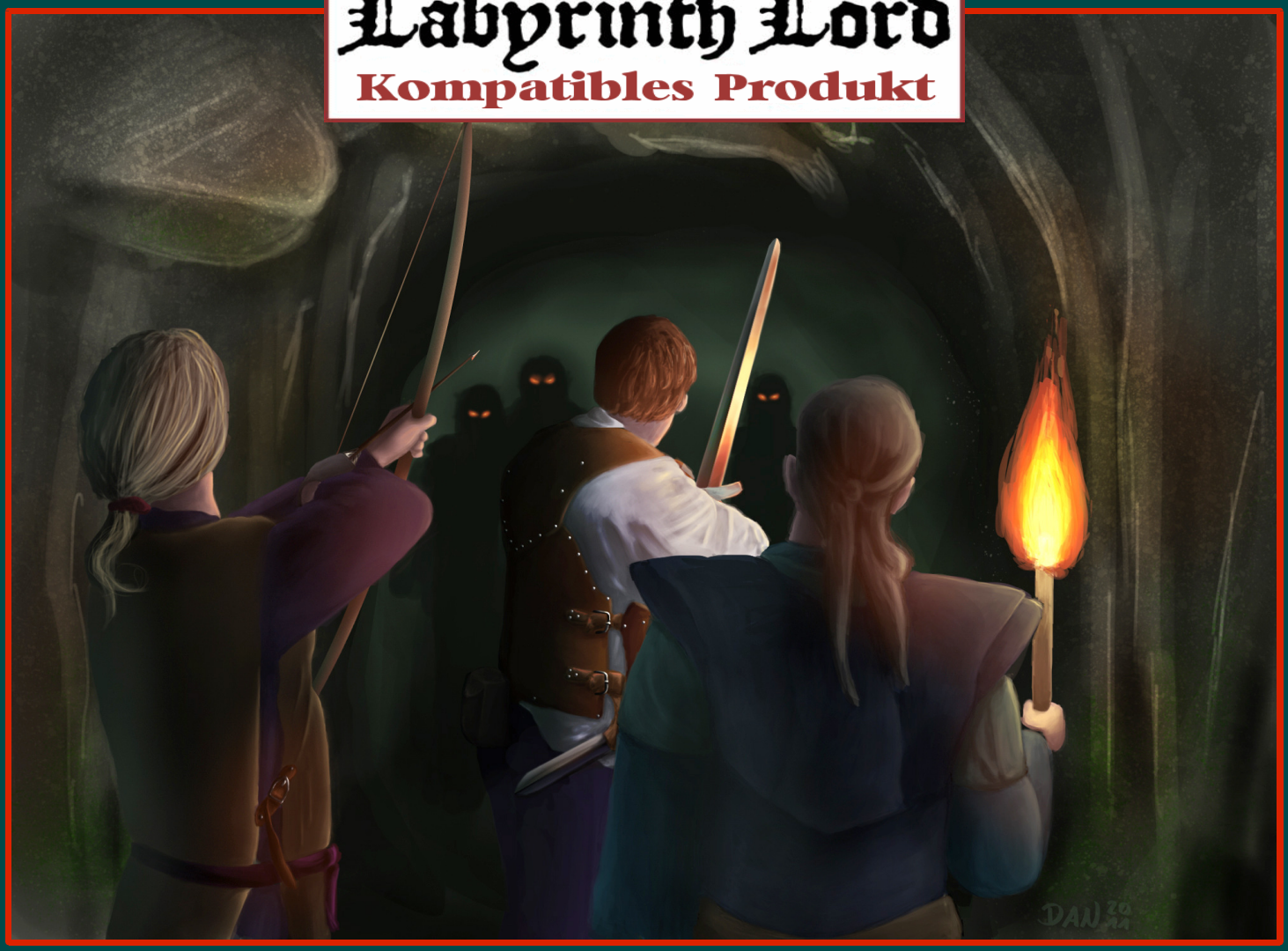
Delving Deeper

ONE PAGE DUNGEON-WETTBEWERB 2011

Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt



Die Höhlen der Fäulnis

und andere Abenteuer

HERAUSGEGEBEN VON MORITZ MEHLEM

SOAPBOX GAMES

Delving Deeper

ONE PAGE DUNGEON -WETTBEWERB 2011

Cover-Illustration: Daniel Hanowski
Skizze: Dominik Krischer
Layout: Moritz Mehlem

Jury: Frank Ditsche, Florian Findeiss, Patric Götz

Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

Liebe Freunde von Labyrinth Lord,

Am 12. Februar 2011 rief ich von der Seifenkiste herab mehr oder weniger spontan den 1. deutschsprachigen ONE PAGE DUNGEON-Wettbewerb aus.

Nur einen Tag später hatte ich auch schon eine schlagkräftige, drei Mann starke Jury versammelt, die bereit waren von 15.4.2011, denn da war Abgabetermin, bis zum 5.5.2011, denn da stand die RPC statt. Bis dahin sollte alles in trockenen Büchern sein und möglichst kurz nach der RPC sollte dann auch ein PDF mit den Beiträgen online gehen.
Jetzt endlich ist dieses „möglichst kurz nach der RPC". Auf dem Weg zu diesem PDF haben die Abenteuer zwei Zeichner „verschlissen" und ich kann Daniel Hanowski nicht genug dafür danken, in einer Nacht- und Nebelaktion eine Cover-Illu gezeichnet zu haben, die mehr als nur brauchbar ist.

Ich rechnete mit 5 bis 10 Beiträgen und hoffte auf 15 – es kam besser und die Jury durfte sich 19 Dungeons von 15 verschiedenen Autoren (und Autorinnen) zur Brust nehmen.
Schnell hatten wir eine Bewertungsskala entworfen, mir der alle leben konnten und alles lief wie am Schnürchen – die kurze Preisverteilung auf der RPC wurde sogar von Orkenspalter-TV / Larp-TV aufgezeichnet und kann hier betrachtet werden:
http://www.larp.tv/tv2/index.php/de/ltv/rpc/item/568-rpc2011-labyrinth-lord-one-sheet-abenteuerwettbewerb

Lassen wir das Gelaber – hier habt ihr ein PDF mit dem Bewertungsbogen, der genauen Rangliste der Beiträge und – natürlich – allen 19 Abenteuern, die ihr in eure Kampagnen einbauen, oder sie als One-Shots verbrutzeln könnt, ganz nach Geschmack!

Viel Spaß

Moritz Mehlem

Scoring Sheet

–

Labyrinth Lord

ONE PAGE DUNGEON-Wettbewerb 2011

Autor: _____

Name des Abenteuers: _____

Juror: _____

Punkte: _____/20

Punkte:

Titel:	o		
Hintergrundgeschichte	o	o	
Sprache / Lektorat	o	o	
Layout	o		
Karte	o	o	
Logischer Aufbau, logische Story	o	o	o
Interessante Ideen	o	o	o
Fallen/Rätsel/Monster → Abwechslung?	o	o	
Regelwerk beachtet	o	o	o
Neue Monster/Gegenstände	o		

1. **Höhlen des Fäulnis** *(Sieger bei Patric und Frank)*
(Rorschachhamster) - 41

2. **Rotbarts Schatz I-III** *(Rotbarts Schatz 3 ist Sieger bei Florian)*
(Uisge Beatha) - 39

3. **Gefangen in den Höhlen des Feuermagiers**
(Anton aus Allerwelt) - 36

4. **Das Gefängnis des Resnal-Cha**
(Ein) - 35
5. **Rotbarts Schatz IV**
(Uisge Beatha) - 35
6. **Die letzten Ordensbrüder**
(Marcus Sollmann) - 34
7. **Es ist angerichtet...**
(Thorsten Schubert) - 33
7. **Froschträume**
(Scorpio) - 33
7. **Seemannsgarn** *(Siegerin bei Florian)*
(Diana Rahfoth) - 33 -
10. **Die Rache das Magiers - Räuberlager**
(Daimonion) - 32
11. **Frostriss**
(Greifenklaue) - 30
11. **Krabbenmenschen**
(Don Kamillo) - 30
13. **Chaos im Sumpf**
(Dennis Filipiak) - 28
13. **Trodes Hof**
(Vulcano76) - 28
15. **Morituri te salutant**
(Anton aus Allerwelt) - 24
16. **Die Goblins von Lon**
(Rotzloeffel) - 21
17. **Orks am Wasserfall**
(Stephan Hillebrand) - 15

Kurzes Feedback der Juroren (in alphabetischer Reihenfolge):

Chaos im Sumpf:
Positiv: Die Möglichkeit, hier mit mehreren Fraktionen zu interagieren.
Negativ: Lethos kann sich seine Macht über die Untoten nicht erklären, obwohl er sie beschworen hat – etwas unlogisch. Lässt sich aber leicht beheben.

Das Gefängnis von Resnal – Cha:
Positiv: Das Wrack in der Höhle ist eine schöne Idee. Tolle Karte in der Seitenansicht.
Negativ: Die Höhlen sind etwas zu linear. Lässt sich aber ausbauen.

Des Magiers späte Rache:
Positiv: Schöne Umgebungskarte. Situation wird geschildert, Spieler können frei handeln.
Negativ: Unübersichtliches Layout. Viel Hintergrund, wenig Abenteuer.

Die Goblins von Lon:
Positiv: Schöne Zufallsbegegnungen. „Kopp-App, der Fiese" – alles klar?!?
Negativ: Schlecht gewähltes Goblinversteck.

Die Höhlen der Fäulnis:
Positiv: Der unterschiedliche Wasserstand in der Höhle inklusive eigens angefertigtem Regelsystem.
Negativ: -

Die letzten Ordensbrüder:
Positiv: Nicht-lineares Dungeon, welches sich leicht in Kampagnen einbinden lässt.
Negativ: Die Hintergrundgeschichte ist durch den engen zeitlichen Rahmen nicht so gut einsetzbar.

Es ist angerichtet…!
Positiv: Ungewöhnliche Hintergrundgeschichte, liebevoll ausgestaltet.
Negativ: Der Aufbau lässt fast nur 2 Lösungsmöglichkeiten zu, welche beide nicht interessant sind.

Frostriss:
Positiv: Der Hintergrund lässt sich gut einbauen. Klassisches Kartendesign.
Negativ: Keine Angabe von Werten.

Froschträume:
Positiv: Die Idee eines gerade erst aufgestiegenen Tempels.
Negativ: Nur 5 ausgearbeitete Räume.

Gefangen in den Hallen des Feuermagiers:
Positiv: Schöner neuer magischer Gegenstand. Sogar mit Umgebungskarte. Gut ausgestalteter Hintergrund.
Negativ: Es kann leicht eine unendliche „Schleife" in den Ebenen entstehen.

Krabben und andere Menschen:
Positiv: Ein offenes Ende.
Negativ: Zu kleines Szenario.

Morituri te salutant:
Positiv: Erzählerisches Szenario. Außergewöhnlich, aber etwas fehl am Platze.
Negativ: Ein Schuldiger MUSS gefunden werden.

Orks am Wasserfall:
Positiv: Der Riese, der nicht mehr aus der Höhle kommt.
Negativ: Langweilige Karte.

Rotbarts Schatz I - IV:
Positiv: Ansprechende Abenteuerreihe, welche leicht einsetzbar ist. Schöne neue Monster. Die verfluchten Monster können schöne Abenteuermöglichkeiten ergeben. Schönes Plug'n'Play OPD.
Negativ: Die Karten könnten etwas ausgefeilter sein. Die Schätze müssen ausgewürfelt werden. Das hätte man noch einbinden können.

Seemannsgarn:
Positiv: Schöne Karte in der Seitenansicht.
Negativ: Der Hintergrund des Kapitäns ist unglaubwürdig.

Trodes Hof:
Positiv: Schöne Karte, als Ausbau von Larm.
Negativ: -

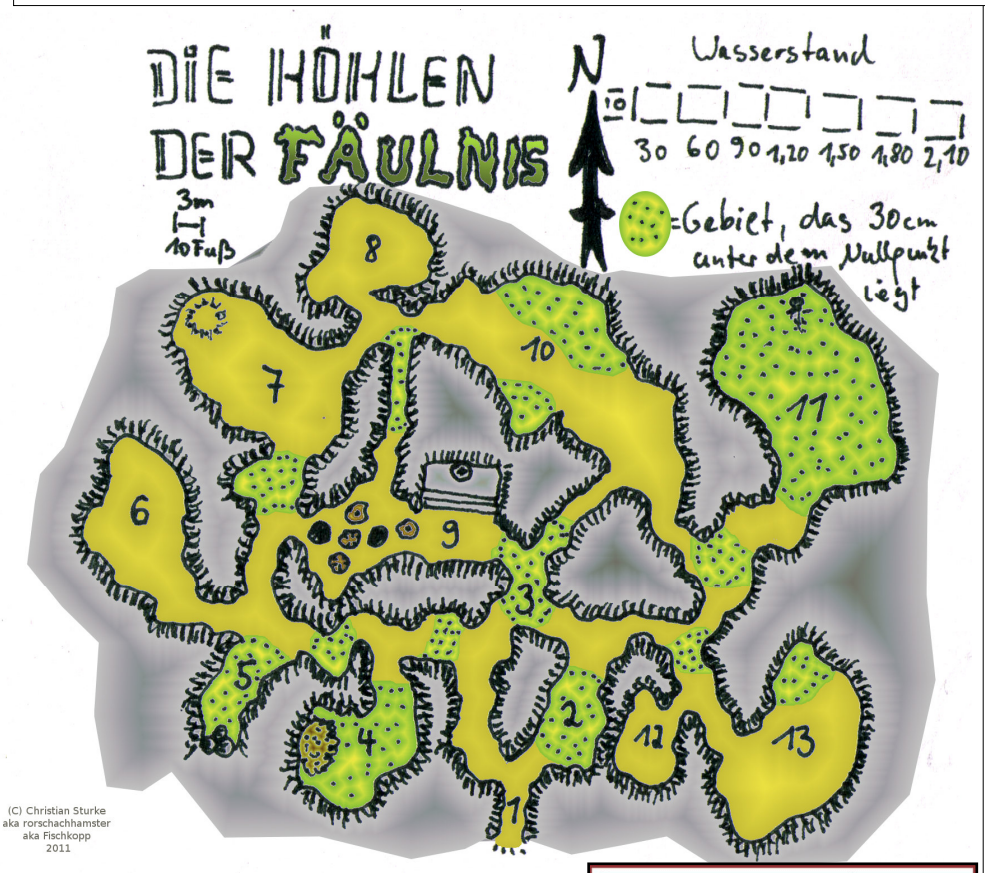
Das ideale OPD (von Jury-Mitglied Florian Findeiss):

Das ideale OPD sollte alle Informationen beinhalten, damit es sofort am Spieltisch benutzt werden kann, und auch auf diese Weise aufgebaut sein. Dazu zählen:

- Eine Angabe für wie viele Helden der Stufen x-y das OPD geschrieben ist, welche natürlich auch stimmen.
- Alle Monster, Personen, Gegenstände usw. sind mit Werten und Funktionsweisen versehen
- Das OPD ist bausteinartig im Hintergrund und in der Karte aufgebaut, d.h. es ist ein leichtes, es in eine Bestehende Kampagne bzw. Rollenspielrunde einzubauen.
- Das Layout ist so gewählt, dass alle benötigten Informationen sofort bei Suche danach ersichtlich sind.

Zusätzlich sollte ein OPD natürlich noch alles beinhalten, was ein gutes Abenteuer ausmacht, also interessante Ideen, Hintergründe, eine Karte, die man zur Not auch komplett anders benutzen kann, usw. Nette Zugaben wie Zufallsbegegnungen, Gerüchte oder ähnliches runden das ganze ab.

DIE HÖHLEN DER FÄULNIS



(C) Christian Sturke
aka rorschachhamster
aka Fischkopp
2011

Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

Wandernde Monster/Ereignisse
1 – Riesenegel (siehe Gebiet 2)
2 – Wasser steigt um 30cm
3 – Wasser sinkt um 30cm
4 – Drugg (siehe Gebiet 4)
5 – 1W4 Pestzombies (Siehe Gebiet 6)
6 – 1W4 Echsenmenschen (Siehe Gebiet 8)
7 – Wassereinbruch: Wasserstand + 60cm (s.u.)
8 - Zombiemeister (Gebiet 13) +2 Pestzombies (8)

Folgende Regeln gelten in den jeweiligen Wasserhöhen:
1 Bis zur Wade -1 auf RK
2 Bis zum Knie -1 auf RK -1 auf Angriffswürfe, kein Rennen
3 Bis zur Hüfte -2 auf RK -2 auf Angriffswürfe, kein Rennen, nur halbe Bewegung
4 Bis zur Brust -3 auf Rk -3 auf Angriffswürfe, kein Rennen, nur ein Viertel Bewegung
5 Bis Unterlippe, -4 auf RK, kein Schild, kein Angriff außer mit kleinen Waffen mit -4, nur minimale Bewegung
7 Schwimmen oder Schlucken, eventuell Unterwasserkampf

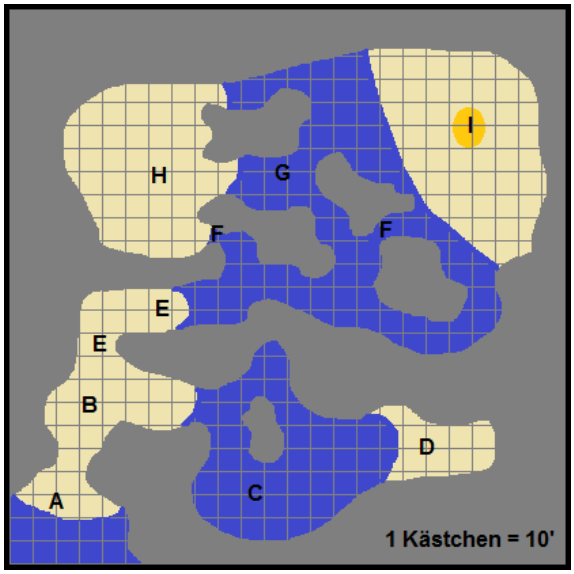
Kleine Charaktere haben natürlich schneller mit hohem Wasser zu kämpfen.
Ein Wassereinbruch erfordert einen Stärkewurf oder der SC wird 2W6m in eine zufällige Richtung davongeschwemmt.
Jedesmal. wenn ein Charakter schwimmt oder schluckt, oder ins Wasser fällt, muß ihm ein RW gegen Gift gelingen oder er wird krank (Siehe Gebiet 6). Selbst wenn der Wasserstand auf Null fällt, bleiben die eingezeichneten Gebiete unter Null mit Wasser gefüllt. Das Wasser kann dann nicht weiter sinken. Fast alle Monster sind von steigendem Wasser nicht betroffen, Zombies und der Zombiemeister aber schon.

Mögliche Abenteuereinstiege/Gerüchte: 1 Ein junges Mädchen ist von einem etwas abseits gelegenen Hof verschwunden. Sie ist wohl mit ihrem Liebhaber abgehauen 2 Die Echsenmenschen sind ungewöhnlich aggressiv dieses Jahr 3 Das Vieh am Fluß scheint von irgendeiner Seuche befallen zu sein 4 Der Müller ist krank, man sagt, ihm wachsen schreckliche zusätzliche Augen am ganzen Körper 5 Der Stadtrat hat eine Belohnung von 500 GM auf die Ergreifung des Leichendiebes ausgesetzt, der den Friedhof heimsucht 6 Es regnet ungewöhnlich viel in letzter Zeit, nicht?

