie verbrennen (inklusive Kollateralschaden)
- Sie vergehen zu einer schwarzen Perle, die Licht schluckt.
- Jedes gelesene Wort verschwindet. Wer versucht das Gelesene wieder niederzuschreiben erblindet.

(Wurde eine Hexe verbannt, die vormals hier unterrichtet hat? Will eine dunkle Macht das Wissen um deren Bekämpfung tilgen?)

10. Heute Nacht träumte das ganze Dorf von zuckenden Tentakeln in rot glühenden Gewitterwolken, die über das brennende Land ziehen und alles zerstören. (Etwas Böses wurde gerufen und es hat gehört. In 6 Tagen und 6 Nächten wird es 6 Stunden nach Sonnenaufgang hier sein.)

11. Das Erntedankfeuer lodert auf und statt des Korbriesen sieht man für Sekunden die Umrisse einer riesigen, gehörnten Gestalt im Feuer, die von einem fernem Chor aus Wolfsgeheul und dem Raunen des umgebenden Waldes begrüßt wird. (Das von den Dorfbegründern einst betrogene Feenwesen ist in seinem Gefängnis in den Tiefen des fernen Gebirges erwacht und hat den wahren Namen des Waldes gerufen.)

12. Die Zwerge der Region schlagen auffallend viel Holz, kaufen ganze Viehherden auf sowie Krämerläden leer und verbarrikadieren die Eingänge zu ihren Minen. (Laut ihren Spionen dauert es nur noch Wochen, bis die marodierenden Goblinhorden das Land erreichen werden.)

13. Priester einer bestimmten Gottheit vergessen manchmal den Namen Ihrer Gottheit und ihre Wunder schlagen ab und an fehl. Es wird mit der Zeit immer mehr. Manche Priester werden auch verrückt oder sterben/ werden getötet. (Ein

Streit unter Göttern sorgt dafür, dass einer von Ihnen versucht, die Gefolgschaft eines anderen zu dezimieren und zu untergraben, indem er seine Priesterschaft auf verschiedene Art und Weise angreift, da der Glaube einen Gott stärker macht und weniger Glaube ihn schwächt.)

14. Vor wenigen Tagen dröhnte und leuchtete es im Südwesten. Seitdem strömen zunehmend mehr Tiere aller Arten und Größen durch das Umland. Wie von Raserei ergriffen. Einige fallen vor Erschöpfung tot um. (Liegt dort ein Gebirge hat ein Unwetter für Überschwemmungen gesorgt. Die Dämme werden der Belastung nicht mehr lange standhalten und die Fluten das Dorf bedrohen. Liegt dort ein Wald, haben die Blitze große Teile des Waldes entzündet, sobald der Wind dreht bedrohen erst Rauch, dann Flammen das Dorf.)

15. Eine Hand voll schwer gerüstete Paladine sowie zwei grimmig dreinblickende Inquisitoren aus dem weit entfernten Haupttempel haben in der örtlichen Herberge Quartier bezogen. Niemand im Ort kennt den Grund ihres Besuches, doch die Anspannung unter der die seltsamen Fremden auf etwas zu warten scheinen, lässt nichts gutes erahnen. (Vor über hundert Jahren wurde, mit Hilfe eines teuflischen Paktes, großes Unheil von den Bewohnern des Landstriches abgewendet. Mit einer List konnte der Pakt gebrochen und das Böse gebannt werden. Die Streiter des Guten wurden gewarnt, dass das Böse kurz davor steht den Bann zu brechen. Jedoch wissen sie weder den genauen Ort, noch den exakten Zeitpunkt, zudem das betrogene Böse die Fesseln der Bannung sprengen wird.)

16. Vor einigen Nächten leuchteten die Nordlichter über dem Dorf. Das wäre ja nicht ungewöhnlich, wenn es nicht Hochsommer wäre. Seitdem werden die Bewohner*innen immer vergesslicher. Wer seid ihr eigentlich? (Im Norden wurde ein alter Tempel gefunden, dieser gehört der Göttin des Wissens, die Finder haben ein Ritual vollzogen aber einen Fehler gemacht, darum geht nun das Wissen der Welt verloren.)

17. Eine Planwagen, mit einem Kind auf dem Kutschbock, kommt in das Dorf. Anscheinend geht es dem Kind nicht gut. Hinten im Wagen liegt seine Familie sehr krank oder sogar tot. (In fernen Land ist ein Seuche ausgebrochen, diese wurde vom Gott der Krankheiten erschaffen, um die humanoiden Wesen auszulöschen)

18. Jedes Jahr feiert das Dorf ein rauschendes Fest, bei dem der Kreatur in den Bergen ein Opfer dargebracht wird. Dieses Jahr wurde das Opfer nicht angenommen. (Wurde der uralte Pakt gebrochen? Wurde die Kreatur von einer größeren Gefahr übermannt oder ist anderweitig verschwunden? Welche Gefahr nimmt nun ihren Platz ein?)

19. Der Gerber bekommt, wie jeden Freitag Abend, frische Felle aus den umliegenden Walddörfern. Doch diese Lieferung stellte seine Geduld auf eine harte Probe. Ein in sich zusammengerolltes Bärenfell war so akribisch verbunden, dass er Stunden brauchte, um es ohne Beschädigungen zu öffnen. Als er es endlich ausbreiten konnte, kam der nächste Schreck zu Tage. Schwarze zweiköpfige Würmer kriechen auf dem Fell und bilden zusammen einen Drudenfuß, in dessen Mitte ein gekrönter Schädel liegt. Die Würmer speien hellrotes Blut aus ihren Köpfen und verwesen zu braunem Schlamm. (Der schwarze Zirkel des fernen Imperiums hat den Tod des Königs beschlossen und sendet Todesdrohungen in das Königreich.)

20. Jede Nacht, wenn der Mond nahezu am Zenith steht, zittert die Erde genug, um Menschen und Viehzucht zu wecken. (Ein Magier des verfeindeten Königreichs verzaubert mit Selenium die 30 m hohen Statuen des Grenzpass, um diese zu unbesiegbare Goleme zu machen. Jeder Beben bezeugt die Befreiung eines Glieds der Basaltgiganten aus dem Berg.)