

Der Seuchenkeller

Ein DSA1-Abenteuer (Stufe 4) im Bruxensumpf
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 Held*innen 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 pro Charakter ein Scherge sowie zwei Akolyt*innen die Zelle, um die Gruppenmitglieder nacheinander einzeln in den Ritualraum zu führen und zu opfern.

2. Kadaverhundezwinger In diesem Raum liegen 3 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 von Seuchen entstellte Dämonin, die auf einem Thron aus verrottendem Fleisch sitzt und von mit Geschwüren übersäten Untoten angebetet wird. In einer Kiste liegt die restliche Ausrüstung der Gruppe, 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 einem 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 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.

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

Das Ende des Abenteuers

Die Held*innen entkommen dem Seuchenkeller und erhalten 80 AP.



Monsterbeschreibungen

Der Kadaverhund

Kadaverhunde sind belebte Leichen großer Hunde, die von den Anhänger*innen Dilariels mit einem dämonologischen Ritual erschaffen werden. Es heißt, dabei wird ein großer Hund mit dem Fleisch von Siechenzombies gefüttert und in einer sternenlosen Neumondnacht an einem unheiligen Ort getötet. Dann wird der Kadaver vergraben. Nach einem Mond wühlt sich der untote Hund aus der Erde und sucht seine*n Erschaffer*in. Solange die Person loyal gegenüber Dilariel ist, gehorcht ihr der Hund.

Der Kadaverhund im Spiel

Die Kadaverhunde liegen in diesem Abenteuer reglos in ihrem Raum, bis ein*e Held*in eintritt. Dann erwachen sie und greifen an. Ihr Biss kann die Sumpfsieche* übertragen.

Werte:

Mut: 20 Angriff: 12
Lebenspunkte: 20 Parade: 8
Rüstungsschutz: 1 Trefferpunkte: 1W+2
Monsterklasse: 15

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

Der Riesenhummer

In der Nähe des Kerbsees im Bruxensumpf tauchen immer wieder riesige Libellen, Mücken und Krebse auf. Der Einfluss des Sees scheint sich auszubreiten. Seit einiger Zeit hat es an der Küste vermehrte Sichtungen von außergewöhnlich großen Meerestieren wie Riesenhummern gegeben.

Der Riesenhummer im Spiel

Er kann mit beiden Zangen angreifen und hat also 2 Attacken pro Runde. Er möchte vor allem sein Gelege beschützen

Werte:

Mut: 10 Angriff: 10
Lebenspunkte: 40 Parade: 7
Rüstungsschutz: 5 Trefferpunkte: 1W + 5
Monsterklasse: 35

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, so dass ihre Identitäten auch untereinander geheim bleiben. Der Anführer des Kultes trägt den Titel Bischof der Pestilenz.

NSC des Kultes

Scherg*innen

Werte:

Mut: 9 Angriff: 9
Lebenspunkte: 18 Parade: 7
Rüstungsschutz: 2 Trefferpunkte: 1W+3
Monsterklasse: 9

Akolyt*innen

Werte:

Mut: 10 Angriff: 9
Lebenspunkte: 18 Parade: 7
Rüstungsschutz: 1 Trefferpunkte: 1W+1
Monsterklasse: 7

Kultgesang: Solange der Akolyt seinen Gesang anstimmt, haben die Scherg*innen Parade oder Angriff +2.

Magische Utensilien

Dilariels Kuss ist ein Zauberspruch, der Immunität gegenüber der Sumpfsieche verleiht – 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 werden normalerweise in Bündeln von sieben erschaffen. Bei einem Treffer verursachen sie zusätzlich 1W Schaden. Siechenzombies, Kadaverhunde, Seuchenvögel und Pestdämonen sind gegen ihren Schaden immun. Der siebte Pfeil ist verflucht. Er trifft ein zufälliges Opfer und verursacht 1W Siechenpunkte*.

Wer die rostrote, fadenscheinige **Gugel der Seuchenknechte** 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/>