

EREIGNISSE IM SUMPF

Es wird mit dem W20 gewürfelt und ein entsprechendes Ereignis aus der Liste ausgewählt (oder aber auf einer Untertabelle weiter gewürfelt). Für siedlungsnahe oder harmlose Sumpfreigionen kann ein Modifikator auf den Würfelwurf addiert werden, in entlegenen und womöglich auch noch dämonisch versuchten Sumpfreigionen sollte hingegen entsprechend vom W20 ein Modifikator abgezogen werden.

Das Einsatzgebiet dieser Sammlung sind die Sümpfe und Moore Mittel- und Nordaventuriens, im Süden sind die Ereignisse und Begegnungen nur im Einzelfall denkbar und zu gebrauchen.

(0) EXTREM GEFÄHRLICHER SUMPF

- Die Helden treffen auf die verschrobene Sekte der Molochianer, die diesen Sumpf als lebendes Wesen und Gottheit den „Moloch“ verehren und sich auch sonst mehr als merkwürdig (und vielleicht gar nicht so harmlos) verhalten.
- Eine Chimäre, welche aus einem Goblin und einem Otter erschaffen wurde, hat sich in dieses Habitat zurück gezogen und fristet hier einsam ihr Dasein. Rudimentär einer Sprache mächtig und von bescheidener Intelligenz ist sie dabei ein raffinierter Jäger. Wer ihr Schöpfer wohl war und was aus ihm wurde?
- Drei Flöße treiben herrenlos auf einem Moorsee. Was ist mit ihren Fahrern geschehen und täuscht der Eindruck, dass sie wirklich in einem Strudel treiben? Welche lohnenswerte Fracht könnten Sie denn hier im Sumpf überhaupt auf so großen Flößen transportieren?
- Die Nebelschwaden werden dichter und nehmen eine ungesunde Färbung an auch der Geruch nach faulen Eiern lässt nichts gutes ahnen. Im besten Fall handelt es sich „nur“ um Sumpfgas, dass bei offenem Feuer schnell zu einer Verpuffung führen kann, aber dem erfahrenen Dämonologen und manchem Abergläubischen kämen bei diesen Gerüchen noch ganz andere Dinge in den Sinn.

(I) SEHR SELTEN

- Ein einladender reiner Blütenduft, ein munter flatternder tanzender Schmetterlingsschwarm oder der Lichteireigen einiger Irrlichter um eine prächtig blühende Blume lockt die Helden fatalerweise an. Iribaarslilie (Bestimmung +12, ZooBot S. 241)
- Kundige Helden können eine der hier aufgeführten nützlichen Pflanzen entdecken: Mibelrohr (Bestimmung +10, ZooBot S. 251), Vierblättrige Einbeere (Bestimmung +2, ZooBot S. 271), Wirselskraut (Bestimmung +5, ZooBot S. 273), Zwölflblatt (Bestimmung +5, ZooBot S. 276).
- Eine wichtige Persönlichkeit (Adliger, Magus oder Geweihter) hat sich hierhin verirrt (z.B. bei einer Flucht, Jagd oder Suche) und ist auf Hilfe dringend angewiesen.
- Die Helden treffen auf ein zerstörtes Grab, das von wilden Tieren, der Witterung oder einfach durch den Zahn der Zeit freigelegt wurde. Neben seltsamen und wertvollen Grabbeigaben könnten sich darin auch untote Gebeine, verfluchte Gegenstände oder wichtige Hinweise auf Schätze, Gefahren oder ähnliches befinden.

