

Rosalinde und der Märchenprinz

Original: Daniel J. Bishop „Prince Charming, Reanimator“

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, Spinnen, ihr könnt ein 15-jähriges Mädchen küssen

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

Prinz Adalbert (beritten)

Initiative +4
Angriff Langschwert +4, w8
Rüstklasse 11 Waffenrock HD 3w6 (14) ____ (+4) ooooo ooooo oooo
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit +1 Reflex +3 Willen +3 Neutral

Vogt Hermann (beritten)

Initiative +4
Angriff Kurzschild +4, w6 oder Speer +4, w8
Rüstklasse 15 Kettenhemd HD 2w8 (9) ____ (+4) ooooo oooo
Bewegung 7,5 m Aktion w20
Zähigkeit +3 Reflex +3 Willen +1 Ordnung

2 Pferde

Initiative +1
Angriff Hufe +2, w4+2
Rüstklasse 14 HD 3w8 (13) ____ (+1) ooooo ooooo ooo
Bewegung 18 m Aktion w20 ____ (+1) ooooo ooooo ooo
Zähigkeit +4 Reflex +3 Willen +1 Neutral

12 Gefolgsleute

Initiative +0
Angriff Kurzschild +1, w6 oder Armbrust +1, w6 (6 Bolzen) ____ ooooo ooooo ooooo ooooo
Rüstklasse 13 (Verst. Lederr.) HD 1w8 (5) ____ ooooo ooooo ooooo ooooo
Bewegung 9 m Aktion w20 ____ ooooo ooooo ooooo ooooo
Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +0 Ordnung

Palmonides (tiny ice demon)

Initiative +4
Angriff Freeze+6 (save 14), Paralysis+6 (save 14) ____ (+4) ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo
Rüstklasse 15 HD 4w6 (14)
Bewegung 9 m Aktion 2w20, Infravision
Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +0 Chaos

Prinzessin Rosalinde

Initiative +0 untot, kann nicht getötet werden
Angriff kratzen +3, w16; küssen -1, w3 Attributtschaden
Rüstklasse 18 HD 8w6 (42) ____ (+0) ooooo ooooo ooooo ooooo
Bewegung 9 m Aktion 2w20 ooooo ooooo ooooo ooooo oo
Zähigkeit +4 Reflex +3 Willen +4 Chaos

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

0 Forsthaus Bensdorf am Rande des Reinhardswald

Ihr seid einfache Dörfler, Bauern, Handwerker und Tagelöhner, die zum jährlichen Frondienst gerufen wurden. Die Gefolgsleuten des Prinzen Adalbert haben euch zum Forsthaus Bensdorf am Rande des sagenumwobenen Reinhardswald gebracht. Der Prinz auf einem edlen Schimmel, sein Vogt auf einem großen braunen Roß und ein dutzend seiner Gefolgsleute mit Schwertern und Armbrüsten haben sich vor euch aufgebaut. Der Vogt spricht zu euch.

„Eure Aufgabe ist es in das alte umwucherte Schloss im Reinhardswald zu gehen. In diesem Schloss werdet ihr eine schlafende Prinzessin finden. Bringt sie unbeschadet hierher. Als Lohn könnt ihr euch nehmen was immer ihr sonst in dem Schloss findet, aber säumet nicht und kehrt unverzüglich zurück.“

Er macht eine kleine Pause und blickt forschend in eure Gesichter.

„Solltet ihr unverrichteter Dinge zurückkehren oder aber gar zu fliehen versuchen ist euch der Zorn eures Herrn und aller treuen Gefolgsleute, Diener, Bauern und Knechte gewiss. Dann sollt ihr vogelfrei sein, jeder kann euch erschlagen, euer Land wird aufgeteilt und eure Familien und Kinder werden ihr Leben lang im Salzbergwerk Frondienst tun.“

Wieder blickt er euch aufmerksam an. „Habt ihr verstanden?“

Ihr steht auf einer kleinen Lichtung am Reinhardswald

→ 1 Kleine Lichtung im Reinhardswald

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

2 Rote Rosen

kleine mit Schutt bedeckte Lichtung vor der 3 m hohen aber teils verfallenen Burgmauer, Mauer von Rosen überwuchert, starker Rosenduft, viele Bienen summen umher, in der Entfernung das Krächzen eines Raben
eine 1,5 m breite Öffnung oben in der Mitte der Burgmauer, darunter ein Berg von Schutt und Geröll, klettern ist möglich, immer nur ein Gefährte

