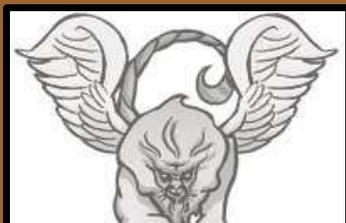


Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt



Das Goldene Tal

von Moritz Mehlem



DAS GOLDENE TAL

Autor: Moritz Mehlem
Illustration: Bernd Göwe
Karte: Andreas Claren

Das goldene Tal wurde speziell für die RPC 2010 in Köln als „One Page Dungeon“ geschrieben und dort auf Demorunden gespielt. Die Druckauflage des kostenlos verteilten Abenteuers liegt bei 100 Exemplaren.

Beschreibung der Örtlichkeiten:

1) Tal mit drei riesigen Ameisen- (x) und drei Termitenhügeln (y)

Als die Abenteurer das Tal betreten, kämpfen die Ameisen des ersten Hügels zu ihrer linken gerade mit 2 unterirdischen Heuschrecken (LL S. 86) – sind sie siegreich, werden sie diese in ihren Bau schleppen. Die Ameisen sind schwächere Verwandte der Riesenameise (LL S. 69) und haben nur 2 TW, anstatt von 4 TW. Die Termiten des Tales haben die gleichen Werte.

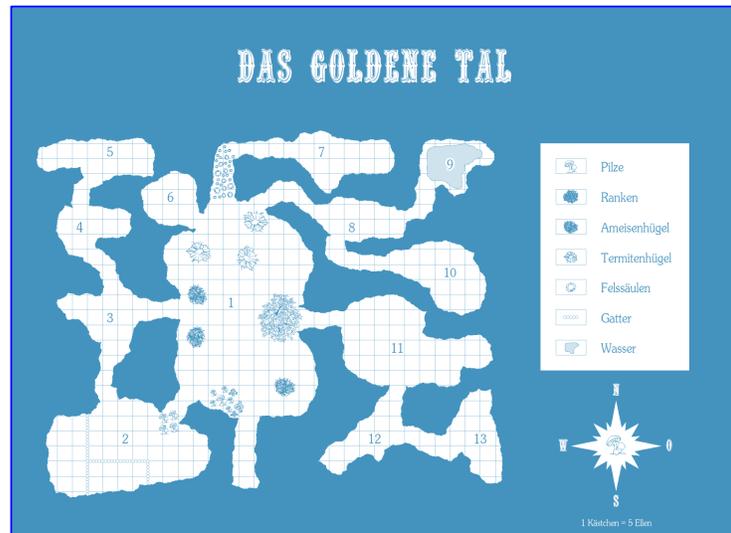
Vor allem vor dem Höhleneingang zu Örtlichkeit 6 gibt es viele große Fußabdrücke.

1a) Pilze, deren Sporen die Ameisen und Termiten abhalten. Man erkennt barfüßige Fußspuren vom Eingang des Tales zu dem kleinen Pilzwäldchen und zu dem ersten Höhleneingang an der westlichen Wand.

1b) dichtes Gestrüpp rankiger Beerenpflanzen, die Hauptnahrungsquelle der Eingeborenen

1c) auf irgendeine Art und Weise natürlich entstandene Felssäulen ragen dicht an dicht in den Himmel. Es gibt zwar etwas Ähnliches wie „Wege“, diese sind aber gerade noch für einen dünnen Halbling passierbar.

2) Eingangshalle des Eingeborenenstammes – im Eingangsbereich leben 4 Kreischer (LL S. 90), die sofort vor Eindringlingen warnen.



Der Eingeborenenstamm besteht aus dem Häuptling (3 TW – 22 TP), 12 Kämpfern (1 TW, Schaden 1W6 durch Keule), 6 Söhnen (1/2 TW, Schaden 1W3 durch Fäuste) und 4 Frauen, die in diesem Stamm lediglich der Fortpflanzung dienen.

