



Karte erstellt mit Inkarnate

DER SEUCHENKELLER

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

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** sowie ein **Scherge** pro Charakter die Zelle, um die Gruppenmitglieder nacheinander

einzelnen in den Ritualraum zu führen und zu opfern.

2. KADAVERTHUNDEZWINGER In diesem Raum liegen zwei **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 liegt die restliche Ausrüstung der Gruppe, außerdem ein Bündel Dilarielpfeile 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 seinem Zentrum 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 Kugel 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, werden sie das erst nach einer Runde bemerken. Die Treppe führt hoch in ein verlassenes Haus im Osten der Nexinsel in Nexhafen.

6. ÜBERFLUTETER KELLERRAUM 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.

EP: Pro Raum 1EP; Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Für das Abenteuer 100EP

BRUXENSUMPF: DER SEUCHENKULT DER DILARIEL

Der Seuchenkult ist eine Geheimgesellschaft, deren Mitglieder eine Dämonenfürstin namens Dilariel anbeten. Dilariels Beinamen sind unter anderem Pestkönigin, Herrin der Fäulnis und Gebieterin der Seuchen. Das Ziel der Kultes ist die Verbreitung der Sumpfsieche, um möglichst viele Siechenzombies zu erzeugen. Dabei geht der Kult so heimlich wie möglich vor, wobei er bis jetzt recht erfolgreich war. Nur wenige Uneingeweihte wissen von dem Kult.

Bei seinen Zusammenkünften tragen die Kultangehörigen rostbraune Kutten mit weiten Kapuzen oder Gugeln – manchmal sogar magische. So bleiben ihre Identitäten auch untereinander geheim. Der Anführer des Kultes trägt den Titel Bischof der Pestilenz.

 KULTIST*IN						
KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	6	
ST:	3	BE:	2	VE:	0	
HÄ:	4	GE:	1	AU:	0	
LK	Abw	Ini	Lf	Schl	Schi	
21	12	9	4,5	11	-	
Bewaffnung:			Panzerung:			
Streitkolben (WB +1, GA -1)			Lederpanzer (PA +1)			
	Wesen der Dunkelheit: Gilt als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.					
GH:	1	GK	no	EP	63	

 AKOLYT*IN						
KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8	
ST:	0	BE:	0	VE:	2	
HÄ:	2	GE:	2	AU:	4	
LK	Abw	Ini	Lf	Schl	Schi	
18	8	8	4	-	-	
Bewaffnung:			Panzerung:			
Ritualdolch (WB +0) Schattenpfeil (ZB +2)			-			
	Wesen der Dunkelheit: Gilt als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.					
	Zauber: Fluch, Magische Waffe, Schattenpfeil					
GH:	1	GK	no	EP	58	

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.

1-5 Gesicht 11-15 Hintern
6-10 Arm 16-20 linkes Bein

DILARIELSPFEILE





7 Pfeile +1. Siechenzombies, Kadaverhunde, Seuchenvögel und Pestdämonen sind gegen ihren Schaden immun. Der siebte Pfeil ist verflucht. Er trifft ein zufälliges Opfer und verursacht 1W20/4 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/>

BESTIARIUM BRUXUM IV: ZWEI SUMPFIGE MONSTER FÜR DUNGEONSLAYERS

 KADAVERTHUND						
KÖR:	10	AGI:	6	GEI:	0	
ST:	2	BE:	2	VE:	0	
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0	
LK	Abw	Ini	Lf	Schl	Schi	
30	16	8	6	14	-	
Bewaffnung:			Panzerung:			
Kräftiger Biss (WB+2; GA-1)			Merkt nichts (PA +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.					
	Wesen der Dunkelheit: Gilt als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.					
GH:	6	GK	no	EP	85	

 RIESENHUMMER						
KÖR:	12	AGI:	9	GEI:	1	
ST:	3	BE:	2	VE:	0	
HÄ:	4	GE:	2	AU:	0	
LK	Abw	Ini	Lf	Schl	Schi	
78	20	11	8,5	17	-	
Bewaffnung:			Panzerung:			
Knackschere (WB +3; GA -3)			Panzer (PA +4)			
Greifschere (WB +2)						
	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Zangenhieb 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.					
	Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.					
	Umschlingen: Schlagen-Immersion umschlingt Ziel mit freier Schere (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 3 Punkte abwehrt. 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:	12	GK	gr	EP	163	



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
 lizenziert unter einer
 Creative Commons
 Lizenz:

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