→ 7 Burghof

Suchen: links in der Mauer unter Gestrüpp eine kleine Holztür, öffnet nach außen, eine schmale Treppe in die Tiefe, Spinnweben und fette rote Spinnen von der Größe einer Vogelspinne, horizontaler Tunnel nach Nordosten, 100 m lang

→ 6 Gruft

3 Dornen und Knochen (Handout)

große Lichtung bedeckt mit verstreuten Steinen und der 3 m hohen Burgmauer im Westen, kräftige Dornenranken und Rosen am Boden, überall liegen frische Knochen und verrostete und zerstörte Rüstungsteile herum

in der Burgmauer im Westen ist ein 3-4 m breiter Mauerdurchbruch

→ 7 Burghof

unter dem Mauerdurchbruch liegt ein toter Soldat, frische Leiche, Beine nur noch Knochen, neben seinem Kopf steckt ein Langschwert im Schutt

Suchen: **12 Kurzschwerter, 1 Helm, w5 Ausrüstungsgegenstände**
Elb oder Glück 16: darunter eine Bodenluke

→ 6 Gruft

im Osten steht ein alter Turm, ein Spalt an seinem Fuße ist 1,2 m hoch und 0,5 m breit, falls im Kampf Reflex 10

→ 4 Untere Turmkammer

falls durch Mauerdurchbruch: Angriff Ranken, je Gefährte 2 Angriffe +2, 1 Schaden, Zähigkeit 10 oder w3 Säure, zerstört Rüstungen; falls tot: Körper wird zersetzt

Ranken RK 12, 1 LP, brennbar

falls TPK:

Prinz Adalbert trinkt Wein im Forsthaus, Vogt und Gefolgsleute auf Lichtung hören Schreie, holen neue Dörfler

→ 17 Lichtung am Forsthaus

4 Untere Turmkammer

Raum ist 6x6 m groß 4 m hoch, Schutt und Blätter am Boden, Mauer brüchig, Eichenholzdecke Holzterasse fängt 2m hoch an, führt zu Deckenluke, Eichenbohlen am Boden

Tür vom Burghof ist von innen durch Schutt blockiert, Stärke 20 um von außen zu öffnen

Mauerspalt in Süden ist 1,2 m hoch und 0,5 m breit

Suchen: **Knochenhand mit schwarzen Onyx (5 Gold)**

→ 5 Labor von Doktor Mirabilis

5 Labor von Doktor Mirabilis (Handout)

großer Raum (7x10 m, 3 m hoch) Boden, Wände und Decke aus glattem schwarzem Stein, hohe Bücherregale voller dicker Folianten, Stapel von Pergamentblättern und Schriftrollen aus Papyrus, großer Labortisch mit allerlei alchemistischen Geräten, es riecht nach Schwefel und undefinierbaren Substanzen und Kräutern, [] wenn Objekt erfolgreich gestohlen wird

1. Ein 2 m langes **Krokodil** hängt an der Decke, seine Augen folgen euch. [+1 Glück]
2. Ein grüner Glasballon mit einem geflügelten dreiköpfigem **Wesen** darin, etwa einen halben Schritt groß. Das Wesen bettelt mit seinem rechten Kopf darum frei gelassen zu werden.
3. **Wandspiegel** mit fein gearbeitetem Messingrahmen der spricht und beliebige Bilder zeigt. Er möchte gestohlen und dann zerbrochen werden. Hier wiederersteht er sofort wieder. [Glück +1]
4. Eine Sammlung von Glaskolben mit eingelegten Fröschen in verschiedenen Entwicklungsstufen von der Kaulquappe bis zum erwachsenen Frosch. [INT +1]
5. Eine bunte **Papptasche** ca. 0,3 x 0,3 m groß, mit dem Bild eines Mannes mit Schnurrbart und langem lockig schwarzem Haar auf der einen Seite und Schrift auf der anderen. Darin eine schwarze Runde Scheibe aus einem harten Material mit kreisrunden Kratzern darauf. [PER +1]
6. Ein gewichtsloser lavendelfarbener **Amethyst** der, wenn man ihn in der Luft loslässt, um den Kopf kreist und sich dabei vermehrt und irgendwann die Sicht blockiert. [INT -1]
7. Schweres **Buch** auf reich verziertem Leseständer, Strohbesen lehnt. Lesen: Intelligenz 13 für Zauberlehrling, Elb etc, Intelligenz 15 für andere, Zufälliger Grad 1 Spruch wird gelernt. Bei Scheitern klappt Buch zu und bleibt verschlossen, aber Strohbesen greift den Gefährten an.
8. Ein **Glasei** mit einer roten fremdartigen Wüste über die ein Sandsturm tobt darin. [AUS +1]
9. Eine verschrumpelte **Affenpfote** mit 3 Fingern die eine Faust ballen in einem (unzerbrechlichen) Glaskästchen. Eingekratzt eine Schrift. Intelligenz 10:
„Gefährlich ist dies böse Ding, Gutes verdirbt durch deinen Wunsch“ [Glück +1, STÄ-2]
10. **Flüssigkeiten** in allen Farben in Glaskolben und Fläschchen. Blubbern, fühlen sich aber kalt an.
Trinken: w7 Haut wird 1 zinnober, 2 orange, 3 hellgelb, 4 grüngelb, 5 kobaltblau, 6 indigo, 7 malvenfarben Glück 10: für d7 Tage, scheitern: Zähigkeit 15 oder sterben
11. Ein dünner weißer **Seidenumhang** hängt über einen Stuhl. Falls w4=4 macht 1 Phase unsichtbar.
12. Eine **Knochenflöte** die sich selbst spielt sobald man es befiehlt oder zu spielen versucht und dem Gefährten folgt. Sie kann nur durch ein Blutopfer (1 Punkt) gestoppt werden [AUS +1]

