Der Hof in der Ödnis

Ein Abenteuer für D&D 5e (Stufe 1) im Bruxensumpf

von Fabian W. W. Mauruschat

Die Schmiedin Nori Hornbork aus Oberholz bittet die Charaktere um Hilfe: Ihr bester Freund, der Holzfäller Gulbrand Starkarm wird vermisst. Er ist mit zwei Begleiter*innen in Richtung der Ödnisruinen aufgebrochen, wo vor 30 Jahren der Schwefeldrache Farax das Dorf Unterholz zerstört hat. Abseits der Ruinen liegt das alte Gehöft von Gulbrands Familie. Dort wollte er ein Familienerbstück bergen, sagt Nori. Was es genau ist, weiß sie nicht. Als Belohnung bietet Nori einen 25-Prozent-Rabatt auf Schmiedearbeiten an, als Vorschuss zwei Phiolen **Gegengift**.
Die Ödnisruinen und ihr Umfeld sind vom Gift des Drachen verseucht. Überall wächst giftiges Schwefelgras und es wimmelt von Drachenottern.
Die größte Gefahr sind drei junge Bruxenbasilisken, die im Brunnen hausen. Im Brunnen befindet sich auch der Zugang zu einer geheimen Kammer, in der sich Gulbrand und sein überlebender Begleiter vor den Basilisken verbergen.

Zufallsbegegnungen

Alle halbe Stunde kann es zu einer Zufallsbegegnung am Hof in der Ödnis kommen (Chance: 1 auf W6).

1W6	Begegnung
1	1W4 Drachenottern (Werte wie **Venomous Snake/Giftschlange**)
2	2W4 Modderbolde (Werte wie **Goblins**, neutral) wollen hier Schwefelgras ernten
3	1 hungriger **Wolf**
4	1W6 Riesenmücken (Werte wie **Stirges/Blutmücken**)
5-6	einer der Basilisken kommt aus dem Brunnen

erstellt mit Inkarnate

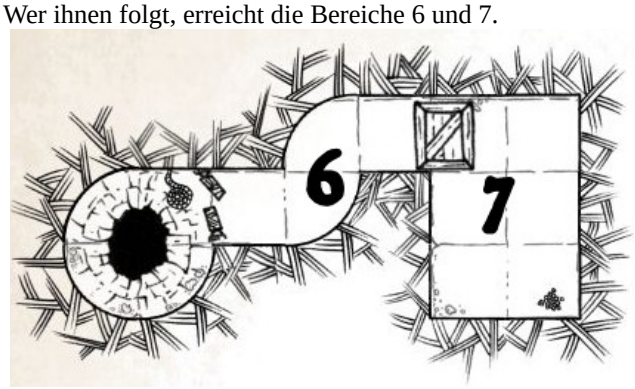
1. Stall Das große Holzgebäude ist nur noch eine baufällige Ruine. Im Inneren verbirgt sich unter einem Haufen alter Seile eine zweiköpfige Drachenotter (2 Angriffe). In einer Ecke wachsen Krötenpilze, die ein gelbliches Sekret absondern. Wer an ihnen leckt, hat albtraumhafte Visionen von Farax, wie er in jener schicksalshaften Nacht vor drei Jahrzehnten Gift und Tod über das naheliegende Dorf bringt.

2. Wohnhaus Im Eingang liegt die Leiche der Holzfällerin Signe. Sie hat Gulbrand begleitet und ist hier von einem Siechenzombie (Werte wie **Zombie**, lauert noch im Haus) überrascht worden. Sie selbst erhebt sich als Zombie, falls Lebende länger als 10 Minuten in ihrer Nähe bleiben oder der Zombie angreift. Signes **Handaxt +1** steckt in der Schulter des ersten Siechenzombies. Beim ihm findet sich ein Brief von Vater Ambrosius aus dem Refugium der Siechen. Darin heißt Ambrosius den Adressaten willkommen und freut sich auf seine baldige Ankunft. Auf seiner Reise hat der Kranke hier Unterschlupf gesucht. Er ist dann an der Sumpfsieche gestorben und als Zombie erwacht.

3. Latrine An der Decke des Häuschens lauert ein Pfützling (Schleimmonster, Werte wie **Gray Ooze/Grauschlick**).

4. Der Lehmling Mitten auf dem Hof steht ein unförmiges menschengroßes Konstrukt aus Lehm (Werte wie **Animated Armor/Belebte Rüstung** mit RK 12). Es bewegt sich nicht. Vielleicht weiß ein SC, dass Lehmlinge von Sumpfhexen erschaffen werden (Arkane Kunde). Möglicherweise kann er mit einem speziellen Ritual dazu gebracht werden, sich der Gruppe anzuschließen oder folgt der Gruppe aus einer Art von Neugier.

