

# Die Hütte im Nebel

Ein DSA1-Abenteuer (Stufe 3) im Bruxensumpf  
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 nordöstlich 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. 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.

Was sie nicht ahnen: Ein Meertroll macht die Gegend unsicher. Sind sie freundlich zu Zar'tass, erzählt er ihnen, dass er sein Gebrüll gehört hat.



erstellt mit Inkarnate

## Umherstreifende Monster

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

1W Begegnung

- 1 Der Meertroll kommt näher. Sein Gebrüll ist zu hören und die nächste Begegnung ist mit ihm.
- 2 1W Kampfkröten
- 3 treibender Baumstamm mit Stinkaffe
- 4 2W6 Riesenmücken (Werte wie Borbarad-Moskitos, saugen nicht AP sondern LE)
- 5-6 Ein paar Moorlichter sind in der Ferne zu sehen.

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

**4. Die Sandbank** Über dem Wasser tanzen 1W Moorlichter. Wer hier mit dem Kahn überqueren will, bleibt hängen und braucht 2W Spielrunden, um ihn wieder flott zu kriegen. Am Baum wächst Pelziger Affenpilz (Stinkaffen sind verrückt danach).

**5. Die Insel der Stinkaffen** In den Bäumen hält sich eine Horde Stinkaffen (3W6) auf. Sie attackieren Humanoide, die sich in der Unterzahl befinden.

**6. Die alte Hexenhütte** Hier ist nahezu alles verrottet – bis auf einen Tiegel Sumpfsalbe mit drei Anwendungen unter einem alten zusammengebrochenen Regal. An einer Wand hängt ein Stinkaffenmantel.

## Das Ende des Abenteuers

Bringen die Held\*innen Carviel die Sumpfsalbe erhalten sie 40 Dukaten, ein Kraftelixier und drei Einheiten Halbgift.

Alle Held\*innen, die das Abenteuer überlebt haben, erhalten 60 AP.

# Monsterbeschreibungen

## Der Meertroll

Meertrolle leben normalerweise in den Tiefen des Trollmeeres. An nebligen Tagen kommen sie manchmal an den Strand und schnappen sich Schafe oder was sie sonst noch kriegen können. Mitunter ziehen sie weiter landeinwärts und tauchen bei klarem Himmel in schlammigen Tümpeln unter. Wenn sie zu lange in Süßwasser leben, beginnt ihre dicke schuppige Haut sich in einen grünen Schleim aufzulösen.

### Der Meertroll im Spiel

Der Meertroll in diesem Abenteuer wurde von der Sturmflut aus dem Meer in den Sumpf gespült, was ihn aggressiv und hungrig macht. Sobald er ernsthaft verletzt ist, taucht er ins Wasser um sich zu heilen (im Brackwasser 1W pro Runde).

Werte:

Mut: 20	Angriff: 10
Lebenspunkte: 40	Parade: 8
Rüstungsschutz: 1	Trefferpunkte: 3W
Monsterklasse: 30	



## Der Seuchenvogel

Seuchenvögel sind untote Krähen und Raben, die für den Seuchenkult der Pestkönigin Dilariel spionieren. Ein Schwarm soll sich immer in der Nähe des Bischofs der Pestilenz aufhalten, aber vermutlich sind sie überall zu finden, wo Siechenzombies und Seuchenkultist\*innen ihr Unwesen treiben.

### Der Seuchenvogel im Spiel

Die Seuchenvögel sollen verhindern, dass Sterbliche den Steinkreis betreten. Ihr Schnabelhieb kann die Sumpfsieche\* übertragen.

Werte:

Mut: 10                      Angriff: 5  
Lebenspunkte: 4   Parade: 0  
Rüstungsschutz: 0   Schadenspunkte: 2  
Monsterklasse: 3

[\\*https://pest-und-schwefel.de/die-sumpfsieche/](https://pest-und-schwefel.de/die-sumpfsieche/)

## Der Stinkaffe

Stinkaffen sind fleischfressende Affen, die Menschenfleisch bevorzugen und zudem bestialisch stinken. In der Regel sind sie in Horden unterwegs. Am liebsten schnappen sie sich allein Reisende, die sie mit ihren scharfen Reißzähnen zerfleischen. Sie wiegen um die 60 Kilogramm. Ihr Fleisch ist nur für Echsenmenschen genießbar, wenn sie es einige Tage in Brackwasser eingelegt haben. Das Fell von Stinkaffen ist aufgrund des Geruchs komplett unbrauchbar. Niemand weiß genau, wie der Geruch entsteht. Einige Gelehrte vermuten es liegt an der Ernährung der Affen, andere machen Stinkdrüsen verantwortlich.

### Der Stinkaffe im Spiel

Die Stinkaffen fühlen sich in der Übermacht am stärksten. Wer sich ihnen nähert, muss eine Körperkraft-Probe bestehen um wegen des beißenden Gestanks nicht -1 auf Angriff und Parade zu erleiden.

Werte:

Mut: 9                      Angriff: 9  
Lebenspunkte: 15   Parade: 4  
Rüstungsschutz: 2   Trefferpunkte: 1W+1  
Monsterklasse: 7

## Magische Utensilien

Die **Sumpfsalbe** ist eine Erfindung der Hexen des Bruxensumpfes. Je nachdem, auf welchem Körperteil sie aufgetragen wird, hat sie unterschiedliche Wirkungen.  
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

Der **Stinkaffenmantel** ist aus schmutzig-weißen Fell hergestellt und riecht recht unangenehm. Wer ihn trägt, ist selbst immun gegen üble Gerüche und kann dreimal eine Gestankaura um sich herum erzeugen, die so wirkt wie die Ausdünstungen der Stinkaffen.