- Beim unvorsichtigen Anlehnen an einen knorrigen Baumstumpf oder Überqueren eines verrottenden Baumstamms besteht die Gefahr, dass einer der Helden mit seiner Hand einen Schleimigen Sumpfknocher berührt und sich eine schmerzhaft Verbrennung einfängt (3SP) (Bestimmung +3, ZooBot S. 264).
- Die Helden treffen auf den Wohnort einer Nymphe oder Dryade (ZooBot S. 96). Das kann eine Quelle mit frischem klaren Wasser in mitten der Sumpfbühe sein, aber auch eine knorrige Eiche, eine schlanke Birke, ein trüber Tümpel oder kleiner Weiher sein.
- Innerhalb einer Spielrunde zieht ein dicker Nebel auf und die Sichtweite beträgt gerade noch einen Schritt. Kaum Zeit für einen sicheren Rastplatz, aber weiter zu gehen hieße bei den unsicheren Wegen und gefährlichen Sumpflöchern hier geradezu mit Marbo anzubündeln.
- Hier im Sumpf mag es zwar irgendwo eine Pforte in ein Feenreich geben, doch einem Lamifaar ist dieser Weg inzwischen versperrt, so dass er nun bösartig auf der Suche nach einem Opfer ist, dem er das Leben entziehen kann (ZooBot S. 96).
- Einige vermutlich uralte Stelen oder steinerne Gebäude- reste ragen wenige Schritte entfernt aus dem Sumpf. Eventuell bieten sie einen sicheren Untergrund und Lagerplatz an, doch könnten sie auch allerlei Untiere beherbergen oder womöglich auf ein lange versunkenes Geheimnis hindeuten.
- Inmitten von Schilf und Schlamm hat hier jemand einige Steine und Wurzeln angehäuft und mit einer kleinen Figur gekrönt. Es scheint sich um einen kleinen (Aves-?) Schrein zu handeln.
- Ein verrückter Einsiedler lebt in einer einfachen Hütte hier. (W6: 1-3 er ist völlig verwirrt und versteckt sich vor den Helden, 4-5 er ist übergeschnappt und betrachtet die Helden als Eindringlinge, 6 er sieht in den Helden seine Retter die ihn nun aus dem Exil wieder an den Hof eines vermutlich schon lange nicht lebenden Herrschers holen)
- Der modrige Geruch hat auf den letzten Schritten zugenommen. Nein, er hat sich vielmehr übel verschlechtert und es müffelt kräftig nach Aas und Verfauletem! Erfahrene Sumpfgänger mögen bereits ahnen, dass hier in der Nähe ein Grubenwurm zu Hause ist (ZooBot S. 82). Nun gilt es besonders vorsichtig seinen Weg zu suchen, um nicht in das falsche Schlammloch zu treten.
- Die Helden stoßen auf ein Dorf, das seit vielen Jahren von der Zivilisation weitgehend abgeschnitten ist. Seine Einwohner folgen seltsamen Riten und stehen Fremden sehr misstrauisch gegenüber, dabei verfügen sie über herausragende Kenntnisse über den Sumpf und seine Gefahren.
- Ein Zwergkrakenmolch gleitet an der Oberfläche eines Tümpels in Sichtweite der Helden. Kommen sie zu nahe oder versuchen gar das Gewässer zu durchqueren könnte er auf die Idee kommen, einen Helden als Vorrat in sein nasses Reich zu ziehen (ZooBot S. 124).
- Das stete Heulen eines Hundes begleitet die Helden. Ein aufmerksamer Held mag vielleicht dann irgendwann das Gerippe eines Geisterhundes entdecken, der hier im Sumpf sein Herrchen verlor (Erscheinung MWW S. 131).
- Eine Klaus im Sumpf beherbergt einen efferdgefälligen Einsiedler, der hier in innerer Einkehr versucht seinem

Gott nahe zu sein. Respektvollen göttergefälligen Helden gegenüber kann er sich hilfsbereit zeigen, im falschen Moment oder trampelig auftretend kann er den Helden aber auch moralisierend auf die Nerven gehend oder sie gezielt an die falschen Stellen des Sumpfes schicken, um sie einer efferdgefalligen (entsprechend feuchten und womöglich gefährlichen) Prüfung zu unterziehen.

- ▶ In einem Sumpfloch mit überraschend klarem Wasser sind am Grund erstaunlich viele (menschliche?) Knochen zu sehen. Wie die da rein kommen? Sind es Opfer? Eine magische Falle?
- ▶ Mitten im Sumpf steht eine kleine einsame Hütte mit einem umso erstaunlicheren massiven und großem Schornstein. In den Bäumen und Büschen um die Hütte herum hängen allerlei Tierkadaver, Knochen und andere abschreckende Zeichen. Dient das alles nur der Abschreckung oder haust hier wirklich jemand praiosflüchtiges?