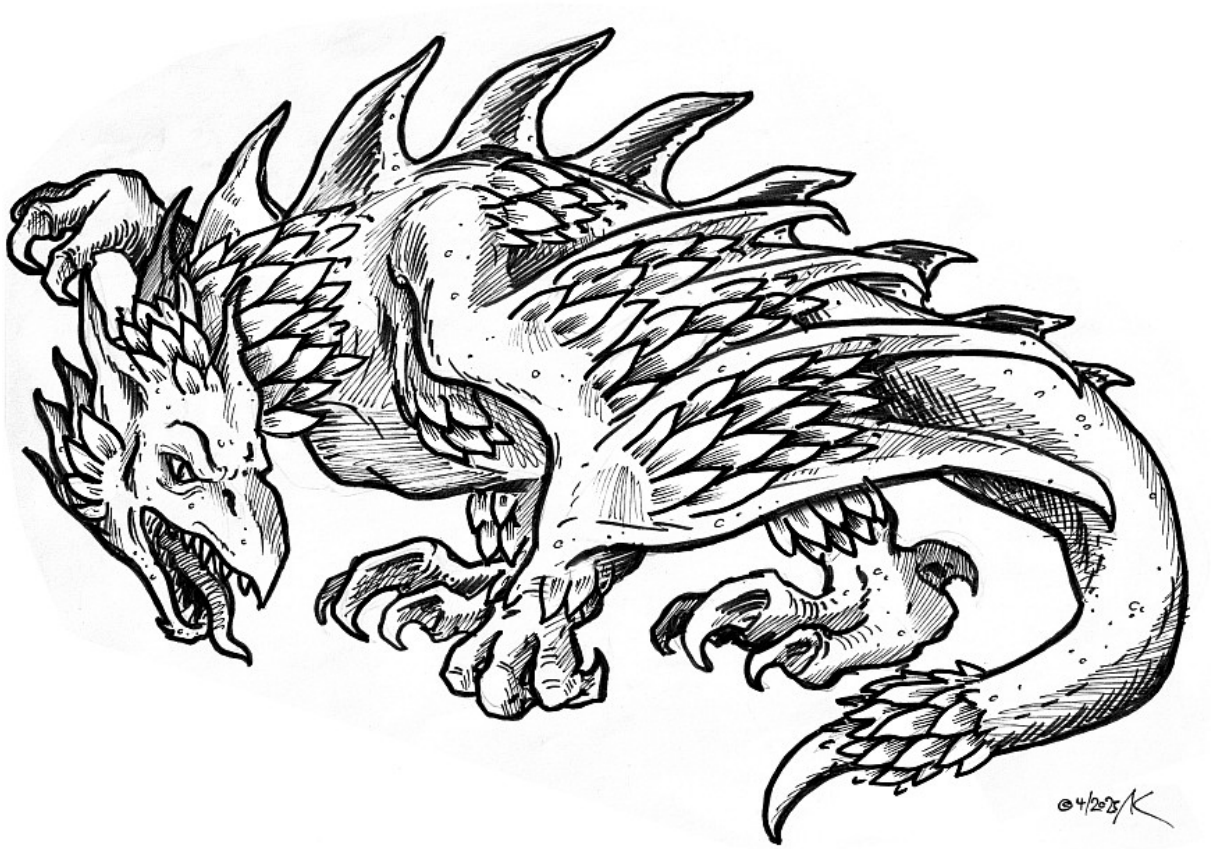
5. Brunnen Ein Seil ist am Rand festgeknotet. Daran sind Gulbrand und der Zwerg Gisli Orinson hinuntergeklettert. Wer ihnen folgt, erreicht die Bereiche 6 und 7.



erstellt mit Dungeon Scrawl

6. Basiliskengang Hier nisten die drei jungen Bruxenbasilisken (Werte wie **Cockatrice/Schreckhahn** ohne Versteinerung, dafür Gift wie **Riesengiftschlange**). Gulbrand und Gisli sind durch den Gang gekommen, als die Basillisken auf Nahrungssuche waren.

7. versteckte Kammer Hier haben sich Gulbrand und Gisli verbarrikadiert. Gulbrand hat das alte Familienerbstück, den **Antidotischen Armreif**, gefunden und ist dann von einer Drachenotter gebissen worden. Als Gulbrand bewusstlos wurde hat ihm Gisli den Armreif umgelegt. Der Reif hält jede Giftwirkung auf, aber nur, solange er getragen wird. Retten die Charaktere Gulbrand und heilen seine Vergiftung schenkt er ihnen zum Dank den Armreif. Außerdem finden sich hier 3W20 Goldmünzen und verrostete Bauernwerkzeuge.



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Ravenloft, Eberron, the dragon ampersand, Ravnica and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries.

This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors.
All other original material in this work is copyright 2025 by Fabian W. W. Mauruschat.
Illustration: Alex Kuhn

Der Bruxensumpf, ein systemagnostisches Fantasysetting:
www.pest-und-schwefel.de