
DUNGEONSLAYERS
EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL
KLANGWERK

LAUTENSPIEL

Ein Abenteuer für Charaktere der Stufen 5 bis 8 von Andreas Melhorn
(Alle Seitenangaben beziehen sich auf das Grundregelwerk.)

ABENTEUERHINTERGRUND

Theunis Naude (ZAU 4, dick, Spitzbart), Besitzer des Wirtshauses „Zweites Heim", ist glücklich mit seiner Frau **Judith** (ZAU 2, gut aussehende Mittvierzigerin) verheiratet. Aus seiner Zeit als wandernder Zauberer besitzt er eine Schriftrolle mit einem magischen Ritual (s. u.), das er nie gedachte durchzuführen – bis seine Frau erkrankte:

Das Ritual ermöglicht es, einen Dämon in einen toten Körper zu binden, was diesen zu einem unnatürlichen Leben erweckt und beide in einen Bannkreis zu fesseln. So baute er den Keller aus und zeichnete darin einen das ganze Haus umspannenden Bannkreis auf den Boden. Als seine Frau starb, benutzte er das Ritual. Seine Frau ist dadurch wieder lebendig und durch den Bannkreis an Caera gefesselt. Der Kreis unterdrückt gleichzeitig den Willen des Dämons, was ihr ein relativ normales Leben innerhalb der Grenzen des Hauses erlaubt. Doch heute geht etwas schief ...

IMPRESSUM

Komponist: Ralf Kurtsiefer • **Autor des Abenteuers:** Andreas Melhorn
Redaktion: Christian Kennig • **Korrektorat:** Uli Lindner, Stefan Peschl
Karten: Christoph Balles • **Cover:** Eric Lofgren • **Layout:** Kathrin Dodenhoeft

Grund dafür ist der Barde **Heribert Lerchensang** (SPÄ 4, schlaksig und charmant), ein ***Diener des Lichts (Rang I)***, dessen Musik heilen kann. Er bezirzte eine Frau, als er das letzte Mal in der Nähe vom „Zweiten Heim" vorbeikam, und machte damit die Umwerbungsversuche des Bauern **Otto Kieselgrund** (KRI 5, Kinnbart, rundes Gesicht) zunichte. Als Otto eine „dunkle" Laute in die Hände bekam (***Diener der Dunkelheit +I***), sah er die Möglichkeit zur Rache: Er wartete, bis Heribert das nächste Mal ins Dorf kam, und schenkte diesem die Laute in der Hoffnung, damit seine besonderen Fähigkeiten als Diener des Lichts zu zerstören.

Als die SC dann zum Abenteuerauftakt im Wirtshaus „Zweites Heim" sitzen, spielt Heribert die Laute zum ersten Mal. Dies verursacht eine Rückkopplung zwischen dem Barden, der Laute und dem Bannkreis und schleudert dadurch das gesamte Gasthaus in die Zwischenwelt der Dämonen. Der Bannkreis verbirgt das Haus zwar vor den Dämonen, allerdings nicht vollständig.
Heribert wird sich nach dem ersten Dämonenangriff (s. u.) schnell zusammenreimen, dass sein Lautenspiel das Gasthaus irgendwie in eine Zwischenwelt geschleudert hat. Nur den Grund dafür kann er erst erahnen, wenn Bauer Kieselgrund von der dunklen Laute erzählt. Die SC müssen Theunis' Ritual durchführen und sich gegen die Dämonen wehren, die das Haus entdecken und angreifen, um wieder nach Caera und zurück in Sicherheit zu finden.

ABENTEUERBEGINN · DES BAUERN ZWEITES HEIM

Die SC sitzen im **Gasthaus „Zweites Heim"**. Der Barde **Heribert** erhebt sich demonstrativ, prostet

einem Mann im Publikum zu (**Otto**, der ihm die Laute gerade schenkte) und beginnt sein Spiel. Kurz darauf geht, ausgehend von der Laute, ein Stoß durch das Gebäude, der die Besucher durcheinanderwirft (Angriff mit PW: 12) und alle Kerzen verlöschen lässt. Danach hüllt schwarzer Nebel das Haus in Dunkelheit. Kurz bevor jemand Licht machen kann, kracht etwas von draußen gegen die Tür (s. u.: „Angriff auf die Tür).