(2-3) SELTEN

- ▶ Unter das weit verbreitete Brombeerengestrüpp haben sich einige stachelige Morgendornsträucher gemischt (Bestimmung +13, ZooBot S. 254).
- ▶ Vor langer Zeit scheint es hier einmal eine kleine Siedlung im Sumpf gegeben zu haben, denn hier sind Reste eines Knüppeldamms und eine kleine Anhöhe mit festem Untergrund samt einer verfallenen Hütte zu sehen.
- ▶ Die Helden stoßen auf Ureinwohner des Sumpfes (verschrobene, ausgestoßene Bewohner), die sich hier perfekt auskennen, doch wenig kooperativ erschienen.
- ▶ Ein Kreis von fünf mächtigen Findlingen bietet nicht nur eine klar erkennbare Wegmarke zur Orientierung, sondern auch einen günstigen trockenen Rastplatz.
- ▶ In den Ästen einer knorrigen Eiche hängt trocken, sicher vor wilden Tieren und zu dem gut versteckt (Sinnenschärfe +5) ein Beutel. Ein Bewohner des Sumpfes hat dort einen kleinen Vorrat Mirbelstein und Zwölfbblatt-Tee versteckt.
- ▶ Ein schlurfendes Geräusch ist zu hören, das sich bald als eine Sumpfleiche heraus stellt.
- ▶ Ein Kadaver eines kürzlich verendeten Tieres ist von Schlingpflanzen bedeckt und bietet einen gruseligen Anblick. Kommen die Helden unvorsichtiger Weise zu nahe, geraten sie womöglich ebenfalls in die Fänge der Schlingpflanzen und können im besten Fall in den Sumpf stürzen oder schlimmsten Fall durch das Gift in den Nesseln der Pflanzen tw. gelähmt werden.
- ▶ Ein verlassen kleiner Efferdtempel mag ein guter Platz für ein Lager sein. Womöglich hält der einst heilige Ort die Sumpfgeister fern, wobei auch nicht ausgeschlossen ist, dass sich gerade hier noch die Seele des letzten

damals unglücklich verstorbenen Efferdgeweihten herumtreibt.

- ▶ Die verlassen Kate einiger Torfstecher bietet ein Dach über dem Kopf und sogar eine kleine Feuerstelle mit Brennmaterial, genau das Richtige um die feuchten Kleider und nassen Stiefel zu trocknen.
- ▶ Drei Torfstecher begegnen den Helden und schütteln nur den Kopf über das Ansinnen der Helden in den Sumpf zu wollen und warnen sie mit allerlei Schauermärchen über den Sumpf.
- ▶ All zu unvorsichtige oder ungestüme Wanderer können hier über einen Pestsporenpilz stolpern und eine kleine Giftwolke der Sporen freisetzen (ZooBot S. 258). Kundige Alchimisten wird der Anblick hingegen eher freuen.
- ▶ Die Spuren von zwei großen Füßen deuten an, dass die Helden nicht alleine hier im Sumpf unterwegs sind. Ein mächtiger Oger durchstreift anscheinend ebenfalls die Gegend.
- ▶ Eine kleine Goblinsippe hat sich tief in den Sumpf zurück gezogen, nachdem es ihr außerhalb des Sumpfes (wegen der Menschen?) zu ungemütlich wurde. Dank ihrer Jagdkünste (mit dazugehörigen raffinierten Fallen und ohne lästiges Ekelgefühl bezüglich der Beute) haben sie hier ein passables Auskommen gefunden.
- ▶ kaum ein Axtwurf entfernt ist an einem knorrigen Baumstumpf das Gerippe eines Vorgängers der Helden zu sehen. In seinem Schoß blinkt noch immer eine blitzende Klinge wie neu geschmiedet.
- ▶ Ein Schwarm Borbarad-Moskitos freut sich auf das frische Blut der Helden (ZooBot S. 76)
- ▶ Der Pfad der Helden führt an einem Morfu vorbei, der die Schritte der Helden anscheinend schon gespürt hat. Das Vieh beginnt sich aus seinem Sumpfloch allmählich mitten auf den Weg der Helden zu schieben (ZooBot S. 138).
- ▶ Ein mächtiger Felsbrocken, der mit allerlei Runen (?) verziert ist, steht auf einer trockenen Insel und bietet anscheinend einen sicheren Rastplatz
- ▶ In der Dämmerung sind schlurfende Schritte im Nebel zu hören und wenig später beginnen sich die Umrisse zweier Moorleichen aus dem Nebel heraus zu schälen (MGS S. 79).



