

Das erste Szenario

Dieses Abenteuer ist so gestaltet, dass es sowohl klassisch mit einem Spielleiter als auch allein oder in einer Gruppe ohne Spielleiter gespielt werden kann. Die klaren Szenarien und modularen Herausforderungen führen die Spieler Schritt für Schritt durch die Handlung. Hinweise, Entscheidungen und Gegner werden in einem leicht nachvollziehbaren Ablauf präsentiert, der es erlaubt, die Geschichte auch eigenständig zu erleben. Würfelt einfach, trifft Entscheidungen, und folgt den bereitgestellten Anweisungen – die Welt des Dungeons entfaltet sich direkt vor euch, ganz ohne zusätzliche Moderation. Ein perfekter Einstieg für Einsteiger oder kleine Gruppen!

Das Abenteuer beginnt!

Die Passagen im gelben Kasten können direkt vorgelesen werden.

(Leise Sumpferäusche und das Quaken von Fröschen könnten beim Vorlesen für Atmosphäre sorgen)

Als Spielleiter sollte man das komplette Szenario erst lesen, um den Spielern mehr Möglichkeiten bieten zu können und um angemessener auf deren Entscheidungen eingehen zu können.

Die Quelle des Unheils

Das Dorf Nebelgrund war nie ein Ort großer Geschichten. Versteckt zwischen moorigen Feldern und schattigen Wäldern lebten die Bewohner einfach und zufrieden. Doch in den letzten Wochen hatte sich etwas verändert. Tiere verschwanden spurlos, Ernten verderben über Nacht, und immer wieder hörte man in der Dunkelheit unheimliche Laute – ein tiefes Quaken, begleitet von platschenden Schritten.

Gestern Abend kam es zum Schlimmsten. Eine Gruppe der Kreaturen überfiel die Kornspeicher des Dorfes. Die Angreifer, schleimige Wesen mit leuchtend gelben Augen und groben Speeren, waren nicht nur furchteinflößend – sie waren gefährlich. Drei Dorfbewohner wurden verletzt, bevor die Kreaturen in den nahen Sümpfen verschwanden.

Der Älteste des Dorfes, ein Mann mit tiefen Falten und einem krummen Rücken, versammelte die mutigsten Seelen vor der alten Dorfeiche. "Das ist nicht das erste Mal, dass wir von den Sümpfen bedroht werden", sagte er mit rauer Stimme. "Vor vielen Jahren wurde ein alter Tempel tief im Moor versiegelt – ein Ort, von dem man sagt, er birgt unheilige Mächte. Diese Kreaturen... diese Frogs... stammen von dort. Ihre Quelle muss zerstört werden, sonst wird unser Dorf bald untergehen."

Der Älteste deutete auf einen kaum sichtbaren Pfad, der in die Dunkelheit des Sumpfes führte. "Folgt diesem Weg. Er wird euch zu einem Eingang führen – einer alten Treppe, die tief in die Erde hinabführt. Doch seid gewarnt: Niemand, der jemals in diesen Ort hinabstieg, kehrte wieder zurück. Bereitet euch gut vor und zeigt Mut, denn ihr seid unsere einzige Hoffnung."

Das erste Szenario ist bewusst sehr geradlinig gehalten.

Optionale Vorbereitungsfragen für die Spieler:

Um die Immersion zu erhöhen, könntest du die Spieler fragen:

- Was denkt euer Charakter über die Frogs und das Dorf Nebelgrund? Kennt ihr das Dorf, welche Verbindungen habt ihr zum Dorf?*
- Welche Vorbereitungen trefft ihr, bevor ihr euch auf den Weg macht?*
- Welche Ausrüstung tragt ihr bei euch, die euch helfen könnte?*

Vor dem Dungeon

Der Pfad durch den Sumpf war beschwerlich. Dichte Nebelschwaden hingen in der Luft, und jeder Schritt durch den matschigen Boden erzeugte ein schmatzendes Geräusch. Der Geruch von fauligem Wasser und verrottendem Holz ließ eure Nasen brennen, und die Feuchtigkeit drang durch Kleidung und Rüstung. In der Ferne hörte man ab und zu ein dumpfes Platschen – vielleicht von Tieren, vielleicht von etwas anderem.