DAS GASTHAUS

Die neblige Dunkelheit um das Haus herum (hervorgerufen vom Bannkreis im Keller) verbirgt das Gebäude teilweise vor den Dämonen der Zwischenwelt. Dämonen können den Kreis nicht verlassen, aber problemlos betreten. Sie sitzen damit mehr oder weniger im Wirtshaus fest. Nur die kleine Fläche hinter dem Haus, wo der Bannkreis über die Grundfläche des Gebäudes hinausgeht, kann von ihnen dann noch betreten werden. Wird der Kreis durchbrochen, verschwindet der Nebel (siehe **Rettung oder Tod**).

EINGÄNGE

Die Eingangstür ist verstärkt (Eintreten –4). Alle Fenster haben Fensterläden (Eintreten +0). Zu Beginn des Abenteuers sind sie im 1. Stock verschlossen und im Erdgeschoss geöffnet.

KINDER- UND ELTERNSCHLAFZIMMER

Das Zimmer mit den drei Betten. **Goris** und **Hendrike** sind 5 und 6 Jahre alt. Sie können dem Wechsel in die Anderswelt nicht standhalten und werden dort zu **hohen Dämonen** (S. 107). Sie bekommen Reißzähne und braune, kränklich-fleckige Haut.

KELLER

Der Bannkreis besteht aus Kreidestaub und wird von Theunis regelmäßig auf Schwachstellen untersucht und mithilfe seines magischen Rituals gepflegt und erneuert (s. **Rettung oder Tod**). Es befindet sich in einer Truhe im Nebenraum gegenüber der Treppe. Die Kellertreppe liegt so, dass sie den Bannkreis verlässt, Dämonen können den Keller also nicht betreten, solange der Bannkreis intakt ist.

HANDLUNG

Der SL ist angehalten, die Stimmung mit gegenseitigen Beschuldigungen und überstürzten Handlungen der NSC anzuheizen. Außer den erwähnten Personen befinden sich 5–10 Gäste im Gasthaus.

Die SC können im Haus alles erfahren, was sie benötigen, um sich und das Wirtshaus zu retten: **Otto** weiß von den Eigenschaften der Laute; **Heribert** ahnt, wo das Haus jetzt ist und – sobald er von der Laute erfährt – wie es dorthin kam; **Theunis** weiß von dem Ritual, erahnt seine Bedeutung zur Rettung aber erst später. Alle haben allerdings einen Grund, ihr Wissen nicht sofort preiszugeben.

Wird **Judith** von etwas Dämonischem berührt, übernimmt ihr Dämon für 10 min die Kontrolle. Ihre Haut wird fahlgrün, ihre Hände zu Klauen (Kampfdämon, S. 107). Danach kann der Dämon alle 30 min versuchen, mit einer erfolgreichen Probe GEI+AU (12) gegen ihre GEI+HÄ (10) weitere 10 min die Kontrolle zu übernehmen. Er kann den Bannkreis im Keller nicht selbst unterbrechen, benutzt aber alle ihm zur Verfügung stehenden Tricks um dies zu bewerkstelligen. Er bittet alle Dämonen, die ins Haus gelangen, um Mithilfe.





Benutzt **Heribert** seine alte Laute, kann er seine Fähigkeiten als ***Diener des Lichts*** wieder einsetzen. Sein Lautenspiel heilt für jeweils 10 Minuten Spielzeit 1 LK bei jedem in Hörweite, und halbiert die Zeit, die der Dämon Kontrolle über Judith erhält.