dynesius, CC BY-SA 3.0

- ▶ Vom Hunger und Not getrieben traute sich eine kleine Gruppe ängstlicher Dorfbewohner in diesen verrufenen Sumpf, um hier nach Heilkräutern zu suchen, Fallen zu stellen oder um Enten zu jagen.
- ▶ In einigen Schritten Entfernung im Sumpf sind undeutlich Hilferufe oder Klagelaute zu hören. Kurz ist auch ein flackernder Lichtschein zu sehen (es handelt sich um Irrlichter (MGS S. 111)).
- ▶ Eine Gruppe orkischer Jäger gehen hier im Sumpf ihrem Handwerk nach, was den Sumpf für die Helden nicht unbedingt einfacher begehbar und sicherer macht. Wenn die Helden Pech haben sind sie womöglich in den Augen der Orks das einzige lohnenswerte Jagdwild weit und breit.
- ▶ Schlinggras (Bestimmung +12, ZooBot S. 265) kann einen unaufmerksamen Helden gefangen nehmen und zu Fall bringen. Ob er danach noch alle Ausrüstung hat oder sich einen kräftigen Schnupfen holt?
- ▶ Es blubbert und müffelt und dann entlässt dem Sumpf eine mächtige Wolke Sumpfgas. Das mag nicht nur einen Sumpfkundigen an dämonische Umtriebe erinnern, sondern kann auch bei offenem Feuer (Fackeln, Lampen o.ä.) zu einer Verpuffung mit allerlei damit verbundenen Gefahren führen.
- ▶ Nahe des Lagerplatz der Helden treibt die gefesselte Seele einer unglücklichen Frau ihr Unwesen und bringt die Helden um ihre Nachtruhe. Sie wurde hier einst wegen eines (angeblichen) Verbrechens im Moor ertränkt und beklagt ihr ungerechtes (?) Schicksal nun jede Woche in der Nacht auf den Praiostag.
- ▶ Mit etwas Glück und Tierkunde erkennen die Helden ein Tier (Frosch/Kröte/Schlange) oder eine Pflanze, woraus sich irgendetwas Praktisches machen lässt (Gift, Heilmittel, Drogen&Tränke).
- ▶ In einem küstennahen Sumpf: Beim Waten durch den Sumpf kommt der vorderste Held einem Krakenmolch (ZooBot S. 123) so gefährlich nahe, dass der ihn versucht zu packen und in den tiefen Sumpf zu ziehen.
- ▶ Ein Bau/Sklaventrupp ist dabei den Sumpf trocken zu legen, dabei kann allerlei zu Tage kommen, Sumpfwesen können allergisch darauf reagieren oder es kommt zu mysteriösen Unfällen
- ▶ Eine echte Pflanzenkennerin kann hier (Kräuter suchen +17) zwischen den Sumpfgräsern die unscheinbaren gezackten Blätter einer Alraune entdecken (ZooBot S. 227).

(4-7) GELEGENFÜLICH

- ▶ Dem Kräuterkundigen offenbart sich auf dem Weg eine interessante Pflanze: Carlog (Bestimmung +5, ZooBot S. 232), Donf (Bestimmung +6, ZooBot S. 234), Eitriger Krötenschemel (Bestimmung +2, ZooBot S. 236), Rahjalieb (Bestimmung +5, ZooBot S. 260), Tarnele (Bestimmung +4, ZooBot S. 268), Traschbart (Bestimmung +6, ZooBot S. 269)
- ▶ Ein Hochwasser bzw. ein starker Regenguss hat die ohnehin eher zu spürenden als zu sehenden Pfade im Sumpf beinahe verschwinden lassen, so dass die Helden nun mühsam stochernd und watend ihren Weg suchen müssen.
- ▶ Ein Feld voller Pilze, die (essbar sind/Rauschpilze sind/ als Zunder taugen/ Giftsporen versprühen).
- ▶ Eine Biberfamilie (ZooBot S. 141) baut in der Nähe. Das kann den Helden allerlei Ärger einbringen (unterspülte

und nun unbegehbare Wege, angenagte und nun gefährlich leicht knickende Bäume) aber natürlich auch was für den hungrigen Magen (Fleisch), den Geldbeutel (Fell) oder das Liebesleben (Bibergeil, Biberklötze) beisteuern.

