Alles Übel kommt von oben

Ereignis
Im Winter sind es die bekannten Schneelawinen, aber auch im Rest des Jahres kann immer wieder zu Gerölllawinen im Gebirge kommen. Unvorsichtige Wanderer, Erdbeben oder starke Regenfälle können jederzeit dafür sorgen, dass sich Geröll löst und es zu einem verheerenden Erdrutsch oder einer Lawine kommt.

Ort&Zeit
Gebirge, beliebig

Hilfe & Information
- Durch die Lawine wurde etwas Interessantes frei gespült (z.B. ein verschütteter Eingang, ein Grab, ein altes Relikt, eine magische Quelle sprudelt jetzt).
- Die Lawine traf Verfolger der Helden oder behindert diese.
- Vielleicht können sie Verschütteten zu Hilfe eilen, die ihnen dafür etwas schulden.

Hindernis
- Der gut begehbare Pfad oder die Straße ist jetzt einfach weg und die Lawine erzwingt einen zeitfressenden Umweg oder mühseliges Kraxeln über das Geröll. Vielleicht ging ein Packpferd verloren oder muss nun samt Ausrüstung zurückgelassen werden, da es den alternativen Weg nicht gehen kann.
- Das bislang Sicherheit versprechende Gasthaus am Wegesrand wurde einfach weggespült.

Abenteueraufhänger
- Da der geplante einfache Weg nun versperrt ist müssen die Helden einen neuen Weg einschlagen, der mühseliger oder gefährlicher ist (vielleicht führt er durch ein gefährliches Stammesgebiet, durch das Revier irgendwelcher Monstren oder schlicht eines Feindes).
- Die Lawine hat den Eingang zu einer alten Grab/Befestigungsanlage freigelegt. Was könnte es interessantes darin geben?
- Die Lawine war kein Zufall, sondern wurde mit Absicht ausgelöst. Ob die Helden dabei das Ziel waren oder ob eine Verwechslung vorliegt?

Action
- Die Helden müssen sich oder andere Reisende rechtzeitig in Sicherheit bringen oder aus dem Schnee/Geröll/Schlamm bergen.

In einer fernen Zeit

Die etwas verschrobene Bewohner eines abgelegenen Dorfes halten die Helden für Gesandte eines längst verstorbenen Herrschers, dem sie glauben noch Tribut zu schulden.

Ort&Zeit
- Abseits der Zivilisation, Frühjahr bis Herbst

hilfe & Information
- Die Helden werden hofiert, mit Geschenken überhäuft und in den besten Betten des Dorfes untergebracht.

Hindernis
- Die Dörfler hofieren die Helden vielleicht noch zunächst, aber sie versuchen die Helden rasch loszuwerden. Aufklärungsversuche der Helden halten sie für hinterhältige Tricks der raffinierten „Steuereintreiber“ und sind daher kaum zu Kooperation und Hilfe bereit.
- Da die Helden den Irrtum der Dörfler aufklären können werden sie von den dankbaren Dorfbewohnern zu einem rauschenden drei Tage dauernden Fest mit reichlich Drogen und Alkohol „gezwungen“ (was die Helden vielleicht kostbare Zeit kostet). Eine Absage kommt nicht in Frage, da frisch erworbene Vertrauen ncoh nicht so fest verankert ist und es bei den verschrobenen Dörflern wieder für Unruhe und Misstrauen sorgen könnte.

Abenteueraufhänger
- Die Situation eskaliert sobald die Dörfler die „Steuereintreiber einfach beseitigen wollen. Die Helden werden zwar zunächst fürstlich bewirtet (oder hier schon vergiftet), doch nachts kommen die Dörfler vielleicht mit dem Knüppel vorbei und die Helden müssen fliehen.
- Seit Jahren schon kommen um diese Jahreszeit Fremde hierher und geben sich als Gesandte des Herrschers aus und kassieren bei den Dörflern ab. Jetzt klärt sich der Irrtum durch die Helden auf, aber was tun wenn die fremden Steuereintreiber wieder kommen und wer sind die überhaupt?