1	Eingang. Zwei Echsenmenschen halten hier Wache. G: N RK 5 TW 2+1 TP 11/14 APR: 1 S: 1W6+1 RW:K2 MR11
2	Blutegeltunnel: Hier lauert 1 Riesenblutegel: G: N RK 7 TW 6 TP 31 APR: 1 (Blutsaugen) S: 1W6 Blutsaugen 1W6/Runde RW: K3 MR10
3	Diese Kreuzung wird von einer grünlichen Laterne beleuchtet. Wenn ein Paladin oder ein Kleriker einer guten Gottheit in ihr Licht tritt, stößt sie ein unirdisches Heulen aus: Alle in 9m Umkreis RW gegen Versteinern oder Lähmen oder wie vom Zauber Furcht betroffen.
4	Hier wohnt Drugg, das Abfallmonster G: N RK 4 TW 5+5 TP 25 APR 3 (2 Tentakel, 1 Biß) S: 1W6/1W6/2W8 RW:K6 MR11 Wenn Drugg mit beiden Tentakeln trifft verursacht es gegen den Charakter automatischen Bißschaden jede Runde, verliert aber seine Tentakelangriffe. Drugg ist in einem Abfallhaufen versteckt und gewinnt Überraschung gegen jeden, der diesen untersucht. Drugg ist gesättigt sobald er drei Charaktere gefressen hat (solange es sich nicht nur um Halblinge handelte). Drugg ist völlig Immun gegen jede Art Krankheit, aber sein Biß überträgt auch die Fäulnispest (siehe Raum 6). In seinem Abfallhaufen finden sich 200 GM und ein Kurzschwert +1, das 3*/Tag Licht wirken kann.
5	Der Abfluß. Hier wurde der Abfluß der Höhlen verstopft. Es braucht 20 Mannstunden, ihn wieder frei zu bekommen. Die Arbeit läßt die Pestzombies aus Raum 6 nach einer Runde angeschlurft kommen.
6	8 Pestzombies warten hier auf Befehle oder Nicht-Echsenmenschen, die sie sofort angreifen. Sie sind normale Zombies G C RK 8 TW 2 TP 14/2/9/11/10/8/12/8 APR 1 S 1W8 RW K2 MR12, aber jedesmal wenn sie treffen, muß dem entsprechenden Charakter ein RW gg. Gift gelingen oder er wird mit der Fäulnispest angesteckt und verliert 1 Punkt Charisma pro Tag. Sinkt das Charisma auf 0 stirbt er und wird sofort als Pestzombie wiederbelebt.
7	Hier hält ein Echsenmensch Wache am Nebeneingang. G N RK 5 TW 2+1 TP 12 APR: 1 S: 1W6+1 RW:K2 MR11. Es besteht eine 50%ige Chance, daß er schläft. Er versucht in der ersten Kampfrunde nach seinen Gefährten aus Raum 8 zu rufen, die 1 Runde später eintreffen
8	Hier befindet sich das Lager der Echsenmenschen 6 Stück halten sich hier ständig auf G N RK 5 TW 2+1 TP 6/11/14/15/7/14 APR: 1 S: 1W6+1 RW:K2 MR11. Sie haben 2300 KM, 20 SM und 1 GM sowie zwei Tränke, “Wasseratmung” und “Extra Heilung” in einer Blechkiste.
9	Altar der Pestgöttin. Vor dem Altar liegt eine getötete Jungfrau, und Opfergaben in Geschmeide von 700 GM wert. Wenn jemand die Opfergaben anrührt, erwacht die Jungfrau als Pestzombie. G C RK 8 TW 2 TP 8 APR 1 S 1W8 RW K2 MR12. Das Podest ist 60cm hoch.
10	In dieser Halle hängen verfaulte Rinderhälften von der Decke, die Vorratskammer der Echsenmenschen.
11	Hier lauert ein weiterer Riesenblutegel: G N RK 7 TW 6 TP 33 APR: 1 (Blutsaugen) S 1W6 Blutsaugen 1W6/Runde RW: K3 MR10. Ein früheres Opfer, unter dem Wasserspiegel an der Nordwand liegend, hält einen Zauberstab der magischen Geschoße (15 Ldg) in der skelettierten Hand.
12	In einer Hängematte unter der Decke befinden sich die Besitztümer des Zombiemeisters: Eine elfenbeinerne Schatulle (25 GM) mit 3 Edelsteinen (10, 200 und 450 GM Wert), einer Schatzkarte, einem Beutel mit 230 GM, einem Liebestrank und ein goldbeschlagenes Buch mit Gebeten und Ritualen zu Ehren der Pestgöttin.
13	Der Zombiemeister befindet sich hier, ein großer Mensch mit einem pockennarbigen Gesicht und strahlend blondem Haar, in Kettenhemd und Schild. Er spricht sehr leise und verlangt das die Sc ihre Ehrerbietung der Pestgöttin erweisen. Er greift an, wenn er unzufrieden mit der “Frömmigkeit” der Sc ist. Kleriker 6. G C RK 4 TW 6 TP 20 APR 1(Streitkolben +1) S 1W6+1 RW: Kl6 MR 10 Zauber: 1. Furcht erzeugen * 2, Leichte Wunden heilen 2 Personen festhalten * 2, Stille (15 Fuß Radius) 3 Magie Bannen, Tote beleben. Ihm zur Hilfe “eilen” zwei Pestzombies, die unter dem Wasser im nördlichen Teil des Raumes liegen. RK 8 TW 2 TP 12/8 APR 1 S 1W8 RW K2 MR12

Rotbarts Schatz

Ein Labyrinth Lord – Herr der Labyrinthe Abenteuer für 3-5 Charaktere der 3.-4. Stufe von Horst H. Adams mit Zeichnungen von Dominik Krischer



Zur Information: Alle Angaben beziehen sich auf die zur RPC 2009 erschienene Messe-Edition des Regelwerks und können von anderen Ausgaben abweichen.

Hintergrund: Noch vor einem Jahr galt Käpt'n Rotbart als der Schrecken der Meere, kein Schiff und kein Hafen war vor ihm sicher. Er plünderte alles was ihm vor die Klinge kam. Seinen Schatz, so munkelt man, nahm er mit in sein nasses Grab. Jetzt aber hat der Zufall den SC eine Karte in die Hände gespielt die sie zu genau diesem Schatz führen soll.

Zum Abenteuer: Die SC können sich noch in ein paar Hafenkneipen nach Gerüchten umhören (siehe Tabelle, pro Kneipe max. 3 Gerüchte) bevor es losgeht. Die Reise zur Schatzinsel verläuft reibungslos und bei Ebbe ist, wie beschrieben, an der bezeichneten Stelle ein Höhleneingang zu sehen (Das One Page Dungeon geht davon aus, dass die Höhle bei Niedrigwasser betreten wird. Sollten die SC anders vorgehen passen Sie es bitte an.).

Allgemeine Informationen zur Höhle: Die Bereiche **B** und **D** sind lediglich rund 12' hoch, der Rest der Höhle ist wesentlich höher (Bereich **C** 20', Bereiche **H** und **I** 30'). Die Karte zeigt die Situation bei Niedrigwasser an. In einigen Bereichen (**C**, zwischen **H** und **I**) steht selbst dann noch Wasser, wenn auch nur 1-2' hoch, daher können sich die SC hier nur watend bewegen. Bei Hochwasser ist der Wasserspiegel ca. 15' höher.

Der Schatz: Ein Haufen verschiedenster Münzen unterschiedlicher Prägung (Gesamtwert 9000 GM) sowie etliche Edelsteine und Schmuckstücke (Gesamtwert 6500 GM). Desweiteren 5 magische Ringe (auf LL S. 115 auswürfeln), 3 verschiedene magische Gegenstände, 2 magische Schwerter und 4 verschiedene magische Waffen (auf LL S. 116 auswürfeln). Außerdem noch eine solide Holzkiste mit Schloß (mit vergifteter Nadel (LL S. 133)), in der sich Dokumente des Käpt'ns befinden.

Legende

A: Höhleneingang
B: In diesem Bereich halten sich fast immer (Ausnahme siehe **D**) 8 Piratenzombies (LL S. 109, TP 15, 13, 13, 10, 9, 8, 6, 5, mit Entermessern oder –beilen (1W6) bewaffnet) auf. Sobald sie die SC entdecken greifen sie an.
C: Hierher hat sich eine Wasserschlange (LL S. 101, TP 11) verirrt. Aggressiv attackiert sie alles was ihr vor die (Gift-)Zähne gerät.
D: Dorthin ziehen sich die Piratenzombies von **B** bei ein- oder ausströmendem Wasser zurück um nicht von diesem fortgerissen zu werden.
E: Hier wurde jeweils eine Sensenblattfalle (siehe LL S. 133) montiert. Da der Mechanismus durch den Zahn der Zeit und das Salzwasser beschädigt wurde funktioniert sie allerdings nur bei 1-3 auf dem W6.
F: Hier wurde jeweils ein Fallgitter (siehe LL S. 133) montiert. Auch diese haben unter den Umständen gelitten und funktionieren nur bei 1-3 auf dem W6.
G: Hier wartet ein Riesenstachelbarsch (LL S. 79, TP 24) auf die nächste Flut, damit er wieder ins offene Meer schwimmen kann.
H: In diesem Bereich lauern 2 riesige Krabbenspinnen (LL S. 103, TP 11, 8) an der Decke und warten auf potentielle Beute.
I: Hier liegt Rotbarts auf dem Boden aufgehäufter Schatz, von je 3 Hummeroiden (siehe „neue Monster", TP 21, 19, 16) und Hailingen (siehe „neue Monster", TP 24, 17, 15, mit Entermessern (1W6) bewaffnet) bewacht. Diese gehen bei Hochwasser im Meer auf Jagd/Nahrungssuche.

Neue Monster

Hummeroid: Hummeroide sind Opfer eines mächtigen Fluchs, der aus normalen (Halb-)Menschen eine groteske Mensch-Hummer Mischkreatur gemacht hat, die bis an ihr Lebensende an ihren Erschaffer gebunden ist und diesem dienen muss. Stirbt der Erschaffer gehen die Kreaturen nach 1W12 Stunden qualvoll ein. Hummeroide sind 6-7' groß und menschenähnlich, haben aber anstelle von Armen und Händen ein Scherenpaar, wobei eine der beiden Scheren kräftiger ausgebildet ist. Diese Kreaturen sind mit einem Chitinpanzer ausgestattet und verfügen über die Fähigkeit der Unterwasseratmung.

Hailing: Hailinge sind Opfer eines mächtigen Fluchs, der aus normalen (Halb-)Menschen eine groteske Mensch-Hai Mischkreatur gemacht hat, die bis an ihr Lebensende an ihren Erschaffer gebunden ist und diesem dienen muss. Stirbt der Erschaffer gehen die Kreaturen nach 1W12 Stunden qualvoll ein. Sie sind menschenähnlich, haben aber die zähe Haut und den Kopf eines Hais. Hailinge fallen sobald sie Blut geschmeckt haben in einen Blutrausch. Sollten sie in diesem Zustand einen Gegner besiegen fallen sie für 1W3 +2 Runden über dessen Leiche her. Werden sie dabei attackiert lassen sie allerdings sofort von ihrer Beute ab und kämpfen weiter. Sie verfügen über die Fähigkeit der Unterwasseratmung.

Hummeroid

Anzahl:	1W4 (1W8)
Gesinnung:	Chaotisch
Bewegung:	60' (20')
unter Wasser gehend:	60' (20')
Rüstungsklasse:	2
Trefferwürfel:	4
Angriffe:	2 (Scheren)
Schaden:	1W10/1W6
Rettungswurf:	K6
Moral:	12
Hortklasse:	Keine
Erfahrungspunkte:	245

2W8	Gerücht
2	Rotbarts Geist bewacht den Schatz (f)
3	Rotbart war ein mächtiger Zauberer (f)
4	Rotbarts Schatz ist durch Fallen gesichert (w)
5	Rotbarts Schatz wurde bereits geborgen (f)
6	Bizarre Unterwasserkreaturen bewachen Rotbarts Schatz (w)
7	Rotbart war Kleriker einer neutralen Meeresgottheit (w)
8	Ein Teil von Rotbarts Crew bewacht den Schatz noch immer (w)
9	Rotbart liebte Seemanns- und Piratenlieder (w)
10	Rotbart war ein Nekromant (w)
11	Rotbarts Schiff war auf den Namen Blutmöwe getauft (w)
12	Rotbarts Liebe gehörte dem Meer und seinem Schiff (w)
13	Rotbart war in Wirklichkeit blond, er färbte seine Haare (?)
14	Rotbarts Leiche wurde nie gefunden (w)
15	Rotbarts Crew bestand ausschließlich aus Orks (f)
16	Rotbart versenkte seinen Schatz im Meer (f)

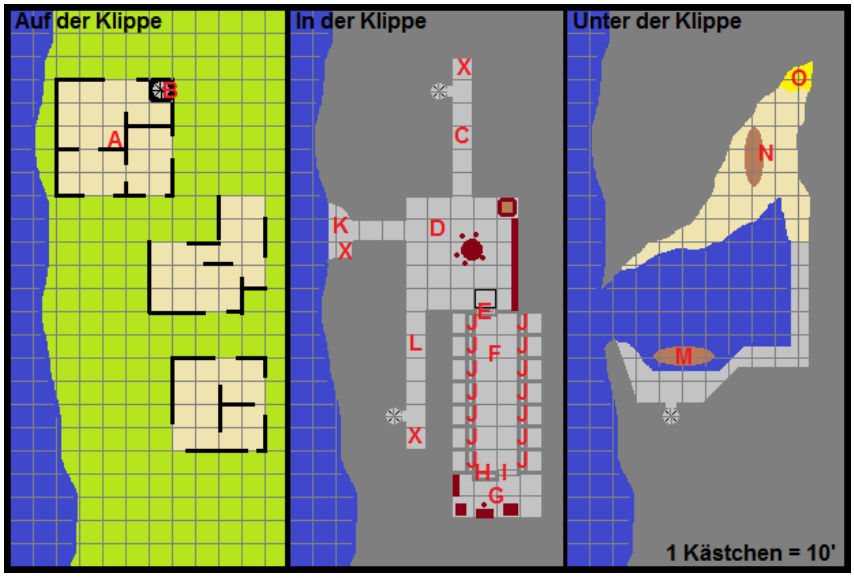
Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

Hailing

Anzahl:	1W4 (1W8)
Gesinnung:	Chaotisch
Bewegung:	120' (40')
Schwimmen:	120' (40')
Rüstungsklasse:	5
Trefferwürfel:	4
Angriffe:	2 (Biss und Waffe)
Schaden:	2W4/1W6 oder nach Waffe
Rettungswurf:	K3
Moral:	12
Hortklasse:	Keine
Erfahrungspunkte:	190

Rotbarts Schatz II – Des Käpt'ns Kammern

Ein Labyrinth Lord – Herr der Labyrinthe Abenteuer für 3-5 Charaktere der 4.-5. Stufe von Horst H. Adams



Zur Information: Alle Angaben beziehen sich auf die zur RPC 2009 erschienene Messe-Edition des Regelwerks und können von anderen Ausgaben abweichen.

Hintergrund: Einst galt Käpt'n Rotbart als der Schrecken der Meere, kein Schiff und kein Hafen war vor ihm sicher. Den SC sind Dokumente in die Hände geraten nach denen Rotbart seinen „größten Schatz" auf der Schildkröteninsel in Sicherheit bringen wollte. Niemand weiß wo sich diese Insel befindet, aber die Dokumente zeigen geheime Kammern in der Knochenklippe, auf der die Piraten einst eine Siedlung hatten bevor diese vernichtet wurde. Vielleicht ist die Information dort zu finden. Diese Kammern müssten durch die Ruinen des ehemaligen Kapitänhauses, von See aus oder über eine Art Balkon in der Klippe erreichbar sein.

Zum Abenteuer: Die SC können sich noch in ein paar Hafenkneipen nach Gerüchten umhören (siehe Tabelle im Abenteuer „Rotbarts Schatz", pro Kneipe max. 3 Gerüchte) bevor es losgeht. Die Reise zur Klippe verläuft reibungslos.

Allgemeine Informationen zur Klippe: In der 60' hohen Klippe nisten Seevögel die ihre Nester schützen wollen. Sollten die SC die Klippe erklettern werden sie jede Runde von 1W4 Vögeln attackiert (Werte wie Falke (LL S. 78)).

Legende

A: Hier haben sich 3 Riesenwiesel (LL S. 108, TP 27, 24, 22) eingenistet. Kommt man ihnen zu nahe (ab 20') greifen sie an.
B: Unter einer Steinplatte befindet sich eine Wendeltreppe die 30' abwärts führt. Da die SC von den Kammern in der Klippe wissen ist bei einer Suche kein Würfelwurf notwendig, die Treppe wird auf jeden Fall gefunden.
C: Der Gang zwischen der nach oben führenden Treppe und Raum **D**. In einer Nische steht eine bronzene Statue (siehe **X**), der Treppe gegenüber befindet sich ein Bild, welches 15 Piraten, eine Holzkiste und eine Rumflasche zeigt. An den Wänden befinden sich weitere Gemälde mit Seefahrtsmotiven.
D: In der ersten Runde nach betreten des Raumes sollte die Losung gesprochen werden, nämlich „Jo ho ho und 'ne Buddel voll Rum", sonst werden die lebenden Statuen **X** aktiviert. In der nordöstlichen Ecke befindet sich ein Himmelbett. Der Rest der Ostwand wird von einem Regal in Anspruch genommen in dem sich neben etlichem Tand auch einige Bücher und Schriftrollen (u.a. 10 Zauberspruchrollen (auf LL S. 121 auswürfeln, aber 50% Klerikerspruchrollen), eine verfluchten Schriftrolle (LL S. 121) und eine Schriftrolle „Magiebann" (LL. S 122)) befinden. In der Raummitte steht eine Sitzgruppe. Die Wände im Norden und Westen sind mit Gobelins behangen während an der Südwand zwischen Tür **E** und Gang **L** ein großes Bild hängt das vier bärtige Seemänner zeigt, nämlich einen Piraten, einen Waljäger, einen Schönling mit Weib im Arm und Flasche in der Hand und einen singenden Akkordeonspieler.
E: In diese solide Stahltür ist ein mechanisches Schloss eingelassen. Auf vier mit dem Alphabet versehenen Metallscheiben muss jeweils der korrekte Buchstabe eingestellt werden, anschließend kann man mit einem Hebel die Tür öffnen. Sollte man allerdings die falsche Kombination eingegeben haben öffnet sich eine 10x10' große Fallgrube vor der Türe und man stürzt 30' tief ins Wasser (3W6 Sturzschaden), anschließend schnellt die Falltür wieder in ihre Ausgangsposition. Zwischen den drehbaren Metallscheiben ist jeweils ein „&" eingraviert. Auch die Türfläche ist mit einer Gravur versehen, dort steht in Gemeinsprache zu lesen: *„Alle die mit uns auf Kaperfahrt fahren kommen in diesen Raum hinein - Alle die Robben und Wale jagen kommen in diesen Raum hinein - Alle die Frauen und Branntwein lieben kommen in diesen Raum hinein - Alle die mit uns die Shanties singen kommen in diesen Raum hinein".* Dieser Text ist mit Noten versehen, es scheint sich also um Teile eines Liedes zu handeln. Tatsächlich handelt es sich um Hinweise auf ein Lied, nämlich das Piratenlied *„Kaperfahrt"*, auch als *„Männer mit Bärten"* bekannt, in dessen Refrain sich die Lösung versteckt. In diesem werden *Jan und Hein und Claas und Pit* besungen, aus deren Anfangsbuchstaben JHCP die richtige Kombination besteht.
F: Offensichtlich hat dieser lange, schmale Raum je eine Tür im Norden und im Süden, ansonsten scheint er leer zu sein.
G: In diesem Raum befindet sich das Arbeitszimmer des Kapitäns. Hier sind in Schränken und Kisten nautische Geräte und Seekarten im Wert von 8000 GM verstaut. Auf dem Schreibtisch ausgebreitet befindet sich eine weitere Seekarte (auf der auch die Schildkröteninsel eingezeichnet ist), in den Schubladen sind u.a. 200 GM, ein Fernglas, ein Schutzring +1 und 6 Zaubertränke (auf LL S. 114 auswürfeln) zu finden.
H: Hier befindet sich eine Geheimtür. Diese dreht sich vertikal um eine in der Mitte der Tür befindliche Achse und ist durch Schleifspuren auf dem Boden bereits bei 1-2 (für Elfen bei 1-3) auf dem W6 zu finden.
I: Dies ist nur scheinbar eine Tür. Tatsächlich werden beim Versuch diese „Tür" zu öffnen die Geheimtüren **J** betätigt und verschwinden im Boden.
J: Diese Geheimtüren werden durch einen Mechanismus von **I** aus geöffnet. Hinter jeder befindet sich einer von 13 Piratenzombies (LL S. 109, TP 16, 15, 14, 12, 11, 11, 10, 9, 8, 7, 7, 6, 4) oder ihr Papageienzombie (siehe „neues Monster", TP 14), die sofort die Eindringlinge angreifen.
K: Von der Galerie aus hat man einen herrlichen Blick auf die See. In einer Nische im Süden steht eine bronzene Statue (siehe **X**), ihr gegenüber befindet sich ein Bild, das 15 Piraten, eine Holzkiste und eine Rumflasche zeigt. Im Gang nach Raum **D** befinden sich weitere Gemälde mit Seefahrtsmotiven.
L: Der Gang zwischen der nach unten führenden Treppe und Raum **D**. In einer Nische steht eine bronzene Statue (siehe **X**), der Treppe gegenüber befindet sich ein Bild, welches 15 Piraten, eine Holzkiste und eine Rumflasche zeigt. An den Wänden befinden sich weitere Gemälde mit Seefahrtsmotiven.
M: Hier liegt stets ein mit 3 Hailingen (siehe Abenteuer „Rotbarts Schatz", TP 18, 16, 11) bemanntes Boot abfahrbereit, denn so hat es der Käpt'n befohlen. Die Hailinge attackieren sobald sie Eindringlinge bemerken.
N: Dieser Bereich wird als Trockendock genutzt, hier wird ein Boot von 3 Hailingen (siehe Abenteuer „Rotbarts Schatz", TP 18, 15, 12) gewartet. Diese sind allerdings nur zu 30% am Boot beschäftigt, zu 30% ruhen sie in ihrem Lager **O** und zu 40% sind sie im Meer auf Nahrungssuche. Sie wechseln täglich die Aufgaben mit ihren Kollegen aus Bereich **M**.
O: Das Strohlager der Hailinge, hier ist nichts von Wert zu finden.
X: Diese bronzenen Statuen stellen Piraten dar. Es sind lebende Statuen (LL. S 90, Werte wie Eisenstatue, TP 25, 22, 14) die reglos bleiben wenn beim betreten des Raumes **D** die Losung „Jo ho ho und 'ne Buddel voll Rum" gesprochen wird. Bleibt dies aus attackieren sie die Eindringlinge. Wird eine der Statuen angegriffen obwohl sie sich noch nicht bewegt hat wird diese Statue ebenfalls aktiviert.

