

SÜMPFE DES TODES

Sümpfe des Todes ist eine Begegnung für vier bis fünf Charaktere mit einer durchschnittlichen Gruppenstufe (APL) von fünf. Die Gruppe versucht einen gefährlichen Sumpf zu durchqueren und gerät an ein paar seltsame Bewohner. Statistiken für Monster oder Charaktere, welche in diesem Encounter auftreten, findet ihr in der **5e Ausgabe des SRD**.

Der Sumpf scheint kein Ende zu nehmen. Feuchtwarmer Nebel liegt über dem schlammigen Grund, jeder Schritt birgt die Gefahr, für immer im morastigen Boden zu versinken. Der Schweiß rinnt euch in Strömen den Körper herunter und sorgt dafür, dass eure Kleidung bis auf die Haut durchnässt ist. Schwärme von Insekten malträtieren euch schon seit Stunden, jeder unbedeckte Flecken eurer Haut ist Ziel der gigantischen Mücken und anderen Ungeziefers. Endlich zeichnen sich vor euch zwei Lichter im Dunst ab. Als ihr näher kommt, seht ihr zwei aufrechte, froschartige Gestalten, die je eine Fackel und einen Speer in der Hand halten.

SELTSAME BEWOHNER

Der Sumpf ist die Heimat eines Bullywug Clans, der sich Wah u'wah nennt. Die Krieger des Clans bewachen alle sicheren Wege, die in den Sumpf hinein und wieder herausführen und sind nicht gewillt, jemanden ohne Gegenleistung passieren zu lassen. Sie bieten den Abenteurern jedoch einen Handel an. Die meisten der Krieger sprechen nur Bullywug. Sollte keiner der Charaktere diese Sprache sprechen, werden sie versuchen, sich per Zeichensprache verständlich zu machen. Etwa einen Kilometer westlich eurer Position hat ein junger schwarzer Drache sein Nest, welcher regelmäßig Bullywugs und andere unvorsichtige Wanderer jagt, die versuchen, den Sumpf zu durchqueren. Erledigt ihr den Drachen im Auftrag der Bullywugs, werden sie euch sicheren Fußes aus dem Sumpf geleiten. Ansonsten werden sie die Gruppe permanent aus dem Hinterhalt heraus angreifen.

UMGEBUNG: NEBELSÜMPFE

Die Sumpflandschaft erstreckt sich über mehrere Stunden Fußmarsch in jede Richtung. Der Sumpf gilt generell als schwieriges Gelände, zudem liegt beständig ein dichter Nebel über dem Gebiet. Es riecht nach Moor und das permanente Gefühl, beobachtet zu werden, verfolgt die Abenteurer.

DIE BULLYWUGS

Die Bullywugs ähneln menschengroßen, zweibeinigen Fröschen. Sie tragen grob zusammengenähte Felle und Häute über ihren schleimigen Körpern und sind mit primitiven Speeren ausgerüstet.

SUMPF BEGEGNUNG

Insgesamt wird der Clan wohl an die 50 Individuen umfassen. Die Bullywugs sind scheu und werden sich im Verborgenen halten. Die direkte Konfrontation ist nicht ihr Ding, vielmehr werden sie bei einer Auseinandersetzung aus dem Hinterhalt angreifen und danach versuchen, mittels Sprung zu entkommen und im Sumpf unterzutauchen.

DICHTER NEBEL

Der dichte Nebel, welcher über dem Sumpf liegt, sorgt dafür, dass die Charaktere nur sehen, was unmittelbar vor ihnen liegt. Für alles, was weiter als anderthalb Meter entfernt ist, gelten sie als blind.

GIFTIGE INSEKTEN

Lass die Gruppe jede Stunde einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 15 machen. Wer den Wurf nicht schafft, erleidet aufgrund der schwülen Hitze und der beständigen Insektenangriffe 1D6 Giftschaden.

HEIMAT DER BULLYWUGS

Die Bullywugs haben Heimvorteil. Sie kennen das Gelände und können daher als Bonusaktion Rückzug oder Verstecken ausführen. Auf Verstecken erhalten sie zudem Vorteil.

WEITERE GESCHEHNISSE

Den Bullywugs helfen. Ein Späher der Bullywugs wird euch bis an das Lager des jungen Schwarzdrachen führen und dann untertauchen. Sobald der Drache eure Witterung aufnimmt, greift er an. Der Sumpf ist an dieser Stelle nahezu zwei Meter tief. Das brackige Wasser ermöglicht euch zu schwimmen, aber wer keine Schwimmbewegungsrate hat, kämpft gemäß den Regeln für Unterwasserkampf mit einem Nachteil.

Die Bullywugs ignorieren. Wenn die Gruppe sich auf eigene Faust durch den Sumpf schlagen will, wird die Reise mindestens vier Stunden dauern. Jede Stunde greift ein fünfköpfiger Trupp der Bullywugs die Gruppe aus dem Hinterhalt an. Es liegt im Ermessen des SL, ob er den Spielern erlaubt, nach jedem Angriff eine kurze Rast einzulegen. Eine lange Rast ist im Supf aufgrund der ständigen Angriffe und des unsicheren Untergrunds nicht möglich.

Beute. Die Bullywugs selber haben nichts von Wert bei sich. Im Hort des Drachen kann die Gruppe jedoch folgende Gegenstände finden: **200x** Goldmünzen, **10x** Platinmünzen, **1x** Alexandrite (400 GM), **1x** Yellow Corundum (10 GM), **1x** Smoky Quartz (30 GM), **1x** Trank des Gifts (SRD. 195), **1x** Trank des Gedankenlesens (SRD. 195), **3x** Heilränke, **1x** Zauberstecken der Insektenschwärme (SRD. 206).

CR **7**
2,900 XP

5TH
LEVEL