Action
- Eine Möglichkeit für massiven Einsatz von gesellschaftlichen Talenten in einem sonst eher wildnis- und actionorientierten Abenteuer.
- Jetzt da die Leute des Herrschers endlich da sind könnten sie sich vielleicht mal um das Problem des Dorfes kümmern (Räuber, Wolfsrudel, Goblinbande, ein mächtiger Bär), wozu zahlt man denn seine Steuern?

Orkpatrouille

Ein Haufen Orks (2W6+4) befindet sich in der näheren Umgebung der Helden.

Ort&Zeit
Wildnis/auf dem Land, beliebig

Hilfe & Information
- Die Orks überfallen gerade jemanden (plündern einen Händler aus, brandschatzen einen Bauernhof, kämpfen mit einem Ritter), sollten die Helden demjenigen erfolgreich beistehen könnten sie Informationen und Hilfe erhalten.
- Die Orkpatrouille hat eigentlich den Auftrag die Umgebung unauffällig auszukundschaften, geht dabei aber wenig intelligent vor und ist dabei auch nicht besonders subtil. Sie fragen die Helden daher direkt „was in der Gegend los ist", weil ihr Häuptling das wissen müsse bevor sie angreifen.
- Die Patrouille ist auf der Suche nach einem bestimmten Ork (der etwas angestellt hat) oder nach Orks eines konkurrierenden Stammes, für Hinweise der Helden können die Helden auch wertvolle Tipps der Orks erhalten (bzgl. sicherer Reisewege o.ä.).

Hindernis
- Die Orks sind zahlenmäßig überlegen, dass die Helden besser einen Umweg nehmen, um ihnen nicht zu begegnen.
- Durch einen Kampf mit den Orks können die Helden nicht mehr unerkannt/unbemerkt weiter reisen. Sie werden in den Dörfern als Helden gefeiert und die Orks suchen vielleicht nach ihnen.

Abenteueraufhänger
- Die Orks gehören offensichtlich zu einer kleinen Streitmacht. Was sind ihre Pläne bzw. ist ihr Ziel und wen muss man nun rasch warnen?
- Die Orks gehören zu einem Stamm, der hier gar nicht zu Hause ist, was suchen sie hier? Vielleicht sind die Orks auf der Suche nach Verbündeten gegen einen anderen Stamm, auf der Suche nach

Action
- Es kann hier jederzeit zu einer gewalttätigen Auseinandersetzung mit den Orks kommen.
- Sollten die Helden von der orkischen Übermacht entdeckt werden kann es zu einer Verfolgungsjagd kommen.
- Sollten die Helden den Orks erfolgreich den Garaus machen können, müssen sie vielleicht dafür sorgen, dass ein entkommener Ork nicht den Stamm benachrichtigt und Verstärkung holt und daher ihrerseits eine Verfolgung aufnehmen.

Im Hungerwinter

Im Winter treibt der Hunger die Wölfe (ZooBot S. 188) zu großen Meuten von 2W20+5 Tieren zusammen. Dabei werden sie immer aggresiver, was sie bald auch vor einer gut gerüsteten Gruppe Menschen nicht zurück schrecken lässt.

Ort&Zeit
Wildnis, Winter

Hilfe & Information
- Wenn die Helden bereits von jemandem verfolgt wurden, können sie die Wölfe vielleicht auf ihre Verfolger hetzen.

Hindernis
- Um die Wölfe loszuwerden sind die Helden vielleicht dazu gezwungen ihnen kostbaren Proviant oder ein Packtier zu opfern.
- Die Helden können einen sicheren Platz (Höhle, Gasthaus, Gehöft) solange nicht verlassen, solange die Wölfe draußen lauern.
- Die lauernden Wölfe, die jederzeit angreifen können und immer wieder Scheinattacken durchführen, sorgen für ruhelose Nächte ohne Regeneration in der Wildnis.

