

DAS NEINERLAA

Ein Fanwerk von **Thaddaeus** für **Dungeonslayers** © **Christian Kennig**
Veröffentlicht unter der Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE

VORGESCHICHTE

Das Neunerlei ist ein Weihnachtsbrauch des Erzgebirges und Vogtlandes. Es ist ein Weihnachtsessen welches aus neun Bestandteilen oder Gerichten besteht. Jedes Gericht steht dabei für bestimmte Wünsche oder Bedeutungen fürs nächste Jahr. Natürlich gibt es viele Interpretationen und regionale Unterschiede, dieses Abenteuer nutzt einfach eine Variante.

DIE AUSGANGSLAGE

Die Helden stolpern über eine Magierschule auf dem Land, natürlich kann der Ort des Geschehens auch angepasst werden. Diese Schule scheint sich unter einer magischen Glocke zu befinden. In dieser ist es kalt und es liegt Schnee, ganz im Gegensatz zum umliegenden Gelände.

Bei der Glocke scheint es sich um eine stärkere Variante eines Schutzschildes zu handeln, man kann sie ungefährdet durchschreiten. Bei näherer Betrachtung ist kein menschliches Leben unterhalb der Glocke zu beobachten. Die Schule kann betreten werden, alle Türen stehen offen.

DIE RÄUME

Es gibt:

- Stallungen
- Eingangshalle
- Schlafsaal der Schüler
- Einzelzimmer der älteren Schüler
- Lehrerzimmer
- Küche
- Vorratsraum
- Esszimmer
- Bibliothek
- Vorlesungssaal
- Aufenthaltsraum
- Experimentierturm

In der Bibliothek oder den Schlafstätten der Schüler können leblose Personen gefunden werden. Offenbar perfekt konserviert sehen diese aus als könnten Sie jederzeit wieder aufstehen. Sie lassen sich aber nicht wecken. Wer sie berührt bekommt kalte Finger und Hände. Je länger die Berührung anhält desto mehr Gliedmaßen frieren ein, wodurch der betreffende Charakter Abzüge auf Proben bekommt in denen er, je nach Erfrierungsgrad, Hände, Arme oder Beine benötigt.

DER FLUCH

Bei einer erfolgreichen „Magie erkennen“ Probe kann an vielen Orten der Schule Magie erkannt werden. Der Schnee der im Außenbereich fällt, die Fackeln und Lichter die in den Räumlichkeiten leuchten, die Tafel im Esszimmer, oder auch die scheinbar toten Schüler. Eine „Magie identifizieren“ Probe kann dabei aber nur durch Berühren eines Schülers gelingen. Der Schnee schmilzt unter den Händen und auf den Lampen wirkt nur ein sehr mächtiger Lichtzauber, der offenbar mit einem Fluch verbunden ist.

Dieser mächtige Fluch hält die Schule in einer Stasis. Gebrochen werden kann der Fluch nur durch das Zubereiten der richtigen Mahlzeiten. Der Spielleiter kann dies mit Hilfe einer magischen Spur von den Leichnamen zum Esszimmer symbolisieren. Im Esszimmer befindet sich eine für ein 9-Gänge Menü gedeckte Tafel, die auf die richtigen Speisen wartet.

Sind alle Gänge serviert wandeln die Toten zur Tafel und essen die Speisen, sobald sie den ersten Bissen gegessen haben löst sich der Fluch und sie leben wieder. Leider können diese sich nicht erinnern wie der Fluch über sie kam – vielleicht wollen die Schüler das aber auch nicht. Der Lehrer entlohnt die Helden mit Gold aus der Schulkasse.

DIE NEUN SPEISEN

Im Folgenden die 9 Speisen die die Helden auftischen müssen, zusammen mit den Hinweisen die sich in der Schule verstecken könnten.

BRATWURST

Die Bratwurst steht für Herzlichkeit und Kraft. Diese Attribute können sich durch passende Tischdeko um eine Bratenplatte herum ausdrücken und bei einem Blick in den Vorratsraum dadurch, dass diese unter der Decke hängen.

SAUERKRAUT

Das Sauerkraut steht dafür das einem das Leben nicht sauer wird. Um eine hohe Schüssel liegen hier vielleicht stilisierte Zitronen und es findet sich in der Küche ein Fass mit Sauerkraut.

LINSEN

Die Linsen sorgen dafür das einem das Kleingeld nicht ausgeht. Getrocknete Linsen gibt es ebenfalls in der Vorratskammer. Um eine tiefe Schüssel am Tisch liegen Kupfermünzen verstreut.