- ▶ Alle Tierstimmen in der Nähe verstummen auf einmal und die Charaktere können im Nebel schattenhaft einen großen Schatten durch den Sumpf stapfen sehen oder vielmehr hören.
- ▶ Ein schmaler Pfad endet an einer Stelle im Schilf, an der vermutlich normalerweise ein Kahn liegt, zumindest deuten die Spuren im Schlamm und der Pflock darauf hin. Wer schippert hier im Sumpf herum und wohin?
- ▶ Eine wackelige Brücke/Knüppeldamm erscheint wenig vertrauenswürdig, hält sie das Gewicht der Helden?
- ▶ Wer hier nicht aufmerksam ist (Sinnenschärfe-Probe + 5 erleichtert um Sumpfkunde) kann leicht auf einen Feuermolch (ZooBot S. 96) treten, mit all seinen hässlichen Konsequenzen.
- ▶ Eine Gruppe Fischotter (ZooBot S. 187) tummelt sich hier, ein Zeichen dafür, dass es hier auch irgendwo richtig Wasser geben dürfte. Unvorsichtige Helden können in den Bau einer Otterfamilie einbrechen und sich den Haxen brechen, dreiste Otter könnten den Helden die eine oder andere Leckerei aus dem Proviant zu klauen versuchen.
- ▶ Ein Gang orkischer Straßenräuber hat sich hierher zurückgezogen, da sie sich hier vor Verfolgung sicher glaubt. Kommen die Helden ihnen zu Nahe könnten sie zum Angriff übergehen, aber unter Umständen sind die abgemergelten Gestalten für etwas Gold oder guten Proviant auch zur Hilfe bereit?
- ▶ Unter einer großen knorrigen Eiche findet sich hier im Sumpf ein trockenes Plätzchen für die Nacht, doch in der Dämmerung beginnt es über den Helden zu Rauschen und ein Schwarm Fledermäuse (oder gar Vampirfledermäuse) verlassen das Dickicht des Blattwerks über den Helden. Womöglich hat sie der Rauch des Lagerfeuers aufgeschreckt und aggressiv gemacht? (ZooBot S. 97)
- ▶ Auf einem Felsbrocken sonnt sich eine große prächtig schillernde Klippechse. Etwas entfernt kann man gerade noch eine zweite Klippechse hinter einem Stein verschwinden sehen (und besonders neugierige Helden mögen dann vielleicht auch ein Nest mit den begehrten Eiern der Echsen dort mitsamt einer gereizten Mutter finden. (ZooBot S. 121)
- ▶ Saftig schmatzt der Sumpf unter den Füßen der Helden, während sie auf dem Pfad durch den Sumpf stapfen. Da spritzt es im Morast und eine Schar Riesenspringegel schnellst aus dem Morast nach oben und fällt die Helden an (ZooBot S. 88).
- ▶ Ein Schwarm Drachenlibellen (2W20) betrachtet die Helden als lohnende Beute und stürzt sich auf die Helden. (ZooBot S. 170). Sind die Helden schnell erfolgreich gegen die teilweise armlangen Biester (mehr als 1/3 der Tiere erschlagen innerhalb von 1W6+3 KR) lassen diese jedoch schnell wieder von ihnen ab.
- ▶ Unachtsame Helden, die ein entblößtes Körperteil (Bein, Hand oder einen ganzen Arm) in den Sumpf strecken (weil sie vielleicht gestürzt sind oder einfach irgendwo durchwaten müssen (womöglich gar ein komplettes Moorbad nehmen) können hier Bekanntschaft mit gewöhnlichen Sumpfgeln machen (ZooBot S. 89).

- ▶ Eine Gang Sumpfranzen lungert in Sichtweite der Helden auf einem halb versunkenem Baum herum. Interessiert mustern sie die Helden und scheinen noch unschlüssig, was Angesichts dieser Bedrohung bzw. Beute zu tun sei (ZooBot S. 68).
- ▶ Eine Gebiet mit nur scheinbar sicherem Untergrund erschwert das Weiterkommen. Allenfalls sumpfkundige Helden können hier von sich behaupten einen sicheren Tritt zu haben. Andere Helden werden nicht nur Mühe haben das Tempo zu halten, sondern auch manches mal womöglich in Gefahr geraten.
- ▶ Der Knüppeldamm, der eigentlich eine sichere Passage durch den Sumpf gewährleisten sollte, ist an einer Stelle unterbrochen (durch ein Unwetter, verrottete Bohlen, Sabotage).