Nach einer anstrengenden Wanderung erreichte eure Gruppe schließlich eine Lichtung. Der Nebel war hier besonders dicht, und in seiner Mitte fiel euer Blick auf eine verwitterte Steintreppe, die in die Tiefe führte. Der alte Stein war von Moos und feinen Wurzeln überwuchert, und zwischen den Stufen wuchsen Pilze in unnatürlich schillernden Farben.

Am unteren Rand der Treppe thronte eine seltsame steinerne Kreatur: eine froschähnliche Statue mit weit aufgerissenem Maul, als wolle sie all jene verschlingen, die es wagten, hinabzusteigen.

Die Luft hier war spürbar kälter, und ein leises, bedrohliches Quaken hallte aus der Dunkelheit unter der Treppe empor. Dieses Geräusch, tief und unheilvoll, ließ die feinen Haare auf euren Nacken sich aufstellen.

Dies war kein natürlicher Ort. Dies war das Verlies, von dem der Älteste gesprochen hatte – und die Treppe vor euch führte direkt hinein.

Dieses Szenario basiert auf flexiblen Dungeon-Modulen, die eine schnelle und einfache Gestaltung der Spielumgebung ermöglichen. Sollten keine Module zur Verfügung stehen, ist das jedoch kein Problem: Mit ein wenig Kreativität kann der Dungeon auch problemlos auf Kästchenpapier gezeichnet werden. Einfach die Räume skizzieren, Türen und Hindernisse einfügen, und schon ist die Karte bereit für spannende Abenteuer! Diese Anpassungsfähigkeit macht das Szenario ideal für jeden Spieltisch, egal ob mit oder ohne vorgefertigte Materialien.

SPOILERALARM !?

Ziel des Abenteuers:

Die Spieler sollen die Quelle der Frogs finden und sie zerstören oder versiegeln, um das Dorf zu retten. Ein klarer Erfolg fühlt sich für Anfänger motivierend an und bietet eine mögliche Fortsetzung: Was, wenn nicht alle Frogs besiegt wurden?

Sollten für das Spiel keine Frosch-Kreaturen zur Verfügung stehen, können auch Gobelins oder Orks verwendet werden.

1. Der Eingang

Als ihr die ersten Stufen hinabsteigt, umfängt euch eine erdrückende Stille. Die feuchte Luft ist kalt und schwer, und jeder eurer Schritte hallt dumpf von den Wänden wider. Der Gang vor euch ist schmal, die Wände aus grob behauenen Stein, feucht von der Nässe des darüber liegenden Sumpfes. Hier und da glitzert ein Wassertropfen im schwachen Licht eurer Laterne oder Fackel.

Nach ein paar Metern bleibt ihr abrupt stehen. An der rechten Wand des Ganges lehnt ein Skelett – regungslos, aber unübersehbar. Die knöchernen Finger sind gekrümmt, als hätten sie etwas fest umklammert, und ein rostiger Dolch steckt in seinen Rippen, als wäre er ihm im Kampf in die Seite gerammt worden. Die Kleidung des Skeletts ist längst zu Lumpen verfallen, und um es herum liegen Scherben eines zerbrochenen Tonkrugs.

Ihr könnt nicht sagen, wie lange dieser Unglückselige schon hier liegt, aber eines ist sicher: Er war nicht der Erste, der diesen Weg gegangen ist – und vielleicht nicht der Letzte.



SPOILERALARM !?

Sollten die Spieler „Magie entdecken auf das Skelett anwenden, werden sie feststellen, dass es sich bei dem Skelett um eine untote Kreatur handelt.

Die Spieler sollten den Freiraum haben, das Skelett im „Ruhemodus“ zu elementieren.