Ein hochgewachsener alter Mann in langer weinroter Robe und mit dicken Augengläsern tritt auf euch zu. Er trägt ein schweres silbernes Amulett mit einem großen Oktagramm. „Willkommen in meinem bescheidenen Labor. Ich bin... Ich wurde von allen Doktor Mirabilis genannt. Hofmagier, dahingeschieden. Ich freue mich über jeden Besuch. Aber ich dulde keine Lügner oder Diebe. Was führt euch hierher?“ Er wird mit der Zeit etwas durchscheinend. Glück 12 um Dinge einzustecken. „Vorsicht vor dem Wächter vor Rosalindes Kammer, sein Zauberatem schläfert jeden im Raum ein, aber er kann ihn nur einmal am Tage wirken.“

„Nehmt euch vor dem Prinzen in Acht, er wird versuchen euch zu töten wenn ihr seine Aufgabe erfüllt habt. Aber fürchtet euch nicht, das Prinzelein versteht den Fluch nicht und wird daran verderben. Tut nur was er euch befiehlt und kein Leid wird euch angetan werden.“ **Drei persönliche Geschenke:**

1. Heiliges Symbol des Amun Tor (Neutral), Gott der Rätsel: +2 Kleriker Zauberwurf, einmal täglich
2. Goldener Apfel (Chaotisch): +2 Magier Zauberwurf, einmal täglich
3. Bronzener Panzerhandschuh mit erhobener Hand Emblem: negiert 1 kritischen Treffer täglich

Der Doktor kann ein Portal zu einem beliebigem Ort öffnen. „Ich dulde keine Diebe.“

Dieb verlässt: Willen 15 oder zurückgestoßen, w3 Feuerschaden bis Reflex 10

5 Labor von Doktor Mirabilis (Fortsetzung)

Geflügelter Dreikopf

Initiative	+3		
Angriff	Biss -1, 1		
Rüstklasse	15	HD 1w5 (3)	___ (+3) ooo
Bewegung	6 m, 12 m fliegen	Aktion 2w20	
Zähigkeit -2	Reflex +4 Willen +2 Chaos		

Verzauberter Strohesen

Initiative	+4		
Angriff	Klatsche +2, w2		
Rüstklasse	13 (Volltreffer immun)	HD 2w6 (7)	___ (+4) ooooo oo
Bewegung	12 m fliegen	Aktion w20	
Zähigkeit +4	Reflex +6 Willen +8 Neutral		

Geist von Doktor Mirabilis

Initiative	+2	immun gegen nicht-magische Waffen	
Angriff	Lähmende Berührung +6, w4 Stunden, Fort 12 rettet		
Rüstklasse	10,	HD 2w12 (22)	___ (+2) ooooo ooooo ooooo ooooo oo
Bewegung	12 m fliegen	Aktion w20	
Zähigkeit +2	Reflex +4 Willen +6 Neutral		