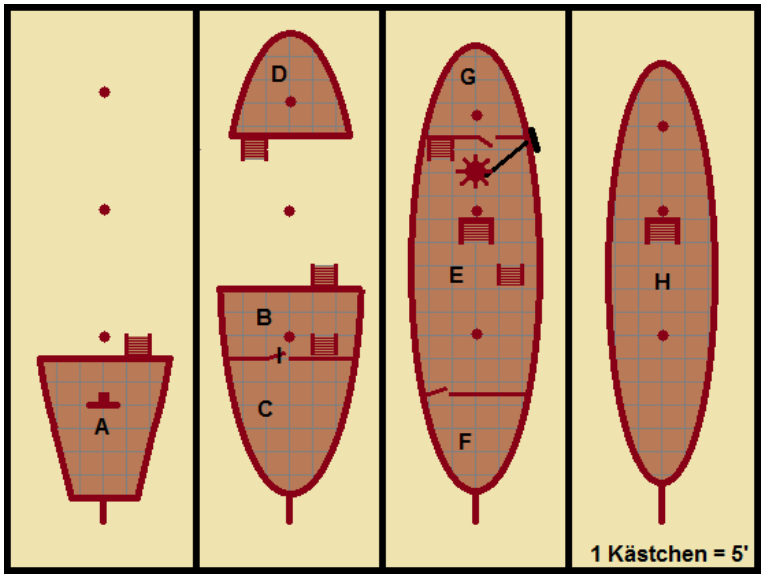
Neues Monster

Papageienzombie: Dies ist im Prinzip ein ganz normaler Zombie, allerdings wurde dieser nicht aus der Leiche eines (Halb-)Menschen sondern der eines Papageien erschaffen. Die Werte können somit größtenteils vom Zombie (LL S. 109) übernommen werden, jedoch wird die Bewegung auf 30' (10') und der Schaden auf 1W2 geändert. Außerdem kann der Papageienzombie fliegen, und zwar mit 120' (40').

Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

Rotbarts Schatz III – Entert die „Gargyle der See“

Ein Labyrinth Lord – Herr der Labyrinthe Abenteuer für 3-5 Charaktere der 4.-5. Stufe von Horst H. Adams



Zur Information: Alle Angaben beziehen sich auf die zur RPC 2009 erschienene Messe-Edition des Regelwerks und können von anderen Ausgaben abweichen.

Hintergrund: Einst galt Käpt'n Rotbart als der Schrecken der Meere, kein Schiff und kein Hafen war vor ihm sicher. Die SC haben herausgefunden wo sich die Schildkröteninsel befindet, auf die Rotbart seinen „größten Schatz“ in Sicherheit gebracht haben soll. Das Eiland liegt abseits aller Schifffahrtsrouten etwa 120 Meilen vor der Küste.

Zum Abenteuer: Die SC können sich noch in ein paar Hafenkneipen nach Gerüchten umhören (siehe Tabelle im Abenteuer „Rotbarts Schatz“, pro Kneipe max. 3 Gerüchte) bevor es losgeht. Die Reise zur Schildkröteninsel verläuft reibungslos.

Allgemeine Informationen zur Insel: Die nahezu runde Insel hat einen Durchmesser von etwa 10 Meilen. Sie ist die Spitze eines unterseeischen Vulkans, der im knapp 2 Meilen hohen Kraterrand gipfelt. Unterhalb von 1,5 Meilen ist der Berg von dichter Vegetation bewachsen. Im Osten der Insel gibt es Süßwasser durch einen kleinen Wasserfall der sich in einen See ergießt, welcher ins Meer abfließt. Im Süden ist ein breiter Sandstrand (den auch die namensgebenden Schildkröten zur Eiablage nutzen), auf diesem liegt, mit einem Holzgerüst abgestützt, Rotbarts Schiff, die „Gargyle der See“. Auffällig ist das Fehlen einer Gallionsfigur, eine Halterung dafür ist vorhanden.

Die „Gargyle der See“

Dies ist ein für Rotbart nach seinen Wünschen angefertigtes Einzelstück das irgendwo zwischen „Segelschiff, groß“ und „Segelschiff, klein“ (LL S. 62) einzuordnen ist. Ihr Tiefgang beträgt 9', ihr Wert liegt aufgrund der qualitativ hochwertigen Verarbeitung und den verwendeten Materialien bei 20000 GM. Ihre Werte sind: Benötigte Besatzung 40; Segeln Fuß/Phase 150; Segeln Meilen/Tag 90; Tragfähigkeit (lbs.) 15000; RK 8; Strukturtefferpunkte 100

Die Crew

Die Piraten werden zur Zeit von Rotbarts Steuermann (5-tentakliger Oktopusit, siehe „neues Monster“, TP 24, mit Säbel+1 (1W6 +1) bewaffnet, besitzt Schutzring +1) geführt. Diesem stehen neben dem Smutje (Hailing, siehe Abenteuer „Rotbarts Schatz“, 9 TP, mit Fleischermesser (1W6) bewaffnet) je 3 4-tentaklige Oktopusiten (siehe „neues Monster“, TP 27, 17, 12, mit Entermesser (1W6) bewaffnet) und Hailinge (siehe Abenteuer „Rotbarts Schatz“, TP 15, 14, 11, mit Entermesser (1W6) bewaffnet) sowie 6 Hummeroide (siehe Abenteuer „Rotbarts Schatz“, TP 20, 20, 16, 14, 13, 9) zur Verfügung.

Der Tagesablauf

Bei Sonnenaufgang wird der Smutje von einer Wache geweckt, dieser weckt, wenn das Frühstück fertig ist, die Crew. Nach dem Frühstück wird die Wache von 2 Hummeroiden abgelöst und nimmt ihr Essen ein, der Rest beginnt mit dem Tagwerk. Die Hailinge gehen bis Mittag im Meer auf Nahrungssuche, die Oktopusiten tun dies an Land und die Hummeroiden halten Wache oder kratzen Muscheln und Seepocken vom Schiffsrumpf. Der Smutje zieht sich in die Kombüse zurück und der Steuermann geht in seine Kajüte. Mittags wird wieder gespeist, danach arbeiten Hailinge und Oktopusiten an Deck und in der Takelage. Die Hummeroiden machen weiter wie bisher. Der Smutje ist in der Kombüse beschäftigt und der Steuermann überwacht die Arbeiten. Nach 6 Stunden gibt es ein weiteres Mahl, dann ziehen sich die Kreaturen in die Quartiere zurück. Von nun an haben je 1 Hailing, 1 Oktopusit und 2 Hummeroide Wachdienst, alle 4 Stunden werden die Wachen gewechselt.

Legende

A: Die Kommandobrücke mit Steuerrad und Schiffskompass. Der Bereich wird von der Crew nur auf Befehl betreten. Hier wacht stets ein Hummeroid.
B: Das Achterdeck. Auch dieses wird von der Mannschaft nur auf Befehl betreten.
C: Die Kapitänskajüte. Hier ist im Logbuch zu lesen, dass alle (Halb-)Menschen der Crew gemeutert haben und mit dem Rettungsboot verschwunden sind und dass Rotbart mit „Gargie“ und der Hälfte der Crew zu einer Kultstätte am Fuße des Vulkans aufgebrochen ist. In einer Kiste sind 800 GM zu finden.
D: Das Backdeck. Hier wacht stets ein Hummeroid.
E: Das Hauptdeck. Hier befinden sich unter anderem die Ankerwinde und der Niedergang zum Unterdeck **H**.
F: Die Kajüte des Steuermanns. In einer Kiste sind 100 GM sowie nautische Geräte und Seekarten im Wert von 500 GM zu finden.
G: Die Kombüse, hier sind Kochstelle und Vorratskammer (gefüllt mit Mehl, Salz, Bohnen, Dörrfleisch, Zwieback und Rum). Hier schläft auch der Smutje.
H: Das Unterdeck, hier sind bugwärts weitere Vorräte, Seile und Segel gelagert, heckwärts befinden sich die Hängematten und Seesäcke der Crew.
I: Links und rechts der Türe befinden sich Holzgolems (LL S. 82, TP 13, 12). Diese verharren reglos auf ihrem Posten und wirken wie Schnitzwerk, sobald aber jemand die Kapitänskajüte betreten möchte ohne vorher „Aye, ich muss zum Käpt'n“ gesagt zu haben greifen sie denjenigen an.

Neues Monster

Oktopusit: Oktopusiten sind Opfer eines mächtigen Fluchs, der aus normalen (Halb-)Menschen eine groteske Mensch-Oktopus Mischkreatur gemacht hat, die bis an ihr Lebensende an ihren Erschaffer gebunden ist und diesem dienen muss. Stirbt der Erschaffer gehen die Kreaturen nach 1W12 Stunden qualvoll ein. Oktopusiten sind menschenähnlich, haben aber anstelle des Kopfs einen Oktopuskörper auf den Schultern, der analog zur Anzahl der Trefferwürfel über 4-6 je 6' lange Tentakel verfügt. Mit diesen Tentakeln können sie nach Gegenständen greifen oder nach Gegnern schlagen. Bei einem erfolgreichen Angriff umschlingen die Tentakel das Opfer und verursachen in jeder folgenden Runde 1W3 Schadenspunkte. Pro Tentakel der das Opfer umschlingt erhält dieses einen Abzug von je -1 auf seine Angriffswürfe. Haben beispielsweise 3 Tentakel ein Opfer umschlungen so würfelt es seine Trefferwürfe mit einem Abzug von -3. Ein Tentakel kann abgetrennt werden wenn er mindestens 6 Schadenspunkte mit einem Schlag erhält. Oktopusiten können alle 6 Runden statt anzugreifen Tinte spucken. Sollten sie das unter Wasser tun versprühen sie eine blickdichte Wolke schwarzer Tinte mit einem Radius von 20', welche sich nach 3 Runden verflüchtigt. Über Wasser spucken sie bis zu 45' weit gezielt einen Tintenstrahl (man könnte sagen es sind Tintenstrahlspucker) ins Gesicht ihrer Gegner um diese zu blenden. Sollte der Angriff gelingen ist das Opfer für 1W3 Runden geblendet und kann in dieser Zeit nicht angreifen. Außerdem kann es sich währenddessen nur mit halbierter Bewegung fortbewegen und bekommt einen Malus von 1 auf seine RK. Oktopusiten verfügen über die Fähigkeit der Unterwasseratmung.

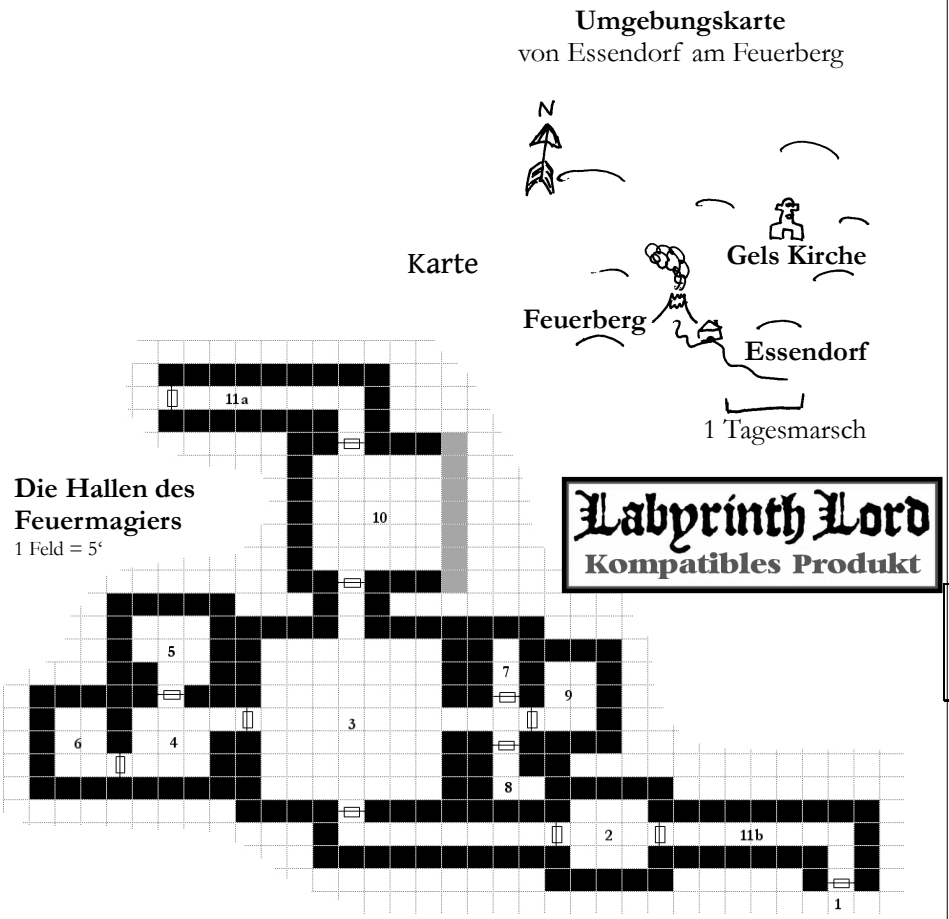
Oktopusit

Anzahl:	1W4 (1W8)
Gesinnung:	Chaotisch
Bewegung:	120' (40')
Schwimmen:	90' (30')
Rüstungsklasse:	7
Trefferwürfel:	4 bis 6
Angriffe:	Anzahl der Tentakel +1
Schaden:	1W3/1W6 oder nach Waffe
Rettungswurf:	K5 bis K7
Moral:	12
Hortklasse:	Keine
Erfahrungspunkte:	245/650/1020

Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

Gefangen in den Hallen des Feuermagiers

Ein Labyrinth Lord Abeneteuer für 4-6 Abenteuer der Stufen 5-7; das LL-Grundregelwerk wird zwingend benötigt.



Was bekannt ist und der Auftrag:
Der kleine Ort „Essendorf“ ist berühmt für das besondere Metall, das dort mit der Hitze des ewig glühenden, flüssigen Gesteins des Feuerbergs verarbeitet und zu besonders robusten Gebrauchsgegenständen, Waffen und Rüstungen geschmiedet wird. Das Dorf wird beherrscht und beschützt von dem Magier Eigo Lonakluv, dessen Urahnen den Feuerberg zu zähmen verstanden und dieses Geheimnis von Nachfahr zu Nachfahr weitergaben.
Seit Wochen schon wurde nichts mehr von Eigo gehört; und Boten, die zu ihm geschickt wurden, kehrten nie wieder zurück. Sein „Magierturm“ ist der steil aufragende Feuerberg selbst, an dessen Fuß Essendorf liegt. Ein Lavaedukt führt von der Mitte des Bergs durch Essendorf, entlang dessen die Schmieden des Ortes errichtet worden sind. Der Strom des glühenden Felsens ist seit einigen Wochen unstet und schwankt zwischen Versiegen und besorgniserregendem Anstieg. Da die Essendorfer in Sorge sind, dass der Feuerberg nicht mehr gezähmt sein könnte, sind die meisten geflohen und suchen in den Bauernhöfen der Umgebung Schutz. Nur die Schmiedemeister und einige wagemutige Dörfler bewachen den Ort vor Plünderern, die seit dem Verschwinden von Eigo aufgetaucht sind. Deshalb hat sich der Zunftmeister der Schmiede, Eluap Chire, gemeinsam mit der Zunft und der Dorfbevölkerung dazu durchgerungen, eine Ausschreibung zu veröffentlichen:

Es werden Helden gesucht, die bereit sind, den Feuerberg zu betreten, um nach Eigo Lonakluv zu suchen und ihm nach Möglichkeit zu helfen, den Feuerberg wieder zu zähmen. Für diese Aufgabe bietet die Zunft Münzen und Edelsteine im Wert von 638 GM und edelste Waffen und Rüstungen für die Retter.

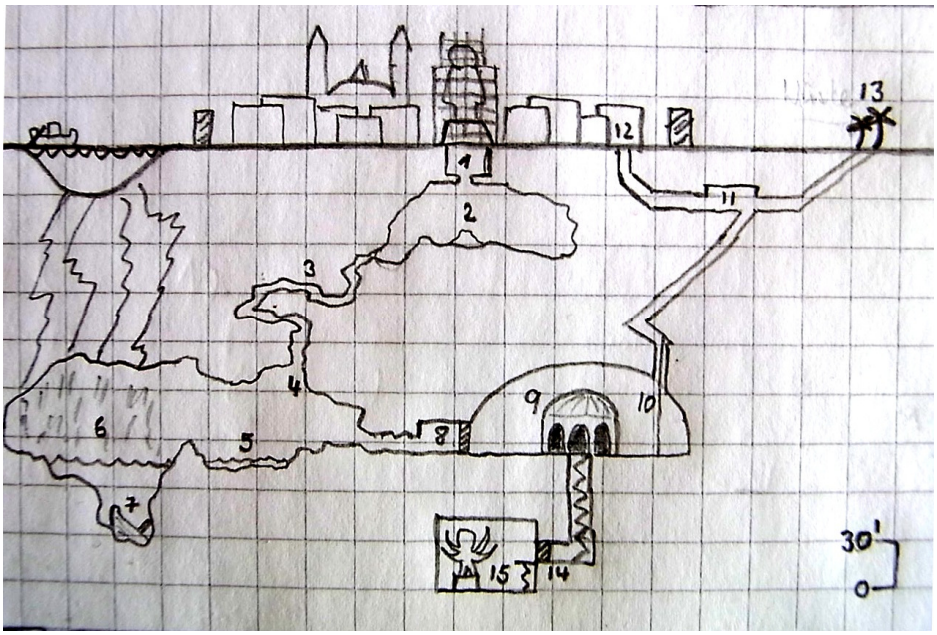
Die Münzen und Edelsteine sind von den Schmieden und Händlern zusammengetragen worden - drei Edelsteine (10, 25 und 500GM wert) und der Rest in Platin-, Gold- und Elektrummünzen. Als Waffen und Rüstungen bieten die Schmiede an, nach dem erfolgreichen Abenteuer solche für die Helden herzustellen, die mit Hilfe der Magie verzaubert werden können.

Hintergrund des Abenteuers
Eigo Lonakluv setzt die alte Tradition seiner zahlreichen Vorfahren fort. Vor Jahrhunderten fand ein Ahn von ihm die sagenhafte Hexerkugel des Feuers, mit der Zauberkundige in der Lage sind, Feuerelementare (Stufe 2) zu beschwören und zu befehligen. Seither setzt die Familie diese Kugel ein, zu jedem Neumond einen neuen Elementar herbeizurufen und zu befehlen, den Feuerberg vor einem Ausbruch zu bewahren. Wird dies unterbrochen, so droht der Feuerberg, außer Kontrolle zu geraten und am zweiten folgenden Neumond auszubrechen. Zum letzten Neumond vor nun fast vier Wochen versäumte Eigo, seinem Auftrag nachzugehen; denn er ist der schönen Griselda verfallen, die die Räubertochter des Gruseligen Mirk ist. Mit ihr ist er durchgebrannt und hält sich nun nordöstlich in Gels Kirche auf, um im Schutz von Vater Gel gemütliche Stunden zu verleben (Entsprechende Hinweise im Tagebuch in **Raum 5**).
Zwischenzeitlich wurden Gesandte in den Magierturm im Berg geschickt, um Eigo zu besänftigen oder zu helfen. Aber sie fanden ihn nicht vor. Stattdessen war es schon der erste Gesandte aus dem Dorf, der die Hexerkugel stahl. Mit dem Entwenden der Kugel hat er einen alten Schutzzauber ausgelöst - wer die Hexerkugel von ihrem Platz entfernt, aktiviert eine Falle, dass niemand je die Hallen des Feuermagiers verlassen sollte, solange die Kugel nicht wieder auf ihrem Platz verbracht würde (die Zusammenhänge zwischen Hexerkugel des Feuers, Elementar und Mondphasen sind im Zauberbuch von Eigo geschildert). Keiner der mittlerweile insgesamt 21 Gesandten kehrte zurück - auch nicht eine Bande von zehn Räubern, die hofften, einfache Beute zu machen und außerdem die vermeintlich entführte Griselda wiederzufinden.