Abenteueraufhänger
- Die Wölfe verhalten sich merkwürdig intelligent und lassen sich durch die Tricks der Helden nicht so einfach abschütteln. Was hat es damit auf sich? Werden sie von jemandem gesteuert oder gibt es ein besonders intelligentes (magisches) Leittier?
- Es ist gar nicht der Hunger der die Wölfe antreibt, sondern sie sind die Wächter eines Naturheiligtums (nivesisch,goblinisch, firungefällig o.ä.) und bewachen die Helden nur. Dumm nur, dass der Weg der Helden zu dem Heiligtum führt.
- Das Wolfsrudel ist nicht alleine. Dieses und noch einige andere Rudel machen den ganzen Landstrich unsicher. Wenn die Helden sich in ein Dorf/Gehöft gerettet haben, werden sie gebeten etwas dagegen zu unternehmen oder eine Reisegruppe (einen wichtigen Reisenden) sicher zu begleiten.

Action
- Eine wilde Flucht vor den Wölfen durch Schneegestöber zu einer sicheren Zuflucht.
- Ein Kampf gegen einen harten Gegner.in schwierigem Gelände.

• Der Baumdrache

Im lichten Wald rauscht es plötzlich über den Köpfen der Helden und sie können einen jungen über zwei Schritt großen Baumdrachen (ZooBot S. 81) gewagte Flugmanöver zwischen den Bäumen vollführen sehen. Blinkende Rüstungen und Waffen oder andere auffällige Ausrüstungsgegenstände können diese überdimensionierte Elster anlocken und zu einem räuberischen Angriff provozieren.

Ort&Zeit
Wildnis, beliebig

Hilfe & Information
- Im Hort des Baumdrachen könnten wertvolle, nützliche oder interessante Dinge stecken.
- Die Verfolgung des Baumdrachens in die Baumwipfel bzw. der Ausblick aus dem Hort des Baumdrachen bietet den Helden Informationen über ihre Reiseroute, ihr Reiseziel oder über mögliche Verfolger.

Hindernis
- Dem Baumdrachen gelingt es den Helden etwas wichtiges zu entwenden und damit in den Baumwipfeln zu entschwinden.

Abenteueraufhänger
- Im Hort des Baumdrachens ist eine reich verzierte Kapsel mit einer Schatzkarte oder einer wichtigen Botschaft zu finden.

Action
- Bei einem Angriff des Baumdrachens haben es die Helden mit einem ungewohnten da flugfähigen Gegner zu tun.
- Um an den Hort des Baumdrachens zu gelangen bzw. um das Biest zu stellen ist wahrscheinlich ein gewagtes Kletter- oder Flugmanöver notwendig.

Der Bienenschwarm

Eine Schwarm Bienen bemerkt die Helden und beginnt sie zu attackieren. Haben sie die falsche Hemdfarbe, duften sie nach Rosen oder kamen sie aus Versehen dem Bienenstock zu nahe?

Ort&Zeit
Wildnis, Frühjahr bis Herbst

Hilfe & Information
- Der wildgewordene Bienenschwarm gehört einem Imker, der den Helden sehr dankbar ist, wenn sie ihm helfen die Tiere möglichst unbeschadet wieder einzufangen.

Hindernis
- Die Bienen hindern die Helden daran einen bestimmten Ort zu erreichen, vielleicht hat ein Druide die Bienen auch abgerichtet und benutzt sie als Wächter, die ungebetene Besucher fernhalten sollen.
- Bienenstiche an den falschen Körperstellen können die Helden bei wichtigen Aufgaben beeinträchtigen (Sichtbehinderungen für einen Stich am Auge, Charismaabzüge für dicke Beulen im Gesicht, schmerzhafte Stiche an der Hand können die Fingerfertigkeit senken).

