

Das Grabmal der Mumienbraut

Original: Combs, Scifert „Jungle Tomb of the Mummy Bride“, 6-8 Gefährten der Stufe 3

Pen and Paper Erfahrung?

DCC Erfahrung? (altes DnD/OSR?)

Was ist DCC

- Stufe 0 Trichter, 3-4 Zufallscharaktere, mindestens einer sollte überleben
- einfache Regeln (Trichter: sogar sehr einfach)
- komische Würfel
- **Spieler seid schlau**, Charakter-Werte sind weniger wichtig!
- Charaktere können sterben, TPK, manchmal besser fliehen/vermeiden
- Charakterbogen durchgehen: **Geschlecht, Name, Gesinnung**
- Ordnung=Inquisitor/Mafia, Neutral=Natur/Cthulhu, Chaos=Individualist
- sprechende Schwerter/Artefakte: gebundenes Wesen, oft Dämon
- **Glück verbrennen**: immer wenn ihr würfelt, regeneriert nicht

dieses Abenteuer

- blutig, gruselig,

meta:

- Ich würfle offen, werde euch nicht verschonen, TPK ist eure Verantwortung
- aber: ich versuche einen Charakter pro Spieler am Leben zu halten
- es gibt etliche geheime Orte und Fallen, tolle Schätze
- nutzt jeden Gegenstand und jeden Trick der euch einfällt
- ihr seid ein Mob, alle drauf (manchmal)
- sagt möglich spezifisch was und wie ihr etwas tun wollt: **suchen! wo?**
- bitte Charakterspiel! aber nicht enttäuscht sein...

Vorstellung der Gefährten: Name, Beruf, Schicksal, Besonderheiten & Besitz, Tiere!!!

Gerüchte

- 0 Forsthaus Bensdorf am Rande des Reinhardswald
- 1 Kleine Lichtung im Reinhardswald
- 2 Rote Rosen
- 3 Dornen und Knochen (Dornen und Knochen Handout)
- 4 Untere Turmkammer
- 5 Labor von Doktor Mirabilis (Doktor Mirabilis Handout)
- 6 Gruft (Untote Handout)
- 7 Burghof
- 8 Stall (Nissen Handout)
- 9 Küche (Deckenkraller Handout)
- 10 Kapelle der Justitia
- 11 Oberer Burghof
- 12 Rittersaal
- 13 Der Rosendrache (Rosendrachen Handout)
- 14 Der Spinnraum
- 15 Das Vorzimmer
- 16 Rosalindes Kammer (Dornröschen Handout)
- 17 Lichtung am Forsthaus

In einer Hafenkneipe habt ihr zwei Männer getroffen, der dicker Händler namens Miguel Avidor und ein fremdartig und verwegen aussehender Mann namens Razul in bunten Kleidern, die euch von ihren Abenteuern auf einer entfernten Insel erzählen. Sie ist als der Grüne Tod bekannt, doch sie erzählen dort gebe es Schätze von Gold und Gelegenheit zum Handel von Waffen und Ausrüstung mit den dort lebenden Stämmen. Sie haben ein Schiff und eine kleine Mannschaft, suchen aber noch ein paar Abenteurer, die ihnen helfen sollen als Schatzsucher eine alte Pyramide nach Gold zu durchsuchen.

Schätze:

Krieger	Schwert, Helm, Lanze, Wurfspeer
Zwerg	Axt, Hammer, Schleuder
Kleriker	Streitkolben, Amulett, Wasser der Wahrheit, Tabak
Zauberer	Schritrolle, Amulett, Ring, Schrumpfkopf
Elb	Samen, Bogen, Pfeile, Dämonenidol
Dieb	Blasrohr, Giftpfeile, Giftdolch, Blitzpulver, Krähenfüße
Hobbit	Umhang, Kette, Beutel

Untote Wächter

Initiative	-4	untot, Regeneration 1/Phase außer brennend oder verätzt
Angriff	Klaue +1, w3; Biss -2, w5	
Rüstklasse	10	HD w8 (5) ____(-4) ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo
Bewegung	6 m	Aktion w20 ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo
Zähigkeit +0	Reflex -2 Willen -2 Chaos	

1 Kleine Lichtung im Reinhardswald

Auf einer kleinen Lichtung seht ihr 2 Wege die durch das dichte Dornengestrüpp hineinführen. Der linke ist eng und bietet kaum genug Platz damit sich ein einzelner hindurch quetschen kann. Der rechte ist breit genug für zwei nebeneinander.

Suchen: [Hufabdrücke auf der Lichtung und in den breiteren Pfad hinein.](#)

INT 15: [Eine einzelne Fußspur hinaus aus dem engen Pfad.](#)

Enger Pfad

Glück 10 oder Dornenkratzer (kein sofortiger Effekt) Zähigkeit 10 um zu befreien.

→ **2 Rote Rosen**

Weiter Pfad

→ **3 Dornen und Knochen**

Unterholz

viele Dornenkratzer (kein sofortiger Effekt) Zähigkeit 15 um 3 m voranzukommen.

w2 → 2 oder 3

w24	Ausrüstung	Preis in Gold
1	Brechstange	2
2	Diebeswerkzeug	25
3	10 Eisennägel	0,1
4	1 Unze Edelsteine	20
5	Fackel	0.01
6	Feuerstein & Stahl	0,15
7	leeres Fläschchen	0,03
8	kleiner Hammer	0,5
9	1 Pfund Halbedelsteine	1
10	Heiliges Symbol	25
11	Kerze	0,01
12	3 Ellen Kette	30
13	Goldring	10
14	Silberring	2
15	Handspiegel	10
16	Stück Kreide	0,01
17	Laterne	10
18	Fläschchen Öl	0,2
19	Rucksack (3 kg)	2
20	großer Sack (4 kg)	0,12
21	kleiner Sack (1 kg)	0,08
22	15 Ellen Seil	0,25
23	3 m Pfahl	0,15
24	Tagesration	0,05
25	leere Truhe (0,5 kg)	2
26	Wasserschlauch	0,5
27	Fläschchen Weihwasser	25
28	Wurfhaken	1