6 Gruft (Handout Untote)

Raum 10x10 m groß, 3 m hohe Gewölbedecke mit Steinpfeilern, muffiger, schimmliger Geruch menschliche Kochen in Nischen in den Wänden, **Angriff: 4 Untote Wächter**

Suchen: 4w4 Edelsteine, 3w5 Gold, rostiger Rundschild,
Zornesröte Kurzschwert +1, leuchtet rot wenn Chaos in 12 m Umkreis

Norden → eng, Sackgasse (6 Nissen)

Osten → 10 Kapelle der Justitia

Süden → 3 Dornen und Knochen

Westen → 2 Rote Rosen

4 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
Bewegung	6 m	Aktion w20	
Zähigkeit +0	Reflex -2 Willen -2 Chaos		

7 Burghof

großer Innenhof der Burg, viele alte Knochen und Skelette liegen am Boden, auch von Tieren von der Maus bis zum Pferd, mehrere Türen, Im Süden ehemaliges Burgtor, jetzt eingefallen und völlig überwuchert. Im Nordosten eine Steintreppe zum Oberen Burghof. Viele hohe Büsche und ein betäubend starker Rosenduft.

Suchen: Glück 10: 1 Ausrüstung pro Spieler, Glück 15: ein Edelstein (3w5 Gold) pro Spieler

Schutt weg: Zwerg warnt; Glück 15 oder Kollaps, Reflex 15 oder w5 Schaden

8 Stall (Handout Nissen)

gammliges Stroh, verrottete Sättel, Zaumzeug, etc rostiger Amboss, verrostete Hufeisen

Hunde bellen etc, **falls durch Loch: Angriff von 8 Nissen durch die kleineren Löcher**

Suchen: **Schmiedehammer w4, Schmiedezange, Heugabel w10**

6 Pferdeboxen mit Holzschildern: Xerxes, Cavalier, Alexander, Myrmidon, Prinzesschen, Venus

in Prinzesschens Box: 1 m hohes Loch in der Rückwand, weitere kleinere Löcher überall

→ **9 Küche** Hobbit: Bewegung, Zwerg: Geschick 12, Mensch/Elb: 1 Runde

6+8 Nissen (verfilzter Haarzopf)

Initiative	+0	Dunkelsicht, Angst vor Tieren (Hund, Gans)	
Angriff	Biss -1, w3		
Rüstklasse	8	HD w3 (2)	___ (+0) oo oo oo oo oo oo
Bewegung	6 m, 12 m rollen	Aktion w20	___ (+0) oo oo oo oo oo oo oo oo
Zähigkeit -4	Reflex -2 Willen -2	Chaos	

9 Küche (Handout Deckenkraler)

Feuerstelle mit Kamin, Krüge, Dach halb eingefallen, Skelette, **3w4 Töpfe, 2w5 Pfannen**

Angriff von Deckenkraler: läßt sich auf ersten Gefährten fallen

Suchen: **Messer w4, Hacke w4, großer Bratspieß (Speer) w8**

Suchen Kamin: **verrotteter Lederbeutel mit 15 Gold und 120 Silber, +1 Glück**

Deckenkraler (2m lang)

Initiative	+3	Dunkelsicht	
Angriff	Tentakel +2, w3 (Stärke 10 befreien); Klauen -1, w3; Stachel +0, w4 + Gift (Zäh 10)		
Rüstklasse	14	HD 3w6+3 (16)	___ (+3) ooooo ooooo ooooo o
Bewegung	9 m, 6 m klettern	Aktion 2w20	
Zähigkeit -2	Reflex +3 Willen +0	Neutral	

10 Kapelle der Justitia

Steingebäude mit bunten Glasfenstern, geschlossenes Bronzetur mit Justitia Relief

„Reue und Büße oder bleibe fern“, nur Gefährte der Ordnung kann öffnen, Gefährte des Chaos oder Mörder etc: 2w3 Feuerschaden, wenn bereut: darf eintreten

innen große Steinstatue, lichtdurchflutet, eine sehr beruhigende Stille, **kostbarer Teppich vor Altar**

Gebet Kleriker der Justitia: +1 Zauberwurf 3 mal täglich

Gebet Kleriker des Chaos: alle Attribute -1 (gekürzt)

Für alle! Gebet w5:

- 1 Glück +1
- 2 niedrigstes Attribut +1
- 3 +w3 Lebenspunkte
- 4 höchstes Attribut +1
- 5 Neues Schicksal +1 (w24)

