erstellt mit Inkarnate

DER HOF IN DER ÖDNIS

EIN DUNGEONSLAYERS-ABENTEUER IM BRUXENSUMPF FÜR DIE STUFEN 1-3

VON FABIAN W. W. MAURUSCHAT

Die Schmiedin Nori Hornbork aus Oberholz wendet sich an die Charaktere: Ihr bester Freund, der Holzfäller Gulbrand Starkarm wird vermisst. Er ist vor ein paar Tagen mit zwei weiteren Holzleuten in Richtung der Ödnisruinen aufgebrochen. Dort hat vor 30 Jahren der große Schwefeldrache Farax, der Herscher des Bruxensumpfes das Dorf Unterholz zerstört. Abseits der vergifteten Ruinen liegt das alte Gehöft von Gulbrands Familie. Dort wollte er ein Familienerbstück bergen. Was es genau ist, weiß auch Nori nicht. Als Belohnung bietet sie einen 25-Prozent-Rabatt auf Schmiedearbeiten an, als Vorschuss einen Giftbanntrank.

Die Ödnisruinen und ihr Umfeld sind seit dem Überfall vom Gift des Drachen verseucht. Überall wächst gelbes giftiges Schwefelgras und es wimmelt von Drachenottern.

Die Charaktere erreichen das Gehöft aber ohne große Probleme. Die größte Gefahr ist ein junger Bruxenbasilisk, der im Brunnen haust. Im Brunnen befindet sich auch der Zugang zu einer geheimen Kammer, in der sich Gulbrand und sein überlebender Begleiter vor dem Basilisken verbergen.

BEGEGNUNGEN

Etwa alle Stunde kann es zu zufälligen Begegnungen kommen.

W20	BEGEGNUNG
1	1 Drachenotter pro SC
2	2 Modderbolde pro SC (Werte wie Goblins, wollen Schwefelgras ernten)
3	hungriger Wolf
4	1 Riesenmücke pro SC (Werte wie Vampirfledermaus)
5-6	der junge Basilisk kommt aus dem Brunnen
7+	keine

1. STALL Das große Holzgebäude ist nur noch eine baufällige Ruine. Im Inneren hat sich unter einem Haufen alter Seile eine zweiköpfige Drachenotter verborgen. In einer Ecke wachsen Krötenpilze, die ein gelbliches Sekret absondern. Wer an ihnen leckt, hat Visionen von Farax, wie er Gift und Tod über das naheliegende Dorf bringt.

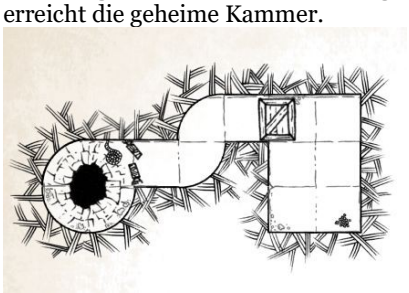
2. WOHNHAUS Im Eingang liegt die Leiche der Holzfällerin Signe. Sie hat Gulbrand begleitet und ist hier von einem Siechenzombie (Werte wie Zombie) überrascht worden. Sie wird sich ebenfalls als Zombie erheben, falls Lebende länger als 10 Minuten in ihrer Nähe bleiben. Im Haus selbst lauert der Siechenzombie, der sie getötet hat. In seiner Schulter steckt Signes Axt +1. Der Zombie hat noch eine Tasche umhängen. Darin ein Brief von Vater Ambrosius aus dem Refugium der Siechen. In ihm 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 alten Häuschens lauert ein Pfützling.

4. DER LEHMLING Mitten auf dem Hof steht eine regloses unförmiges menschengroßes Konstrukt aus Lehm. Es reagiert nicht. Vielleicht weiß ein SC, dass Lehmlinge von Sumpfhexen erschaffen werden. Möglicherweise kann er mit einem Ritual dazu gebracht werden, sich der Gruppe anzuschließen.

5. BRUNNEN Ein Seil ist am Rand festgeknotet. Daran sind Gulbrand und der Zwerg Gisli Orinson hinuntergeklettert. Wer ihnen folgt, erreicht die geheime Kammer.


erstellt mit Dungeon Scrawl

6. BASILISKENGANG Hier hält sich ein junger Bruxenbasilisk auf. Gulbrand und Gisli haben sich hier durchgeschlichen, als der Basillisk auf Nahrungssuche war.

7. VERSTECKTER RAUM Hier haben sich Gulbrand und Gisli verbarrikadiert. Gulbrand hat das alte Familienerbstück, den Antidotischen Armreif, gefunden und ist dann von einer Drachenotter gebissen worden. Gisli hat ihm den Armreif umgelegt, als Gulbrand ohnmächtig wurde. Der Reif hält die Giftwirkung auf, 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.

EP: Pro Raum 1EP; Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Retten von Gulbrand & Gisli 20EP; Für das Abenteuer 25EP

BESTIARIUM BRUXUM I: VIER SUMPFIGE MONSTER FÜR DUNGEONSLAYERS

BRUXENBASILISK, JUNG

KÖR:	**6**	**AGI:**	**7**	**GEI:**	**2**
ST:	2	BE:	1	VE:	0
HÄ:	3	GE:	1	AU:	1

LK	Abw	Ini	Lf	Schl	Schi
10	11	8	4,5	10	8

Bewaffnung:	Panzerung:
Giftbiss (WB +1; GA -1)	Schuppen (PA +1)

Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine "Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Odem, Gift- : Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) - nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GE x 5m langer Kegel (am Ende GE x 3m breit).

GH:	2	GK	kl	EP	48

BESTIARIUM BRUXUM I: VIER SUMPFIGE MONSTER FÜR DUNGEONSLAYERS

DRACHENOTTER

KÖR:	**3**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**1**
ST:	1	BE:	3	VE:	0
HÄ:	0	GE:	0	AU:	0

LK	Abw	Ini	Lf	Schl	Schi
5	3	11	7,5	4	-

Bewaffnung:	Panzerung:
Giftbiss (WB +1)	-

Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine "Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Überraschungsangriff: +5 auf Schlagen wenn ungesehen.

GH:	2	GK	wi	EP	41

Es gibt auch seltene zweiköpfige Drachenottern (+1 Angriff, +3 KÖR, + 9 EP).

LEHMLING

KÖR:	**10**	**AGI:**	**4**	**GEI:**	**0**
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

LK	Abw	Ini	Lf	Schl	Schi
23	13	4	3	15	-

Bewaffnung:	Panzerung:
Lehmfaust (WB +2)	-

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit (!) gekennzeichnet sind.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

GH:	4	GK	no	EP	60

PFÜTZLING

KÖR:	**8**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**0**
ST:	2	BE:	4	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0

LK	Abw	Ini	Lf	Schl	Schi
20	10	12	5	10	8

Bewaffnung:	Panzerung:
Pseudopodien (WB +1)	-

Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.

Mehrere Angriffe (+2): Kann 2 zusätzliche Hiebe mit seinen aus dem Körper sprießenden Pseudopodien in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit freier Gliedmaße (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 3 Punkte abwehrb. Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. **Befreien:** *Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.*

GH:	2	GK	no	EP	84

Illustrationen: Alexander Kuhn
Text, Karten und Layout: Fabian Mauruschat
Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
http://www.dungeonslayers.net

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International