Schicksal oder Geburtsmal

w30	Glücklich	Unglücklich	Effekt
1	Zänker	Friedliebend	alle Angriffswürfe
2	Wilder Stier	Hasenfuß	Nahkampfangriff
3	Speikobra	Maulwurf	Fernkampfangriff
4	Raufbold	Hänfling	unbewaffneter Angriff
5	Im Sattel gezeugt	Wanderer	berittener Angriff
6	Schlachtfeldgeboren	Weichling	alle Schadenswürfe
7	Hammerfaust	Puddingarm	Nahkampfschaden
8	Adlerauge	Schlumpschütze	Fernkampfschaden
9	Rudeljäger	Angsthase	Angriff & Schaden Stufe 0 Waffe
10	Meistertalent	Tollpatsch	alle Fertigkeiten
11	Schlaufuchs	Trampeltier	Fallen finden & entschärfen
12	Glücksfee	Träumer	Geheimtüren entdecken
13	Zauberkünstler	Scharlatan	Zauberwürfe
14	Sturmgeboren	Sanftes Lamm	Zauberschaden
15	Reines Herz	Seelenlos	Unheiliges vertreiben
16	Pestopfer	Herz aus Stein	magisch heilen & geheilt werden
17	Glückskind	Unglücksrabe	alle Rettungswürfe
18	Schutzengel	Stolperer	Fallen entkommen
19	Skorpion	Sensibelchen	Rettungswürfe gegen Gift
20	Springmaus	Seestern	Reflex
21	Zäher Hund	Hätschelkind	Zähigkeit
22	Trotzkopf	Duckmäuser	Willen
23	Drachenblut	Mimose	Rüstklasse
24	Schnelle Natter	Schlafmütze	Initiative
25	Eisenfresser	Zartes Kind	Lebenspunkte
26	Killerinstinkt	Blumenkind	Volltreffer Modifikator
27	Herzenskind	Waisenkind	Verderbniswürfe
28	Glückspilz	Pechvogel	Patzer Modifikator
29	Reiselustig	Einsiedler	Anzahl der Sprachen
30	Wildfang	Bummler	1,5 m Bewegung pro Modifikator

Patzer w4-w16

- 0- Du verfehlst dein Ziel, verursachst aber keinen anderen Schaden.
- 1 Deine Gefährten werden noch lange über diesen Schlag lachen.
- 2 Du stolperst, kannst dich aber mit Reflex 10 retten; andernfalls musst du die nächste Runde liegend (-1w/RK-2) verbringen.
- 3 Deine Waffe löst sich aus deiner Hand. Du greifst schnell um, bekommst die Waffe aber nicht richtig zu fassen. Nächster Angriff -2.
- 4 Deine Waffe ist beschädigt: Eine Bogensehne reißt, ein Schwertgriff fällt ab oder ein Schussmechanismus klemmt. Die Waffe kann in 10 Minuten repariert werden, ist aber vorerst nutzlos.
- 5 Du stolperst, fällst und verschwendest diese Aktion. Du liegst am Boden und musst eine Aktion nutzen, um in der nächsten Runde aufzustehen.
- 6 Deine Waffe verheddert sich in deiner Rüstung. Du musst die nächste Runde nutzen, um sie zu entwirren. Zusätzlich wird deine Rüstklasse um 1 reduziert, bis du sie 10 Minuten lang in Ordnung bringst.
- 7 Du lässt deine Waffe fallen. Du musst sie aufheben oder bei deiner nächsten Aktion eine neue ziehen.
- 8 Du schlägst versehentlich deine Waffe gegen einen festen, unnachgiebigen Gegenstand (Stein, Mauer, Boden). Gewöhnliche Waffen sind ruiniert, magische Waffen sind nicht betroffen.
- 9 Du stolperst, was eine große Lücke in deiner Verteidigung öffnet. Der nächste Gegner, der dich angreift, erhält einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf.
- 10 Du hättest deine Rüstung besser pflegen sollen! Die Gelenke verklemmen und du bleibst an Ort und Stelle stehen. Für 1w3 Runden kannst du dich nicht bewegen oder angreifen. Ungerüstete Charaktere sind davon nicht betroffen.
- 11 Dein wilder Schwung lässt dich aus dem Gleichgewicht geraten. Du erhältst einen Malus von -4 auf deinen nächsten Angriffswurf.
- 12 Du schlägst versehentlich nach einem zufällig bestimmten Gefährten in Reichweite. Wiederhole deinen Angriffswurf gegen diesen Gefährten.
- 13 Du stolperst übel und fällst hart: 1w3 Schaden und du liegst am Boden
- 14 Du rutschst aus und fällst auf den Rücken. Du musst die nächste Runde im Liegen kämpfen (-1w/RK-2), bevor du dich aufrichten kannst.
- 15 Du schaffst es irgendwie dich mit dem Angriff selbst zu verletzen.
- 16+ Du triffst dich versehentlich selbst und erhältst Schaden+1. Außerdem fällst du auf den Rücken und kannst nur mit Geschick 16 aufstehen.

Gerüchte

w24

1	Der Hund fürchtet Wolfswurz.	13
2		14
3		15
4		16
5		17
6		18
7		19
8		20
9		21
10		22
11		23
12		24