Suchen Teppich: **doppelflügelige Bronzeluke, sauber in Steinboden gefasst, Treppe nach unten**
→ **6 Gruft**

11 Oberer Burghof

breite Steintreppe, leerer Platz nur ein paar Rattenskelette, 0,5-1 m Löcher in der Burgmauer, Geröllhalde zu Gebäude links (Westen), **Angriff 5 Steinnissen wenn Löcher untersuchen**
Hunde bellen, Geräusche aus Löchern etc

Zwerg etc: Geröllhalde ist gefährlich, Reflex 10 oder -1 Geschick

5 Steinnissen (verfilzter Haarzopf)

Initiative	+2	Dunkelsicht 18m, Angst vor Hundebellen	
Angriff	Biss +1, w3		
Rüstklasse	10	HD w6 (4)	___ (+2) oooo oooo oooo oooo oooo
Bewegung	6 m, 12 m rollen	Aktion w20	
Zähigkeit -3	Reflex -1 Willen +0	Chaos	

12 Rittersaal

großer Saal mit langen Tischen und 3 Thronen an der Kopfseite links, mit Girlanden geschmückt wie zu einem Fest, aber nur viele Skelette und einige scheinbar im Sitzen schlafende Personen vorne an den Tischen, Krähen fliegen auf als ihr eintretet, auf 2 der 3 Throne sitzen Skelette in Purpurkleidung, 5 reich und feenartig gekleidete Frauen sitzen ganz vorn in der Nähe der drei Throne, rechts hinten (Norden) führt eine Holzterrasse zu einem Balkon mit Tür, Osten: Loch in Mauer

Suchen: w5 Kurzschwerter, w3 Langschwerter, 3 Waffenröcke,
auf Thron: Silberring (25 Gold), Goldkette (55 Gold)

Treppe/Tür im Norden → 13 Der Rosendrache

Loch im Osten → 11 Oberer Burghof

5 Feen	Spruch	Aktion
Weizenblondes Haar, roter Umhang	100 Jahre hat sie tief und fest geschlafen.	Heilt alle (um w3)
Rabenschwarzes Haar, tief blauer Umhang	Wenn sie erwacht werden es alle hier tun, auf die ein oder andere Weise.	Hebt langsam die Hände, die Haut wird durchsichtig und die Knochen werden sichtbar.
Rotschopf, grüner Umhang	Dies ist das Schwert der Wahrheit, es zerschneidet alle Lüge und Falschheit. Nur ein Aufrichtiger kann es tragen und falsche Dornen niederbrennen.	Überreicht Langschwert in roter Lederscheide an Kämpfer: Träger kann nicht lügen, +1, +2 gegen Pflanzen, 1x täglich entflammen (+w6 Schaden), INT 9 <i>„Nutze mich wohl und mit Bedacht!“</i>
Haselnußbraun, goldener Umhang mit rotem Drachenkopf	Dies ist das Schild der Wahrheit, es allein schützt vor allen Dornen und widerspricht 3x laut jeder echten Lüge	Überreicht Schild mit umranktem Löwenkopf an Gefährten mit niedrigstem Geschick (RK +3), widerspricht 3x laut jeder Lüge, dann Geschick+1 und wird normaler Schild INT 9 <i>„Ich schütze dich und die deinen. Sprecht wahr und ich werde schweigen.“</i>
Weißes Haar, schwarzer Umhang mit feinen Silberfäden durchwirkt	Dies ist der Spiegel der Wahrheit, er durchdringt jede Illusion. Aber Vorsicht, die Wahrheit kann gefährlich sein.	Überreicht Handspiegel an Elben oder chaotischen intelligenten Gefährten. Palmonides, ein gebundener Dämon beantwortet 3 Fragen wahrheitsgemäß, bei der vierten wird er befreit und der Träger erhält +1 Glück. <i>„Willkommen Herr, mein Name ist Palmonides. Ich werde dir dienen und dir 3 Fragen wahrheitsgemäß beantworten, bei der vierten aber bin ich frei und werde dir Glück bringen. Frage bald, denn ich sehne mich sehr nach der Freiheit.“</i>

13 Der Rosendrache (Handout)

lichtdurchfluteter Raum, 3 große bunte Fenster, mittleres zerbrochen, Rosenranken an Wänden und Boden, in der Mitte ein großer dichter Rosenbusch, betäubend starker Rosenduft, rascheln, langsames atmen, wer von Dornen gestochen wurde: INI -1, STÄ -1