2. Der Kreuzgang der Toten

Ihr erreicht eine kleine Halle, deren Wände und Decke von dicken Spinnweben und feuchten Ranken überzogen sind. Eine baufällige Säulen in der Mitte scheint die Decke kaum noch zu tragen, und der Boden ist übersät mit Bruchstücken von Knochen, verrostetem Metall und seltsamen, unleserlichen Runen, die in den Stein geritzt wurden.

Am gegenüberliegenden Ende der Halle stehen zwei Gestalten – reglos, aber dennoch unheimlich. Es sind Skelette, doch anders als das verfallene Skelett im Gang zuvor wirken sie auf eine seltsame Weise... vollständig. Ihre knöchigen Hände halten Schwerter, die trotz des Rostes scharf und gefährlich erscheinen, und in den leeren Augenhöhlen flackert ein unnatürliches, grünliches Licht.

Plötzlich ertönt hinter euch ein scharfes Knirschen, das euch durch Mark und Bein fährt. Als ihr euch umdreht, seht ihr mit Schrecken, dass das Skelett, das regungslos im Gang lehnte, sich jetzt aufgerichtet hat. Es greift nach dem rostigen Dolch, der zuvor in seinen Rippen steckte, und sein leerer Blick scheint euch direkt zu fixieren.

Mit einem schaurigen Kreischen setzen sich alle drei Skelette gleichzeitig in Bewegung – die beiden vor euch heben ihre Schwerter, während das Skelett hinter euch den Rückweg versperrt. Die Luft in der Halle wird eisig, und ihr spürt, dass dies keine gewöhnlichen Gegner sind.

Dieser Absatz muss unter Umständen modifiziert werden, und den Aktionen der Spieler in Abschnitt 1 angepasst werden.



ÜBERGANG ZU ABSCHNITT 3

SKELETTE

SKELETT AUS ABSCHNITT 1

ÜBERGANG VON ABSCHNITT 1

Kreatur	ST	GE	HK	WK	KO	LP	ZP	BEW.
Skelettkrieger #1	2	3	1	1	2	8	-	7
Waffe	BW	AW	VW	SCHADEN			GW	
Rostiges Schwert	ST/GE			1W+1			2	

Kreatur	ST	GE	HK	WK	KO	LP	ZP	BEW.
Skelettkrieger #2	2	4	1	1	1	7	-	7
Waffe	BW	AW	VW	SCHADEN			GW	
Rostiges Schwert	ST/GE			1W+1			2	

Kreatur	ST	GE	HK	WK	KO	LP	ZP	BEW.
Skelettkrieger aus Abschnitt 1	2	3	3	1	1	10	-	7
Waffe	BW	AW	VW	SCHADEN			GW	
Rostiges Dolch	GE	4	5	1W6			1	

Skelettkrieger – Wächter des Vergessenen

Skelettkrieger sind die ruhelosen Überreste gefallener Kämpfer, die durch dunkle Magie oder einen unheilvollen Fluch wieder zum Leben erweckt wurden. Ihre Augenhöhlen glimmen oft in unnatürlichen Farben – grün, blau oder rot – ein Zeichen der Macht, die sie antreibt. Diese untoten Krieger sind gnadenlos und unermüdlich, ihre Bewegungen mechanisch und zielgerichtet.

Bewaffnet mit rostigen Schwertern, Äxten oder Speeren und gehüllt in die verfallenen Überreste einst prächtiger Rüstungen, sind Skelettkrieger oft Wächter uralter Gräber, verfluchter Tempel oder dunkler Dungeons. Obwohl sie keine eigene Intelligenz besitzen, folgen sie den Befehlen ihrer Meister oder dem Zweck, der sie zum Leben erweckt hat, mit unerschütterlicher Hingabe.

