



FÜR DEN ADVENTSKALENDER 2015

SERENAS LIED

Von Michael Kirschbaum aka Cyrion

Abenteurer ist auf der Slayvention gespielt worden. Vielen Dank an die Spieler.

VORWORT

Die Idee zu diesem Abenteuer kam mir beim Hören vom Klangwerk und nachdem ich das Abenteuer darin gelesen habe, fand ich es nicht so voll Musik, wie es hätte sein können. Es ist allerdings ein sehr schönes Abenteuer und Klangwerk ist eine super CD.

Ich schreibe diese Ideen hier auf und die Adventszeit ist genau die richtige Zeit es euch zu übergeben

Ein Abenteuer mit Musik und über Musik und das zur beschaulichen Weihnachtszeit. Ich wünsche allen viel Spaß.

Das Abenteuer ist nicht vollständig ausgearbeitet. Dadurch ist es leicht an fast alle Level anpassbar. Allerdings sollte die Gruppe im Schnitt schon die 4 Stufe erreicht haben.

ÜBERSICHT

Der Elfenprinz Elathir liegt krank danieder. Er liegt in seinen Räumen und schaut nur noch schwermütig in den Wald. Die Ärzte, die

seine Frau konsultiert hat, haben ihn aufgegeben. Sie sagen dass er nicht mehr lange auf dieser Welt verweilen wird. Er wird vergehen. Cyrak, ein Freund des Prinzen, glaubt zu wissen, wie der Prinz gerettet werden kann. Lange vor Cyraks Geburt zog sein Vater Myker schon mit Elathir umher. Zusammen mit Baruk, einem Barbaren aus dem Umbarla Becken, einem Späher aus Lirrs, Maran, und dem Zwergen Goldzahn aus Eisenhall, erlebten sie einige Abenteuer. Die Fünf wurden noch begleitet von Serena, einer Bardin aus den freien Landen. Bei einem der Abenteuer starb Serena und konnte nicht wiederbelebt werden. Die Fünf richtete ihr im Gebirge einen Schrein und begruben sie dort. Der Bau diese Grabmals war eine Quest, die in Lieder besungen werden könnte, aber nur die Fünf wissen wirklich alles darüber.

Das Grab verschlossen sie mit Hilfe von Magie. Myker webte ein magisches Schloss, dass nur mit drei Lauten geöffnet werden kann. Maran lieferte einen Tanz aus seiner Heimatstadt.

Baruk einen Kampfschrei und Goldzahn ein Arbeitslied der Zwerge untertage. Elathir weinte eine Träne, die zu einem Amulett wurde. Cyrak glaubt, dass das Spiel der magischen Laute Serenas den Prinzen von seiner Schwermut befreien kann. Sein Vater hat ihm erzählt, dass die junge Bardin oft abends eine kleine Weise am Lagerfeuer spielte und allen Kameraden damit helfen konnte die Mühen des Tages abzulegen. Diese Weise wird Elathir retten. Cyrak selbst weiß nicht wie das Grab verschlossen ist. Er weiß nur, dass es magisch verschlossen ist. Aber er hofft das vielleicht die alten Kameraden des Prinzen noch leben und wenn sie hören wie es dem Prinzen geht, bereit sind das Geheimnis zu verraten Cyrak bittet die Charaktere diese Laute zu holen. Sie sollen nach Lirrs, ins Umbarla Becken und nach Eisenhall reisen und dort nach den Freunden des Prinzen suchen und sie befragen.

Das Ganze unter der CC

Creative Common Lizenz 4.0 Deutschland

Dungeonslayers by C. Kenning www.dungeonslayers.net

[Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 Deutschland](#)



REISE NACH LIRRS

Es geht durch Wälder und Auen. Und da kann einiges passieren.

- Bären (GRW S.106)
- Keiler (GRW S.116)
- Kräutersuche
- Wölfe (GRW S.125)
- Räuber (z. Bsp. GRW S.133)
- Ein Kreis aus Pilzen - ein sogenannter Hexenkreis - Wer ihn betritt der fällt in tiefen Schlaf oder wird verflucht.

Und was einen noch so für den Wald einfällt. Wie schwer oder leicht die SC es haben, weiß der SL am besten.

LIRRS

Der Späher und Meisterdieb Maran ist zurückgekehrt in das Dorf seiner Geburt, nach Lirrs.

Lirrs liegt in dem Königreich Valeria, der ehemaligen Baronie des gormanischen Reiches. Valeria ist gut, die Straßen sind sauber, die Menschen sind nett und der König regiert weise und gerecht.