Rosendrache wacht auf wenn angegriffen oder erkannt,

6m Schlafgas einmal täglich (Zähigkeit 14 oder w6 Stunden Schlaf, Schild macht immun)

bezaubert (Willen 15, Schwert macht alle immun),

Angriff: Biss, 2x Klauen, Schwanz

Treppe/Tür im Osten → 14 Der Spinnraum

Tür im Westen → 15 Das Vorzimmer

Suchen: w100 Kupfer, w100 Silber, w100 Gold, Langschwert „Eiserner Wille“, w8+2, Willen+2

Rosendrache Thornuz

Initiative +4

Angriff Biss +5, w8; Klauen +5, w6; Schwanz +5, w12 + Gift

Rüstklasse 19 HD 4w12 (24) ____ (+4) ooooo ooooo ooooo ooooo oooo

Bewegung 12 m Aktion 4w20, bezaubernde Stimme, schläfriger Atem

Zähigkeit +4 Reflex +4 Willen +4 Chaos

14 Der Spinnraum

heller Raum, Stuhl mit Handspindel, daneben großer Korb mit Wolle, in der Ecke Leinensack mit feinem Stroh

Suchen (Spindel): kleiner goldener Faden (1 Gold)

Stroh spinnen: einmal w10 Gold und Reflex 15 oder Schlaf: Zähigkeit 10 oder 100 Jahre

15 Das Vorzimmer

ein kleiner quadratischer Raum ohne Boden, nur ein unendliches dunkles Loch eintreten: braucht Willen 10: w4 temporärer Schaden (Herz) und bewusstlos, andere sehen Fall und hören Schrei → ab jetzt nur noch Willen 5

Spiegel der Wahrheit: Illusion verschwindet

16 Rosalindes Kammer (Handout)

runde Turmkammer mit einem Bett in dem eine junge Frau zu schlafen scheint, ihr langes Haar fällt bis auf den Boden, neben ihrem Bett 2 schlafende junge Zofen

Spiegel der Wahrheit: Rosalinde ist eine vertrocknete Leiche, Zofen halb zu Staub zerfallene Skelette

Spiegel der Wahrheit: „bringt sie zu Prinz Adalbert und ihr werdet belohnt werden“

tragen: braucht Stärke 15+ (2 Personen?), kann keine Waffe oder Schild tragen

17 Lichtung am Forsthaus

Als ihr auf die Lichtung am Forsthaus kommt begrüßt euch Prinz Adalbert freudig. „Ich gratuliere. Ihr habt vollbracht woran meine Gefolgsleute scheiterten. Legt sie nur dort auf den Grashügel und geht beiseite.“ Auf ein Zeichen richten die Soldaten ihre Armbrüste auf euch.

„Fürchtet euch nicht. Als Belohnung sollt ihr Zeugen der Erweckung der schönen Rosalinde sein. Dann aber müsst ihr sterben, damit ihr keine schändlichen Gerüchte über mich verbreitet.“

Palmonides (Spiegel): „Stiller Gehorsam ist geboten, Auflehnung euer Tod.“

Prinz Adalbert steigt vom Pferd, öffnet ein kleines Holzkästchen und holt eine Phiole mit einer tiefblauen Flüssigkeit hervor. Er beugt sich tief über Rosalinde und träufelt ihr vorsichtig die Flüssigkeit in den sinnlich geöffneten Mund. „Lebe! Lebe und atme!“

Plötzlich rühren sich Rosalindes Arme und langsam umarmt sie Prinz Adalbert. Dann krallen sich ihre Finger in seinen Rücken und der Prinz schreit als Rosalinde ihre Zähne tief in das Fleisch seines Gesichtes schlägt. Der Prinz kämpft um sich zu befreien, aber das Mädchen beißt ihm die Kehle durch und steht blutüberströmt auf. Vogt und Gefolgsleute stehen vor Schreck gebannt da.

Abwarten:

Rosalinde greift Vogt und Soldaten an, springt sie an und beißt ihnen die Kehle durch, andere fliehen, sie nimmt den Kopf des Prinzen und verschwindet im Wald

Prinz: 11 Gold, 21 Silber, Rubin-Goldring (120 Gold), Kurzsword, Waffenrock,
3 Phiole mit blauem Elixir: Sterbender: Zähigkeit 10 oder STR-1, AUS-1, GES-1

Gefolgsleute: 9 Silber, 27 Kupfer, 2 Lederrüstungen, 2 Kurzsworder

Vogt: Langsword, Speer, Kettenhemd

Ihr hört Stöhnen aus dem Wald, eine ganze Horde von Wesen scheint näherzukommen...