Abenteueraufhänger
- Die Bienen sind Überbleibsel aus dem Zeitalter der Insekten. Sie wurden zufällig befreit (durch spielende Kinder, ein Tier oder einen Schatzsucher) und aus dem Stock aus dem sie kommen, werden bald noch viel mehr und viel gefährlichere Bienen kommen, wenn niemand dafür sorgt, dass der Stock wieder geschlossen wird.
- Die Bienen sind so aggressiv, weil der Blütenstaub einer seltenen Pflanze sie reizt. Findet man die Pflanze (die für Alchemisten und Kräuterkundige einen erheblichen Wert darstellt) lässt sich das Problem lösen, doch lockt der Wert der Pflanze Konkurrenten an und der Blütenstaub hat auch auf Menschen und andere Wesen unvorhergesehene Wirkungen.

Action
- Eine wilde Flucht über Stock und Stein um Hunderten gereizten Bienen zu entgehen.
- Improvisierte Schutzmaßnahmen, Sprünge in einen rettenden Teich oder gezieltes Bienenschlagen.

Der Kartograf

Die Helden treffen auf einen Kartografen mit seinem schwer bepackten Esel.

Ort&Zeit
Überall, beliebig

Hilfe & Information
- Der Kartograf kennt sich in der Region gut aus und kann den Helden eine Karte verkaufen, ihnen Tipps geben und sie vor Gefahren warnen.

Hindernis
- Der Kartograf schickt die Helden bewusst in die Irre (weil er sie für Konkurrenten hält oder weil er in geheimem Auftrag unterwegs ist).

Abenteueraufhänger
- Der Kartograph möchte noch ein Tal kartographieren, doch dort lauern angeblich allerlei Gefahren (wilde Tiere und Monster, ein Goblinstamm o.ä.), so dass er sich dort nur mit schlagkräftiger Begleitung hintraut.
- Der Kartograf ist in geheimen Auftrag unterwegs (um eine Invasion/Angriff vorzubereiten oder auf der Suche nach einem Schatz) und um die Zeugen los zu werden versucht er die Helden in eine Falle zu locken, in dem er sie in die Arme eines Orkstammes oder vor den Rachen eines launischen Drachens schickt.

Action

Unter Geiern

Am Horizont sind kreisende Geier (ZooBot S. 101) zu sehen, was mag das bedeuten?

Ort&Zeit
Wüste/Gebirge/Steppe, beliebig

Hilfe & Information
- Die Geier könnten den Helden den Weg weisen, denn das (zukünftige) Aas (ein Packt- oder Reittier, jemand den die Helden suchen/verfolgen) kann Hinweise geben oder ist vielleicht sogar das Ziel.
- Das Aas über dem die Geier kreisen kann den Helden etwas über die hier lauernden Gefahren verraten.
- Die Geier nagen am Kadaver eines Tieres, dessen Körperteile als Ingredienzien für Alchemisten interessant sein könnte.

Hindernis
- Wenn die Helden das Aas untersuchen wollen, packt es sich ein Geier und fliegt damit an eine schlecht zu erreichende Stelle, so dass die wichtige Information,die man bei dem Aas hätte finden können nun (tw.) fehlt.
- Eine ganze Horde Geier haben sich des Aases bemächtigt und geben den Kadaver nicht kampflos frei.

Abenteueraufhänger
- Die Geier nagen an einem wichtigen Boten, der hier an seinen Wunden starb. Wer hat ihn angegriffen und worum ging es bei der wichtigen Botschaft? Wenn die Helden die Botschaft überbringen werden sie dann auch zur Zielscheibe? Wenn sie den Adressaten oder den Inhalt der Botschaft nicht kennen, welche Folgen könnte das haben?
- Die Geier hacken am Kadaver eines mächtigen Tieres (Greif, Drache, Bär), das hier keines natürlichen Todes starb. Was mag vorgefallen sein und welche Konsequenzen hat das?

