

# Rollenspielotters Abenteuerwelt-Ergänzungsmaterial

## Märchenschätze

### **Fleisch der weißen Schlange** (Quelle: *Die weiße Schlange*):

Der Verzehr fügt dem Charakter den Aspekt **KANN MIT TIEREN SPRECHEN** hinzu und gibt ihm +2 auf Charisma oder eine passende Methode, um einen Vorteil zu erschaffen oder ein Hindernis zu überwinden, bei dem Tiere eine Rolle spielen.

### **Geige** (Quelle: *Der wunderliche Spielmann*):

Die Geige kann eine andere Person mit einem Gehorsam-Fragment infizieren (s. Fragment, S. 67). Sie gibt +2 auf Tückisch, um einen Vorteil zu erschaffen, dein Ziel kann sich mit Wille oder einer passenden Methode verteidigen. Bei einem Erfolg wird das Fragment angeheftet und das Ziel erhält den Aspekt **DEM SPIELER GEHORSAM**. Der Aspekt hält für eine Szene an. Die Schwierigkeit, den Aspekt mit Provozierungen zu lösen, entspricht den Erfolgsstufen, die du bei dem Wurf geschafft hast.

### **Gläserner Sarg** (Quelle: *Schneewittchen*):

Der gläserne Sarg ist eine Arrestzelle für Märchenfiguren. Eine hineingelegte Figur verfällt sofort in einen tiefen Schlaf. Außerdem steigt die Schwierigkeit um 2, falls ein Charakter mit Märchenkunde per Überwinden-Aktion den Sarg oder die Figur zu orten.

### **Schwarzer Spieß** (Quelle: *Der singende Knochen*):

Der Spieß gibt +2 um sich vor (Boss)Monstern zu verteidigen oder sie anzugreifen.

### **Siebenmeilenstiefel** (Quelle: *Der Liebende Roland, Okerlo*):

Der Träger verfügt über die Superkraft **Schnell wie der Wind** (S.26)

### **Verwunsche Quelle** (Quelle: *Brüderchen und Schwesterchen*):

In einem Wald sind mehrere Seen von einer Hexe verwunschen. Jeder See verwandelt den Trinkenden in ein anderes Tier.

Je nach narrativem Gebrauch kann man eine zufällige Verwandlung in ein beliebiges Tier und die Heilung in den Fokus stellen, es als Verstärkung der körperlichen Fähigkeiten (z.B. den Aspekt **ANIMALISCHE WILDHEIT**, sowie Flink und/oder Kraftvoll +1/2) oder als Infizierung mit einem Wildheits-Fragment nutzen.

### **Wasser des Lebens** (Quelle: *Das Wasser des Lebens*):

Die Anwendung funktioniert genau wie die Superkraft **Heilung** (S. 25)

### **Windbüchse** (Quelle: *Der gelernte Jäger*):

Das Gewehr hat den Aspekt **TRIFFT JEDES ZIEL** und gibt +2 auf Schießen oder eine passende Methode, um einen Vorteil zu erschaffen. Außerdem ist ein Angriff immer ein **gefährlicher Angriff** (S. 24).

### **Zauberspiegel** (Quelle: *Schneewittchen*):

Der Zauberspiegel gibt +2 auf Märchenkunde, um Märchenphänomene wie Figuren, Fragmente oder Monster mit Überwinden zu finden, auch wenn es sich nicht in der gleichen Zone befindet.

## ZUFÄLLIGE ABENTEUERAUFHÄNGER

Um eine Inspiration verlegen? Würfle auf dieser Tabelle für einen zufälligen Abenteuerhänger.

Würfelergebnis	Abenteuerhänger
++	Eine Sammlerin für Märchenschätze hat den Zauberspiegel (s.o.) vom deutschen Bund gestohlen, wurde aber vom preußischen Heer geschnappt. Nicht nur der Spiegel ist ein Problem, wer weiß was die Sammlerin noch dabei hatte...
■+	Schneewittchen, eine Nekromantin (mit giftigem Atem) oder Puppenspielerin mit 7 Marionetten kämpft auf der Seite von Preußen. Gerüchten zu folge ist sie unsterblich. Die einzige Möglichkeit sie aufzuhalten besteht in dem Gläsernen Sarg der Zwerge, doch die haben ihre eigenen Probleme.
■+	Gerüchten zufolge sollen die Geschichtsstürmer (s. kostenlose Erweiterung) mit der Originalfassung der grimmschen Märchen den Riss wieder schließen und alle Märchenfiguren zu verbannen. Doch selbst wenn die SCs das Manuskript in die Finger kriegen, was soll man damit tun?
■■	Ein Musiker zieht mit seiner Geige (s.o.) durch die Lande und bemächtigt sich der Bewohner. Er bzw. sein Instrument müssen aufgehalten werden. Aber was macht man, wenn die Gegner keine Monster oder preußische Soldaten, sondern unschuldige Bürger sind?
■-	Die Preußen suchen die verwunschen Quellen (Quelle: Brüderchen und Schwesterchen) um ihre Soldaten in noch effektivere und bessere Tier-Mensch-Hybride zu verwandeln. Eine Bär- oder Wolfsarmee wäre kaum noch zu stoppen.
==	Märchenkundler und Geschichtsstürmer haben herausgefunden, wie man mit einem Ritual Märchenfiguren gefügig machen kann (ähnlich einem Fragment anheften) und nutzen sie für ihre eigenen Zwecke. Eile und Unauffälligkeit sind geboten.