



erstellt mit Inkarnate

DIE HÜTTE IM NEBEL

EIN DUNGEONSLAYERS-ABENTEUER IM BRUXENSUMPF FÜR DIE STUFEN 3-4

VON FABIAN W. W. MAURUSCHAT

„Für meine alchemistischen Studien brauche ich einen Tiegel der Sumpfsalbe, welche die Hexen herstellen. Aber keine einzige ist bereit, sie mir zu verkaufen. Zum Glück habe ich von einer verlassenen Hexenhütte nord-östlich vom Trollloch gehört. Wenn ihr dort noch einen Tiegel findet, zahle ich euch einen guten Preis dafür.“ Die nichtbinäre Elfenperson Carviel Falangon, Besitzer*in des Ladens Allerlei Alchemistisches in Nexhafen hat der Abenteuergruppe ein gutes Angebot gemacht (pro Person 50 GM und Trank im Wert von 200 GM). In der Nähe der Hütte angekommen stellen die Charaktere fest, dass eine Sturmflut vor ein paar Tagen die Gegend mit Brackwasser geflutet haben. Das Wetter ist windstill, dafür aber neblig (10 m Sicht). Hier und da ragen Bäume und trockene Areale aus dem Wasser. Hoffentlich steht die Hexenhütte auf einer dieser Inseln ...

FORTBEWEGUNG

Ein alter Echsenmensch (groß, stark verhornte Schuppen) namens Zar'tass Froschmoor leiht oder verkauft den Charakteren seinen Kahn. Sie können also durch den Nebel staken.

BEGEGNUNGEN

Alle Stunde kann es zu einer zufälligen Begegnung kommen.

W20 BEGEGNUNG

1	Der Meertroll kommt näher. Sein Gebrüll ist zu hören und die nächste Begegnung ist mit ihm.
2	2 Kampfkröten
3	Treibender Baumstamm mit Stinkaffe
4	21 Riesenmücken pro SC (Werte wie Vampirfledermaus)
5-6	Moorlichter in der Ferne
7+	Keine Begegnung

1. DIE ZIEGENINSEL Hier lebt die Ziegenhirtin Ota mit ihren 13 Ziegen. Manchmal schnappt sich der Troll eines der Tiere. Ota hat bis vor kurzem immer ein großes Feuer angezündet, wenn der Troll

auftaucht, aber jetzt ist ihr Holz aufgebraucht. Nun versteckt sich immer in einer Felsspalte bis er wieder weg ist. Sie hat Sagen von den magischen Steinen der Gegend (Steinkreis, Krötenstatue) gehört, weiß aber nichts genaues.

2. DER STEINKREIS Ein Hain toter Bäume umschließt einen Steinkreis. In ihren Kronen sitzt ein Schwarm Seuchenvögel. Sie attackieren alle Lebenden, die die Insel betreten. Das Innere des Steinkreises ist sicher vor Seuchenvögeln, Siechenzombies und Pestdämonen. Der Altar dort kann möglicherweise ein Lebewesen von der Sumpfsieche heilen, wenn es während einer Tag-undnachtgleiche blutbedeckt darauf liegt.

3. KRÖTENINSEL Im Tümpel in der Inselmitte hocken 6 Kampfkröten, die das Brackwasser nicht mögen. Inmitten des Tümpels steht eine magische Steinstatue in Gestalt einer Kröte. Wer sie berührt verwandelt sich für W20/2 Stunden in eine Kampfkröte. Der Meertroll hasst den Geschmack von Kröten und frisst sie nicht.








4. SANDBAANK Über dem Wasser tanzen 2 Moorlichter. Wer hier mit dem Kahn überqueren will, bleibt hängen und braucht 3W20 min, um ihn wieder flott zu kriegen. Am Baum wächst Pelziger Affenpilz (Stinkaffen sind verrückt danach).

5. INSEL DER STINKAFFEN In den Bäumen hält sich eine Horde Stinkaffen (W20/2+2) auf. Sie attackieren Humanoide, die sich in der Unterzahl befinden.

6. DIE ALT HEXENHÜTTE Hier ist nahezu alles verrottet – bis auf einen Tiegel Sumpfsalbe unter einem alten zusammengebrochenen Regal. An einer Wand hängt ein Stinkaffenmantel.

EP: Pro Insel 1EP; Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Finden der Sumpfsalbe 30EP; Für das Abenteuer 50EP

BESTIARIUM BRUXUM III: DREI SUMPFIGE MONSTER FÜR DUNGEONSLAYERS

 MEERTROLL						
KÖR:	15	AGI:	7	GEI:	2	
ST:	4	BE:	0	VE:	1	
HÄ:	4	GE:	3	AU:	0	
LK	Abw	Ini	Lf	Schl	Schi	
58	19	7	5,5	21	12	
Bewaffnung:			Panzerung:			
Krallen (WB +2; GA -2) Ätzender Speichel (WB +2; GA -1)			-			
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.					
	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.					
	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Krallenhieb in jeder Runde aktionsfrei ausführen.					
	Regeneration: Regeneriert jede Kampfunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW: KÖR). Nur in Salzwasser, halber Wert in Brackwasser.					
	Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.					
GH:	7	GK	gr	EP	150	



 SEUCHENVOGEL						
KÖR:	4	AGI:	5	GEI:	1	
ST:	2	BE:	2	VE:	0	
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0	
LK	Abw	Ini	Lf	Schl	Schi	
4	5	6	3,5	7	-	
Bewaffnung:			Panzerung:			
Schnabel (WB +1)			-			
	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.					
	Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.					
	Wesen der Dunkelheit: Gilt als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.					
GH:	1	GK	no	EP	69	
 STINKAFFE						
KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	1	
ST:	3	BE:	3	VE:	0	
HÄ:	1	GE:	1	AU:	0	
LK	Abw	Ini	Lf	Schl	Schi	
18	9	11	5	12	11	
Bewaffnung:			Panzerung:			
Biss (WB +2) Astwurf (WB +1)			Pelz (PA +1)			
	Gestank: In 3 m Entfernung "Gift trotzen"-Probe oder -4 auf alle Proben. Eine Handlung aufwenden für neue "Gift trotzen"-Probe, bei Gelingen kein Abzug mehr.					
	Kletterläufer: Kann mit normaler Laufengeschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.					
	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:	2	GK	no	EP	66	

ZWEI SUMPFIGE SCHÄTZE

STINKAFFENMANTEL

Der Stinkaffenmantel ist aus schmutzig-weißen Fell hergestellt und riecht recht unangenehm. Wer ihn trägt, ist selbst immun gegen üble Gerüche und kann einmal am Tag eine Gestankaura (3m, W20/Rd) um sich herum erzeugen, die so wirkt wie die Ausdünstungen der Stinkaffen.

SUMPFALBE

Die Sumpfsalbe ist eine Erfindung der Hexen des Bruxensumpfes. Je nachdem, auf welchem Körperteil sie aufgetragen wird, hat sie unterschiedliche Wirkungen (W20 Stunden lang).

Füße	über Schlick und Schlamm gehen, ohne einzusinken
linkes Auge	unsichtbare Feenwesen sehen
rechtes Auge	Nebel und trübes Wasser durchblicken
Hände	schwimmen wie ein Fisch
Lippen	mit allen Sumpflebewesen reden

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



Dieses Werk ist
lizenziiert unter einer
Creative Commons
Lizenz:

Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 –
International