Im Kampf sind sie zäh und furchteinflößend, da sie keine Schmerzen kennen und durch normale Mittel kaum einzuschüchtern sind. Ihre knöchernen Finger greifen fest nach ihren Waffen, und jeder Schlag ist ein stummes Echo vergangener Schlachten. Wer einem Skelettkrieger gegenübersteht, spürt nicht nur die Gefahr seiner tödlichen Angriffe, sondern auch die eisige Kälte des Todes selbst.



3. Das Gatter der Froschtiefen

Der Gang vor euch ist lang und schmal, die Wände feucht und von grünem Schimmel überzogen. Euer Licht wirft tanzende Schatten auf den Boden, während das Tropfen von Wasser irgendwo in der Dunkelheit ein unheimliches Echo erzeugt. Nach einigen Metern erreicht ihr eine Abzweigung nach links, doch der Weg wird von einem massiven Gittertor versperrt.

„Das Gatter der Froschtiefen“ besteht aus schweren, rostigen Metallstäben, die seltsam verzerrt wirken, als hätten sie sich durch irgendeine fremdartige Macht verdreht. Auf den Stäben sind Symbole eingeritzt, die wie Frösche und Wellenmuster aussehen, doch die Bedeutung bleibt euch verborgen.

Trotz seines verwitterten Zustands wirkt das Gitter unerschütterlich – jede noch so kleine Lücke zwischen den Stäben ist von einem unheimlichen, grünlich schimmernden Schleim versiegelt, der bei jeder Berührung leicht zischt und dampft.

Direkt neben dem Tor bemerkt ihr eine eingelassene Vorrichtung, vielleicht ein Schloss oder ein Mechanismus, doch es ist klar: Von dieser Seite lässt sich das Gitter nicht öffnen.

Hinter dem Gatter führt der Gang weiter, doch die Dunkelheit verschlingt jede Sicht. Irgendwo in der Ferne könnt ihr ein rhythmisches Plätschern hören – vielleicht Wasser, vielleicht etwas anderes. Der Weg bleibt ein Rätsel, solange das Tor verschlossen ist.



4. Der Mauerdurchbruch

ÜBERGANG ZU
ABSCHNITT 5

DER MAUERDURCHBRUCH

Der Gang vor euch ist still und wirkt alt, die Wände aus grob behauenen Stein, die feucht glänzen und von schmierigen Moosflecken bedeckt sind. Der Geruch von abgestandener Luft und feuchtem Gestein wird stärker, je weiter ihr geht. Doch dann bleibt euer Blick an etwas Ungewöhnlichem hängen.

Am Ende des Gangs befindet sich ein Loch in der Wand – ein Durchbruch, der auf den ersten Blick nicht hierher zu gehören scheint. Die Bruchkanten des Steins sind scharf und frisch, und der Boden ist übersät mit Trümmern und Staub, die sich noch nicht mit dem Schmutz des restlichen Dungeons vermischt haben. Es ist offensichtlich, dass diese Öffnung erst vor kurzem geschaffen wurde.

Die Steine rings um den Durchbruch weisen Spuren von Werkzeugen auf – tiefe Kerben und Einschläge, als hätte jemand mit roher Gewalt oder schweren Hämmern die alte Mauer durchbrochen. Interessanterweise entdeckt ihr, dass die Wand dahinter ursprünglich zugemauert war. Die Reste einer groben Ziegelkonstruktion deuten darauf hin, dass hier einst etwas verborgen oder abgeschlossen wurde.

Dunkelheit erstreckt sich hinter dem Durchbruch, und ein kühler Luftzug streicht aus der Öffnung hervor, begleitet von einem schwachen, modrigen Geruch. Es wirkt fast, als hätte etwas aus den Tiefen des Dungeons diese Mauer nicht nur aufgebrochen, sondern auch den uralten Frieden dieses Ortes gestört.



ÜBERGANG VON
ABSCHNITT 3

5. Der Schlüsselmeister

Der Gang vor euch erstreckt sich düster und eng, die Wände sind von Rissen durchzogen, aus denen kaltes Wasser in dünnen Strömen herabläuft. Der Boden ist feucht und mit einer dünnen Schicht von Schlamm und Schmutz bedeckt, die bei jedem Schritt unter euren Stiefeln schmatzt.