Mögliche Ziele des Abenteuers daher
1. Die Helden müssen Eigo zum Berg zurückholen; hierzu müssen sie den Dörfler finden, der die Hexerkugel gestohlen hat; besiegen sie die Räuber (**Raum 3**), erbeuten sie das Magierbuch von Eigo. 2. Die Helden können auch wagemutig dem Feuerelementar entgegentreten; zerstören sie diesen, brechen sie den Bann der Magie; aber das wird auch dazu führen, dass der Feuerberg am nächsten Neumond explodiert …

Die Hallen des Feuermagiers
1 - Nach einem langen Aufstieg auf Serpentinen entlang des Feuerbergs erreichen die Helden den imposanten und Eingang zum „Turm“ des Magiers, was der Berg ist; die Aussicht auf Essendorf und die umliegenden Hügel ist überwältigend.
2 - Auf Ablagen und an Kleiderhaken können die Helden und Gäste ihre Reisekleidung ablegen. Bei dem ersten Besuch sieht hier noch alles normal aus; bei jedem wiederholten Besuch nach einem „Ebenenwechsel“ (siehe **Raum 11**) können die Helden mit geringer Wahrscheinlichkeit einen erschlagenen Dörfler finden (15%).
3 - In den Regalen und Vitrinen des Arbeitszimmers des Magiers finden die Helden allerlei interessante Objekte und Bücher (Ermessen des LL). Beim ersten Besuch werden die Helden Kampfspuren vorfinden; drei erschlagene Dorfbewohner liegen hier verstreut; auf einem einzeln stehenden Podest fehlt ein Buch, das mit einer Kette gesichert war. Beim ersten Besuch nach dem ersten Ebenenwechsel werden die Helden denselben Raum in voller Ordnung, weiterhin ohne Buch auf dem Podest, vorfinden; sie werden nach 1W6 Minuten aus dem Bereich **Raum 4** von Räubern angegriffen.
4 - Küche. **- 5 -** Schlafzimmer; bei jedem Besuch werden die Helden einen erschlagenen oder wahnsinnigen Dorfmenschen finden; in einem kleinen Nachttisch sind Liebesbriefe an Griselda und ein Tagebuch zu finden. In dem Tagebuch sind die Mondphasen akribisch notiert. Der letzte Eintrag ist vier Wochen alt und endet nur drei Tage vor Neumond. **6 -** Vorratskammer mit genug Verpflegung. **- 7 -** Abort, der die heiße Luft des Vulkans nutzt. **- 8 -** Quelle mit Frischwasser; mehrere Eimer. **- 9 -** Waschraum. **- 10 -** Der Kontrollraum ist einseitig „offen“; eine mächtige Kristallwand, die mit stumpfen Waffen mühevoll zertrümmert werden kann, schützt den Raum vor der Hitze und Glut eines Vulkanschlundes. In dem Kegel tobt ein wütender Elementar (Stufe 2, LL Grundregelwerk S. 77, TP: 62). Ein kleines Podest steht direkt vor der Kristallwand. In dem Podest ist eine halbrunde Vertiefung, die leer ist. (Hier muss die Hexerkugel rein!) Bei jedem neuen Besuch des Raums nach einem Ebenenwechsel werden die Helden von 1W6 wahnsinnigen Dörflern (50%) oder von 1W3 Räubern (25%) angegriffen.
11 - 11a - Wird der Korridor betreten, schließt sich die Tür zum Kontrollraum automatisch, sobald alle Helden drin sind. Damit führen sie einen „Ebenenwechsel“ durch; eine Rückkehr durch die geschlossene Tür ist nicht möglich. Sie befinden sich nun in **11b**. Hier gilt dasselbe für die Tür zu **1** - unpassierbar! Erst, wenn die Helden die Hexerkugel zurückerobert haben und im Kontrollraum **10** eingesetzt haben, wird die magische Falle aufgehoben; nun können sie den Turm des Magiers verlassen; auch gibt es keine „Ebenenwechsel“ mehr.
Der Dieb - Der erste Dorfbewohner, der die Hexerkugel gestohlen hat, ist immer vor Neuankömmlingen geflohen, da er schnell das System der Falle verstanden hat; denn nach einem Ebenenwechsel betritt er eine „neue“ Ebene, in der seine Verfolger nicht auftauchen, solange sie ihm nicht folgen (Magie! Logik ausschalten!). Der LL entscheidet letztlich, wann und wo die Helden ihn treffen oder ob die Räuber ihn fassten, töteten und selbst sowohl Kugel als auch Zauberbuch besitzen.
Die Räuber - Die Angriffsgruppe für Raum 3 umfasst vier Räuber; es sind drei durchschnittliche Krieger und ein Magier, jeweils der Stufe 5; die übrigen Räuber in Zufallsbegegnungen sind Krieger der Stufe 4. Es gibt insgesamt 10 Räuber.
Wahnsinnige Dorfbewohner - Sie sind verrückt geworden, weil sie nicht aus dem Ort ausbrechen konnten, sie zum Teil übereinander hergefallen waren und letztlich vor den Räubern flohen; es sind einfache Stufe 0 Menschen, die voll des Wahnsinns alles und jeden angreifen … Es gibt insgesamt 21 Dörfler (tote, wahnsinnige und der Dieb).
Eigo Lonakluv - Er ist jung, unerfahren, verliebt und ein mächtiger Magier. Vor allem sieht er seine Fehler schnell ein und lässt sich leicht überzeugen, den Elementar zu bändigen.

Das Gefängnis des Resnal-Cha



Scheich Perenth lässt in Rakach am Mittellauf des Ghaum eine gewaltige Bronzestatue zu Ehren des Himmlischen Propheten errichten. Bei Arbeiten an den Sakralräumen unter der Statue kam es zu einem Durchbruch. Unter den Räumen befindet sich ein bisher unbekanntes Höhlensystem.

Kurze Zeit nach diesen Ereignissen kommt es zu einer Reihe von Entführungen. Alle Opfer sind Jungfrauen. Gibt es einen Zusammenhang zwischen den Entführungen und dem Höhlensystem?

Der Wesir lässt eine Abenteurergruppe zusammenstellen, die dem ganzen auf den Grund gehen sollen. Als Belohnung winken 100 GM.

1. Sakralräume

Die Hinweise des Baumeisters sind wenig hilfreich.

2. Höhle unter Rakach

Eine natürliche Höhle unter der Stadt. Tropfsteinen ragen an Decke und Boden auf. Wenn die Abenteurer sich nicht vorsichtig bewegen können sie einen Schwarm Fledermäuse aufschrecken. *Fledermäuse (1W%)* [GE N, BW 90' (Flug), RK 6, TW 1, APR confuse, S keiner, RW H0, M 6]

3. Brüchiger Tunnel

Ein Tunnel führt in die Tiefe. Einige Passagen müssen mit einer DX-Probe überwunden werden. Während der größeren Kletterpartie in die Tiefe begegnet die Gruppe einem hungrigen Grauschlick. *Grauschlick (1)* [GE N, BW 10', RK 8, TW 3, APR 1, S 2W8, RW K2, M 12]

Ein One-Page-Abenteuer von Sven Ein" Lotz (http://www.sven-lotz.de)

Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

4. Abstieg

An dieser Stelle müssen die Abenteurer etwa 45' freie Strecke in die Tiefe absteigen, dies erfordert ein Seil oder ähnliches.

5. Brachwasserbecken

In diesem Becken steht etwa kniehoch stinkendes Brachwasser. Im Brachwasser leben Felsfische, die eine Gefahr, aber auch ein Leckerbissen für Abenteurer sein können. *Felsfisch (2d4)* [GE N, BW 60' (schwimmen), RK 7, TW 5+5, APR 4, S 1W4x4 + Gift, RW K3, M 8]

6. Nieselhöhle

Durch das poröse Gestein unter dem Fluss Ghaum sickeren an dieser Stelle größere Menge Wasser in die Tiefe, die als unterirdischer Regen in dieser Höhle fällt. Der Regen ist durch Mineralien grünlich gefärbt. Zur Regenzeit dringt soviel Wasser in die Tiefe, dass das Wasser über den Rand der Höhle steigt und frisches Wasser in **(5)** spült.

7. Versunkenes Wrack

Etwa 70' tief im azurgrünem Wasser der Nieselhöhle ruht ein Schiffswrack unbekannter Herkunft. Das Wrack ist durch das mineralhaltige Wasser konserviert. Das Schiff wird von einer Mannschaft Untoter „bewohnt", die einen Schatz (Klasse XVIII) bewachen. Abenteurer erleiden RK +2, wenn sie unter Wasser kämpfen müssen. *Skelettmatrose (3d10)* [GE C, BW 60', RK 7, TW 1, APR 1, S 1W6, RW K1, M 12]; *Schreckensalb-Offiziere (1W3)* [GE C, BW 120'/240' (Flug), RK 3, TW 4, APR 1, S 1W6 + Lebenskraftentzug, RW K4, M 12]

8. Geheimnisvolle Pforte

Der Tunnel, dem die Abenteurer folgen, öffnet sich plötzlich in eine Kammer. Eine Pforte am Ende der Kammer ist mit einer massiven Steinplatte blockiert, die in der Wand verriegelt ist. Der Öffnungsmechanismus befindet auf der Seite der Abenteurer, also scheint man bemüht gewesen zu sein, irgendetwas im Inneren gefangen zu halten.

9. Der Verborgene Tempel

Hinter der Pforte liegt ein künstliches Gewölbe. In der Mitte steht ein Kuppelgebäude. Der Boden ist mit großen Steinfliesen ausgelegt, auf den man die Überreste magischer Schutzzeichen erkennen kann. In dem Gebäude stehen 3 Steinstatuen um eine Treppe gruppiert, die in die Tiefe führt. Wenn die Abenteurer auf 6' an die Statuen herantreten vernehmen sie im Geiste eine Stimme, die sie vor dem Nähertreten warnt. Schlagen die Abenteurer diese Warnung in den Wind, so greifen die Statuen an. *Belebte Statue (3)* [GE C, BW 60', RK 4, TW 5, APR 2, S 2W6x2, RW K5, M 11]

10. Rätselhaftes Seil in die Höhe

Auf der anderen Seite des Gewölbes wurde die Decke durchbrochen. Von dort baumelt ein äußerst hochwertiges und suspektes Seil aus Spinnenseide herab. Wird das Seil erklommen, haben die Abenteurer eine 30%-Chance einem Trupp Diebe zu begegnen. *Diebe, Stufe 1 (1W4)* [GE N, BW 120', RK 7, TW 1, APR 1, S 1W6, RW D1, M 6]

11. Diebesgilde

Einige rudimentäre Kammern sind in den Untergrund von Rakach gegraben wurden, die die Diebesgilde beherbergt. Tins, der 2. Mann bei den Dieben, wird die Abenteurer freizügig über Zasuks Machenschaften informieren, aber auch ein Schatz der Klasse XV findet sich hier. Von hier erreicht man ein unscheinbares Haus in der Stadt **(12)** sowie eine Oase in der Wüste **(13)**. *Tins, Stufe 4 (unique)* [GE N, BW 120', RK 5, TW 4, APR 1, S 1W6, RW D4, M 9]; *Diebe, Stufe 1 (2d4)*

14. Ehemals versiegelte Kammer

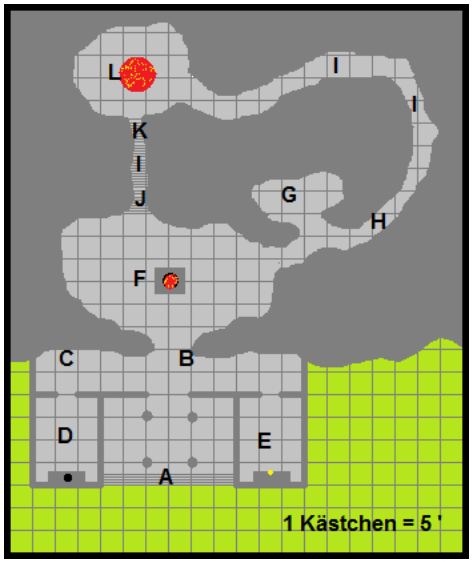
Eine Treppe führt hinab in die Tiefe. Die Versieglung zur Kammer wurde gewaltsam aufgebrochen. Zasuk hat hier einen Wereber als Wache abgestellt. *Wereber (1)* [GE C, BW 150', RK 4, TW 4+1, APR 1, S 2W6, RW K4, M 9]

15. Das Gefängnis des Resnal-Cha

Hier ragt eine gewaltige Statue einer schweineköpfigen Gottheit auf. Zasuk, der Diebeskönig, ist gerade dabei Resnal-Cha Jungfrauen zu opfern. Zasuk hat Kräfte wie ein Kleriker der 5. Stufe. *Zasuk (unique)* [GE C, BW 120', RK 1, TW 5, APR 1, S 1W6, RW D5, M ∞]; *Wereber (1W4)*

Rotbarts Schatz III – Der Tempel der vergessenen Götter

Ein Labyrinth Lord – Herr der Labyrinthe Abenteuer für 3-5 Charaktere der 5.-6. Stufe von Horst H. Adams



Zur Information: Alle Angaben beziehen sich auf die zur RPC 2009 erschienene Messe-Edition des Regelwerks und können von anderen Ausgaben abweichen.

Hintergrund: Die SC haben von einer alten Kultstätte am Fuße des Vulkans erfahren, zu der Käpt'n Rotbart mit einem Teil seiner Crew aufgebrochen ist.

Zum Abenteuer: Der Vulkan ist leicht zu finden, den Weg müssen sich die SC jedoch durch dichte Vegetation bahnen. Dabei kommt es zu bis zu 3 Begegnungen (siehe Tabelle).

1W8	Begegnung
1	2 Riesendrachenechsen (LL S. 75, TP 22, 16) stürzen sich aus einer Baumkrone auf die SC.
2	Ein riesiges gehörntes Chamäleon (LL S. 75, TP 21) versucht die SC zu überraschen.
3	Eine Riesenpython (LL S. 101, TP 21) lässt sich von einem Ast auf den zuvorderst gehenden SC fallen.
4	Ein Säbelzahntiger (LL S. 84, TP 35) beim Verzehr seiner Beute. Er kann leicht umgangen werden.
5	Ein Pteranodon (LL S. 98, TP 23) durchbricht das Blätterdach und stürzt sich auf die SC hinab.
6	Die SC geraten in einen Insektenschwarm (LL S. 87, TP 9).
7	Ein SC gerät in ein Sumpfloch. Er kann gerettet werden, verliert aber 1W4 Gegenstände (LL-Entscheid).
8	Die SC finden die Spur der Piraten und kommen ohne weitere Zufallsbegegnungen zur Kultstätte.

Allgemeine Informationen zur Kultstätte: Die Kultstätte besteht aus im Vulkankegel befindlichen Höhlen sowie einem aus Steinquadern bestehenden und mit einem pyramidenförmigen Dach versehenen fensterlosen Gebäude. Ein paar Stufen führen zum mit Säulen versehenen Eingangsbereich.

Rotbart

Rotbart, ein Kleriker einer neutralen Meeresgottheit, hat ein Problem. Er hat durch seine ruchlosen Taten seine Gottheit erzürnt und ihre „Warnungen" (erst gewährte sie ihm keine Zaubersprüche mehr, dann verwandelte sie ihn bei der Verfluchung eines Opfers in einen 6-tentakligen Oktopusit (siehe Abenteuer „Rotbarts Schatz III", TP 33)) ignoriert. Als sie ihn daraufhin mit Seekrankheit schlug war es mit seiner Piratenlaufbahn fürs erste vorbei. Er hofft jedoch durch gar düstere Rituale an dieser uralten Kultstätte sowohl seine Gottheit als auch die Seekrankheit loszuwerden. Rotbart verfügt über einen Säbel +1, einen Versetzungsdreispitz (wie Versetzungsmantel, LL S. 127), einen (Kapitäns-)Mantel des Schutzes +2 (LL S. 126), Levitationsstiefel (LL S. 126), eine Ifritflasche (LL S. 125), je einen Ring der Gegenzauber (noch 2W6 Ladungen) und der Regeneration (beide LL S. 120) und je einen Trank der Unverwundbarkeit (LL S. 119) und der extra Heilung (LL S. 117). Er wird im Kampf, geschützt durch seine Ausrüstung, über den Dingen schwebend und sinister lachend, erst seine Schergen und den Ifrit (LL S. 87, TP 42) gegen seine Gegner aussenden. Wird allerdings sein „Schoßtier" Gargie schwer verletzt greift er in den Kampf ein.

Rotbarts Begleiter

Bei Rotbart sind sein „Schoßtier" Gargie, ein Gargyle (LL S. 80, TP 22), und je 5 Hailinge (siehe Abenteuer „Rotbarts Schatz", TP 24, 16, 16, 15, 13, mit Entermesser (1W6) bewaffnet) und 4-tentaklige Oktopusiten (siehe „Rotbarts Schatz III", TP 23, 17, 14, 12, 11, mit Entermesser (1W6) bewaffnet).

Der Tagesablauf

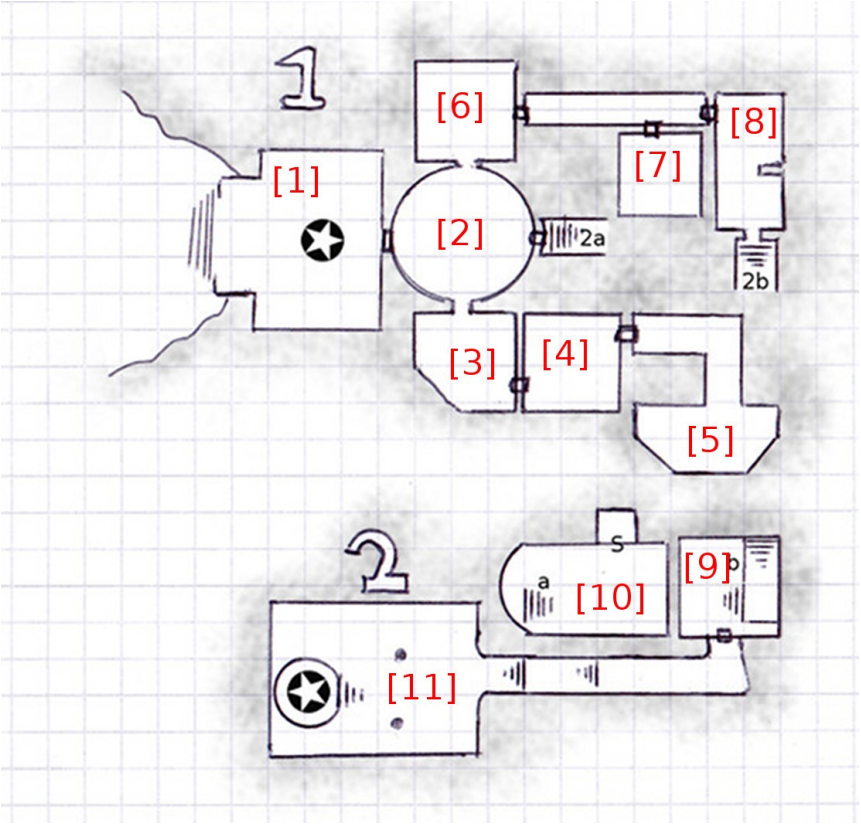
Bei Sonnenaufgang weckt eine Wache die bei **C** Schlafenden. Nachdem diese dann das Frühstück zubereitet und eingenommen haben wird die Wache abgelöst, damit diese nun essen kann. Der Gargyle bringt Nahrung zu Rotbart, anschließend kehrt er auf seine Position zurück. Gegen acht Uhr verlassen 3 Hailing-Oktopusit-Paare für 1W4+6 Stunden (pro Paar auswürfeln) das Lager und begeben sich auf Nahrungssuche/Jagd, ein weiteres Paar hält Wache und das verbleibende erledigt im Lager anfällige Arbeiten. Um 18 Uhr, wenn auch die letzten Jäger zurück sind, wird ein weiteres Mahl zubereitet. Während die Hailinge und Oktopusiten essen bringt der Gargyle eine Portion zum Käpt'n, bezieht anschließend aber wieder seinen Posten. Dann wird die Wache abgelöst, so dass diese jetzt essen kann. Von nun an wird bis Sonnenaufgang alle 3 Stunden die Wache gewechselt. Rotbart selbst beteiligt sich nicht an der Routine, er erforscht tagsüber die Kultstätte und bereitet diese auf die Rituale vor die er durchzuführen gedenkt, des Nachts ruht er.

Legende

A: Der Eingangsbereich. Hier wachen stets ein Hailing (siehe Abenteuer „Rotbarts Schatz") und ein Oktopusit (siehe Abenteuer „Rotbarts Schatz III").
B: Hier hält sich fast immer der Gargyle auf und beobachtet die Wachen. Bei Unstimmigkeiten schlägt er sofort Alarm und warnt dann Rotbart.
C: Hier sind die provisorischen Schlafstätten von Rotbarts Schergen zu finden (und in einer davon bei einer 1 auf dem W6 ein Beutel mit 10 GM).
D: Einst wurde in diesem Raum die Todesgottheit der Insulaner verehrt. An den Wänden sind Reliefs von Skeletten zu erkennen und dem Eingang gegenüber befindet sich ein steinerner Altar, in den ein schädelförmiger Obsidian (Wert 750 GM) eingearbeitet wurde. Berührt man den Obsidianschädel löst man Nekrose (LL S. 27, Umkehrung von Regeneration) aus. Der Schädel verfügt noch über 1W4 Ladungen. Jetzt haben die Piraten ihre Vorräte in dem Raum untergebracht. Neben Fässern mit Wasser und Flaschen voller Rum sind hier Mehl, Salz, Bohnen, Zwieback, Sauerkraut und Dörrfleisch zu finden.
E: Einst wurde hier in diesem Raum die Wettergottheit der Insulaner verehrt. An den Wänden sind Reliefs von Wetterphänomenen zu erkennen und dem Eingang gegenüber befindet sich ein steinerner Altar, in dessen Front ein goldenes Blitzsymbol (Wert 300 GM) eingelassen ist. Versucht man den Altar zu beschädigen geht von diesem Symbol ein Blitzstrahl (LL S. 32) wie von einem 5.-stufigen Magieanwender aus. Das Symbol verfügt noch über 1W4 Ladungen.
F: Einst wurde in dieser Höhle die Feuergottheit der Insulaner verehrt. In der Raummitte befindet sich ein Altar, in den eine 3' durchmessende, mit Rubinsplittern besetzte, eherne Feuerschale (Wert 100 GM) eingelassen wurde. Die Wände sind mit Flammenzeichnungen übersät. Beschädigt man die Schale oder den Altar löst man einen Flammenschlag (LL S. 23) aus. Die Feuerschale verfügt noch über 1W4 Ladungen.
G: Dieser, nun ungenutzte, Bereich diente den Priestern der Insulaner zur Vorbereitung ihrer Riten.
H: Dieser nahezu unbearbeitete Gang führt in einem Bogen, stetig ansteigend, zu **L**.
I: Hier wurde von Rotbart jeweils eine (vergiftete) Pfeilfalle (LL S. 133) montiert.
J: Diese schmale, steil ansteigende Treppe führt zu **L**.
K: Ein rollender Felsbrocken (LL S. 133) wird beim betreten einer bestimmten Stufe ausgelöst.
L: Das 30' hohe Allerheiligste der Kultstätte. Im Zentrum des Raumes befindet sich ein 10' durchmessender Opferschacht ins Erdinnere, an dessen Ende man einen Lavasee entdecken kann. Die Wände sind mit kryptischen Symbolen bedeckt. Im Westen befindet sich Rotbarts Lager, hier steht auch eine solide Holzkiste mit Schloss (mit vergifteter Nadel (LL S. 133), den passenden Schlüssel trägt Rotbart an einer Kette um den Hals), in welcher sich neben okkulten Büchern und Kleidungsstücken noch 250 GM befinden.

Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

Die letzten Ordensbrüder



Die Mönche eines kleinen Orden des Gottes der Gerechtigkeit, der Hoffnung und des Schutzes sind in ihrem am Ende einer tiefen Schlucht liegenden Kloster in einen Kampf um Leben und Tod verwickelt. Eine Horde Goblins unter dem Kommando eines finsteren Hexers hat einen brutalen Angriff gestartet und die Mönche kämpfen einen tapferen, letztlich aber auswegslosen Kampf. Wieso dieser überraschende Angriff? Was verbirgt der Orden in dem weit abseits gelegenen Kloster, seinem letzten Rückzugsort?
Vielleicht finden die Spieler das Kloster zufällig. Möglicherweise sind sind sie auch auf einem Botendienst für den Orden unterwegs. In jedem Fall müssen die Spieler schnell handeln, um noch irgendwen retten zu können.

Neue Monster:
„Rammbockkäfer“: GES N; BW 120'; RK 7; TW 2+2: APR 1; S Trampeln 1W8+1, Hörner 1W6+1; RW K1; M 8
Hobgoblin-Hexer Ivak dru Wagorov: GES C; BW 90'; RK 5; TW 3+1: APR 1; S Armbrust 1W4; RW M3; M 10; Zauber: Magisches Geschoss, Schild, Unsichtbarkeit

Heiliges Wasserbecken
Einmal pro Woche kann ein Anhänger des gerechten Gottes hier ein Gebet sprechen, woraufhin ein kleines göttliches Wunder geschieht (hält 1 Phase):

1-2: +1 Angriffswürfe | 3-4: +1 auf Schaden | 5-6: Heilendes Handauflegen (wie “Leichte Wunden heilen”; kann einmal gewirkt werden)

Neuer magischer Gegenstand:
Gugel der Insekten-Telepathie (wie Helm der Telepathie, funktioniert nur mit Insekten)

Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

[01] Eingangshalle
Feinde: Ein großer “Rammbockkäfer” und drei Goblins (2 Wachen, 1 Rammbockkäfer-Dompteur)
Anblick: Haupttor zerborsten; Kampfspuren; tote Mönche und Goblins; Tür nach [2] offen stehend
Statue: mannshohe Statue aus Platin (ehrerbietig kniender Ritter, schlichte Krone ; das heilige Gesetzbuch in der linken Hand, rechte Hand andächtig in Richtung Stirn geführt)
In den Ecken: große, verzierte Vasen

[02] Reliefraum
Anblick: Umfassendes Wandrelief (verschiedene Darstellungen von Platinrittern und majestätischer, kämpfender Platindrache auf Tür, die zur Treppe nach 2a führt)
Geräusche: Entfernte Schreie aus [4], leises Röcheln und Stöhnen aus [6]

[03] Bibliothek
Anblick: Unzählige raumhohe Bücherregale, primär religiöser und philosophischer Natur; Tür nach [4] nur angelehnt
Geräusche: Gequälte Schreie aus [4]

[04] Studierzimmer
Feinde: Ein sadistischer Hobgoblin-Leutnant, sein Feuerkäfer-Haustier, 4 Goblin-Schergen
Anblick: Mehrere Tische; mehrere gefangengenommene und verwundete Mönche; ein Mönch wird gerade auf einem der Tische gefoltert
Schätze: Hobgoblin-Leutnant trägt eine *Gugel der Insekten-Telepathie* (sieht aus, als würden gelegentlich Insekten darauf krabbeln)

[05] Besondere Bücher und Schriften
Schätze: *Schriftrollen* (Untotenbann, Stille); schwer zu findendes *Zauberbuch* (Inhalt nach Wahl oder je ein zufälliger pro Zaubergrad bis 3. Zaubergrad)

[06] Gebetsraum
Anblick: Umgestürzte Bänke; tote Mönche, Goblins und Käfer; ein schwer verwundeter, stöhnender Goblin (Mönchsdolch aus heiligem Platin steckt seitlich in ihm), der den Kopf einer regungslosen Reit-Heuschrecke tätschelt

[07] Betten
Anblick: Kleine Truhe vor jedem Bett; spartanisch eingerichtet; einige Ordensbibeln; ein gut verstecktes Laienbuch über Nekromantie

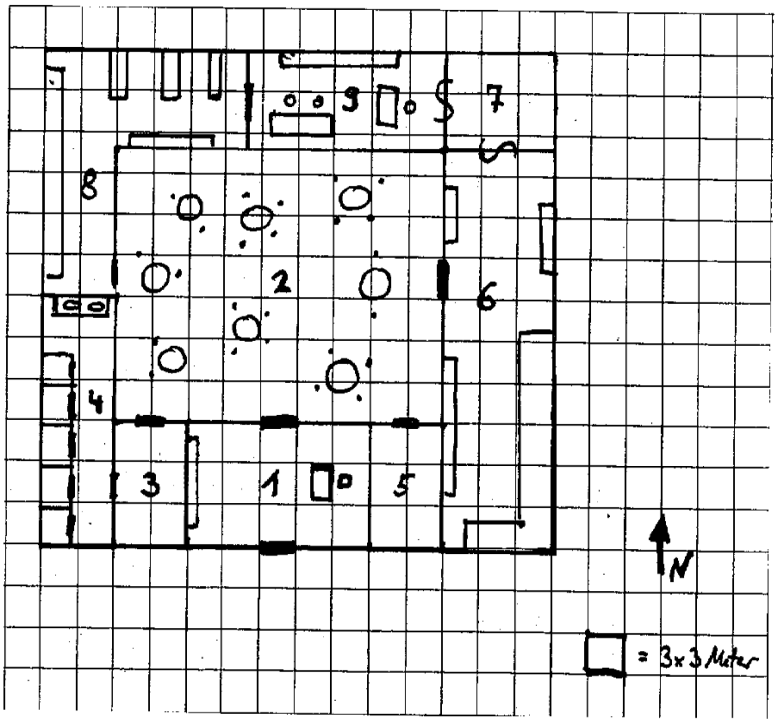
[08] Vorratskammer
Feinde: Fünf unaufmerksame Goblin-Schergen, die sich den Bauch vollschlagen
Anblick: Mehrere Regale, teils von den Goblins umgestürzt
Geräusche: Laute Stimmen aus [9]

[09] Waffenkammer
Feinde: Drei laut diskutierende Hobgoblins
Anblick: Gewöhnliche Waffenkammer; Hobgoblins nutzen Mönchsleichen als Sitzfläche
Schätze: Einer der Hobgoblins trägt *Elfenstiefel* aus einem früheren Kampf
Geräusche: Entfernter Kampflärm aus [11]

[10] Heiligtum
Anblick: Großes, fein gefliestes, knietiefes Wasserbecken; warm leuchtende, tanzende Lichter unter Kuppeldecke; majestätisches Deckengemälde
Geheimraum: Weihwasser, verschiedenste Talismane, Edelsteine

[11] Meditationsraum
Feinde: Hobgoblin-Hexer Ivak dru Wagorov, zwei Hobgoblin-Leibwächter, vier wiederbelebte Mönchs-Skelette
Anblick: Taufbecken; große Marmorsäulen; aufrechte Ritter-Statue mit Drachenhelm; drei Mönche und ihr Abt kämpfen verzweifelt gegen die Widersacher
Der Hexer: Unsichtbar sucht er Mechanismus (kann von SC bemerkt werden) an Statue, der Geheimfach öffnet (1W6 Runden lang); versucht (!) zu entkommen
Geheimfach: Geheimnisvolle, unheilvolle Schriftrollen
Fazit: Entkommt Hexer nicht, besitzen Spieler nun Teile eines bösen Rituals...

„Es ist angerichtet…!“-Ein Gastronomieabenteuer für 3-5 Charaktere der Stufen 1-3 von Thorsten Schubert



Hintergrund:

Merson Lamberé, der Chef de Cuisine des überregional bekannten Halblingrestaurants „Pompadour“ genießt einen außerordentlichen Ruf, vor allem wegen seiner Süßspeisen. Zach, ein bekannter Restaurantkritiker und Koch, der durch einige private und berufliche Rückschläge in Zugzwang geriet, machte sich auf, dem „Pompadour“ seine Geheimnisse zu entreißen, ohne dabei seine Identität zu offenbaren. Erbost über die hervorragende Qualität des Essens und seinem Unvermögen, die Rezepte zu entschlüsseln, verließ er das Restaurant im Zorn. Nur Tage später kehrte er mit einem heimtückischen Plan wieder, die Halblinge derart zu verderben, so dass sie ihr Restaurant für immer schließen müssen. Bei sich führte er einen Trank des Wahnsinns. Er verriet den Halblingen seinen wahren Namen und erzählte ihnen, dass er plane den Bekanntheitsgrad des „Pompadour“ zu vergrößern. Dabei stieß er zur großen Freude der Halblinge, mit einem mitgebrachten „Aperitif“ an… Leider hatte die Wirkung nicht den gewünschten Effekt. Die Halblinge verspürten den unbändigen Wunsch, das perfekte Essen zu kreieren. Sie nahmen Zach gefangen und setzen ihm eine Speise nach der anderen vor, immer in der Annahme, dass sie seinen Anforderungen nicht genügen. Aber sie haben ja Zeit…

Die Redaktion der Fachzeitung „Gaumenfreunde“ ist hoch besorgt, dass Zach entgegen einer Zusage nicht für ein Interview erschienen ist. Er hatte versprochen, eine Rezension über das „Pompadour“ zu veröffentlichen. So werden die Abenteurer die Gelegenheit zu bekommen, den letzten angenommenen Aufenthaltsort des Kritikers aufzusuchen. Neben einer kräftigen Belohnung, gibt es obendrein einen Gutschein für ein Restaurant ihrer Wahl…Bon Appetit!

Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

Verhalten des Halblingküchenteams:
Unter der Wirkung des (permanenten) Trankes agieren die Halblinge zunehmend sonderlich und paranoid. Zum Zeitpunkt des Eintreffens der Abenteurergruppe gibt es keine anderen Gäste, die sich im „Pompadour“ aufhalten. Die Halblinge werden die Gruppe freundlich und zuvorkommend behandeln. Allerdings reagieren sie auf Fragen nach dem Verbleib des Kritikers, auf die Sauberkeit, sowie auf „Spionagehandlungen“ in der Küche oder andere Räume äußerst feindselig und greifen an, sobald die Abenteurer nicht mehr herausreden können. Auf gar keinen Fall sollte man jedoch das Essen kritisieren…

Greifen die Halblinge an, so wird der Chefkoch versuchen so schnell wie möglich in sein Büro fliehen, um seinen Gast vor den Abenteurern zu beschützen. Der Chefkoch hält sich meistens in der Küche oder seinem Büro auf. Alle Halblinge kämpfen unfair und bis zum letzte Atemzug.

Das Team: Merson Lamberé (Halbling Stufe 4, TP 17, RK 4, **Hackmesser +1** (wie Handaxt: 1W6 Schaden), **Schutzring +1**); Henry der Souschef (Halbling, Stufe 3, TP 12; RK 6, **Keule +1**); 5 Köche mit Kurzschwertern (Halblinge, Stufe 2, TP je 9, RK 6), 10 Bedienstete mit Dolchen (Halblinge, siehe LL S. 85 je 1 TW)

Beschreibung der Räumlichkeiten

1. **Empfangsraum** und Garderobe; 1 Empfangsdame (Halbling, siehe LL S. 85, TP 4), Kasse mit 330 GM, 87 SM und 70 KM.

2. **Gastraum** mit mehreren Tischen; Es halten sich ständig 5 Bedienstete dort auf.

3. **Durchgangsraum** mit Bilder von glücklichen Kühen und Halblingen

4. **Toiletten**, die mittlerweile defekt sind und aufgrund mangelnder Hygiene hat sich dort eine Gruppe von 8 Riesenratten angesiedelt (siehe LL S. 99 je 3 TP)

5. **Leerer Raum**; In einer Ecke liegt die Leiche einer weiblichen Elfe, die dem Restaurant über Nacht einem Besuch abstatten wollte und dabei erwischt wurde (Diebin, Lederrüstung, Dolch, Diebeswerkzeug, Seil, Beutel mit 35 SM)

6. Die **Küche** ist in einem chaotischen Zustand. In einem mit Wasser gefüllten Behältnis befindet sich Frischware für ein neues Gericht (Wasserschlange, siehe LL S. 101, TP 15); Wertvolles Messerset im Wert von 400 GM; unter der Anrichte hängt ein **Beutel des Verschlingens** (die ultimative Lösung für Küchenabfälle!)

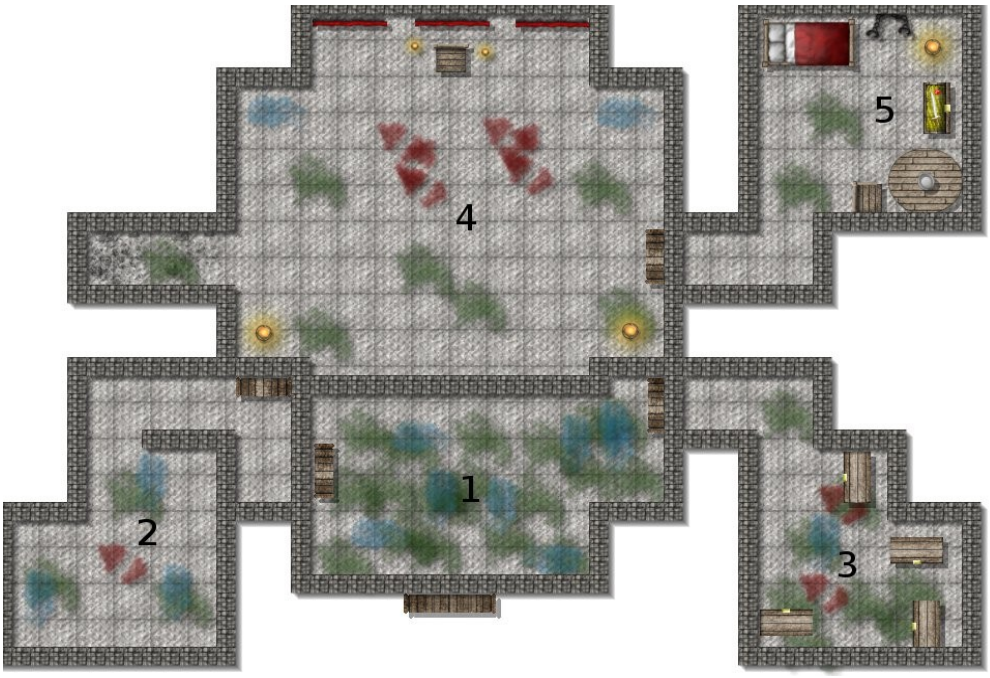
7. Die **„Gewürzkammer“** befindet sich hinter verschiebbaren Türen (getarnt). Hier sind seltene Speisen und Gewürze aufbewahrt. Der Wert der Zutaten beträgt mehr als 500 GM. In einem Loch an der Ostseite des Raumes haben sich 4 Riesentausendfüßler einen Zugang zum Restaurant verschafft. Üblicherweise halten sie Abstand zu den Bewohnern, greifen jedoch sofort an, wenn man die Öffnung in der Wand näher in Augenschein nimmt.

8. **Bibliothek** mit zahlreichen Kochbüchern aus aller Herren Länder in verschiedenen Sprachen. Die Sammlung ist mehrere tausend GM wert, wenn ein geeigneter Käufer gefunden wird. Auf einer Ablage befindet sich ein **Helm des Sprachenverstehens**.

9. **Büro** und Privatkammer von Merson Lamberé. Versteckt in einem Geheimfach im Schreibtisch sind einige Rezepte des Chefkochs, sowie eine Karte zum Aufspüren von Pilzen und Trüffel in der Gegend. Der Kritiker Zach (4 TP, nun ebenfalls wahnsinnig) sitzt gefesselt und geknebelt am Tisch und wartet auf den nächsten Speisegang.

Froschträume

Ein Abenteuer der Stufe 2 von Michael „Scorpio“ Mingers (http://www.die-dorp.de)



Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

Vorgeschichte:

In der Siedlung Mabonagrin sind in den letzten Tagen einige Menschen verschwunden. Eine Frau namens Enite bittet die Charaktere tränenüberströmt, der Sache auf den Grund zu gehen. Zuerst sei ihr Mann Koralus verschwunden, dann drei Kinder aus der Nachbarschaft, Chretien, der Lehrer des Ortes und als letztes ihr 8-jähriger Sohn Karnant. Alle Personen sind nachts verschwunden, ohne dass jemand es bemerkt hätte.

Der reisende Priester Lac sei vor zwei Tagen ins Dorf gekommen und wollte sich der Sache annehmen. Er sprach von Schwefelgeruch sowie ungewöhnlich vielen Fröschen im Dorf und wollte im nahegelegenen Sumpf nach der Ursache für das Verschwinden suchen.

Das Dorf ist nur klein und die Verschwundenen werden schmerzlich vermisst. Es gibt einige Torfstecher und Froschfänger (die über das vermehrte Auftauchen der Viecher sehr froh sind), die eine sehr bescheidene Existenz in dem Dorf fristen. Außer Dankbarkeit und einigen einheimischen Spezialitäten, die vor allem mit Larven und Fröschen zu tun haben, können sie den Helden nichts anbieten.

Sollten sich die Helden in den Sumpf begeben, so finden sie nach kurzer Zeit eine Art Tempel, der so aussieht, als wäre er erst vor kurzem aus dem Sumpf aufgestiegen. Ständiges Quaken ist um ihn herum zu hören und Reliefs zeigen groteske Rituale, bei denen Menschen Froschwesen anbeten.

Räume:

Der dichte Nebel ist in allen Räumen knapp zehn Zentimeter hoch und verhindert die Sicht auf den Boden.

Raum 1: Eingangsbereich
Schmodder auf dem Boden, lautes Quaken.
Die bronzene Eingangsportal ist unverschlossen, Hier wartet ein Froschschwarm auf die Helden (LL S. 97, siehe Insektenschwarm, keine Fluggeschwindigkeit, kein Schaden durch Wasser, lässt sich aber durch Feuer vertreiben; TP 7).

Raum 2: Vorratskammer
Der Priester Lac fand hier sein Schicksal und ist nun dazu verdammt, als Ghoul (LL S. 81; TP 12) durch den Raum zu streifen. Er versucht Frösche zu fangen, als die Charaktere den Raum betreten und wird von ihnen überrascht. Er trägt ein Kettenhemd und einen Kriegshammer +1, benutzt ihn aber nicht. Zudem trägt er einen Jadefrosch-Anhänger (Wert 25 GM).

Raum 3: Ankleideraum
Mehrere verrottete Schränke mit alten grün-lila Roben sowie zwei frische Zombies (LL S. 109; TP 8, 8) in diesen Gewändern. Es handelt sich um Koralus und den Lehrer, beide tragen je einen Jadefrosch-Anhänger (Wert jeweils 25 GM).

Raum 4: Ritualsaal
An der hinteren Wand sitzt auf einem Steinthron Karnant, in einer grün-lila Robe und wirkt wie ein Schlafwandler. Neben ihm steht Erec, eine aufrecht gehende Riesenkröte in dem gleichen Gewand, die dem Jungen Dinge ins Ohr flüstert, worauf dieser oftmals nickt und die Lippen lautlos bewegt. Er verzieht sein breites Froschmaul zu einem Grinsen, wenn die Helden eintreten und begrüßt sie als neue Diener, bevor er *Schlaf* (LL S. 40) auf sie spricht und den simplen Riesenkröten den Angriff befiehlt, bevor er selbst angreift. Erec (Riesenkröte LL S. 90, TP 14, beherrscht den Zauber Schlaf wie ein Magier der dritten Stufe) sowie zwei Riesenkröten (LL S. 90, TP 9, 12).

