

Bedrohung aus dem Sumpf

AD&D Abenteuer für 4-6 Charaktere der 3.-4. Stufe
Geschrieben von Thomas Fegers

AUFTRAG: Die Menschen in Zump trauen sich nicht mehr durch den Sumpf (nach Waldstadt), da in letzter Zeit jeder Reisende verschwunden ist oder nackt und ermordet aufgefunden wurde. Sie haben sich in Waldstadt und Kaft bei der „Regierung“ beschwert (jemand ist dabei den längeren Weg um den Sumpf herum gegangen). Die Gruppe soll die Ursache für die Vorkommnisse finden und vernichten. (Belohnung bekommt die Gruppe von der Gemeinde Zump: 1500 GM). Zuvor wurde schon einmal eine Abenteurergruppe losgeschickt, die aber im Sumpf verschollen ist.

Zump (Dorf): ca. 50 Einwohner, Fischfang, Ackerbau, Holzfäller/ ca. 20 Familien, der Redner ist der Ackerbauer Limpus: Die Lage ist sehr angespannt, die Leute haben zwar noch etwas zu essen, fühlen sich aber von der Außenwelt abgeschnitten und selbst bedroht. Sie werden auf gar keinen Fall kämpfen. Es kursieren mehrere Gerüchte:

1. Ein „Schwarzer Drache“ lebt im Sumpf (F)
2. Bestien überraschen einen, töten ihn,
nehmen seine Kleider und lassen ihn nackt verrotten (halb W)
3. Ein 10m langes und 2m hohes Killerkrokodil verschlingt ganze Bäume. (F)
4. Was immer da im Sumpf ist wird bald auch das Dorf angreifen. (F)
5. Eine Verschwörung von anderen Händlern will „Zump“ aus dem Geschäft werfen. (F)
6. Der Wirt vom „Zum fröhlichen Wanderer“ ist ein schwarzer Magier, der den Sumpf verhext hat. (Wirt „Hans Kämerer“ war Abenteurer, jedoch Kämpfer Stufe 6) (F)
7. Grüne Riesenreptilien tauchen aus dem Nichts vor einem auf
und verschlingen ihn dann. (halb W)
8. Die Monster im Sumpf töten nur Männer (Zufall, da nur Männer in den S. gehen). (W)
9. (Nur bei Frau oder Kind:) „Sie haben meinen Mann/ Vater entführt
und sicherlich getötet, bringt sie alle um!“ (möglich)
10. Die Natur rächt sich für ihre Ausbeutung.(Gott: UBAMOS) (F)

Insgesamt sind schon 8 Männer (auch Söhne) aus dem Dorf verschwunden. Wie viele Händler ist unbekannt. Die Leute verschwinden nicht im Wald, sondern nur „tief“ im Sumpf.

Ursache der Tode: BULLYWUGS (A)

Beschreibung: s. Monsterblatt

Anzahl: 51 Wesen (31 männl./ 20 weibl.(trächtig))

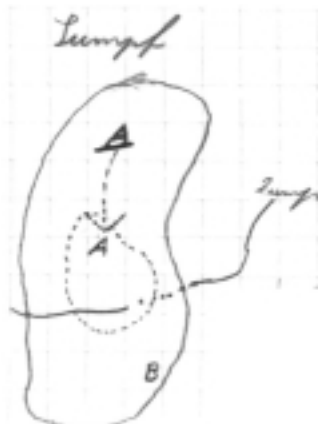
31 Männchen:

Funktion	RK nat.6 (evtl. + Rüstung)	Waffe oder Natürliche: 1-2/1-2/2-5	HD (TP)	ETW0	Größe	XP	Moral
Anführer	nor. Schild (Eisen), Teile v. Plattenpanz. 0	Dreizack (x2) +2 Schaden	3 (22 TP)	17	1,60m/ M	175	19
5x Unterführer	Nor. Schild (Holz), Teile v. Kettenhemd 2	Morgenstern (einer +1 mag.) +1 Schaden	2 (15 TP)	19	1,40m/ S	120	15
5 Normale (A)	nor. Schild (Holz) 5	H.u.Wurfbeil	1 (8 TP)	19	1,30m/ S	je 65	10
5 Normale (B)	6	Speer (2x)	1 (7 TP)	19	1,30m/ S	je 65	10
10 Normale (C)	kl. Schild (Holz) 5	Keule	1 (6 TP)	19	1,30m/ S	je 65	10
5 Normale (D)	6	s. natürl. Angriffe	1 (5 TP)	19	1,30m/ S	je 65	10