Verlassen die SC das Haus und durchdringen den Nebel, finden sie sich in der Zwischenwelt wieder, eine im Dunkeln liegende Aschewüste, die sich bis zum Horizont erstreckt und in der sich Dämonen unterschiedlichster Art tummeln. Das Haus ist nur als Schemen zu erkennen und von Weitem kaum auszumachen – nur deshalb wurde es noch nicht von Dämonen überrannt.

Die folgenden Ereignisse geschehen in der angegebenen Reihenfolge in einer vom SL festgelegten Geschwindigkeit.

1. Angriff auf die Tür
3 hohe Dämonen (S. 107, Zyklopen mit Fangzähnen) versuchen die Tür aufzubrechen. Sind sie 3 Kampfrunden erfolglos, versuchen sie es an den Fenstern. Sind alle drei verletzt, ziehen sie sich in die Dunkelheit zurück.

2. Die Harfe
Heribert fragt **Otto** wütend über die Laute aus und macht ihn für alles verantwortlich. Otto erzählt in seiner Panik die volle Wahrheit – bleibt abzuwarten, ob ihm jemand glaubt.

3. Geräusche aus dem Kinderzimmer
Es poltert im 1. Stock. **Goris** und **Hendrike** werden aktiv.

4. Panik
Ein Gast (SPÄ 2, untersetzt) gerät in Panik und versucht aus dem Haus zu fliehen. Draußen wird er schnell von Dämonen eingeholt und zerrissen.

5. Angriff auf 1. Stock
2 Dämonenkobolde (Werte wie hohe Dämonen, S. 107; Bezaubern

wie Harpyie; Keule statt Pranke; GH 6, EP 129; rothäutige Kobolde mit glühenden Augen) versuchen die Tür aufzubrechen. Sie greifen an, sobald sie im Haus sind. **Judiths Dämon** bittet die Kobolde, sobald er kurz die Kontrolle übernimmt, den Bannkreis zu zerstören. Diese können zwar nicht selbst in den Keller, aber mit ihrer besonderen Fähigkeit einen Wirtsgast dazu zwingen, es zu tun.

6. Lynchversuch
Falls der Keller noch nicht betreten wurde, besucht ihn jetzt einer der Gäste (KRI 5, breit und laut). Sobald er den Bannkreis sieht, will er die Wirtsleute töten – schließlich scheinen sie verantwortlich zu sein. *„Vielleicht bringt uns das ja zurück!"* Er versucht die Gäste von der Richtigkeit seines Tuns zu überzeugen. Es wird schwieriger, ihn und seine Fürsprecher aufzuhalten, wenn Judiths Besessenheit erkannt wird.

7. Geräusche
Ein lautes Gewitter durchfegt die Aschewüste. Der Wind trägt kehlig Stimmen ins Gasthaus.

8. Otto Kieselgrund
Otto kann sich dem dämonischen Einfluss nicht mehr erwehren. Er verwandelt sich unter Schmerzen innerhalb von 2 Kampfrunden in einen **Kampfdämon**.

8. Großer Angriff
Ein **Kriegsdämon** greift mit seinen **2 Dämonenhunden** (hohe Dämonen, Biss statt Pranke) das Haus an.

RETTUNG ODER TOD

Der Tod der Wirtsleute ändert gar nichts. Das Haus bleibt in der Zwischenwelt. Theunis' Ritual „Wiederbelebung" (Schriftrolle im Keller), das er einst anwendete, um seiner Frau neues Leben einzuhauchen, kann die Vorkommnisse hingegen beenden.

RITUAL „WIEDERBELEBUNG“:

Das Ritual bindet einen Dämon in einen toten Körper, was diesen wieder zum Leben erweckt und beide an Caera bindet. Die Rückkopplung zwischen dem Barden und der bösen Laute hat diese Bindung aufgehoben. Das Ritual stellt die SC vor zwei Schwierigkeiten: Zum einen benötigen sie einen toten Körper und zum anderen einen halb fertigen Bannkreis.