Maran hat sein Diableben in Lirrs abgelegt. Er war erwischt worden und musste 5 Jahre in den Schuldurm. Danach war er ein anderer Mensch.

Er nutzte seinen noch vorhandenen Reichtum, um Gutes zu tun. Maran heiratete Elsa, die Tochter des Wirtes des Gasthauses „Lirrs‘ Ruhe“. Er führte dieses Gasthaus bis zu seinem Tod vor zehn Jahren, seine Frau lebt noch und wirkt als anwesende „gute Seele“ und Störenfried in dem Gasthaus mit, das jetzt von der Tochter, Elsbeth, geführt wird.

Maran tat noch eine andere Sache. Er führte in Lirrs einen Volkstanz wieder ein. Eine alte Weise, die er an einigen Stellen etwas verändert

hatte. Das Lied ist sehr beliebt und wird bei jedem Fest nicht nur einmal gespielt.

Elsbeth lässt die Charaktere gerne die alten Sachen ihres Vaters durchsehen. Es ist nichts Magisches dabei, bis auf ein Amulett mit einem Blitz (+3 auf Bewegung)

Weiter hin sind folgende Gegenstände zu finden

- Ein Amulett mit der Zeichnung eines Baumes (elfische Arbeit)
- Zwei schöne Dolche
- Eine gutgearbeitete Lederrüstung
- Und die Partitur des Tanzes

Wenn es ein bisschen schwerer sein soll so kann der Geist Marans auftauchen und ersuchen zu verhindern das die Partitur aus dem Gebäude mitgenommen wird (Geist GRW S.113)

REISE NACH UMBARLA

Auf der Reise könnte es zu folgenden Begegnungen kommen.

Barbaren, wollen Streit. Aber es muss nicht zum Kampf kommen.

Ein „Duell“ mit ausgefallenen Beleidigungen könnte den Barbaren zeigen das die SC zu respektieren sind und dann werden sie in Ruhe gelassen.

- Löwen (Raubkatze GRW S. 119 vllt. als Veteran s. Slay 2 mit Schlägen 18 und Brutaler Hieb und Sturmangriff EP 124)
- Wölfe (GRW S.125 Für jeden SC 2 Stück)
- Händler (Hat Sachen dabei die man im Dorf kaufen kann GRW ab S.78)
- Ein Riese (GRW S.120)

UMBARLA

Baruk ist nicht sehr einfach zu finden, denn es ist ein sehr beliebter Name. Erst wenn die Charaktere nach Baruk dem Älteren fragen, werden sie zu einem alten Zelt geleitet. Hier lebt der Freund des Elfenprinzen, enttäuscht vom Älterwerden und entsprechend grantig. Bei der ersten Begegnung zieht er seine 2-Hand Axt hinter sich her. Er hat im Moment nicht die Kraft sie zu heben, würde es aber sehr gerne. Das Geschenk eines Krafttrankes würde ihn freundlicher stimmen. Er ist bereit den SC seinen Beitrag zum Grabschloss beizubringen, wenn sie ihm ihren Wert beweisen. Sie sollen ihm das Fell eines Umbarla Löwen bringen, eine Raubkatze (heroische Raubkatze GRW S.119) der Gegend oder die Schuppen einer Riesenechse (GRW S.120). Selbst die Krankheit seines ehemaligen guten Freundes wird ihn nicht davon abbringen. „Nur ein wahrer mutiger Mann kann den Schrei lernen. Beweist mir euren Wert und ihr könnt ihn lernen. Und die Prinzenpussey retten.“ Sagt er.

Ein Fell oder die Schuppen lassen sich nicht kaufen, die SC müssen in die Wildnis reisen und ein Tier erlegen. Ein Führer lässt sich finden. Er will die Zähne des Tieres zusätzlich zu 1 GS pro Tag.

Nach ein paar Tagen durch die Steppen des Umbarlabecken haben die SC Erfolg. Ein erfolgreicher Wurf auf Spurensuchen verkürzt die Zeit. Nun müssen sie den Löwen oder die Echse nur noch erlegen.

Bringen die SC dem alten Barbaren das gewünschte, so wird er einem der SC den Schrei beibringen. (Dieser SC kann ab jetzt für einen TP das Talent Schlachtruf

lernen, auch wenn wer kein Berserker oder Paladin werden wird, nimmt er später eine der Heldenklasse so kann er das Talent bis Rang 4 hoch lernen)

AUF NACH EISENHALL

Der Weg zur Zwergenstadt führt durch Hügel und Berge. Und traditionell sind in der Nähe von Zwergen auch immer ein paar Orks zu finden.