IN: 5-10 (Low) Gesinnung: CB Aktiv: IMMER BF.: 3 (SW 15/ 9 in Rüstung) SA: Sprung (9m weit/ 4,50m hoch): +1 auf TW u. doppelter Schaden mit aufspießenden Waffen SD: Tarnung (-2 auf gegnerischen Überraschungswurf)

Taktik: Aus einem Hinterhalt auf Beute warten (immer in mind. 5 Gruppen), versuchen dann den Gegner einzukesseln.

20 Weibchen: RK:7 Waffe(nat.): 1W2/ 1W2 HD: ½ (3 TP) ETW0: 20 Gr.: 1,20m/ S
XP: je 7 Moral: 5 IN: 5



„Wohnort“: Früher weiter im Norden des Sumpfes (Karte Zeichen: A). Als das Futter knapp wurde, sind sie nach Süden (Karte Zeichen: **A**) gezogen. Dort entdeckten sie neben Tieren auch die Menschen, die den Weg benutzen, als schmackhaft.

„Aufbau des Lagers“: Dunkler Platz unter dichtem Blätterdach. 1 kl. Hütte im Wasser (primitiv aus Holz) vom Anführer: Auf einem Baumstumpf steht eine Holzfigur (bizarrer Froschgott: Froschmensch mit Krokodilkopf und Dreizack). 3 Ledersäcke im Schlamm (unter Wasser):

- 1) kl. Säckchen (schwer zu finden: 10% Chance): 1 Edelstein (durchsichtig 200 GM)
 2 Edelsteine (rot, blaß je 50 GM)
 3 Edelsteine (grün, ungeschliffen 5 GM/
 geschliffen 10 GM)

2) gr. Sack (75 % Chance zu finden): 2364 KM, 1153 SM

3) mittelgr. Sack (50 % Chance zu finden): kl. Elfenbeinskulptur (Auge, das auf die Erde blickt/ 25 cm x 30 cm/ Kunstgegenstand (Gott d. Allmächtigkeit/ 500 GM wert)

Holzgefäß: 1 Trank (farblos): Hustensaft (n. mag./ aus Kräutern)

Glasgefäß: 1 Trank (gelb): Stinkbombe (n. mag./ aus Pilzen)

Holzgefäß: 1 kl. Flasche (farblos/ solange nicht Haut berührend geruchlos): Murdock's Insektenabwehr (Almanach d. Magie): magisch/ 11 Anwendungen/ Einwirkungszeit: 1W4 Runden/ Wirkungsdauer: 1W3+1 Stunde/ Wirkungsbereich: 1,50m um Träger/ Wirkung: Insekten werden abgehalten, Insektenmonster mit weniger als IN 5 automatisch auch, Insektenmonster mit IN 5 oder mehr erhalten RW.

Der Rest des Stammes „schläft“ im Umkreis der Hütte.

Ritual: Einige Opfer der Bullywugs (vornehmlich menschliche) werden zu ehren ihres Gottes (nackt) liegengelassen. (Die Bullywugs meinen so ihren Gott zu befriedigen, ansonsten würde er sie mit Krokodilattacken terrorisieren). *Diese Nackten werden früher oder später von irgendwelchen Sumpfbewohnern gefressen.*

Verschwundene Abenteurergruppe:

Alle Gruppenmitglieder bis auf einen sind bereits tot. Die Gruppe bestand aus 3 Kämpfern (Mensch, 2x Halb-Elf) und einem Kleriker (Mensch, noch lebendig). Ihre Ausrüstungsgegenstände, sowie Wertsachen sind, falls brauchbar, aufgeteilt worden oder andernfalls weggeworfen worden (nicht mehr wiederzufinden). Die Gruppe nannte sich „Executers“, sie waren noch Neulinge (1.-2. Stufe) und kamen aus Kaft.

