

DUNGEON 260

Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert. Dungeonslayers ist (c) Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet."

Während die Abenteurer in einer verschneiten Winternacht Rast machen, nähert sich ihnen ein einsamer Gnom, der auf einem Winterwolf reitet. Aufgeregt berichtet er der Gruppe, dass er und sein Begleiter von einem hungrigen Oger angegriffen wurden. Unter größten Schwierigkeiten schaffte er es zu entkommen, während sein Freund zur Ogerhöhle verschleppt wurde. Er fleht die SC um Hilfe an, ihm bei der Rettung des anderen Gnoms zu helfen. Weitere Gespräche offenbaren, dass die Gnome in dieser Nacht - wie jedes Jahr - während der Wintersonnenwendfeier, Geschenke und Leckereien für alle Kinder in das nahegelegene Dorf bringen.

	CHRISHTON JINGLEJINX					
16	17	10	5	4	9	
Bewaffnung			Panzerung			
			gnom. Runenbst. Robe (AU+1)			
0	0					
Zauber: Feuerstrahl, magische Waffe, Fluch Talente: Vertrauter, Feuermagier						

ORT DES HINTERHALTS - Auf dem Weg zur Ogerhöhle kommen die Abenteurer mit ihrem gnomischen Führer an dem Ort des Hinterhalts vorbei. Nach einer Suche finden sie einen umgestürzten Wagen, eine Tüte mit 2W20 Äpfeln, ein Fass gnomisches Nog-Ale (1 GM) und eine Auswahl an Süßigkeiten und Bonbons, die auf dem schneebedeckten Boden verstreut liegen.

EINGANG ZUR OGERHÖHLE - Der Eingang in die Ogerbehausung ist nicht weit von der Überfallstelle entfernt. Wenn die Gruppe die 2 Meter breite Öffnung betritt, bemerken sie den Duft von gedünsteten Gemüse. Der Weg ist leicht abfallend und führt in eine größere Höhle. Der Oger hat hier eine grobe Steinschlagfalle gebaut (TW:2/PW12 - S. 84 GRW).

HÖHLE 3 - Dieser Bereich der Höhle ist etwa 7,5 Meter breit und der höchste Teil der Höhlendecke rund 5 Meter hoch. Man kann das konstante Tropfen von Wasser, welches von der Decke in eine kleine Pfütze fällt, hören. Sechs Vampirfledermäuse baumeln von der Decke und greifen an, sobald einer der SC durch

EIN WEIHNACHTLICHES EIN - SEITEN - DUNGEON

O STILLE NACHT GER NACHT

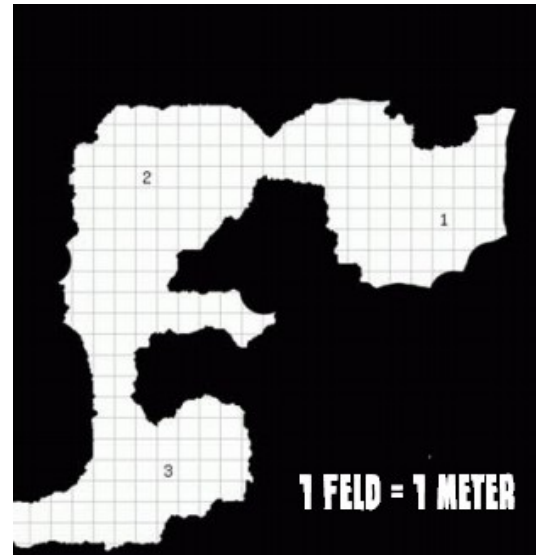
EIN DUNGEONSLAYERS ABENTEUER VON JOSEPH SKARTHORG FÜR DIE STUFEN 3-5



das seichte Tümpelwasser läuft. Nach zwei Kampfrunden fliehen die Fledermäuse, die den Kampf überlebt haben.

Hinweis: Komplette Beschreibungen für Oger, Vampirfledermäuse und Wölfe können dem Bestiarium des GRW entnommen werden.

HÖHLE 2 - Sobald die Gruppe diesen Bereich der Höhle betritt, bringt eine erfolgreiche Wahrnehmungprobe einen rostigen Schlüssel im Schlamm zum Vorschein. (Der Schlüssel wurde von dem Oger verloren und befreit den gefangenen Gnom von seinen Fesseln.) Aus der Ferne kann man das Wimmern eines Wolfes hören. Der Pfad aus diesem Bereich der Höhle führt zu einem ziemlich steilen Abhang. Alle Abenteurer müssen eine erfolgreiche Klettern Probe (AGI+ST) ablegen, um in die Höhle des Oger hinabzusteigen.



HÖHLE 1 - Der Oger kann im äußersten Süden dieser Kaverne gesichtet werden. Er ist damit beschäftigt, seine Mahlzeit zuzubereiten, und daher überrascht. Der gefangene Gnom, den der Oger für seinen Eintopf eingeplant hat, liegt dort gefesselt, wo die Abenteurer die Höhle betreten. Einer der beiden Winterwölfe ist in der Nähe des Ogers angekettet (Zaumzeug des umgestürzten Wagens). In der Mitte steht ein entwurzelter Baum, dekoriert mit Schädeln von Humanoiden und unterschiedlichen Tieren, der zusammen mit anderen Schmuckstücken eine seltsame jahreszeitliche Dekoration darstellt. Sobald der Konflikt mit dem Oger gelöst ist, kann eine Suche 8W20 GM in einer kaputten hölzernen Truhe, 4 Fackeln, eine große Axt +1. und Lederarmschienen +3 zum Vorschein bringen.

	DAVALAAN THUMBLEBELLY							OGER					
17	7	12	5	6	11	50	17	6	3.5	17	0		
Bewaffnung			Panzerung			Bewaffnung			Panzerung				
Dolch +1			Gnomen Panzer (AG+1)										
6	10												
Talente: Ausweichen 2, Akrobat 1													

Übersetzt von Siegfried „sico72“ Cordes, Lektoriert Ingo „Geifenklau“ Schulze - 2012

Kampf siehe Gegner, je Raum 1 EP, Entdeckung Falle 25 EP, Rettung Gnom 10 EP, Abenteurer 25 EP