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 w8–w20

- 0- Du verfehlst dein Ziel, verursachst aber keinen anderen Schaden.
- 1 Deine Gefährten werden noch lange über diesen Schlag lachen.
- 2 Dein ungeschickter Angriff ermutigt deine Gegner dich zuerst anzugreifen.
- 3 Du verlierst dein Gleichgewicht und erleidest für 1 Runde RK-2.
- 4 Du stolperst, kannst dich aber mit Reflex 10 retten; andernfalls musst du die nächste Runde liegend (-1w/RK-2) verbringen.
- 5 Du beschädigst deine Waffe. Sie macht -1 Schaden bis du sie reparierst.
- 6 Du zögerst zu lange und verlierst deine Initiative. (letzter in nächster Runde)
- 7 Deine Waffe löst sich aus deiner Hand. Du greifst schnell um, bekommst die Waffe aber nicht richtig zu fassen. Nächster Angriff -2.
- 8 Deine Waffe ist schwer beschädigt: Eine Bogensehne reißt, ein Schwertgriff fällt ab oder ein Schussmechanismus klemmt. Die Waffe kann in 10 Minuten repariert werden, ist aber vorerst nutzlos.
- 9 Du stolperst, fällst und verschwendest diese Aktion. Du liegst am Boden und musst eine Aktion nutzen, um in der nächsten Runde aufzustehen.
- 10 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.
- 11 Du lässt deine Waffe fallen. Du musst sie aufheben oder bei deiner nächsten Aktion eine neue ziehen.
- 12 Du schlägst versehentlich deine Waffe gegen einen festen, unnachgiebigen Gegenstand (Stein, Mauer, Boden). Gewöhnliche Waffen sind ruiniert, magische Waffen sind nicht betroffen.
- 13 Du stolperst, was eine große Lücke in deiner Verteidigung öffnet. Der nächste Gegner, der dich angreift, erhält einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf.
- 14 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.
- 15 Dein wilder Schwung lässt dich aus dem Gleichgewicht geraten. Du erhältst einen Malus von -4 auf deinen nächsten Angriffswurf.
- 16 Du schlägst versehentlich nach einem zufällig bestimmten Gefährten in Reichweite. Wiederhole deinen Angriffswurf gegen diesen Gefährten.
- 17 Du stolperst übel und fällst hart: 1w3 Schaden und du liegst am Boden
- 18 Du rutschst aus und fällst auf den Rücken. Du musst die nächste Runde im Liegen kämpfen (-1w/RK-2), bevor du dich aufrichten kannst.
- 19 Du schaffst es irgendwie dich mit dem Angriff selbst zu verletzen.
- 20+ Du triffst dich versehentlich selbst und erhältst Schaden+1. Außerdem fällst du auf den Rücken und kannst nur mit Geschick 16 aufstehen.

Patzer w4–w16

- 0- Du verfehlst dein Ziel, verursachst aber keinen anderen Schaden.
- 1 Dein Schlag macht dich zum Gespött der Gruppe, verursacht aber keinen Schaden.
- 2 Du stolperst, kannst dich aber durch einen Reflexwurf mit Schwierigkeit 10 retten; andernfalls musst du die nächste Runde liegend 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 mit 10 Minuten Arbeit 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 dein Rüstungsbonus um 1 reduziert, bis du 10 Minuten lang die Rüstung 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 in Schuss halten sollen! Die Gelenke deiner Rüstung verklemmen und du bleibst an Ort und Stelle stehen. Für w3 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, aber nun gegen diesen Gefährten.
- 13 Du stolperst übel und fällst hart: w3 Schaden und du liegst am Boden
- 14 Du rutschst aus und fällst auf den Rücken. Du musst die nächste Runde im Liegen kämpfen (-1w/+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.