KLÖSSE, KARPFEN ODER HERING

Klöße, Karpfen oder Hering sorgen dafür das einem das große Geld nicht ausgeht. Das heißt für die Klöße gibt es eine Schüssel, für den Fisch eine Platte. Großes Geld wird durch stilisierte Goldmünzen dargestellt. Kartoffeln gibt es in der Vorratskammer sowie eingesalzenen Fisch im Fass.

GANS, SCHWEINEBRATEN ODER KANINCHEN

Gans, Schweinebraten oder Kaninchen sollen Glück bringen. Gepökelter Braten findet sich im Vorratsraum, ein Kaninchen könnten die Helden dank eines Jägers erbeuten. Glückssymbole auf der Tafel können natürlich Hufeisen oder Kleblätter sein, vielleicht auch eine Hasenpfote.

KOMPOTT

Die Süße des Kompotts soll für die Freude des Lebens stehen. Eingemachtes Obst gibt es ebenfalls im Vorratsraum.

SEMMELMILCH

Die Semmelmilch soll gegen Krankheiten helfen. Altes Brot gibt es natürlich zur Genüge und gefrorene Milch kann aus dem Vorratsraum gewonnen werden. Hierfür gibt es eine Schüssel mit einem Äskulapstabemblem.

NÜSSE

Die Nüsse sollen für einen gut laufenden Lebensalltag im nächsten Jahr sorgen. Diese befinden sich bereits in kleinen Schälchen auf der Tafel.

PILZE ODER ROTE RÜBEN

Stehen für die gute Ernte im nächsten Jahr. Getrocknete Pilze gibt es in der Küche, Rüben im Vorratsraum in einem Kasten voll Sand. Für die gute Ernte steht das Füllhorn oder ein Ährenkranz.

Es steht dem Spielleiter frei andere kreative Lösungen zuzulassen, falls das aber alles nichts nützt können die Spieler im Zimmer des Schulleiters ein Kochbuch finden dessen Buchstaben ebenfalls auf magische Art und Weise durcheinandergekommen sind. Dort finden sich 9 gültige Gerichte.

Vielen Dank an Zauberlehrling, Helauneval und Mordron fürs Testen und Akulex für das Artwork. Das Bild wurde von Akulex für Dungeonslayer-Fanwerke freigegeben.



DAS REZEPTBUCH

D	T	Z	G	P	I	L	Z	E	H	C	T	L	H	Q
C	V	J	X	R	A	O	X	S	U	J	U	I	R	T
N	N	B	J	N	B	Q	S	S	G	X	A	N	F	B
L	B	Z	L	I	G	J	A	E	D	N	R	S	Z	N
L	W	R	I	S	W	B	D	U	B	Z	K	E	X	T
Q	R	Y	H	N	R	P	W	N	P	R	R	N	C	U
L	A	S	R	A	V	D	I	Z	A	D	E	A	X	Q
J	T	H	B	G	A	B	R	A	T	W	U	R	S	T
T	T	O	P	M	O	K	R	B	X	T	A	B	V	C
Y	H	C	L	I	M	L	E	M	M	E	S	Z	V	Z
F	A	D	L	L	W	O	J	L	I	I	E	P	L	S
B	D	H	P	I	I	E	J	E	K	P	A	J	L	Y
R	C	L	A	Z	T	S	B	K	S	H	O	V	E	S
V	Q	H	H	H	G	S	Q	U	C	N	A	N	U	V
W	C	K	Q	T	T	E	N	G	P	E	T	F	E	U

D	T	Z	G	P	I	L	Z	E	H	C	T	L	H	Q
C	V	J	X	R	A	O	X	S	U	J	U	I	R	T
N	N	B	J	N	B	Q	S	S	G	X	A	N	F	B
L	B	Z	L	I	G	J	A	E	D	N	R	S	Z	N
L	W	R	I	S	W	B	D	U	B	Z	K	E	X	T
Q	R	Y	H	N	R	P	W	N	P	R	R	N	C	U
L	A	S	R	A	V	D	I	Z	A	D	E	A	X	Q
J	T	H	B	G	A	B	R	A	T	W	U	R	S	T
T	T	O	P	M	O	K	R	B	X	T	A	B	V	C
Y	H	C	L	I	M	L	E	M	M	E	S	Z	V	Z
F	A	D	L	L	W	O	J	L	I	I	E	P	L	S
B	D	H	P	I	I	E	J	E	K	P	A	J	L	Y
R	C	L	A	Z	T	S	B	K	S	H	O	V	E	S
V	Q	H	H	H	G	S	Q	U	C	N	A	N	U	V
W	C	K	Q	T	T	E	N	G	P	E	T	F	E	U