Nach einigen Metern fällt euer Blick auf eine seltsame Gestalt, die in der Mitte des Ganges liegt. Ein Skelett, zusammengesunken und regungslos, scheint schon lange an diesem Ort zu verweilen. Die knöchigen Finger krallen sich noch immer um einen rostigen Schlüssel, der an einer schweren, eisenbeschlagenen Kette hängt. Das Skelett trägt die Überreste einer Rüstung, die einst prachtvoll gewesen sein muss, doch nun von Rost und Verfall gezeichnet ist.

Es wirkt, als hätte man diesen Wächter absichtlich hier eingesperrt – ein letzter Schutz, um die Froschtiefen zu versiegeln.

Die Luft ist hier schwerer, und ein unheimliches Gefühl kriecht euch den Rücken hinauf, als ob die Überreste des Wächters euch warnen wollten. Doch der Schlüssel scheint wichtig, seine kühle, metallene Oberfläche reflektiert schwach das Licht eurer Fackel. Es ist schwer zu sagen, ob ihr durch das Mitnehmen dieses Schlüssels etwas befreit, das besser für immer verschlossen geblieben wäre.

DER SCHLÜSSELMEISTER



ÜBERGANG VON
ABSCHNITT 4

ÜBERGANG ZU
ABSCHNITT 6

6. Die Quelle des Unheils

Ihr betretet einen großen, kalten Raum, der von feuchtem Modergeruch erfüllt ist. Der Boden besteht aus rissigen Steinplatten, die von einer schleimigen Schicht bedeckt sind, die im Licht eurer Fackel unnatürlich glänzt. In der Mitte des Raumes steht ein massiver, kreisrunder Brunnen, dessen steinerne Ränder mit seltsamen, uralten Symbolen bedeckt sind. Über den Rand des Brunnens läuft eine zähe, grünliche Flüssigkeit, die sich in trägen Rinnsalen über den Boden ergießt.

Aus der brodelnden, schleimigen Tiefe des Brunnens dringen unheilvolle Geräusche – ein tiefes, gurgelndes Quaken, begleitet von einem widerlichen Platschen, als ob etwas Lebendiges sich dort unten regt. Plötzlich taucht eine schleimüberzogene Hand aus der Tiefe auf, und eine froschähnliche Kreatur klettert langsam über den Rand. Es ist ein Froschkrieger, seine glitschige Haut schimmert im Licht, und in seinen Händen hält er einen kurzen, grob geschnitzten Speer. Zwei weitere seiner Art stehen bereits am Brunnen, die Speere in ihren knöchigen Händen erhoben, bereit, sich euch entgegenzustellen.

Doch das ist nicht alles. Am hinteren Ende des Raumes, im Schatten, lauern weitere Bedrohungen: Ein Froschkrieger mit zwei rostigen, aber tödlich wirkenden Schwertern steht breitbeinig da, seine Augen fixieren euch mit einer Mischung aus Neugier und Feindseligkeit. Neben ihm, etwas weiter rechts, erkennt ihr einen Bogenschützen. Der Bogen in seinen Händen wirkt grob gefertigt, aber der Pfeil, den er auf die Sehne legt, glänzt mit einem unheilvollen, grünlichen Schimmer – vielleicht Gift?

Die Kreaturen quaken tief und aggressiv, und ihre Bewegungen wirken animalisch und doch zielgerichtet. Der Raum selbst scheint lebendig zu werden, die Luft wird schwerer, und das Plätschern des Brunnens verstärkt die unheimliche Atmosphäre. Es ist klar: Dies ist der Ursprung der Bedrohung, die Quelle des Unheils,

