



DER ENTFÜHRTE PRINZ

Ein One-Sheet™ für Savage Worlds™ von Christopher Kirch.

Auf einem Burgfest will der junge Prinz seine Vermählung verkünden, als die Bretter unter ihm, die den Brunnen abdecken bersten. Seine Wachen versuchen ihn aus dem Wasser zu ziehen, doch alle drei werden von einem vielbeinigen Monster in die Tiefe gerissen. Wer wird mutig genug sein den Thronerben retten?

Auf dem Burgfest

Ein verarmter König überraschend ein Fest auf seiner Burg. Gaukler und Adlige sind geladen. Die Bewohner des Dorfes reißen sich um Plätze als Hilfsarbeiter um einen Blick auf die Prominenz zu erhaschen.

Am frühen Abend kommt der Prinz auf den Burghof, wo die niederen Adligen und Gaukler ausgelassen feiern. Er steigt auf einen mit Brettern verschlagenen Brunnenschacht und kündigt seine baldige Vermählung an. Doch bevor er verkünden kann, mit wem er den Bund eingehen will, brechen die Bretter unter ihm und er stürzt in die Tiefe.

Seine Wachen stürzen zum Rand des Brunnens, der erste der einen Blick hinein wagt, wird durch eine schwarze Hand am Kopf gepackt und hart gegen den Brunnenrand geschlagen, der zweite weicht zurück.

Darauf kriechen Schwärme Spinnen aus dem Brunnen, der sich in den Burghof ergießt. Viele Gäste flüchten, manche greifen zu den Waffen und helfen den Wachen den Rückzug zu decken.

Bei den Spinnen handelt es sich um die von dem Verfluchten beschworenen Spinnenschwärme.

Die Rettungsmission

Die Spinnen können vertrieben werden, doch sie haben zu viele Wachen verletzt, als dass der Wachhauptmann einen Suchtrupp zusammenstellen könnte, der die Kletterpartie in den Brunnen angehen könnte.

Ein Bote des Königs verkündet kurze Zeit später eine Belohnung für die Rettung seines Erben. Ein Ritter meldet sich sofort freiwillig, der Wachhauptmann will den Trupp anführen.

Die Höhe der Belohnung hat der König noch nicht festgesetzt. Da man seinen Thronerben retten würde, ist aber eine große Belohnung zu erwarten.

Die Katakomben des Burgberges

Herabgelassen über die Seilwinde und in einem Eimer stehend werden nach und nach alle Mitglieder des Rettungstrupps abgelassen. Eine herabgeworfene Fackel erleuchtet den Weg nach unten auf den feuchten Steingrund.

Ein drei Meter langer, schmaler Riss im Fels, etwa zwei Meter über dem Boden des Brunnens führt in den Fels.

Der eingestürzte Keller

Der Durchbruch führt zu einem gemauerten, unterirdischen Kellersystem, das Zugang zu einer Reihe von Kammern ermöglicht, in denen von Schimmel überzogene, verrottete Vorratskisten und Fässer liegen.

Eine eisenbeschlagene Pforte versperrt der Gruppe den Weg. Ein Riss in der Decke und einige Spinnfäden weisen darauf hin, dass der Entführer wohl diesen Wert genommen haben muss.

Die Tür ist verschlossen und gegen Eindringlinge mit einer Pfeil-Falle (Schießen W8, 2W6 Schaden, FR 3) versehen, die sie nicht mit dem richtigen Schlüssel öffnen können.

Hinter der Tür verbirgt sich eine alte Rüstkammer, in der 12 gut erhaltene, schwergängige, altmodische Ritterrüstungen und passende Waffen stehen. Drei Schatten haben sich hier eingenistet, die die Eindringlinge vertreiben wollen. Ein Durchbruch in der Rückwand führt über Schutt aufwärts.

Der Spinnenpfad

Eine Lache trüben, flachen Wassers hat sich am Boden gesammelt, nach oben öffnet sich ein breiter Tunnel im Fels, gut zwanzig Meter in die Höhe. In unregelmäßigen Abständen dringt durch Risse im Fels Sonnenlicht. Den ganzen Tunnel entlang spannen sich seidige Netze mit dicken Fäden zwischen den Felsen, den kleine Spinnen mit weiteren Netzen überspannen.