Volltreffer Tabelle I für Stufe 0 und Zauberer

- 0- Die Kraft deines Angriffs lässt die Waffe aus deinem Griff gleiten. +w6 Schaden, aber du bist entwaffnet.# [Kampfwut: +w12 Schaden je PER oder INT]
- 1 Gelegenheitstreffer: +w3 Schaden
- 2 Dem Gegner ins Auge gestoßen: hässliche Quetschungen und +w4 Schaden
- 3 Betäubender Schlag auf die Stirn. Füge mit diesem Schlag +w3 Schaden zu, und der Gegner fällt die nächste Runde ans Ende der Initiativreihenfolge.
- 4 Ein Schlag auf die Kniescheibe: +w4 Schaden und der Gegner erleidet -3 m auf die Bewegungsrate, bis er geheilt ist.
- 5 Fester Schlag auf den Oberkörper: +w6 Schaden
- 6 Glückstreffer entwaffnet den Gegner: Du erhältst einen freien Angriff, wenn er sich bückt, um seine Waffe aufzuheben.
- 7 Die Hand des Gegners wird zerschmettert: +2w3 Schaden
- 8 Betäubender Treffer: Fluchend vor Schmerzen kann der Gegner die nächste Runde nicht angreifen.
- 9 Die Nase des Gegners wird zerschmettert: +2w4 Schaden und Blut strömt über das Gesicht des Gegners.
- 10 Der Gegner stolpert über seine eigenen Füße und geht für den Rest der Runde zu Boden.
- 11 Durchbohrender Treffer: +2w4 Schaden
- 12 Schlag in den Unterleib: Zähigkeit 15 oder der Gegner verbringt die nächsten 2 Runden mit Würgen.
- 13 Der Schlag zerschmettert den Knöchel des Gegners: seine Bewegungsrate wird halbiert.
- 14 Treffer streift die Schläfe. Blut blendet den Gegner für w3 Runden.
- 15 Die Waffenhand des Gegners wird getroffen. Die Waffe geht verloren und wird w3 + 1,5 m weit weggeschlagen.
- 16 Du entgehst knapp dem Gegenschlag des Gegners: führe einen weiteren Angriffswurf aus. Wenn der 2. Angriff trifft, zusätzlich +w6 Schaden.
- 17 Ein Schlag auf den Hals. Der Gegner taumelt 2 Runden lang herum und kann weder sprechen, noch Zauber wirken oder angreifen.
- 18 Der Gegner gerät direkt in deinen Angriff. Er nimmt +2w6 Schaden und verflucht dein Glück.
- 19 Überraschungstreffer. Zähigkeit 20 oder er wird bewusstlos.
- 20+ Glücklicher Schlag knackt den Schädel des Gegners: +2W6 Schaden und wenn der Gegner keinen Helm trägt, dauerhaft -w4 Intelligenz.

Gerüchte w10:

- 1 Prinz Adalbert war schon zweimal verheiratet, aber beide Frauen starben binnen eines Jahres nach der Hochzeit an Blutarmut und Melancholie.

- 2 Prinz Adalberts erste Frau wurde von ihren neidischen Stiefschwestern in einen Brunnen geworfen. Der Prinz holte sie aus dem Brunnen, heiratete sie und ließ ihre bösen Stiefschwestern hinrichten.

- 3 Prinz Adalberts zweite Frau lag bereits scheinot in einem Sarg, aber der Prinz weckte sie und führte sie zum Traualtar.

- 4 Prinz Adalbert ist von schöner und edler Gestalt und sanftem, aber kaltem Gemüt. Er liebt schöne Frauen über alles. Leider scheint sein Liebesglück vom Schicksal dazu bestimmt zu sein immer nur kurz zu dauern.

- 5 Es geht das Gerücht dass Prinz Adalbert von einem berühmten Alchimisten ein kostbares Elixir erworben hat und dafür einen Teil seines Reiches bezahlte.

- 6 In der alten Burg im Reinhardswald lauern unheimliche und fürchterliche Gestalten und lassen niemanden davonkommen. Sogar ein Drache soll sich dort eingenistet haben.

- 7 Auf der Zappenburg soll einst der Fluch einer schwarzen Fee die Burg mit allen Bewohnern in tiefen Schlaf versetzt haben aus dem sie bis noch heute nicht erwacht sind.

- 8 Es geht die Sage von Prinzessin Rosalinde, die von einer schwarzen Fee verflucht wurde: falls sie sich vor ihrem 16ten Geburtstag an einer Spindel stechen sollte müsse sie für mindestens hundert Jahre schlafen.

- 9 Ein Kuss von einem Menschen reinen Herzens kann jeden Fluch lösen.

- 10 Kostbare Schätze sollen in der Zappenburg im Reinhardswald zu finden sein, aber sie sind gut bewacht. Ein Geistermagier haust dort und bewacht den Turm.