- Gold bedeutet ihnen nichts, sie tragen schwere Ketten aus Gold
- sprechen nicht, da sie keine Zungen haben, verständigen sich durch Zeichen
- finden Glas und Edelsteine toll
- ernähren sich von Beeren (1c), sowie den Schweinen (2a) und Heuschrecken (2b)
- nur die Männer kämpfen
- kein Totenkult – Leichen werden den Ameisen übergeben
- schützen sich mit Pilzsporen (1a) vor Ameisen und Termiten
- haben keine Angst (Moral 12)
- sind von Natur aus neutral bis freundlich und würden keinen Konflikt von sich aus beginnen

2a) Pferch mit 3 Ebern und 2 Schweinen (LL S. 75)

2b) Pferch mit 4 unterirdischen Heuschrecken (LL S. 86)

3) Wohnraum des Stammes

4) 4 Krabbenspinnen (LL S. 103) mit herausoperierten Giftzähnen

5) Schatzraum des Eingeborenenstammes + Schlafraum des Häuptlings Schatz: 5 Opale (je 500 GM)

6) Höhle eines Schwarzbären (LL S. 69) und seines Jungen (1TW, 1 APR, 1W4 Schaden)

7) 6 Riesenratten (LL S. 98)

8) 6 Riesentausendfüßler (LL S. 104) Schatz: Toter Abenteurer mit Geldsäckchen: 120 GM, 15 PM

9) Kleiner, aber sehr tiefer See mit Riesen-Blutegel (LL S. 71) Schatz: 5 Menschenskelette – Ausrüstung komplett verrostet, aber ein Kettenhemd +2 ist perfekt erhalten.

10) Fledermaushöhle, in der man knietief in Guano steht. Hier leben 5 Riesenfledermäuse (LL S. 79)

11) In der Höhle der Käfer finden sich 3 Feuerkäfer und 2 Speikäfer (LL S. 88).

12) Rhagodessa (LL S. 98) Schatz: 532 GM, 4312 SM und Telekinesering (LL S. 120)

13) Höhle des Geckos (LL S. 75) Schatz: Stab der magischen Geschosse (LL S. 123)

14) unterirdische Riesenkaverne (nicht auf der Karte zu finden)

Durch alle Ameisen- oder Termitenhügel gelangt man in diese gewaltige unterirdische Kaverne, in der die beiden Insektenstämme in trauter Einheit leben. Hier befindet sich der „wahre Schatz“.

Die Insekten sind auf eine Goldader gestoßen, die sie immer weiter klein geraspelt haben und so im gesamten Tal verteilt haben, was für den goldenen Glanz sorgt, da kleine Goldpartikel sich mit dem Quarz des Sandes vermischt haben, der den Talboden bedeckt. Die im Tal aufgesammelte Quarz-Gold-Mischung ist so wenig goldhaltig, dass jede Hand voll einen Wert von 1W4 GM hat. Anders verhält es sich in dieser Kaverne. Hier ist das Mischungsverhältnis noch deutlich besser aus Sicht des Goldes betrachtet. Insgesamt können die Abenteurer hier noch 3W20 Hände voll in ihren Besitz bringen. Jede Hand entspricht einem Goldwert von 1W20 GM.

OGL

Labyrinth Lord™ is copyright 2007, Daniel Proctor. Labyrinth Lord™ and Advanced Labyrinth Lord™ are trademarks of Daniel Proctor. These trademarks are used under the Labyrinth Lord™ Trademark License 1.0, July 2007 available at www.goblinoidgames.com.

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

The names Delving Deeper™, The Old Isle™ and Brave Halfling Publishing™, when used in any context are product identity. Presentation of text and tables is used by permission of Goblinoid Games.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All text and tables in this document, with the exception of material specifically excluded in the declaration of product identity, is open game content.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e)

"Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. Modern System Reference Document Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker. Rot Grub from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax Labyrinth Lord™ Copyright 2007, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

END OF LICENSE

Das goldene Tal, Copyright 2010, Moritz Mehlem.

Das Goldene Tal

Eine Karte ist in die Hände der Abenteurer gefallen – gemeinsam mit der Information, dass sich an der Stelle des „X“ ein gewaltiger Goldschatz befinden soll. Interessant ist, dass das Tal, das sich dort befinden soll, von den Einheimischen manchmal „Das goldene Tal“ und manchmal „Das Tal des Krabbelns“ genannt wird.

Nach einigen Tagen der Reise durch ein gewaltiges Gebirge öffnet sich ein schmaler Bergpfad abrupt zu einem großen Tal, das in der Sonne so stark leuchtet, dass man fast blind wird...

... sollte tatsächlich der gesamte Boden des Tales aus Gold bestehen?

Dieses Modul ist kompatibel zu
„Labyrinth Lord -Herr der Labyrinthe“
und anderen Rollenspielen der Basis Edition.
Ein kostenloses englisches PDF des Regelwerkes kann
hier heruntergeladen werden:
<http://www.goblinoidgames.com/labyrinthlord.htm>