Und natürlich gibt es auch andere Dinge die auf dem Weg passieren können.

- Ein kleiner Steinschlag
- Ein Bär (GRW S.106)
- Auch ein Basilisk könnte durch die Gegend schleichen (GRW S.107)

EISENHALL

In Eisenhall ist es am einfachsten für die SC. Der Zwerg Goldzahn (Heiler 12, 270 Jahre alt) führt einen Laden für Tränke. Er ist in der Stadt bekannt und man bekommt schnell den Weg erklärt. Wenn der Zwerg hört wie es seinen alten Freund geht ist er sofort bereit den SC das alte zwergische Arbeitslied beizubringen. Und er wird sofort in den Elfenwald aufbrechen, um bei seinem Kamerad zu sein. Das ganze wird er mit einem gesunden zwergischen Sarkasmus kommentieren. Einer seiner Lieblingsausdrücke dabei ist „Elfenpussy“ Neben dem Lied gibt er den SC noch ein paar Tränke für die Reise (5T PW20 oder 2 Stärke, 1 Ziel, 2 Heiltränke)

DURCH DIE BERGE ZUM GRABMAL

Auch auf diesem Teilstück der Reise kann es zu einigen Begeg-

nungen kommen

- In den Bergen gibt es Orks (GRW S.118)
- oder ein Riese (GRW S.120)
- Ein Drache/Drachenzwelp (GRW S.108)
- Immer beliebt sind auch Steinschlag und Lawinen

GRABMAL

Das Grabmal ist verborgen in einem kleinen Tal. Eine schwierige Kletterpartie, mit der richtigen Ausrüstung aber leichter, führt zum Eingang in eine Höhle. Die Höhle besteht scheinbar nur aus einem Raum. Im hinteren Teil lässt sich eine Geheimgang finden, die in einen Gang führt. Nach ca. 50 Schritten öffnet sich der Gang in einen Raum. Ein Durchgang ist hinter einem Fels zu sehen und ein wenig Muskelschmalz ist nötig, um den Stein wegzurollen (WP: Körper + Stärke -4) Im Raum dahinter ist die Tür zum Grab der Bardin. Es ist eine Felsentür, auf ihr steht in elfischer Schrift. „Hier ruht Serena. Eine Freundin“

Die Tür lässt sich nur öffnen wenn die die „Musikstücke“ gleichzeitig vorgetragen werden und die Felsentür mit der Träne berührt wird. Ansonsten führt nichts dazu, dass die Tür sich bewegt. Wird auf sie eingeschlagen verkündet ein magischer Mund, dass weitere Schläge die Höhle zum Einsturz bringen wird und warnt davor. „Haltet ein Fremder! Hier ruht eine Freundin und in ihrem Grab sind keine Schätze zu finden. Weitere Schläge auf die Tür oder der Einsatz von Magie wird die Höhle zum Einsturz bringen. Bring dich nicht in Gefahr. Ziehe in Frieden deines Weges.“

DIE HEILUNG

Mit der Laute geht es zurück zum kranken Elfenprinzen. Auch diese Reise kann so einfach oder eventvoll gemacht werden, wie es dem SL gefällt. Die SC sind allerdings schon ein paar Tage unterwegs und vielleicht sind sie sehr in Eile um den Prinzen zu retten.

Dem Prinzen geht es nicht sehr gut. Sein Atem ist kaum noch wahrzunehmen. Er wirkt noch eingefallener als am Anfang des Abenteuers. Lassen die SC die Laute erklingen und spielen die Melodie, die der Prinz immer gesummt hat, so läuft eine Träne über die Wange des Prinzen, dann tut er einen tiefen Atemzug und wird die Augen öffnen. Sein Blick zeigt Erstaunen und ein leichtes Erschrecken. Er flüstert den Namen der Bardin und versucht sich dann aufzusetzen. Er ist noch zu schwach und sinkt wieder in die Kissen zurück. Laut sagt er. „Das hätte Serena nicht gewollt.“ Dann schließt er die Augen und schläft ein, aber in einen Schlaf des Heilens. Am nächsten Tag kann er wieder aufstehen und über die nächsten Wochen genest er wieder. Obwohl eine gewisse Traurigkeit zurückbleibt und man sie Elathir in einigen Momenten ansehen kann.

BELohnUNG

Elathir ist natürlich sehr dankbar und wird die SC belohnen, wie der SL es möchte.

EP:

- Für die Reisen 25 EP
- In den Orten 50EP
- Für die Heilung 100EP
- Für Kämpfe EP der Monster
- Für Rollenspiel und gute Ideen