Der Hof in der Ödnis

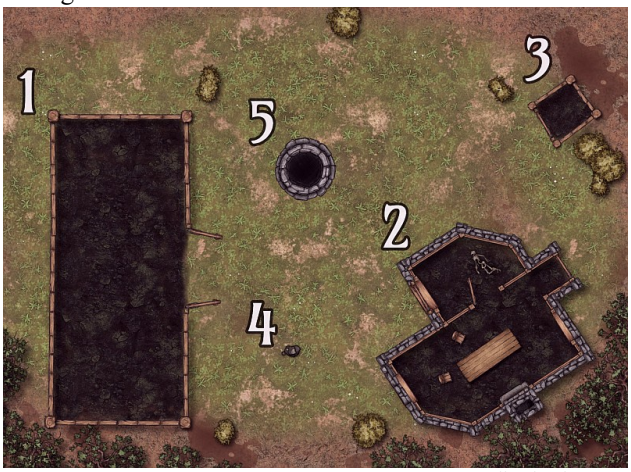
Ein DSA1-Abenteuer (Stufe 1) im Bruxensumpf

von Fabian W. W. Mauruschat

Die Schmiedin Nori Hornbork aus Oberholz bittet die Held*innen 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. Als Belohnung bietet Nori einen 25-Prozent-Rabatt auf Schmiedearbeiten an, als Vorschuss einen Trank, der die Wirkung jedes Giftes aufhebt.

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

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.



erstellt mit Inkarnate

Umherstreifende Monster

Überprüfe alle 6 Spielrunden, ob die Held*innen auf umherstreifende Monster treffen (1:6).

1W	Begegnung
1	1W/2 Drachenottern (Werte wie Nesselvipern)
2	1W Modderbolde (Werte wie Goblins, neutral) wollen Schwefelgras ernten
3	1 hungriger Wolf
4	1W Riesenmücken (Werte wie Borbarad-Moskitos, saugen nicht AP sondern LE)
5-6	der junge Basilisk kommt aus dem Brunnen

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.

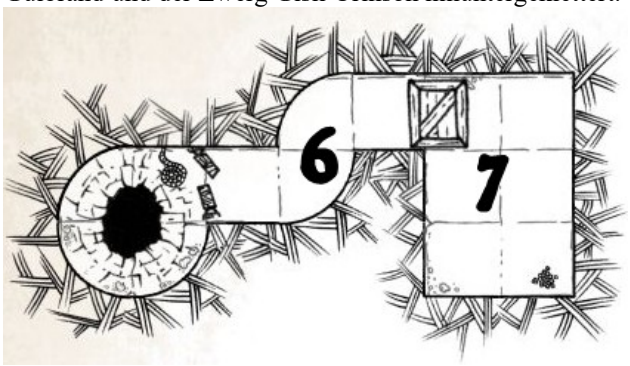
2. Wohnhaus Im Eingang liegt die Leiche der Holzfällerin Signe. Sie hat Gulbrand begleitet und ist hier von einem Siechenzombie (Werte wie lebende Leiche/Zombie, lauert noch im Haus) überrascht und getötet worden. Sie selbst erhebt sich als lebende Leiche, falls Held*innen länger als 2 Spielrunden in ihrer Nähe bleiben oder der Zombie angreift.

In der Schulter des ersten Siechenzombies steckt Signes Wurfbeil (magisch: rostet nie, TP+1). Beim ihm findet sich außerdem eine Tasche mit 2W Dukaten und einem 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 Das Häuschen ist alt und windschief, steht aber noch. An der Decke lauert ein Pfützling (Werte wie Riesenamöbe).

4. Der Lehmling Mitten auf dem Hof steht ein unförmiges menschengroßes Konstrukt aus Lehm. Es bewegt sich nicht und reagiert auch 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 befestigt. Daran sind Gulbrand und der Zwerg Gisli Orinson hinuntergeklettert.



erstellt mit Inkarnate

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

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. Gisli hat ihm den Armreif umgelegt, als Gulbrand ohnmächtig wurde. Der Reif hält jede Giftwirkung auf, aber nur, solange es getragen wird.

Das Ende des Abenteuers

Retten die Charaktere Gulbrand und heilen seine Vergiftung, schenkt er ihnen zum Dank das Amulett. Außer dem Amulett finden sich hier 2W Dukaten und verrostete Bauernwerkzeuge.

Alle Held*innen, die das Abenteuer überlebt haben, erhalten 50 AP.

Monsterbeschreibungen

Der Bruxenbasilisk

Bruxenbasilisken sehen auf den ersten Blick gar nicht so gefährlich aus: Sie wirken wie eine Mischung aus Huhn, Drache und Schlange. Dabei sind sie sind nicht nur sehr aggressiv sondern auch ungeheuer giftige Lebewesen. Ihre Berührung und ihr Blick können töten. Der Sage nach schlüpfen sie aus verfluchten Hühnereiern, was seit Farax' Herrschaft über die Region zugenommen haben soll. Das Auftauchen eines Basilisken sorgt stets für Panik und oft finden sich ein paar Held*innen, welche die Kreatur bekämpfen. Manchmal gelingt dem Basillisken aber die Flucht in die Wildnis. So sollen im giftigen Schwefelsumpf rund um den Drachenhügel einige Exemplare leben. In der Alchemie gilt die Asche eines Basilisken als effektives Bestandteil für Gegengifte.

Der junge Bruxenbasilisk im Spiel

Ein junges Basiliskenexemplar ist zum Glück nicht so gefährlich wie ein ausgewachsenes. Dennoch erleiden von ihm Gebissene 1W+2 Spielrunden lang 1W Punkte Schaden je Runde. Statt zu beißen kann der Basilisk auch Gift speien (GE 15, bei Treffer Giftwirkung).

Werte:

Mut: 12	Attacke: 9
Lebenspunkte: 25	Parade: 7
Rüstungsschutz: 3	Trefferpunkte: 1W+1
Monsterklasse: 25	

Ein Bruxenbasilisk. Illustration: Alex Kuhn

Der Lehmling

Lehmlinge sind humanoide Konstrukte aus weichem Lehm und werden manchmal „ungebackene Golems“ genannt. Die meisten Sumpfhexen kennen das Geheimnis ihrer Erschaffung. Normalerweise setzen die Sumpfhexen sie für einfache Aufgaben wie Wasser holen oder Wachdienste ein, da sie für komplexe Tätigkeiten einfach nicht schlau genug sind. Die einfachsten Lehmlinge sind etwa einen Meter groß, aber je nach Talent der Hexe können auch größere erschaffen werden.

Der Lehmling im Spiel

Dieser Lehmling ist etwa so groß wie ein durchschnittlicher Mensch. Er scheint zwar komplett uninteressiert an seiner Umwelt zu sein, aber vielleicht folgt er der Held*innengruppe aus einer Art von Neugier heraus. Er ist immun gegen Stichwaffen

Werte:

Mut: 30	Attacke: 8
Lebenspunkte: 20	Parade: 6
Rüstungsschutz: 0	Trefferpunkte: 1W+1
Monsterklasse: 8	