Auf vier Ebenen spannen sich versetzt Netze über gut die Hälfte des Risses, die begehbar sind. Auf der obersten Ebene kann man gerade so eine Tür im Fels ausmachen, vor der aus der Wand ein abgebrochener Brückenpfad ragt. Dort wartet der Verfluchte auf seine Verfolger. Die Spinnen im Riss haben ihm schon von ihnen berichtet.

Um sie los zu werden ruft er Schwärme von Spinnen herbei und bespät Gegner von weit weg mit fesselnden Netzen. Halb kletternd halb wie ein Affe hangelnd schwingt er sich mit enormer Geschwindigkeit zwischen den Netzen hin und her und stößt dabei auch mal einen Gegner in klebrige Stellen oder von einem tragenden Netz hinunter.

Um ihn zu besiegen muss die Gruppe in Bewegung bleiben, den klebrigen Stellen im Netz auszuweichen und verhindern, vom untersten Netz gestoßen zu werden – dort kann sie kein anderes Netz mehr auffangen. Dabei müssen sie die Schwärme versuchen zu beschäftigen und ihren Hauptgegner zu Fall zu bekommen, sobald er sich zeigt.



Die vergessene Schatzkammer

Ein 10m × 10m großer Raum, in dem drei große Truhen voller Gold stehen, umgeben von halb verfallenen Säcken aus denen sich Goldmünzen ergießen. Ketten goldene Kronleuchter und edelsteinbesetzte Kelche liegen verteilt im Raum. Der Schatz ist äußerst wertvoll.

Epilog

Die Rückkehr des Prinzen wird gefeiert, seine Retter werden in höchsten Kreisen des Reiches bekannt und ein Barde besingt noch am Abend ihr Abenteuer.

Neben der Ehre mit der Königsfamilie und hochrangigen Adligen und Gelehrten zu speisen ernent sie der König zu Knappen seines Reiches und zahlt ihnen jeweils 300 Goldstücke Belohnung aus dem neu entdeckten Schatz.

Dramatis Personae

Der Prinz

Der sechzehnjährige, blonde Thronerbe ist sich seiner Pflichten wohl bewusst. Er verbringt seine Zeit am liebsten zu Pferd oder mit dem Schwert in der Hand. Seine Vermählung nimmt er als notwendig war. Den entdeckten Schatz wird er seinem Vater melden er weiß wie wichtig dieser für das Reich ist.

Der König

Der gutmütige König Mitte vierzig herrscht über ein armes Reich. Er versucht zu sparen wo er kann und hält seine Burg gerade so in Schuss. Die äußeren Wehranlagen verfallen seit Großvaters Zeiten.

Die Option auf eine Heirat mit einer reichen Landadligen nimmt er als Chance war. Über die Rettung seines Sohnes ist er überaus dankbar. Die Schatzfindung bedeutet ihm deutlich weniger. Trotzdem ist er froh nun Schulden abzahlen zu können.

Die Gegenspieler

Der Verfluchte

Des Königs Erstgeborener ist ein Bastard, den dieser mit einer Magd die er liebte zeugte. Die Magd starb bei der Geburt und die Hebamme verfluchte das Kind. Das Schicksal wollte es, dass der Fluch eine Verwandlung des Jungen in ein Spinnenwesen bewirkte.

Zuerst schien der Junge ganz normal, doch schubweise vollzog sich seine Mutation. Schon in seiner Kindheit konnte er mit Spinnen wortlos kommunizieren, irgendwann begann er in den Ecken oder auf Schränken zu hocken und sonderbare Fäden fanden sich in seinem Zimmer.

Mit dreizehn veränderte sich dann das Äußere des Jungen. Kurz darauf verschwand er von dem Gutshof, wo er fernab der Burg aufwuchs.

Er suchte die Burg seines Vaters auf, doch das Tageslicht zwang ihn in die vergessenen Tiefen des Berges. Ein neuerlicher Verwandlungsschub ließ ihn zehn Jahre im Berg ruhen. Den Echos der Burgbewohner lauschend erfuhr er von seinem Bruder, der nun seinen Thron besteigen sollte. Er schwor, ihn zu töten und den ihm zustehenden Platz einzunehmen.