Action
- Sollten es viele Geier sein, könnten die sich auch in einem Kampf mit den Helden um die Beute streiten.
- Die Geier schleppen den Kadaver (oder Teile davon) an eine unzugängliche Stelle und die Helden benötigen genau dieses Körperteil oder den vollständigen Kadaver (schließlich wollen sie vielleicht nicht einen unvollständigen Leichnam beerdigen).

Auf der Suche nach Erleuchtung

Die Helden treffen auf eine Pilgergruppe, die auf der Suche nach einem sagenumwobenen Ort ist.

Ort&Zeit
Überall, beliebig

Hilfe & Information
- Die Pilger können Informationen oder Ausrüstung haben und sind unter Umständen auch zu anderweitiger Unterstützung bereit.

Hindernis
- Die Helden haben irgendwie gegen seltsame spirituelle Regeln der Pilger verstoßen, so dass diese schlecht auf die Helden zu sprechen sind (und unkooperativ oder gar aggressiv auf sie reagieren).
- Die religiösen Regeln der Pilger stehen im Konflikt mit den Zielen der Helden (die Helden können vielleicht nicht so schnell oder so heimlich wie gewollt reisen), so dass sie Hilfe und Last zugleich für die Helden sind.
- Die Pilger sind Aussätzige auf der Suche nach Heilung, wenn die Helden ihnen zu nahe kommen könnten sie ebenfalls erkranken.

Abenteueraufhänger
- Die Pilger gehören zu einer gefährlichen Sekte, die zu einem verborgenen Kultplatz ziehen, um dort höchst fragwürdige (wenn nicht sogar [selbst]mörderische) Riten zu vollziehen, doch das natürlich geheim halten. Können die Helden ihr Ziel entdecken und verhindern?
- Das Ziel der Pilger ist ein Kultplatz der Orks/Goblins, die wenig erfreut sind über diese Gäste. Die Helden könnten nun als Vermittler gefragt sein.

Action
- Die Pilger haben ein Schweigegelübde abgelegt, hätten aber durchaus wichtige Informationen für die Helden oder bräuchten deren Hilfe, so dass eine Kommunikation irgendwie stattfinden sollte. Das kostet Zeit und Nerven.

Vergessene Gemäuer

Mitten in der Wildnis entdecken die Helden die Ruinen eines alten Klosters oder einer alten Burg, die bisher in keiner Karte verzeichnet ist und auch bislang praktisch niemand davon wusste.

Ort&Zeit
Wildnis/Gebirge/Wald/Sumpf; beliebig

Hilfe & Information
- Das Gemäuer kann eine sichere Zuflucht vor dem Wetter, Verfolgern und Gegnern bieten.
- In dem Gemäuer könnten Hinweise zu entdecken sein, die etwas über die Geschichte und die Gefahren der Region vermitteln.

Hindernis
- In dem Gemäuer könnten sich allerlei Monstren, zwielichtige Gestalten oder Geister aufhalten und den Helden das Leben schwer machen.

Abenteueraufhänger
- Es stellt sich natürlich die Frage, warum ist das Gemäuer verlassen (zerstört/aufgegeben/vergessen)? Was ist im Kellergewölbe zu finden und was hat es mit den seltsamen Inschriften und Zeichnungen an der Wand dort auf sich?
- Das Gemäuer ist verflucht und die Helden fangen sich bei ihrer Übernachtung dort einen Fluch ein, den sie erst wieder loswerden müssen, ehe sie weiterreisen können.

Action
- Bei der Erkundung des Gemäuers kann man aus dem kompletten Repertoire des Dungeoneering schöpfen. Denkbar ist auch, dass das Gebäude erst noch gesichert werden muss (unliebsame Bewohner rauswerfen, Mauern abstützen, Dach notdürftig flicken).