Vorbereitungen:
Ein toter Körper muss her (intelligent, kein Tier). Falls bisher niemand gestorben ist und der SL die Spieler nicht vor die Situation stellen möchte, jemand töten zu müssen, kann er ein zweites Ritual in Theunis‘ Keller deponieren: das Ritual „Austreibung“, mit dem der Dämon aus Judiths Körper ausgetrieben werden kann. Sie stirbt dadurch zwar erneut, doch kann ihr Körper mit dem Ritual „Wiederbelebung“ erneut zum Leben erweckt werden. Details über die Durchführung bleiben dem Spielleiter überlassen.

Außerdem muss ein Bannkreis vorbereitet werden. Es ist nicht möglich ihn im Haus zu zeichnen, solange der Kreis im Keller intakt ist. Bannkreise können niemals in andere Bannkreise gezeichnet werden, das weiß jeder Zauberwirker. Der neue Kreis kann entweder ungeschützt außerhalb des schwarzen Nebels angefertigt werden, oder die SC unterbrechen den Bannkreis im Keller und benutzen diesen. Leider muss der Kreis unterbrochen werden, *bevor* das Ritual beginnt, sonst funktioniert es nicht (das weiß ebenfalls jeder Zauberwirker).

Sobald der Bannkreis im Keller durchbrochen ist, verschwindet der schwarze Nebel, wodurch das Haus auf der Ebene gut sichtbar wird und wie ein Leuchtfeuer Dämonen anlockt. Jede Kampfrunde wird eine Probe mit PW: 8 durchgeführt. Bei

einem Erfolg geschieht je eines der folgenden Dinge in angegebener Reihenfolge:

1. Drei *Dämonenkobolde* (s. o.) greifen an.
2. Vier *hohe Dämonen* bemerken das Haus und laufen darauf zu. Sie erreichen es in 2 Kampfrunden.
3. Zwei *Kampfdämonen* bemerken das Haus. Sie erreichen es in 2 Kampfrunden.
4. Ein *Kriegsdämon* bemerkt das Haus und erreicht es 2 Kampfrunden später.

1. Teil des Rituals: Binden eines Dämonen in einen toten Körper
2 Kampfrunden nach Beginn des Rituals kommt ein Dämon herbeigeeilt und fährt in den toten Körper, woraufhin dieser erwacht.

2. Teil des Rituals: Einen fast fertigen Bannkreis magisch verschließen
Dieser Teil des Rituals dauert 8 Kampfrunden. Am Ende der 8. Kampfrunde wird der Bannkreis geschlossen, was ihn und alles, was sich darin befindet, nach Caera reißt und dort bindet. Falls sich noch angreifende Dämonen darin befinden, werden auch sie mitgerissen. Innerhalb des intakten Bannkreises kann der erweckte Körper normal leben, so wie es Edith bisher getan hat.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Jede Std. in der Zwischenwelt .. 5 EP

Jeder Überlebende
außer ihnen selbst..... 10 EP

Dämonenwelt sehen ..... 20 EP

Wieder zurückkommen .....100 EP

+ die Üblichen



1 BUCHT VON ARDELL 2 HAUCH DER EISMAID 3 GELMAS FALL
4 NACHTWACHE 5 DIE WÜSTEN VON SHAN'ZASAR 6 FREISTURMTANZ
7 GEISTERREITER VON AID-AMOKAN 8 ERINNERUNGEN AN NAI'ANTELL
9 TEMPEL VON ALDOMER 10 DIE LETZTEN TAGE VON LORIN 11 FREIE LANDE
12 IN DEN TIEFEN DES HYNRUR 13 DIE REBELLEN VON KAIT
14 ANKUNFT IN MELDRITCH 15 IM LAND DER SÖLDNERPRINZEN 16 WEISUNGEN DER YNNARI
17 DIE WARTENDEN VON NIEHEIM 18 BAL DARAC 19 HOHEN KRON - VERLOREN' THRON
20 DIE ÜBLICHEN ABENTEURER 21 ENDKAMPF