Die Gruppe suchte nach der Ursache der Morde, als sie von einer Patrouille Bullywugs überrascht und überwältigt wurde. 1 Kämpfer wurde nackt liegengelassen, die anderen beiden wurden von den Bullywugs im Lager gefressen. Der Kleriker ist auf einem Baum in einem Käfig eingesperrt. Er ist bewußtlos und stark angeschlagen (TP 0). Nach 5 Tagen, nachdem die Spieler den Sumpf zum ersten Mal betreten, stirbt er an einem Schlangenbiß. Wird er vorher gerettet, schenkt er der Gruppe seinen mag. Morgenstern, falls er ihn wiederfindet. Er schließt sich den Spielern jedoch nicht an, sondern setzt sich in Kaft zur Ruhe (reist evtl. noch mit ihnen).

Kleriker „Josefus Schlapnas“ (Stufe 2)

TP: 13 (momentan 0) ETW0: 20 RK: momentan 10 (Kleidungssetzen) Ges.: NG
 Aussehen: 1,77m groß/ 67 kg/ braune, kurze Haare/ braune, kleine Augen/ kleiner Kopf/ schmächtiige Gestalt/ weiche Gesichtszüge/ 21 Jahre alt

Ausgestoßener: Advanced Bullywug (B)

(Im Verhalten gegenüber den offiziellen Monstern stark verändert: Ges.: CN)

Name: Quork Gr.: 1,80/ M IN: 12 Moral: 17 Aussehen: ansonsten wie nor. Bullywugs, jedoch mit Kleidung (kurze, braune Hose/ braune Weste) oder Rüstung (s. unten)

BF: 6, Sw 15 (9 in Rüstung)

HD: 2 (12 TP) RK: 1 (Teile v. Plattenpanzer) ETW0: 19

Waffe: Korseke (Stangenwaffe: 2,40m Schaft) 1W6+1/ 2W6 (evtl.x2)
(nat. 1W2/ 1W2/ 1W4+1)

SA: Sprung (s. Bullywug)

SD: Tarnung (s. Bullywug)

Außerdem dabei: Schlüssel für Truhe (s. unten), Heiltrank (rosa)

Behausung (s. Karte: Zeichen: B): getarntes Baumhaus (mit 2 „Sprüngen“ zu erreichen),

stabil gebaut: mit feuchten Blättern ausgelegt und einer mittelgr. Truhe (verschlossen):

evtl. Rüstung, Dolch, geschnitzte Statue von Froschgott (Froschmensch mit Skorpionstachel und Scheren), kl. Säckchen: 1 Edelstein (blau): 100 GM

1 Edelstein (rot): 50 GM

10 Edelsteine (ungeschliffen): 2 GM (geschliffen: 10 GM)

Die Hütte ist nur zu finden, wenn man nach ihr sucht (5% Chance).

Verhalten:

Quork ist nicht besonders aggressiv. Die anderen Bullywugs hassen ihn jedoch und töten ihn, falls sie die Möglichkeit dazu haben. Quork fühlt sich durch die umgezogenen Bullywugs nun noch mehr in die Enge getrieben und hat somit auch ein Interesse daran, die Bullywugs loszuwerden. Falls die Gruppe ihn trifft (SL-Entscheidung), wird er ihnen seine Geschichte erzählen und versuchen zu helfen (nicht gerne kämpferisch). Quork spricht Allgemein- und Bullywugsprache, er ernährt sich von gejagten Tieren. Er wuchs bei dem „normalen“ Stamm auf, entwickelte sich aber anders und wurde verstoßen.

Lösungsvorschläge:

- Die Gruppe könnte sich die Furcht der Bullywugs vor ihrem Froschgott zu nutze machen. Die Information darüber könnte von Quork stammen. (Inszenierung eines Auftritts des Gottes im Lager, oder ähnliches)
- Die gute alte “Gerilla-Taktik” (d.h. kleinen Gruppen der Bullywugs immer wieder auflauern). Diese ist aber nur sehr schwer durchzuführen, da die Bullywugs selber nur auflauern (s.o.). Außerdem führt sie ggf. (SL-Entscheid) dazu, das die Bullywugs aus Angst um ihre trächtigen Weibchen in Panik das Dorf angreifen, um ihrem Gott Opfer darzulegen, damit er ihnen hilft
- Hack&Slay-Methode (d.h. das Dorf suchen und angreifen, dabei ist die große Anzahl der Bullywugs zu beachten!!!)
- Und bestimmt viele mehr...