

Der Seuchenkeller

Ein Abenteuer für D&D 5e (Stufe 4) im Bruzensumpf

von Fabian W. W. Mauruschat

Die SC wachen angekettet in einem Keller in Nexhafen auf. Sie können sich nur undeutlich an den vergangenen Abend – vielleicht in einer Taverne? – erinnern.

Entweder sind sie mit dem Seuchenkult aneinander geraten oder sie sind nur Zufallsopfer: Auf jeden Fall sind sie jetzt Gefangene in einem geheimen Unterschlupf des Kults und sollen bald mit einem dämonischen Ritual in Siechenzombies verwandelt werden.

1. Die Zelle Hier erwachen die Charaktere im Dunkeln ohne ihre Ausrüstung. Je nach erwünschtem Schwierigkeitsgrad sind sie mit einer bis vier Gliedmaßen an eine Wand gekettet. Die Gittertür im Norden ist der einzige Ausgang und von außen verriegelt. In einer Ecke liegt eine halb heruntergebrannte Fackel.

Bis zum Beginn des Opferrituals dauert es noch drei Stunden. Dann betreten zwei Akolyt*innen (wie **Cult Fanatic/Kultistenfanatiker**) sowie pro Charakter ein Scherge (Werte wie **Cultist/Kultist**) die Zelle, um die Gruppenmitglieder nacheinander einzeln in den Ritualraum zu führen und zu opfern.

2. Kadaverhundezwinger In diesem Raum liegen drei **Kadaverhunde**. Sie sehen aus und riechen wie große verwesende Hundekadaver, erheben sich aber, sobald die Gruppe den Raum betritt und greifen an. In einer Kiste befinden sich die Ausrüstungsgegenstände, die die Charaktere direkt bei sich getragen haben.

3. Flur Betritt jemand den Flur, erscheint eine Illusion mitten im Gang: Ein blutiger Schädel, der „Preiset Dilariel, die unsterbliche Pestkönigin, die Gebieterin der Seuchen!“ ausruft und sich dann wieder auflöst. Kommt dem jemand nach und preist Dilariel, entzündet sich die Fackeln an den Wänden.

4. Vorraum Wandmalereien zeigen eine mit Geschwüren übersäte Dämonin, die auf einem Thron aus verrottendem Fleisch sitzt und von verwesenden Untoten angebetet wird. In einer Kiste liegen die restlichen Ausrüstungsgegenstände der Gruppe, außerdem ein Bündel **Dilarielspfeile** und eine Flasche **Dilariels Kuss**. Natürlich hängen hier drei rostrote fleckige Roben an einer Wand.

5. Ritualraum Auf dem Boden ist ein zehnzackiger Stern in den Boden eingelassen, in seiner Mitte steht

ein mit Blut überkrusteter Steinaltar. Drei Scherg*innen und zwei Akolyt*innen bereiten hier das Ritual vor. Sie greifen sofort an, wenn sie die Flüchtenden sehen. Einer der Schergen trägt eine **Gugel der Seuchenknechte**. Auf dem Altar liegt ein Buch namens Codex Regina Pestis, das 13 unheilige Opferrituale der Seuchenherrin beschreibt.

6. Kellerraum Die Treppe hier führt nach oben. 10 Siechenzombies (Werte wie **Zombies**) bewachen den Raum. Öffnet sich die Tür, bemerken sie das erst nach einer Runde. Die Treppe führt hoch in ein verlassenes Haus im Osten der Nexinsel in Nexhafen.

7. Überfluteter Keller Dieser Keller hat einen Durchbruch zum Meer und bietet eigentlich eine einfache Fluchtmöglichkeit. Aber ein **Riesenhummer** hat sich hier eingenistet und verteidigt sein Gelege im Wasser gegen Eindringlinge.

Monster

Kadaverhund

Mittelgroßer Untoter, NB

RK 10 Ini +0 TP 19 (3W8+6)

Bewegungsrate 9m, Schwimmen 9m

STR 14 +2 INT 3 -4

GES 10 +0 WIS 8 -1

KON 14 +2 CHA 4 -3

Fertigkeiten Wahrnehmung +1

Immunitäten Gift; Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 11

Sprachen versteht Befehle von Kultangehörigen

HG ½ (EP 100; ÜB +2)

Merkmale

Untote Ausdauer: Wenn seine Trefferpunkte durch Schaden auf 0 sinken, führt der Kadaverhund einen Konstitutionsrettungswurf aus (SG 5 plus der erlittene Schaden), sofern der Schaden nicht gleißend ist oder von einem kritischen Treffer stammt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf behält der Kadaverhund 1 Trefferpunkt.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriff +4, Reichweite 1,5 m. Treffer: 5 (1W8+2) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Riesenhummer

Großes Tier, gesinnungslos

RK 18 Ini +0 TP 99 (11W10+33)

Bewegungsrate 9m, Schwimmen 9m

STR 19 +4 INT 1 -5

GES 10 +0 WIS 10 +0

KON 16 +3 CHA 4 -3

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Dunkelsicht 18m; Passive Wahrnehmung 12

HG 4 (EP 1100; ÜB +2)

Merkmale

Amphibisch. Der Riesenhummer kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Riesenhummer führt zwei Zangenangriffe aus.

Zange. Nahkampfangriff +6, Reichweite 3m. Treffer: 10 (1W12+4) Wucht. Wenn das Ziel eine große oder kleinere Kreatur ist, wird es gepackt (Flucht-SG 14).

Magische Gegenstände

Dilariels Kuss: Dieser Zaubertrank verleiht Immunität gegenüber der Sumpfsieche – zumindest so lange, wie Dilariel das will. Der Geschmack ist erstaunlich süß. Eine Nebenwirkung sind allerdings nässende Pusteln an einem zufälligen Körperteil.

1	Gesicht	4	Hintern
2	linker Arm	5	linkes Bein
3	rechter Arm	6	rechtes Bein

Dilarielspfeile: 7 Pfeile, die bei einem Treffer zusätzlich 1W6 nekrotischen Schaden verursachen. Siechenzombies, Kadaverhunde, Seuchenvögel und Pestdämonen sind gegen ihren Schaden immun. Der siebte Pfeil ist verflucht. Er trifft ein zufälliges Opfer und verursacht 1W6 Siechpunkte*.

Gugel der Seuchenknechte: Wer diese diese rostrote, fadenscheinige Gugel trägt wird weder von Siechenzombies noch von Seuchenvögeln oder Kadaverhunden angegriffen. Greift man ein solches Wesen an, während man die Gugel trägt, geht diese in Flammen auf.

*<https://pest-und-schwefel.de/die-sumpfsieche/>

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. Die Karte wurde mit Inkarnate erstellt.

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