ÜBERGANG VON
ABSCHNITT 5

KLEINE FROSCHKRIEGER

DIE QUELLE DES UNHEILS

FROSCH SCHWERTMEISTER

FROSCH SCHWERTMEISTER

ÜBERGANG ZU
ABSCHNITT 3



Kreatur	ST	GE	HK	WK	KO	LP	ZP	RS	BEW.
Froschkrieger #1	2	3	1	1	2	8	-	1	7
Waffe	BW	AW	VW	SCHADEN				GW	
Speer	GE	4	3	1W6+2				2	

Kreatur	ST	GE	HK	WK	KO	LP	ZP	RS	BEW.
Froschkrieger #2	2	3	1	1	2	8	-	1	7
Waffe	BW	AW	VW	SCHADEN				GW	
Speer	GE	4	3	1W6+2				2	

Kreatur	ST	GE	HK	WK	KO	LP	ZP	RS	BEW.
Froschkrieger #3	2	3	1	1	2	8	-	1	7
Waffe	BW	AW	VW	SCHADEN				GW	
Speer	GE	4	3	1W6+2				2	

Kreatur	ST	GE	HK	WK	KO	LP	ZP	RS	BEW.
Frosch Bogenschütze	2	3	1	1	2	12	-	2	12
Waffe	BW	AW	VW	SCHADEN				GW	
Kurzbogen	GE	4	-	1W6+1				2	

Kreatur	ST	GE	HK	WK	KO	LP	ZP	RS	BEW.
Frosch Schwertneister	4	2	1	1	2	16	-	2	10
Waffe	BW	AW	VW	SCHADEN				GW	
Schwert	ST	4	4	1W6+3 (SB +1)				3	

Alle Froschkrieger tragen eine Schuppenartige Rüstung, die jedoch so sehr auf ihren Körper angepasst sind, dass sie niemand anderen passen.



Die Spielwerte der Froschkrieger sollte den Umständen angepasst werden. Der Kampf soll hart und anstrengend werden für die Spieler, jedoch sollten sie mit Mühe und Not siegreich das Abenteuer beenden können!

Das Ende des Abenteuers

Die letzte froschähnliche Kreatur fällt zu Boden, ihr widerliches Quaken erstickt im gurgelnden Schleim, der sich langsam in den Ritzen der steinernen Platten verliert. Der Raum wird still, abgesehen vom leisen Tropfen des glitschigen Brunnens in der Mitte. Doch selbst dieser wirkt nun weniger bedrohlich, als ob die Quelle des Unheils ihren Schrecken verloren hätte.

Ihr atmet tief durch, spürt die Erschöpfung des Kampfes in euren Gliedern, aber auch den Triumph über euren Sieg. Der Gestank von Schleim und verrottendem Sumpf hängt noch immer in der Luft, doch eine seltsame Ruhe breitet sich aus – der Kampf ist vorbei, und ihr habt gesiegt.

Euer Blick fällt auf den Schlüssel, den ihr zuvor gefunden habt. Es war der Wächter, der diesen Schlüssel in seinen knöchernen Fingern hielt, und nun, da ihr euch erinnert, wird klar: Dieser Schlüssel muss das „Gatter der Froschtiefen“ öffnen. Der Weg zurück durch den Dungeon führt euch zu diesem Tor – ein Symbol dafür, dass der Ursprung des Unheils, der Sumpf, und die Froschkrieger nicht länger eine Bedrohung sind.

Als ihr das Gatter erreicht, stellt ihr fest, dass der Schlüssel perfekt in das alte, schwere Schloss passt. Mit einem quietschenden Knarren und einem dumpfen Schlag öffnet sich das Tor, das zuvor den Zugang blockierte. Hinter euch liegt ein dunkler, verfluchter Ort, doch vor euch ist der Weg ins Freie, hinaus aus den Tiefen des Dungeons, zurück in die Welt, die ihr vor dieser gefährlichen Reise kanntet.

Ihr habt die Quelle des Unheils besiegt. Doch ein leises Quaken, kaum hörbar, verhallt in der Ferne. Ist dies wirklich das Ende? Oder nur der Anfang einer noch größeren Bedrohung?

Belohnung!