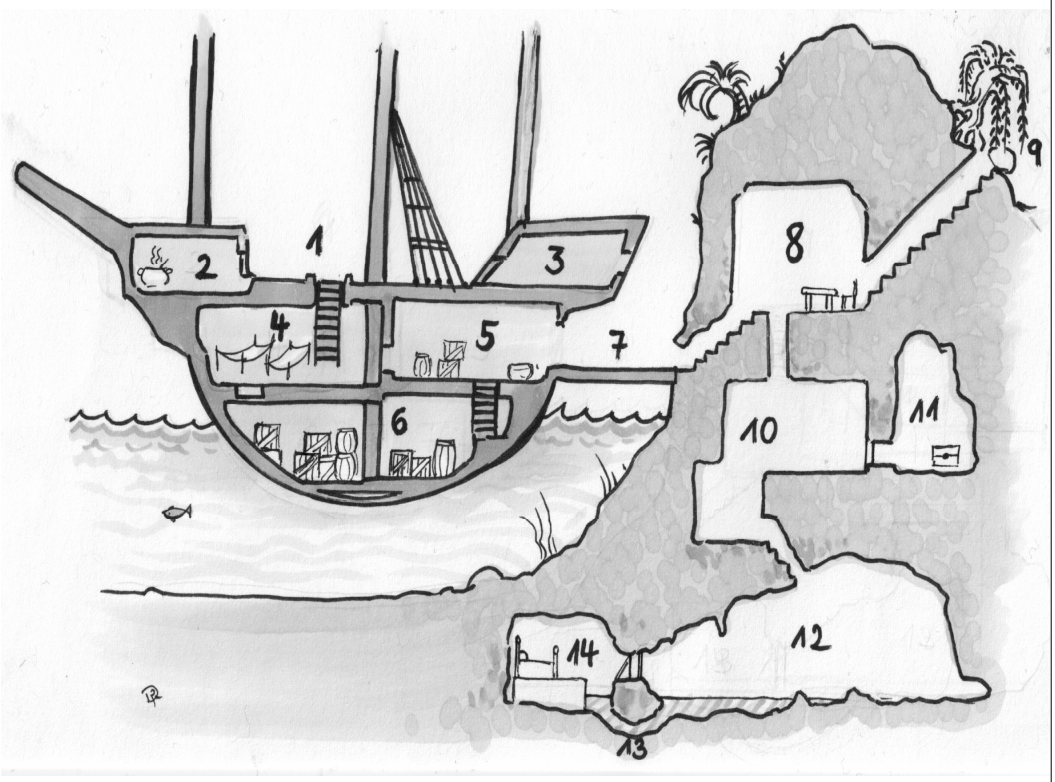
Raum 5: Aufenthaltsraum
Hier sitzen die drei restlichen Kinder aus dem Dorf auf einem Bett und schauen teilnahmslos ins Leere. Jeder trägt einen Jadefrosch-Anhänger. Eine Kirstallkugel (LL S. 126) steht in der Ecke unten rechts. Mit ihr nahm Erec Kontakt zu Karnant in seinen Träumen auf. Des Weiteren sind hier drei Zauberspruchrollen (LL S. 121) sowie 12 Platinummünzen, 200 GM, 643 SM und 987 KM zu finden.

Nach dem Tod von Erec sind die Kinder verwirrt und verängstigt. Sie können sich nur an Fragmente erinnern. Karnant weiß noch, dass ihm jemand in den Träumen gesagt hat, er soll ihm mehr von den Menschen im Dort erzählen. Er sollte Leute nennen, die er nicht mag (sein Vater, sein Lehrer) und dann Freunde von ihm, für die der Fremde eine Überraschung hätte. Karnant sollte dafür reich belohnt werden. Erec, der erst vor kurzem erwachte, konnte nur durch den Mittler seine Beeinflussung vornehmen und behandelte den Jungen dafür gut. Erst durch die Jadefrosch-Anhänger blieb die Kontrolle anhaltend. Die anderen Jungen wollte er in weitere Dörfer schicken, sobald er sie komplett kontrollieren konnte. Durch die Opfer der Erwachsenen konnte er den Tempel aus dem Sumpf befreien und wollte nun seine Brüder erwecken und das Land unterwerfen.

Jadefrosch-Anhänger: Nach dem Tod von Erec verlieren die krude gefertigten Anhänger ihre Macht und können für 25 GM pro Stück verkauft werden.

SEEMANNSGARN

One-Page-Abenteuer von Diana Rahfoth, für Charaktere ab Level 4



Ein wohlhabender Stoffhändler heuert die Abenteurer an, um seinen 17-jährigen Sohn aus den Fängen düsterer Piraten zu befreien, die den Halbstarken laut der Zeugenaussage einiger Fischer bei einem Segelausflug entführt haben - auffällig soll gewesen sein, dass alle Freibeuter in schwarzes Tuch gehüllt waren. Drei Tage ist das Verschwinden des jungen Mannes her und der Handelsmann hat noch immer keine Lösegeldforderung erhalten. Er weiß aber von einer kleinen Insel, die keine sechsstündige Schifffahrt entfernt liegt und von der es heißt, dass es dort eine Hüttenansammlung und die Taverne *'Zum blutigen Haken'* gibt, in der sich auch zwielichtige Seeräuber herumtreiben sollen.
Als Belohnung stellt der Händler 2000GM pro Held.

Gerüchte

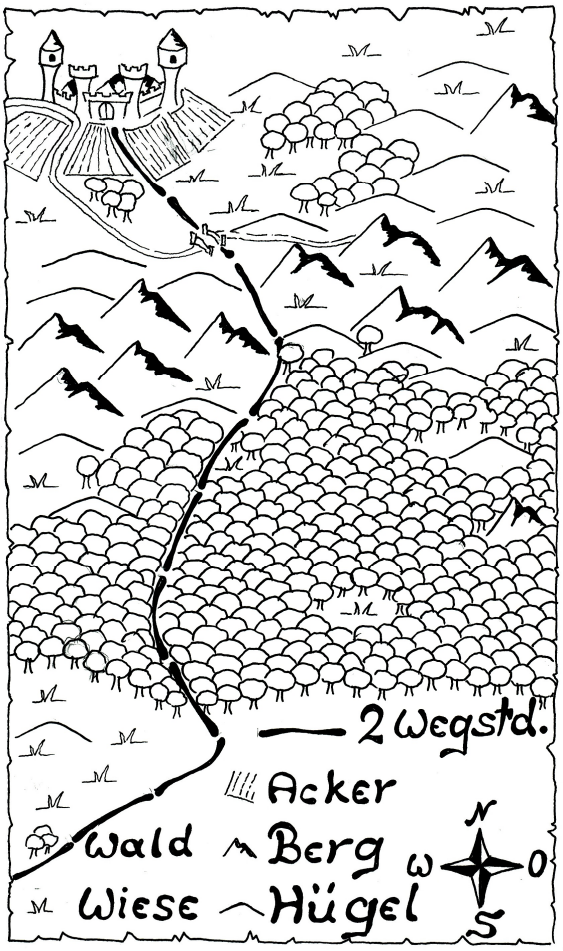
Nach der Überfahrt zu besagter Insel ist die Bruchbude von Taverne schnell gefunden. In der Schenke befinden sich W10+3 angetrunkene Seeleute. Jeder davon kennt zwei Gerüchte, die er bereitwillig erzählen wird (auszuwürfeln mit einem W10) - für je 1GM wird ein zusätzliches Gerücht verraten. Der Held mit dem höchsten CH-Wert erfährt ebenfalls ein Gerücht mehr.

1.-2. (f) Der Kapitän der schwarzen Piraten ist entstellt, deshalb trägt er stets eine Maske.
3. (w) Der Kapitän ist eine wunderschöne Frau!
4. (f) Der Kapitän opfert einem Dämonen.
5.-6. (w) Das Schiff der Gesuchten heißt 'Rabentrotz'.
7. (w) Tagsüber liegt das Schiff in einer versteckten Bucht vor Anker (Wegbeschreibung per Boot).
8. (w) In der Nähe der Bucht befindet sich eine uralte Schmugglerhöhle.
9.-10. (w) Die Gesuchten fahren nur bei Nacht aufs Meer und ruhen bei Tag

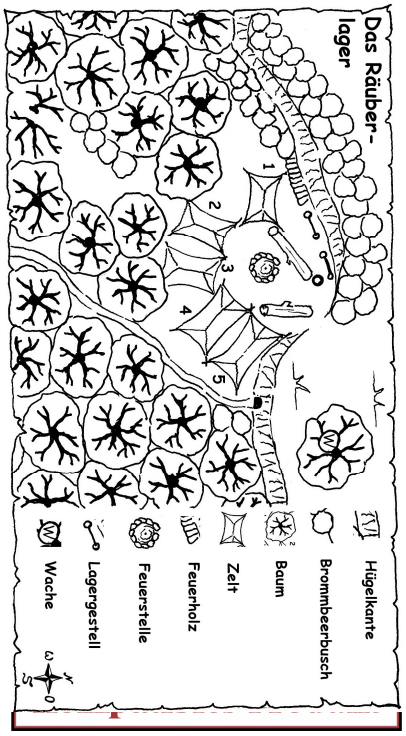
Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

1. **Schiffsdeck**: An der Seite des Schiffes, welches der Schriftzug 'Rabentrotz' ziert, hängt eine Strickleiter, so dass die Abenteurer an Bord gelangen können. Das Deck ist leer. Allerdings steht eine Luke offen, die ins Innere des Schiffskörpers führt. Außerdem gibt es jeweils an Bug und Heck eine geschlossene Holztür.
2. **Kombüse:** Die Tür ist nicht verschlossen. Im winzigen 4 Schritt breiten Innenraum ist die Schiffskombüse eingerichtet. Auf dem Boden ruht der schlafende Koch. Ihm kann der Schlüssel der Kapitänskajüte gestohlen oder anderweitig abgenommen werden.
3. **Kapitänskajüte:** Die Tür ist verschlossen. Mehrere Regale, ein Stuhl und ein Schreibtisch, sowie ein schmales Bett machen die Einrichtung aus. Unter dem Kopfkissen versteckt, findet sich der Sack Erde, auf dem die Vampirkapitänin bisweilen schlafen muss.
4. **Mannschaftsunterkünfte:** Eingerichtet ist das 6 Schritt breite Unterdeck mit mehreren Hängematten. 1 **Pirat** in schwarzer Kluft liegt auf einer und schläft. Unter einer losen Planke befindet sich ein Versteck mit 2W20 SM, W20GM und 2W20 KM.
5. **Lagerraum mit Luke:** Ballastsäcke, Teerfässer und Lebensmittel sind in diesem Raum untergebracht, in den durch die offene Ladeluke Tageslicht dringt.
6. **Lagerräume:** Das unterste Deck beherbergt Kisten und Fässer voll unterschiedlichstem Inhalt. Auch Werkzeuge, Kanonen und Ballast sind darunter.
7. **Brücke:** Von der Schiffsladeluke bis hin zum oval geformten Eingang einer natürlichen Höhle sind etwa 11 Schritt Bretter verlegt, die so schmal sind, dass immer nur einer zur Zeit den Übergang passieren kann.
8. **Schmugglerhöhle:** Die 6 **Piraten**, die in dem 8 Schritt breiten Raum bei Kerzenlicht Karten spielen sind möglicherweise überrascht. Ihr Anführer ist der Erste Maat, ein Level 4 **Magier**. Er besitzt einen +1 Stab und attackiert mit den Zaubern *Blitzstrahl, Feuerball* und *Verwirrung*. Er hat einen *Unsichtbarkeitstrank* bei sich, den er im Notfall gebraucht, um zu fliehen.
9. **Verborgener Ausgang:** Unter einem Stein, verborgen von den herabhängenden Ästen einer Trauerweide, liegt eine Flüchtmöglichkeit an die Oberfläche.
10. **Leere Kammer:** Die verwinkelte Kammer ist über eine Strickleiter zu erreichen und leer. An den Wänden hängen zwei entzündete Fackeln.
11. **Geheimlager:** Durch das mögliche Entdecken der Geheimtür, kann das uralte Schmugglerlager inspiziert werden, in dem es absolut dunkel ist. Offensichtlich haben nicht einmal die Piraten diese vergessene Kammer wiederentdeckt. Der Raum ist voll von vergangenen Kisten und zerbrochenen Fässern. Aber auch eine auffällig verzierte, noch intakte Truhe mit Silberbeschlag befindet sich darunter. Sie ist mit einer Falle versehen (Pfeilfalle (1W6 Schaden) - das Gift ist über die Jahre glücklicherweise vergangen.). In der Kiste befindet sich *ein Schwert +1, +3 gegen Untote*, außerdem *3W10 +1 Pfeile* und ein *Ring des Schutzes*.
12. **Tiefenhöhle:** Die natürliche Kaverne ist fast zwei Fuß mit abgestandenem Wasser überflutet und misst an die 20 Schritt Breite. Die ausladende Höhle ist durch ihre Form unübersichtlich und es finden sich kaum Spuren menschlichen Wirkens. Eine Ausnahme stellt eine rostige Eisentür im vordersten Bereich dar. Sie scheint von innen verriegelt worden zu sein. Dieser Bereich ist absolut dunkel und in der Luft liegt ein modriger Geruch. Mehrere unkenntliche Kadaverreste haben 5W4 **Fäulnislarven** und 2 **Kadaverfresser** angelockt. Die Wand ist im hintersten Bereich mit **Gelbschimmel** bedeckt. Davor liegt ein brüchiges menschliches Skelett.
13. **Der Tauchgang:** Eine Möglichkeit, um in die verschlossene Kammer zu gelangen ist sieben Schritt durch brackiges Wasser zu tauchen. Aus dem überfluteten Gang dringt ein gedimmter Lichtschein hervor.
14. **Die Vampirgruft:** Groteskerweise ist die Schlafkammer der Vampirkapitänin nobel eingerichtet, auch wenn das feuchte Klima der Tiefen den erlesenen Möbelstücken zugesetzt hat. Mehrere Kerzen brennen und tauchen die vier Wände in ihr Licht. Die **Vampirfrau** ist als Gegner nicht zu unterschätzen (1W10 Schaden, Lebenskraftentzug) und greift die eindringenden Abenteurer unvermittelt an. Sie muss nicht unbedingt getötet werden. Sinken ihre TP auf 0, verwandelt sie sich in eine Gaswolke und flieht. Auf einem großen Bett mit Samtzier liegt der Sohn des Händlers - er steht unter einer Art Trance und weigert sich zu gehen. Der auf Drogen gesetzte Jüngling, der offenbar als Abendmahl des Tages gedacht war, wird sich vorerst mit Händen und Füßen wehren, wenn die Abenteurer versuchen, ihn zu seinem Vater zurückzubringen. Optional ist (besonders, wenn es sich um eine

DES MAGIERS SPÄTE RACHE



Karten von Marc Stubba



One-Page-Adventure für 2-5 Charaktere der 1.-3. Stufe von Gunnar Oldenburg

Deutscher One-Sheet-Wettbewerb 2011

Hintergrund: In diesem Abenteuer müssen die Charaktere ein Räuberlager im Wald finden und die Räuber dingfest machen. Aus Motivationsgründen wäre es hilfreich, wenn ein Magier zur Gruppe gehört.
Auf der Handelsstaße nach ... ist es in jüngster Vergangenheit zu einigen grausamen Raub-überfällen gekommen. Immer wieder werden geplünderte Leichen mit völlig zertrümmerten Schädeln aufgefunden. Mittlerweile kursieren einige Gerüchte über die Räuber. Viele vermuten eine Bande Oger hinter diesen Taten...
Aber die tapfere Gruppe lässt sich von solchen Geschichten natürlich nicht schrecken. Gegen frühen Abend treffen sie dann tatsächlich auf eine derart verstümmelte Leiche. Auf ihr sitzt ein Rabe, der die Gruppe anblickt und seine Stimme erhebt: „*Hier liegt mein Herr **Xalladal** der Magier, hinterrücks erschlagen von Räubern aus dem Wald. Übt Vergeltung und sein Zauberbuch soll euer sein.*“
Bei dem Toten handelt es sich in Wirklichkeit nur um einen Pilger, der angesichts des sicheren Todes seinem sprachbegabten Raben **Krax** aufgetragen hatte, nachfolgende Reisende mit dieser Botschaft zu locken. Krax wartet hier nun den 3. Tag. Er kann einfache Fragen beantworten und der Gruppe auch zeigen wo die Räuber im Wald verschwunden sind. Krax wird sich der Gruppe anschließen und ihnen manchmal eine Hilfe, aber auch eine Plage sein.
EP: Abenteuer 300EP, Ausschalten der Räuber ohne Alarm 200EP, pro gefangenen Räuber 50EP

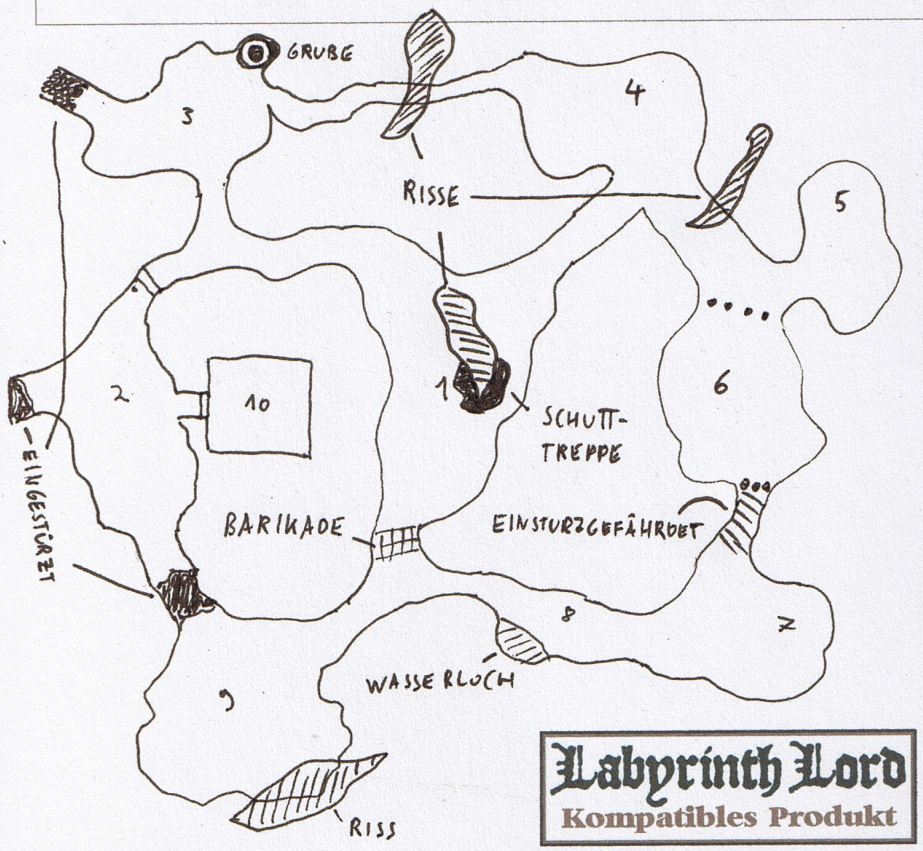
(**Wandelnde Monster** siehe LL S.111)

Das Umfeld: Das Räuberlager liegt in einem dichten Laubwald am Rande eines Gebirges unweit einer kleinen Handelsstraße. Am Waldrand haben die Räuber in einer alten Eiche einen versteckten **Beobachtungsposten** (1 Räuber / Ablösung jeden Morgen / schläft zu 30%) in 50' Höhe eingerichtet. Von dort kann er herannahende Reisende schon frühzeitig erkennen. Zugang erhält man über ein Knotenseil, das natürlich grds. hochgezogen ist. Das Räuberlager ist auf direkten Weg in ca. 60min zu erreichen. Nach 40min ist ein leichter Feuergeruch (Kochfeuer) wahrzunehmen. Feine Nasen (Elfen) können dem Geruch nun zielgerichtet folgen. *(Der genaue Betrachter wird die beiden Wachbäume auf der Handoutkarte finden...)*

Das Lager: Die Räuber haben ihr Lager in dem, durch einen Erdrutsch, abgesackten Bereich eines größeren Hügels aufgeschlagen. In ca. 30' Entfernung vom Lager haben sie eine **Alarmfalle** installiert. Im Halbkreis haben sie ums Lager dünne schwarze Fäden mit verstecken Glöckchen in Brusthöhe gespannt. Die Fäden sind in der Nacht überhaupt nicht zu sehen und am Tage, wegen des Dämmerlichts des dichten Waldes, nur bei aktiver Suche nach Fallen. Damit die Räuber nicht selber in die Alarmfalle geraten, nutzen sie den freigelassenen Zugang durch einen vom Blitz gespaltenen Baum. Wird die Alarmfalle ausgelöst, so sind die Räuber in 1W4 Runden kampfbereit und legen sich anfangs mit gespannten Bögen auf die Lauer, um dann später 2 Mann zur Überprüfung auszuschicken. Der **Wachposten** (1 Räuber / Ablösung alle 4std / zu 30% unaufmerksam) im Baum (30' Höhe) ist versteckt hat einen guten Überblick über das Lager mit freiem Schussfeld. Bevor er Alarm gibt, wird er dies auch ausnutzen. Auch dieser Wachposten wird über ein Knotenseil erreicht. Im Lager sind 5 Zelte (2 Mann) aufgebaut. Die Eingänge sind zur Lagermitte hin ausgerichtet. Das Zentrum des Lagers bildet ein Lagerfeuer mit Dreibein und Kochtopf. Am Feuer werden zwei Baumstämme als Sitzmöglichkeiten benutzt. Daneben steht ein Fass (gutes Zwergenbier). An der Bruchkante (20' Höhe) des Hügels hängt erlegtes Wild zum Ausbluten und liegt Feuerholz aufgestapelt. Der kleine **Gebirgsbach** ist nur knochentief und kein wirkliches Hindernis. Folgt man ihm in den Hügel (3' Höhe), erreicht man nach 20' eine kleine etwas höherliegende Nebenhöhle. Dort bewahren die Räuber ihre Beute (Säcke mit 145GM, 270SM, 285KM & Geschmeide im Wert von 500GM) auf, unwissend, dass die Höhle im Frühling durch das Schmelzwasser regelmäßig überflutet wird. Der Tunnel des Baches verjüngt sich zunehmend zur Spalte und wird so nach 70' zu Sackgasse.
In den **Zelten** befinden sich Schlafsäcke und Rucksäcke (persönlichen Habe). Das Geld trägt der Räuber selbstverständlich immer am Mann. Insgesamt gehören 8 Räuber zur Bande. Im Lager tummeln sich wegen der eingesetzten Wachen aber nur **6 Räuber**.
Zelt 1 (Hauptmann): In seinem Rucksack befindet sich noch eine grobe Karte der Bekannten Länder.
Zelt 2 (Unterführer & 1 Räuber): Der Räuber hat seinen Zeltkumpanen aus Zelt 5 verlassen.
Zelt 3 (2 Räuber):
Zelt 4 (2 Räuber): Hier steht ein kleiner verschlossener Korb. In ihm befindet sich eine harmlose Giftschlange, deren Giftzähne aber gezogen wurden.
Zelt 5 (1 Räuber): Hier liegt ein totkranker Räuber (ansteckendes Fleckenfieber!). Er hilflos und stöhnt gelegentlich in seinen Fieberträumen.