(8-12) Häufig

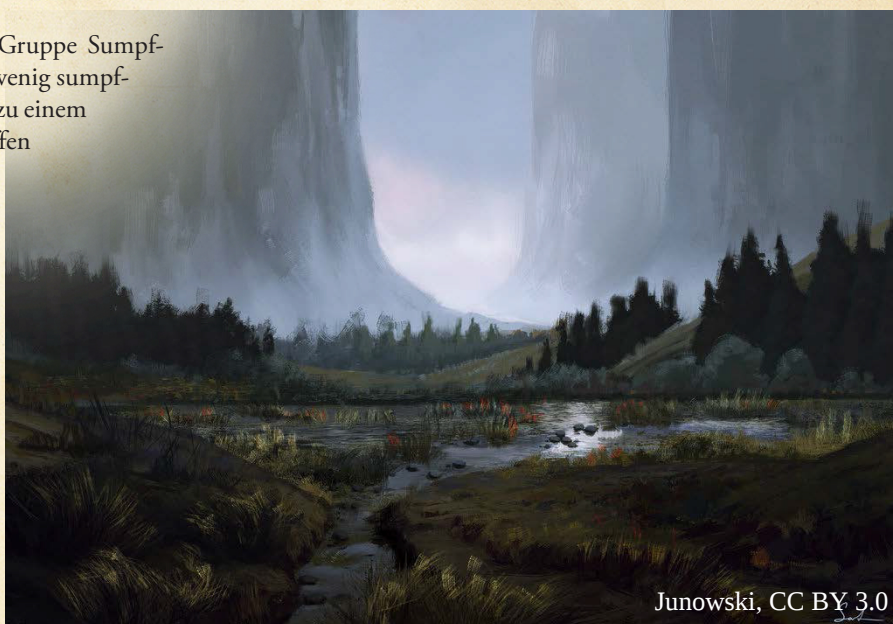
- ▶ Wer sich ein wenig mit Pflanzen auskennt mag hier etwas Interessantes entdecken: Egelschreck (Bestimmung +6, ZooBot S. 235)
- ▶ Es riecht hier deutlich nach Verwesung und aufmerksame Augen entdecken auch bald den Grund. Der Leichnam eines Orks ist von dunkelgrünen Wurzelsträngen geradezu überzogen und verwest hier. Hier ist dank des Wirkens einer Grünen Schleimschlange (Bestimmung +4, ZooBot S. 238) eine Mutprobe fällig (Schreckgestalt I MGS S. 54)
- ▶ Ein Schwarm Sumpfhühner wird von etwas aufgeschreckt. Lauert hier eine größere Gefahr oder sind die Hühner von den Helden in ihrer Ruhe gestört worden.
- ▶ Ein Feld voller Pilze, die (essbar sind/Rauschpilze sind/ als Zunder taugen/ Giftsporen versprühen). Siehe Pilzgenerator am Ende des Dokuments.
- ▶ In der Ferne sind immer wieder wandernde schwach leuchtende Lichter zu sehen und das eine oder andere Mal auch der Klang eines fernen undeutlichen Rufes (Irrlichter MGS S. 111)
- ▶ In der Dämmerung oder Nacht schweben kleine hell glühende Lichter auf die Helden zu. Abergläubische Helden mögen sich an die Spukgeschichten über Irrlichter oder die Berichte über kleine feuerheiße Flugwürmer die schmerzhaften Brandflecken verursachen erinnern, kaltblütigere Helden werden die Lichter einfach als Glühwürmchen identifizieren.
- ▶ Die Helden stoßen auf eine kleine Gruppe Sumpfechsen (ZooBot S. 180). Gerade bei wenig sumpfkundigen Helden kann es dabei auch zu einem eher unglücklichen Zusammentreffen kommen, wenn der unvorsichtige Held praktisch auf eine gut getarnte Sumpfechse tritt.