Auch wenn es im Dunkeln keine großen Schätze zu bergen gab, sollten die Spieler mit Erfahrungspunkten belohnt werden.

Jeder Spieler erhält 3 Erfahrungspunkte.

Wenn die Spieler zu Beginn des Abenteuers mit dem Dorfältesten gut verhandelt haben, bekommen sie zusätzlich jeder 10 Goldmünzen - mehr konnte das Dorf leider nicht entbehren.

Das Volk der Glibberkrieger - Frogs!

Tief aus den glitschigen Schlämmen der Erde entspringen die Frogs, ein Volk von urwüchsigen Kriegern, geboren aus glitschigen Eiern, die in dunklen, feuchten Sumpfgebieten gelegt werden. Ihr Ursprung ist ein Geheimnis, das selbst sie nicht vollständig begreifen; doch die ältesten Legenden ihres Volkes erzählen, dass sie direkt aus dem Glibber der Erde geformt wurden, ein Echo der rohen, ungezähmten Kraft der Natur.

Die **Frogs** sind humanoide Kreaturen, deren Erscheinung von ihrem sumpfigen Erbe geprägt ist. Ihre Haut, die in Tönen von Grün, Braun und Dunkelgrau schimmert, scheint stets feucht, fast schleimig, was sie vor vielen Bedrohungen schützt. Ihre Augen sind groß und leuchtend, perfekt angepasst an die düsteren Umgebungen ihrer Heimat. Doch so unterschiedlich sie auch sein mögen, sie teilen alle eine durchdringende Aura der Wildheit und Stärke.

Gesellschaft und Hierarchie

Ihre Gesellschaft ist strikt hierarchisch aufgebaut, geprägt von roher Macht und Überlebenswillen. Die größten und stärksten unter ihnen steigen in den Rängen auf, wobei körperliche Größe oft als Zeichen von Überlegenheit gilt. Während die kleineren **Frogs** für ihre Wendigkeit und List geschätzt werden, dominieren die gewaltigen Krieger ihre Schlachtfelder mit bloßer Kraft.

Ihre Gemeinschaft ist eine brutale, aber erstaunlich organisierte Einheit. Jeder hat seinen Platz: die Krieger, die für den Kampf leben; die Bruthüter, die die wertvollen Eier bewachen; und die Schamanen, die mit dem Geist der Erde und dem unendlichen Glibber kommunizieren.

Kampfgeist und Kultur

Der Krieg ist das Herzstück ihrer Kultur. Vom Moment ihres Schlüpfens an lernen die **Frogs**, dass das Überleben nicht nur ein Recht, sondern ein ständiger Kampf ist. Ihre Waffen, oft aus den widerstandsfähigen Materialien ihrer sumpfigen Heimat gefertigt, sind ebenso roh wie effektiv: Keulen aus versteinertem Holz, Speere mit scharfen Spitzen aus Obsidian oder Knochen.

Doch trotz ihrer Wildheit sind sie nicht bloß wütende Berserker. Ihre Strategien sind überraschend durchdacht, geprägt von einer tiefen Kenntnis der Geographie und einer intuitiven Fähigkeit, das Chaos des Kampfes zu ihrem Vorteil zu nutzen.

Mythologie und Eigenheiten

Ein zentrales Element ihrer Mythologie ist der **Erste Schlamm**, aus dem sie alle stammen sollen. Der Erste Schlamm wird als Quelle allen Lebens verehrt, und es heißt, dass die stärksten Krieger, die im Kampf fallen, dorthin zurückkehren, um wiedergeboren zu werden. Dieser Glaube verleiht ihnen eine Furchtlosigkeit, die sie im Kampf nahezu unaufhaltsam macht.

Ihr Sprachstil ist rau, voller knurrender und quakender Laute, die Fremden oft unverständlich erscheinen. Doch untereinander sind sie meisterhafte Geschichtenerzähler, die ihre Siege und Heldentaten in epischen Liedern verewigen.



Die Quelle des Unheils