Hauptmann: Bardas wird von seinen Spießgesellen immer nur Hauptmann gerufen. Seinen wirklichen Namen kennt nur sein Unterführer. Auf ihn ist in der nächsten Stadt ein Kopfgeld (300GM) ausgesetzt. Bardas ist von großer fettleibiger Statur. Er ist brutal und rücksichtslos, aber auch vorsichtig.
Spielwerte: Kämpfer 4. / RK:3 / TP:23 / APR:1 / SCH:1W8+2 / B:90' / ML:10 (ST14 / GE9 / KO15 / IN12 / WE11 / CH10)
Besitz: Kettenhemd, Schild, Langschwert+1, Dolch, Schutzring+1, Metallflasche mit Gasförmigkeitstrank, Geldbeutel (4W6GM, 2W6SM)
Unterführer: Tomic ist ein schmächtiger Mann und die rechte Hand vom Hauptmann. Tomic ist ein feiger Prahler, der jedem auf die Nase bindet, dass seiner gewaltigen Keule tödliche Magie innewohnt. Die Keule ist mit großen Nägeln gespickt und mit seltsamen Symbolen verziert. Die Keule ist nicht magisch und er hat sie in Wirklichkeit nur einem “künstlerisch” begaben Ork abgenommen. Er ist es, der die Schädel der Leichen zur Unkenntlichkeit zertrümmert. Er ist ein Glückspieler und nimmt seine Kumpanen regelmäßig beim Würfelspiel aus.
Spielwerte: Dieb 2. / RK:5 / TP:6 / APR:1 / SCH:1W8+1 / B:120' / ML:7 (ST13 / GE16 / KO9 / IN12 / WE10 / CH7)
Ausrüstung: Lederrüstung, zweih. Keule (Ini-Verlust), 3 Dolche (1 in Stiefel), Geldbeutel: (4W6GM, 2W6SM)
5 Räuber: *Wegelagerer LL S.93 (Lederrüstung, Kurzbogen mit 2W10 Pfeilen, Keule o. Kurzschwert o. Kriegsbeil, Dolch, Geldbeutel: 1W6GM, 5W6SM)*

FROSTRISS



Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

Der kalte Winter und der anschließende Frühling haben über Jahre Risse in eine der alten Minen gesprengt.Nicht lange liessen neue Bewohner auf sich warten.

Die Mine liegt unter einem Hügel, der von Süd nach Nord ansteigt und ist über insgesamt 4 Risse zugänglich. Der nördlichste ist halb ebenerdig, beim südlichsten sind nahezu 6 Meter zu überwinden. Die Goblins nutzen hierzu Baumstämme, in die sie grob Stufen eingeschlagen haben.

Die Goblinbande
Sie besteht aus einem Hobgoblintrio, einem Dutzend Goblin, ein Goblinschamane mit seinem Frettchen sowie 4 Goblinhunden.

1 Einstieg
Über den Riss und dem Geröllhügel darunter ist der Einstieg leicht möglich. Der südliche Durchgang ist durch Gerümpel blockiert, einerseits Überreste aus Überfällen, andererseits aus gebrochenen Stützbalken und Schutt. Unter diesem läßt sich ein magischer Dolch finden (auswürfeln). 2 Goblins und einer der Hunde halten hier üblicherweise Wache, nicht jedoch bei Überfällen oder der Aufteilung von Beute (1 auf W6). Sonderlich aufmerksam ist nur der Hund.

2 Hobgoblin-Höhle
Hier halten sich üblicherweise die drei Hobgoblins auf und jeder hat sich sein kleines Reich geschaffen. Einige Teppiche, ausgestopfte Strohsäcke als Nachtlager und einige Kisten mit den Habgseligkeiten sowie einiger Beute (2 Fässer Wein a 2W20 GM, Kiste Zimmermannswerkzeug (12 GM), 3 Edelsteine a 15 GM, dazu 23 GM, 32 SM und 45 KM) stehen hier.

Im Norden ist sehr grob ein Rahmen mit einer Tür eingefügt worden, hinter der als Sicherung ein wenig Geschirr steht. Daneben sind einige Scherben zu sehen, weil die Sicherung offenbar schon einige Male ausgelöst wurde. Im Süden und Westen ist der Gang eingestürzt, im Osten wartet ein sehr gerader Gang mit einer Metalltür auf Entdecker. Diese ist oberflächlich beschädigt und verkratzt, auch das Schloss wurde schon bearbeitet.

Nimmst du die Überfälle der Goblins als Aufhänger des Abenteuers, überlege dir wen und was sie bisher überfallen haben und verteile die Beute dieser Überfälle – und denk dran, dass sie diese auch nutzen werden.

3 Westliche Goblin-Höhle
Die westliche Höhle ist wesentlich heruntergekommener als sein östliches Pendant. Verdrecktes Stroh stellt die Lagerstätte da, unter dem Geröll des eingestürzten Gangs im Westen ragen noch die verwesten Reste eines Goblinarms hervor. Vor dem Durchgang gen östlicher Wohnhölle ist die Müllgrube, die seltsamer Weise nahezu leer ist. Grund dafür ist der Grauschlick, der sich dort am Boden befindet und nicht hinaus kann - wehe dem, der unvorsichtigerweise hinein springt.

Die beiden verschütteten Gänge gen Westen können Ausgangspunkt für weitere Erkundungen des Komplexes sein.

4 Östliche Goblin-Höhle
In dieser Höhle leben die etwas höhergestellten Goblins mit ihren Frauen und Kindern. Einige Teppiche, etwas Zinngeschirr und ein Fass Bier zeugen davon.

5 Schamane
Der Schamane hat einen abgeschotteten Bereich, welche er sich mit seinem Vertrauten, einem Riesenfrettchen, teilt. Er ist der einzige neben den Hobgoblins, der die Gemeinsprache versteht und gar schreiben kann. Desweiteren beherrscht er Magie des 3. Grades.
Drei krude Regal füllen den Raum, auf und an denen sich ein kurioses Sammelsurium befindet: getrocknete Pflanzen, kleine Tiegelchen, Tierknochen, Pülverchen in Tonschalen, auch landen hier alle erbeuteten Schriftstücke Unter diesen befinden sich drei klerikale Schriftrollen (auswürfeln), eines der Pülverchen taugt als *Schlafpulver*, ein anderes führt zu Niesanfällen (Rettungswurf gegen Odemangriffe, sonst 3 Runden handlungsunfähig, die Pulverwolke ist 3 mal 3 m groß).

6 Zwinger
Hier halten sich üblicherweise die Goblinhunde auf. Grob sind die Gänge im Süden und Norden mit Holzpflöcken abgesperrt. Zudem ist der südliche Bereich mit Spinnennetzen gefüllt und einsturzgefährdet, wird er passiert, besteht eine Chance von 5%, dass er einstürzt (4W6 Schaden, GE-Probe um 4 erschwert für halbierten Schaden). Werden die Netze abgebrannt, erhöht sich die Chance auf 15%, weil die letzten tragfähigen Balken zusätzlich angegriffen werden. Die Goblinhunde haben zum einen die Leiche eines toten Halblings zum Spielen im Käfig, zum anderen eine Holzstatuette, die mittlerweile so stark zerbissen ist, dass sie gerade noch so als humanoid zu erkennen ist. Im Ledergürtel des Halblings ist ein Geheimfach, in dem sich noch ein flacher Beutel mit Blendpulver befindet. Wer den Zwinger genau durchsucht, findetvauch einige lange, ausgerissene Spinnenbeine (siehe 7).

7 Spinnen
Einst gehörte den Spinnen fast die gesamte Höhle, nun sind sie mehr oder minder in diesen Raum zurückgedrängt. Entsprechend sind hier und den benachbarten Räumen und Gängen unzählige Spinnennetze gespannt. Ihre Nahrung besteht aus Ratten, die überall in dem Komplex rumwuseln. Aber auch dank ihrer Nachbarn sind sie gut versorgt. Die derzeitige Population besteht aus 2 Schwarzen Witwen und vier Jungspinnen (Werte wie Riesentausendfüßler). Neben eingesponnen Ratten kann auch ein eingesponnender Wolf und ein vertrockneter Goblin gefunden werden.

8 Wasserloch
Dieser Raum ist leer bis auf ein Wasserloch im Süden. Viele Tierspuren von Nagern, Wölfen und den Spinnen sind hier zu finden.

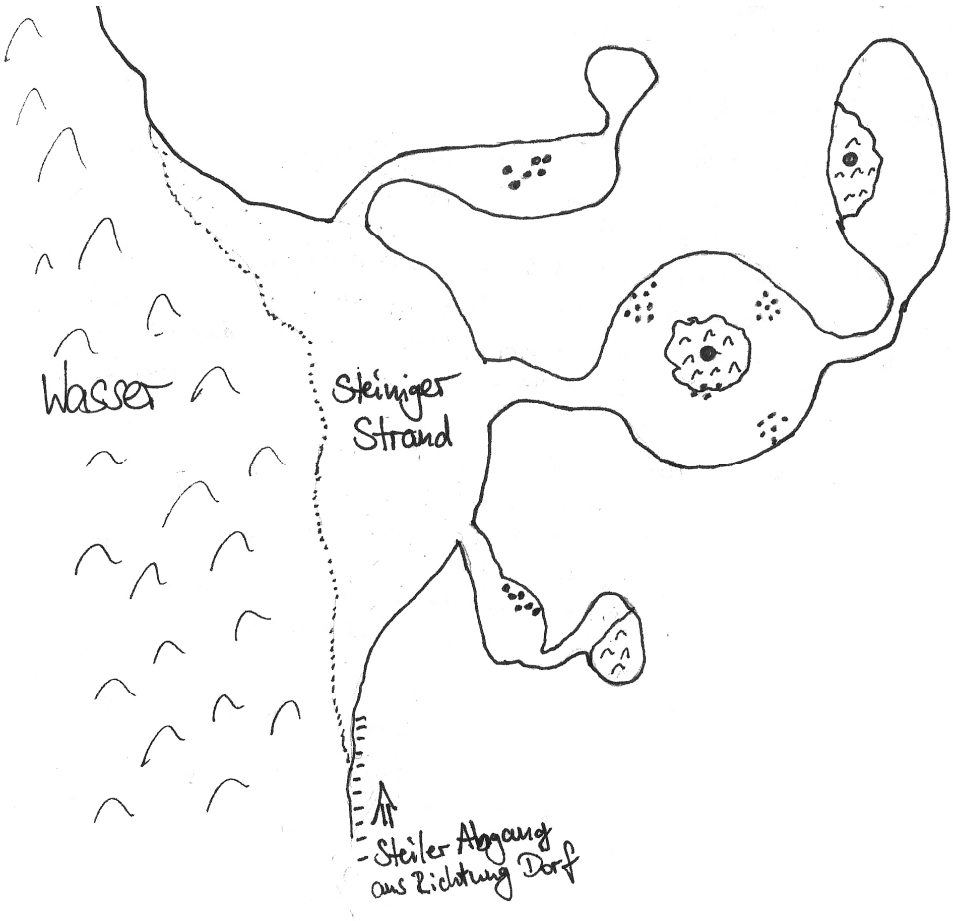
9 Wolfsrudel
Hier hat sich ein Wolfsrudel (6 Tiere) eingenistet, die den Komplex durch einen fast ebenerdigen Durchbruch im Süden verlassen. Ein altes Lagerfeuer zeugt davon, dass auch schon andere den Komplex entdeckten und erforschten, ein toter Spinnenkörper zeugt von der Feindschaft zu den Nachbarn. Nachts sind die Wölfe auf Jagd, tagsüber ruhen sie sich hier aus.

Auch die Wölfe können als Aufhänger dienen, wenn es sich bei ihnen um aggressive oder ausgehungerte Exemplare handelt, welche die Holzarbeiter angreifen.

10 Tempelraum
Einst der Tempelraum des Minenkomplexes, dessen Metalltür seit Jahrhunderten nicht mehr geöffnet wurde. Welches Geheimnis dahinter liegt, das weißt nur Du!

Ingo Schulze aka Greifenklaue

Krabben und andere Menschen



Gegner & NSC's

Krabbenmenschen (18):
Gesinnung: Neutral, Bewegung 100' / 40'
Rüstungsklasse: 3, Trefferwürfel 3+3 (16),
Angriffe: 2 (Scheren), Schaden: 1W6/ 1W6
Rettungswurf: K3, Moral: 9 / 15 (wenn unter Kontrolle)
Die Angriffswürfe der Krabbenmenschen sind um 1 reduziert, wenn sie unter der Kontrolle des Kristalls stehen.

Sahuagin :
Gesinnung: Chaotisch, Bewegung 60' / 60' Wasser,
Rüstungsklasse: 5, Trefferwürfel 1+1 (6)
Angriffe: 1 (Speere/ Dreizacke), Schaden: 1W6
Rettungswurf K2, Moral 10

Sahuagin Anführer:
Gesinnung: Chaotisch, Bewegung 60' / 60' Wasser,
Rüstungsklasse: 5, Trefferwürfel 2+1 (11)
Angriffe: 1 (Speere/ Dreizacke), Schaden: 1W6
Rettungswurf K2, Moral 10

Schätze:
Krabbenmenschen-Beute: 2W10 Goldstücke, Kristallstücke, Wert ges. 2W20 GM, Korallendreizack +1, Kästchen mit Opferdolch einer bösen Gottheit, magisch, Spruchrolle mit Lvl. 1 Zauber, 3 Heiltränke (je 1W6 Lebenspunkte)

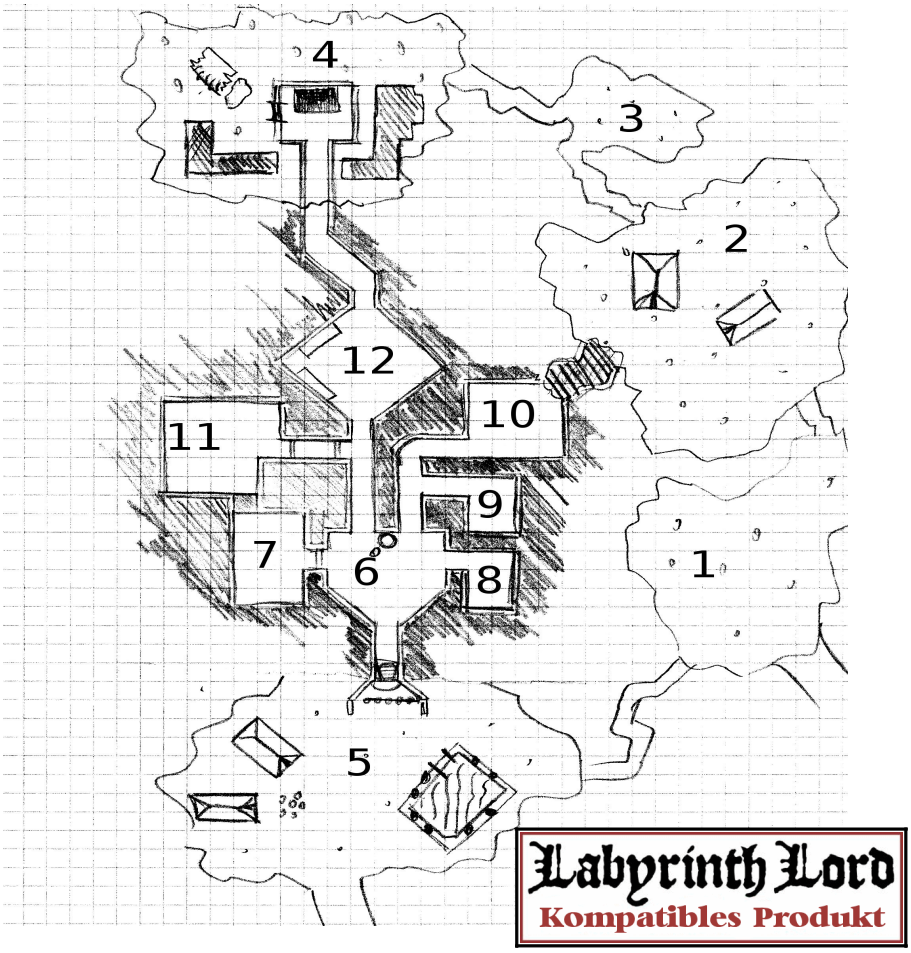
Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

Die Gruppe kommt tagsüber in ein Fischerdorf, in welchem auffällt, daß die meisten Fischerboote zerstört und die Leute ängstlich bis grimmig sind und auch teilweise bewaffnet. Das Umhören ergibt, daß in der Nachbarschaft lebende Krabbenmenschen, die eigentlich als friedfertig gelten und mit denen auch Handel getrieben wird, weil einer von Ihnen kommunizieren kann, in den letzten Tagen das Dorf aus dem Wasser heraus überfallen und Einiges kurz und klein geschlagen haben. Es ist noch niemand zu Tode gekommen und sobald es Widerstand gab, zogen sich die Krabbenmenschen zurück. Kurz darauf kommt eine besorgte Mutter zur Gruppe und vermeldet, daß sie ihre kleine 9-jährige Tochter vermisst. Erste Spurenaufnahmen belegen, daß die Tochter wohl an der Küste entlang zu den Krabbenmenschen unterwegs war, zu denen sie guten Kontakt hatte. Wenn die Gruppe bei den Steilklippen ankommt, wo die Höhlen der Krabbenmenschen sind, kann man noch beobachten, wie das Mädchen mit mehreren Krabbenmenschen scheinbar ungezwungen in die mittlere Höhle geht. Es dauert ein wenig, aber man kommt langsam, aber sicher die Steilklippen hinunter.

Die Haupthöhle besteht aus 2 größeren Kammern voller Stalagtiten und einigen Meerwassertümpeln. In der ersten Kammer befinden sich 2 Krabbenmenschen, die zwar zunächst neugierig, aber keinesfalls feindselig reagieren, sich aber in den Weg stellen. Es fällt auf, daß die Höhle nicht nur durch das Tageslicht erhellt wird, sondern auch durch blaues Licht. Kurz, nachdem sich die Krabbenmenschen in den Weg gestellt haben, scheint das Licht ein wenig zu flackern (ein gelungener Wurf auf Wahrnehmung lässt erkennen, daß dieses Flackern von einem blauen Kristall in der Decke kommt, der sich zwischen mehreren Stalagtiten befindet, über dem Tümpel in der Mitte der Höhle) und die Krabbenmenschen greifen an, wenn auch eher unwillig (-1 auf Trefferwürfe, solange sie selber nicht verletzt sind).
Zerstört man den Kristall (RK 4, 10 HP), so ziehen sich die Krabbenmenschen zurück und machen verwirrt Platz, ansonsten kämpfen die beiden Wesen bis zum Tode. Die Kammer wird nach der Zerstörung direkt ein wenig dunkler.