Ansonsten interessieren sich die friedlichen Tiere nicht für die Helden.

- ▶ Dort drüben in wenigen Schritt Entfernung aber durch unsicheres Sumpfgelände getrennt hoppelt eben das Abendessen in Form einiger Karnickel (ZooBot S. 108). Ob sich das Risiko da durch zu müssen für den sicher leckeren Braten lohnt?
- ▶ Ein Rudel angriffslustiger Sumpfratten (ZooBot S. 155) hat in der Nähe der Helden seinen Bau und ist von den Passanten wenig begeistert, von ihrem Proviant hingegen schon mehr.

(13-20) SEHR Häufig

- ▶ Irgendetwas stört einen Schwarm Vögel auf.
- ▶ Nebel zieht auf und lässt einen kaum noch die Hand vor den Augen erkennen. Die Gefahr hier sich zu verirren oder vom sicheren Weg abzukommen steigt mit jedem Schritt.
- ▶ Der sonst so sichere Pfad weist hier einige tückische Sumpflöcher auf, in die man leicht treten kann. Dabei kann man sich mindestens nasse Füße, vielleicht ein paar Blutegel und womöglich auch einen angeknacksten Knöchel holen.
- ▶ Ein Kräutersammler versteckt sich vor den Helden. Sumpfkundige oder besonders aufmerksame Helden mögen ihn allerdings dennoch entdecken. Warum er sich versteckt? „Fremde hier im Sumpf bedeuten sicher nichts gutes...“ (Aber wer weiß schon ob der Kauz hier nicht allerlei giftiges Kraut suchte.)
- ▶ Eine große struppige Hecke mit reifen Beeren bietet eine leckere Abwechslung. (In seltenen Fällen 1 auf 1W6: Bei intensiver Plünderung können die Helden vielleicht auch noch einen verwachsenen Pfad in das Innere der Hecke finden, wo ein kleiner verlassener Lagerplatz liegt, den vielleicht ein Liebespaar für seine Treffen oder ein Jäger für sein sicheres Nachtlager nutzte).
- ▶ Ein dichter Schwarm Mücken (ZooBot S. 171) fällt über die Helden her und kann unachtsame empfindliche Helden so verwirren, dass sie einen unbedachten Schritt in den Sumpf machen oder wild um sich schlagend vom Weg abkommen.



Junowski, CC BY 3.0

(20) FRIEDLICHER SUMPF

- ▶ Die Reste eines Knüppeldamms führen auf ein kleines Stück festes Land.
- ▶ Einige Dorfbewohner haben sich in einer Gruppe in den Sumpf getraut und sammeln Heilpflanzen, Beere oder jagen kleine Tiere (Frösche, Vögel).
- ▶ Die Helden treffen auf eine Gruppe Torfstecher am Rande eines Moores, die ängstlich von einem Unglück berichten. Ein Kollege wurde vom Moor verschlungen und das obwohl er sich auf einem Weg befand, den sie schon jahrelang gingen. Was zog ihn in die Tiefe? Ist den Wegen noch zu trauen? Oder ist das alles nur eine Ablenkung um die Helden vom Moor fern zu halten?
- ▶ Die Helden finden eine kleine Hütte die wohl schon seit langem verlassen ist. Sie mag ein Plätzchen für die Nacht

bieten, kann aber auch Rückschlüsse über den Sumpf und seine Bewohner zulassen (z.B. Spuren anderer Bewohner und Gefahren des Sumpfes).

- ▶ Ein kaum zu erkennender Pfad führt hier einige Schritte abseits zu einer kleinen Idylle mitten im Sumpf. Hier gedeihen in mehreren Beeten und Rabatten allerlei Kräuter und (nicht nur) Heilpflanzen. Wer auch immer es einmal angelegt hat, er hatte einen grünen Daumen.
- ▶ Etwas entfernt ist ein unheimlicher klagender Laut zu hören, der sich einem Tierkundigen oder einem mutigen Wanderer bald als ein verirrtes Rind offenbart, das bis zum Bauch im Sumpf eingesunken auf Hilfe wartet.
- ▶ Die Hütte eines seltsamen Einsiedlers, der sich von den Fremden hier gestört fühlt/begeistert ist endlich mal Gesellschaft zu haben.