Attribute: Geschicklichkeit W10, Konstitution W8, Stärke W10, Verstand W6(T), Willenskraft W8

Fertigkeiten: Einschüchtern W8, Heimlichkeit W10, Klettern W12+2, Kämpfen W8, Wahrnehmung W8

Bewegungsweite: 8, **Parade:** 6, **Robustheit:** 10, **Machtpunkte:** 25

Besondere Merkmale:

- **Klebenetz:** Speit ein klebriges Netz mit den Ausmaßen einer kleinen Schablone innerhalb einer Reichweite von 3/6/12. Gefangene Gegner müssen das Netz zerstören (Robustheit 6) oder sie sind an Ort und Stelle gefesselt und erhalten einen Abzug von -4 auf alle Aktionen die Bewegung erfordern.
- **Spinnenruf:** Fertigkeitswert W8, 3 Machtpunkte, Ruft einen Spinnenschwarm herbei, der ihn im Kampf unterstützt.
- **Schlagen:** Stä + W4
- **Umwerfen:** Der Verfluchte muss sich während dieses Angriffs bewegen, dann kann er seinen Gegner um (Stä+W4)/2 Meter zurück werfen. Dies funktioniert nicht wenn der Gegner eingesponnen ist. Der Gegner darf einen Wurf auf Stärke machen um den Schaden statt dieses Effekts zu erhalten. Die Bewegung des Verfluchten endet bei einer Steigerung in diesem Wurf direkt vor seinem Gegner.

Spinnenschwärme

Ein solcher Schwarm wirkt wie gelenkt und agiert wie ein eigenständiges, intelligentes Wesen. Er besteht aus schwarzen, glänzenden Spinnen mit langen Beinen und fettem Hinterleib. Der Schwarm besitzt die Größe einer mittleren Schablone.

Attribute: Geschicklichkeit W10, Konstitution W10, Stärke W8, Verstand W4(T), Willenskraft W12

Fertigkeiten: Kämpfen W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 10, **Parade:** 4, **Robustheit:** 7

Besondere Merkmale:

- **Biss:** Automatisch 2W4 Schaden für jeden innerhalb der Schablone pro Runde.
- **Schwarm:** Parade +2, man kämpft gegen Schwärme in dem man einzelne Tiere zerquetschen, das verursacht Schaden in Höhe der Stärke des Charakters. Wird der Schwarm „getötet“, fliehen übrig gebliebene Tiere in alle Richtungen.

Geister-Ritter

Der durchscheinende Geist eines Ritters mit einer tödlichen Wunde in der Brust und einem stumm schreienden Blick. Er geht mit einem Zweihandschwert auf seine Gegner los.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W4, Stärke W8, Verstand W8(T), Willenskraft W6

Fertigkeiten: Kämpfen W10

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 8, **Robustheit:** 10

Besondere Merkmale:

- **Furchtlos:** Immun gegen Furcht und Einschüchterung.
- **Geisterkrieger:** Der Geist selbst kann nicht verwundet werden, das Schwert, seine Bindung an die Welt, sehr wohl. Es kann nicht durch entwaffnen vom Geist getrennt werden.
- **Zweihandschwert:** Stä + W10 Schaden

Die Helfer

Der Wachhauptmann

Der breitschultrige, schwarzhaarige Hauptmann wirkt älter und erfahrener als seinen 28 Jahren angemessen. Eine graue Strähne im Haar weist auf die Schwierigkeiten hin, die er trotz des knappen Budgets und schlechter Ausrüstung bewältigt hat.

In einer Gruppe, in der er nicht als Anführer auftreten kann wird den Anführer unterstützen und beraten.

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Kämpfen W8, Wahrnehmung W6+2

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 7(1)

Handicaps: Ehrenkodex

Talente: Aufmerksamkeit

Ausrüstung: Hellebarde (Stä+W8, RW 1, Zweihändig), Lederrüstung (+1, T, A, B), zwei Fackeln, Feuerstein, Zunder.

Der alte Ritter

Für den grauhaarigen Recken Ende fünfzig ist es seine Pflicht seinem König zu dienen. Der gestandene Krieger kämpfte für den letzten König im Krieg gegen die Orks gekämpft. Seine besten Tage als Krieger sind jedoch vorüber. Die Kämpfe strengen ihn an und er fällt beim Klettern immer zurück. Er kann als Vermittler von Hintergrundwissen um Burg und Reich dienen.

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Kämpfen W8+1, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 7(1), **Robustheit:** 7(1)

Handicaps: Ehrenkodex

Talente: Lieblingswaffe (Langschwert)

Ausrüstung: Langschwert (Stä+W8), Lederrüstung (+1, T, A, B), Holzschild (Parade +1), zwei Fackeln, Feuerstein, Zunder.