Ab Runde 3 oder 4 kann man weitere Krabbenmenschen aus der hinteren Kammer oder aus einer der anderen beiden Höhlen auftauchen lassen, wenn dies noch nötig ist, um die Gruppe unter Druck zu setzen.
In der hinteren Kammer befindet sich das Mädchen am Tümpel am anderen Ende. Neben ihr steht ein größerer Vertreter der Krabbenmenschen und man scheint sich zu unterhalten. Ein Wahrnehmungswurf ergibt auch hier die Sichtung eines blauen Kristalls, diesmal über dem Tümpel am anderen Ende der Kammer und auch dieser beginnt, zu flackern. Die sonstigen 5 Krabbenmenschen, die verteilt in der Höhle sind, greifen an, bis sie tot sind oder der Kristall zerstört ist. Das Mädchen wird nicht angegriffen und versucht noch, die Gruppe auf den Kristall hinzuweisen.
Wenn auch dieser Kristall zerstört wird, hört man kurz einen Schrei in der Höhle, der vom Kristall auszugehen scheint.
Wird der Kristall zerstört, ohne das Krabbenmenschen großen Schaden nehmen, so zeigt sich deren Anführer sehr großzügig (er trägt einen Ring an einer Scherenspitze, mit dem er sich verständlich machen kann und übergibt der Gruppe die Beute, die in letzter Zeit im Meer gemacht wurde (siehe Schätze im Feld oben rechts)
Wird nach dem Kristall gefragt, sagt der Krabbenmann, daß hier vor einigen Jahren ein alter Mann vorbeikam, der angeboten hat, in der Höhle Licht zu machen und diese Kristalle magisch angebracht hat. Die Probleme gab es erst seit ein paar Wochen.
Wenn Krabbenmenschen getötet werden, dann gibt es erst einmal keine Belohnung.
Sobald man die Höhle verlässt, was sicherlich ein wenig gedauert hat und es damit dunkel ist, wird die Gruppe am Strand von bösen Fischmenschen angegriffen, die halt böse sind und sich auch dafür rächen wollen, daß die Krabbenmenschen ihnen den Korallendreizack ihres Anführers abgenommen haben. Es kommen so viele Sahuagin aus dem Wasser wie Gruppenmitglieder, +1 Anführer, die sich um die Gruppe kümmern.
Mögliche weiterführende Plots:
- Herausfinden, wer die Kristalle installiert hat.
- Zerstörung des Dolches, der jetzt wieder nach seinen Anhängern rufen kann.
- Tauchen nach Artefakten & Gold und Kämpfe gegen Sahuagin.

Chaos im Sumpf – ein One Page Dungeon von Dennis Filipiak für die ersten Stufen



Hintergrund:
Seit kurzer Zeit werden die Bewohner des Dorfes Steinbrück von Goblins aus dem nah gelegenen Sumpf um Vieh und Lebensmittel erpresst. Die Goblins unter ihrem Häuptling Ru'kuush haben ein paar Dorfbewohner vor einigen Tagen gefangen genommen und in den Sumpf verschleppt.

Der wandernde Goblinstamm hatte sich in einer alten Zuflucht im Sumpf aus Kriegszeiten angesiedelt und von dort begonnen, Steinbrück zu terrorisieren. Als sie jedoch den Dorfpriester Lethos mit einigen weiteren Bewohnern gefangen namen und einsperrten, flehte dieser in seiner Verzweiflung und nach erfolglosem Gebet die dunklen Mächte um Beistand an. Er erschlug seine sowieso geschwächten Kameraden und ließ ihre leblosen Körper unter seinem Willen auferstehen. Mit ihnen und einigen weiteren toten Goblins vertrieb er den Stamm und Ru'kuush aus der Zuflucht. Dieser will sich jedoch weder geschlagen geben, noch die Schmach seiner Vertreibung auf sich sitzen lassen. Mittlerweile hat sich ein Belagerungsring um die Zuflucht gebildet, während Lethos im Inneren der Zuflucht mehr und mehr dem Wahnsinn verfällt.

Die Zuflucht:
Ursprünglich als letzte Fluchtmöglichkeit in Kriegszeiten gedacht, ist die uralte, in einen großen Felsen im Sumpf geschlagene Anlage heute nur den Wenigsten bekannt. Der ursprüngliche Eingang findet sich in Gebiet 5, darüber hinaus gibt es noch einen geheimen Ausgang (4), der in einem kleinen, mittlerweile verfallenen Wegschrein endet. Ein Riss im Felsen und ein wenig Arbeit der Goblins haben darüber hinaus einen weiteren Eingang in Gebiet 2 geschaffen.

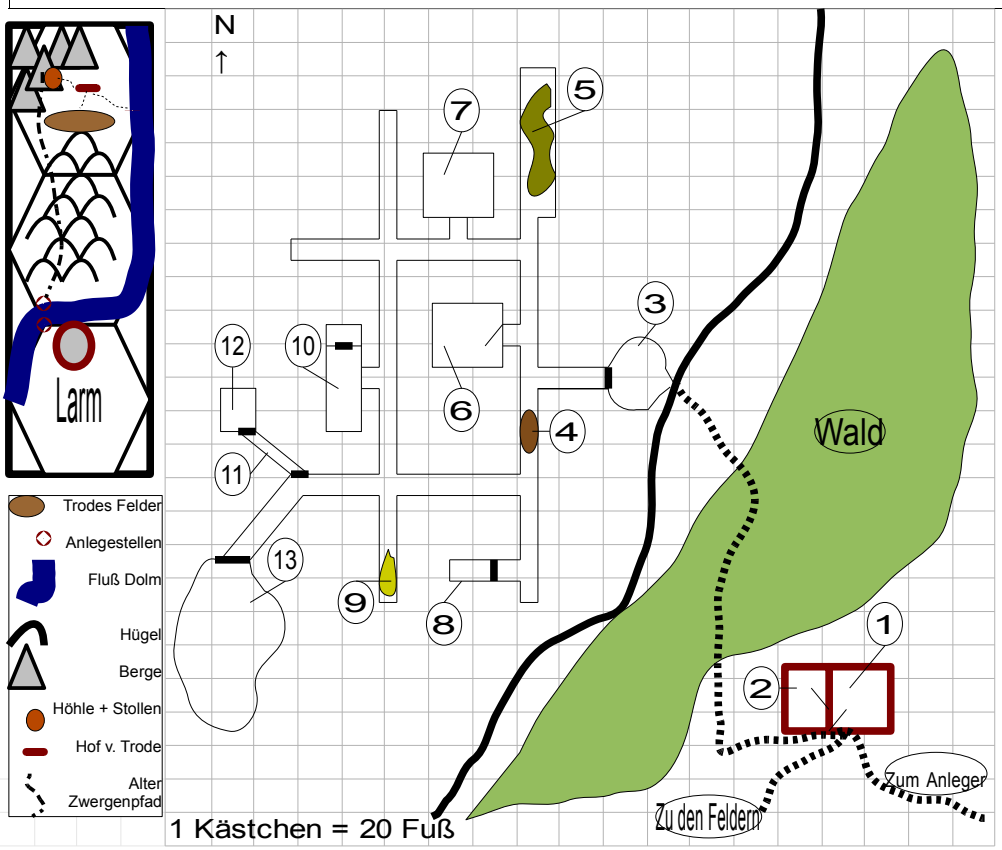
1. Sumpfgebiet ohne weitere Besonderheiten. Zu 20% (Nacht) oder 10% (Tag) befinden sich hier Goblins auf Patroullie. Im Falle eines Angriffs besteht eine 15% Chance, dass Goblins aus (2) oder (5) aufmerksam werden und nach dem Rechten sehen.
2. Auf einer Lichtung im Sumpf stehen zwei krude Zelte aus Tierhäuten. In jedem Zelt oder davor befinden sich 1W4 Goblins, die den Durchbruch in die Zuflucht bewachen.
3. Hier steht der Baum einer Dryade. Sie ist generell nicht an anderen Wesen interessiert, könnte sich aber, falls sie erkannt wird, zur Hilfe überreden lassen, die “bösen” und die “toten” Dinger zu vertreiben. In diesem Fall übergibt sie einen Heiltrank, der sich seit längerer Zeit unter den Wurzeln ihres Baumes befindet, seit ein Abenteurer ihn im Sumpf verlor.
4. Der ehemalige, verwitterte Wegschrein einer guten Gottheit. Auch hier befinden sich 1W4 Goblins, die den Zugang bewachen.
5. Der Haupteingang der Zuflucht. Ein Gehege mit Schreckenswölfen. Ru'kuush hält sich mit seiner Leibwache hier auf. Möglichweise lässt er sich auf einen instabilen Pakt ein, wenn die SC die Zuflucht stürmen wollen.
6. Vorraum der Zuflucht. Eine geköpfte Götterstatue. 3W4 Skelette, die Eindringlinge sofort angreifen.
7. Früher ein Schlafraum. Voller Müll und Felle, aber hier lagern auch die Schätze des Goblinstammes (Hortklasse VI).
8. Ein leerer Raum. 1W4 Skelette
9. Ehemaliger Lagerraum, einige Goblin- und Menschenleichen. 1W6 Silbermünzen. 15% Chance, dass sich eine Leiche als Zombie erhebt.
10. Ehemaliger Schlafraum. Zombies bewachen den Durchbruch in den Sumpf.
11. Durch zwei von den Goblins eingesetzte Türen gesichertes Gefängnis. Leichen wie in (9). Lethos wurde hier gefangen gehalten, bevor er sich befreite.
12. Ehemals Kapelle der Zuflucht. Lethos hält sich hier mit 1W10 Skeletten und 2W4 Zombies auf. Klerikale Reliefs sind grob verunstaltet oder mit Blut besudelt. Im Norden verdeckte eins ein Altar den geheimen Ausgang. Von ihm sind nur modrige Reste erhalten. Lethos ist daran interessiert, aus den Mauern der Zuflucht zu entkommen.

Lethos:
wahnsinniger Priester aus Steinbrück
Bewegung 120' (40')
Rüstungsklasse 9
Trefferwürfel 1
Schaden 1W6
Rettungswurf KL 1
Moral nicht anwendbar
Hortklasse I
vorbereiteter Spruch: *Furcht*

Beschreibung:
Die Untoten gehorchen zwar Lethos, was sich dieser aber nicht erklären kann. Er fürchtet sich selbst vor ihnen, nutzt sie aber als einzige Chance, die Goblins fernzuhalten. Die Tage umringt von wandelnden Toten haben seinen Verstand schwer mitgenommen. Dennoch könnten die SC zu ihm durchdringen so einen Kampf vermeiden. Nimmt Lethos aber Abstand von seinen Taten, wenden sich die Skelette gegen ihn. Lethos fürchtet Ru'kuush, während jener den Pfaffen einfach nur tot sehen will.

Trodes Hof

Ein Abenteuer für 3-5 Charaktere der 2 Stufe Von Thorsten W. Kroll



Begegenungstabelle (1W6/1W10)

Für den Überlandweg 2xwürfeln (1W6 dann 1W10; der Wasserweg ist sicher, daher nur 1W10.

1. 3 Killerbienen (LL S. 89, TP4,4,1) nähern sich.
2. 1 Grottenschrat (LL S. 84, TP15) schläft unter einem Baum.
3. Mitten über dem Weg ist ein riesiges Netz(LL S. 40) einer Schwarzen Witwe (LL S. 103, TP12) gespannt. Sollten die Gefährten das Netz nicht in größerer Entfernung umgehen, wird die Spinne aus Ihrem Versteck heraus angreifen.
4. 4 Hobgoblins (LL S.86, TP9,7,5,2) sitzen in ihrem Lager etwa 30 Fuß abseits des Weges.
5. 1 Riesenwiesel (LL S.108, TP18) wartet auf Opfer.
6. 1 Dyrade (LL S.75,TP7) erscheint. (s. auch „Personen bezaubern“ LL S.40)

7. - *(Kommt es zu keiner Begegnung, sind Trode+Trine zu 50% eingesperrt (6))*

10. Wenn die Gefährten an den Feldern vorbei kommen, bemerken sie 2 Menschen (1 Mann und 1 Frau Trode und Trine) die von 4 Orks (Werte s. Punkt 7) bewacht werden und für diese arbeiten müssen.

Werte NSC`s

Trode	Mensch TP12, RK9, Sense 1W6
Trine	Mensch TP 9, RK9, Flegel 1W6
Trixie	Mensch TP 5, RK9, 14 Jahre
Trill	Mensch TP 4, RK9, 12 Jahre

Trode und Trine haben im Wald ihre Ersparnisse von 300 GM und 500 SM vergraben. Sie kennen die Gewohnheiten der Ork-Bande.

Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

Hintergrund: Bode, der Müller aus Larm, sucht Euch in Eurem Quartier in der Grenzland-Taverne auf. Bode erzählt Euch, das einer seiner Getreidelieferanten, Trode, ein Bauer und Freund von ihm, schon seit längerem nicht mehr geliefert hat. Sein Hof, auf dem er mit seiner Frau und seinen 2 Kindern lebt, liegt nördlich von Larm. Da er sich inzwischen große Sorgen macht, möchte er Euch beauftragen, doch mal nach dem rechten zusehen. Er ist bereit hierfür jedem von Euch 30 GM zu zahlen (bei gelungener Charisma-Probe max. 50 GM). Er gibt Euch noch die Information mit auf den Weg, das Trode sein Getreide immer in einer Höhle mit angrenzenden Stollensystem gelagert hat, welches hinter dem Wald seines Hofes liegt.

Zum Abenteuer: Es gibt 2 Möglichkeiten, Trode zu erreichen, entweder mit einem der Boote die Fluß aufwärts fahren,1 Tag mitzureisen und Euch am Anleger von Trode absetzen lassen, von dort aus ist es noch etwa einen halben Tagesmarsch, bis zu seinem Hof oder Ihr könnt Euch auf der anderen Flußseite absetzen lassen und dem alten Zwergenpfad für etwa einen Tag folgen. Dieser führt an den Feldern Trodes vorbei und von dort zu seinem Hof.

1. *Trodes Hof1* – Der Wohnraum von Trodesfamilie mit Feuerstelle, Tischen, Stühlen, Regalen für Vorräte und einem Hochbett in dem Trodes Kinder geschlafen haben. Alles ist umgestürtzt und vieles beschädigt, es sieht aus als wäre hier gekämpft worden. Orkspuren finden sich vor dem Haus.

2. *Trodes Hof2* – Das Schlafzimmer von Trode. Neben Bett und Schrank, stehen dort auch einige Kommoden, alles ist durchsucht worden. Wenn man unter der Kommode im linken unteren Eck sucht, findet man ein Langschwert + 1 und ein Kettenhemd +1.

3. *Eine Höhle* – Ehemals Trodes Lagerraum fürs Getreide, jetzt wartet hier ein Oger “Keulenschwinger” (LL S. 96, TP 18) und bewacht den Eingang zum Stollensystem. Er ist noch dümmer, wie andere Trolle seiner Art, daher reagiert er auf seinen Namen und etwas zu Fressen sehr wohlwollend und lässt jeden Besucher durch. Sollte er jedoch zum Kampft gezwungen werden, wird die Kette an der er befestigt ist, im Stollensystem einen Alarm auslösen und dreiviertel der verbliebenen Orks werden in 18 Runden kampfbereit in der Höhle erscheinen.

4. *Eine Fallgrube* – Diese ist bereits von einem Ork gefunden worden, der inzwischen schon ein wenig stinkt, da er am Boden, auf einigen Pflöcken aufgespiesst wurde. Alllerdings ist die Grube etwa 20 Fuß lang und nimmt die ganze Breite des Stollens ein.

5. *Lager 1* – Hier lagert Baumaterial für den Bau des Stollens (von schweren Balken bis zu Brettern und Stämmen, in allen möglichen Formen).

6. *Lager 2* – Hier lagern Werkzeuge und Kleinmaterial (Spitzhacken, Schaufeln, Nägel, usw). Nach der Arbeit werden hier Trode uns seine Frau Trine in einem Käfig eingesperrt und von einem Ork bewacht. (Sonst hält sich dieser im Aufenthaltsraum auf, Werte s. dort)

7. *Der Aufenthaltsraum der Orks* – Hier halten sich bis zu 12 Orks (s. Begegnungstabelle) mehr oder weniger ständig auf (LL S. 97, TP7,7,6,6,5,4,4,3,3,2,2,1). Sie sind alle mit Langschwert und 6 davon zusätzlich mit Kurzbogen bewaffnet. Jeder besitzt 1 W10 GM.

8. *Ein Seitenstollen* – Hier werden Trodes Kinder (Trixie und Trill) gefangen gehalten. Die Tür ist aus massiven Balken und verschlossen. Ein Ork hält davor ständig Wache (TP 5; Langschwert und Kurzbogen, 1W10GM)

9. *Eine Abfall- und Abortstelle* – Hier liegt ein weiterer toter Ork. Sollte einer aus der Gruppe den Ork durchsuchen wollen, wird er augenblicklich von einer Fäulnislarve (LL S. 79, TP1) befallen.

10. *Des Hauptmanns Raum* – Hier hat sich der Hauptmann (TP8, 1 schwerer Flegel 1W8+1, RK 5 durch einen Schutzring +1; 3W10 GM) eingerichtet. Ausserdem trifft man hier 4 Adjutanten an (TP7,7,6,6; Langschwert und Kurzbogen; 2W10 GM). An der nördlichen Wand befindet sich eine Geheimtür in dem der Hauptmann das angehäuftes Vermögen hortet (Münzen im Wert von 1500 GM und Edelsteine für 2000 GM).

11. *Ein Geheimgang* **–** Ein Geheimgang, der nur durch eine Geheimtür zuerreichen ist, den die Zwerge beim Bau des Stollens angelegt haben. Die zweite Tür ist durch 3 Fallen (LL S. 132) gesichert, eine Giftnadel im Schloss, ein Fallgitter (welches sich nur durch 2 Charaktere gleichzeitig mit bestandenen Stärkeproben wieder bewegen lässt) und 1 vergifteter Pfeil. Wird die Tür im allgemeinen untersucht, findet man Fallgitter und Pfeil, nur wenn man das Schloss untersucht kann man auch die Giftnadel finden.

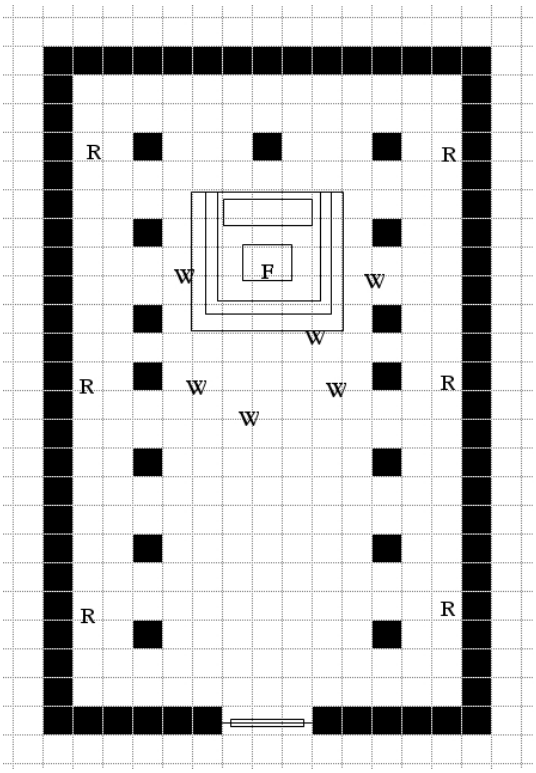
12. *Der Schatz* – Der Schatz der Zwerge 2000 GM und 2000 SM, sowie 5 W100 Gegenstände (LL S. 114 oben und folgende).

13. *Eine Höhle* – Am Ende des Stollens befindet sich eine natürliche Höhle. Die Orks haben den Eingang mit Balken und Brettern verbarikadiert. Dahinter befindet sich ein Nest von 8 Feuerkäfern (LL S. 88, TP 10,9,9,6,5,4,4,3).

Alle Werte und Seitenangaben beziehen sich auf Labyrinth Lord – Regelwerk 3. Ausgabe April2010 – Kartenausschnitt Hexfelder LL S. 141

Morituri te salutant

Eine Labyrinth Lord Szene für eine beliebig große und beliebig erfahrene Abenteurergruppe



Legende der Karte

1 Feld = 5‘
R = Reliefs, Malereien, Gedenktafeln
F = Leiche der Frau
W = Leiche der Wachen

Die Szene

Nach und nach wachen die Abenteurer auf. Sie sind von einem heftigen Kampf gezeichnet; ihre Wunden sind noch offen (10-15% der Trefferpunkte übrig, alle Offensivzaubersprüche verbraucht), ihre Sinne sind noch vom Schock und der Anstrengung wie betäubt.

Sie liegen in einer großen Halle verstreut. Am Kopfende des Säulengangs ist eine leicht erhöhte Zwischenebene, auf der ein großer steinerner Tisch mit einem umgestürzten Kerzenleuchter steht. Vor dem Tisch erhebt sich ein imposanter Thron, auf dem ein zusammengesackter Körper über die Lehne gebeugt sitzt. Es ist der Körper einer majestätischen Frau, die in eine kunstvolle und beeindruckende Plattenrüstung gekleidet ist. Zu ihren Füßen liegt ein ehrfurchtgebietender Streitkolben. Aus den Spalten ihrer Rüstungen und Ritzen ihrer Handschuhe und ihres halboffenen Helmes seilen sich feine Blutfäden ab. Ihre Rüstung ist an verschiedenen Stellen durchstoßen und verbeult; Rußspuren und für den Einsatz von offensiver Magie typische Schmauchspuren übersähen diese Schutzhülle – allein der Schutz reichte nicht. Denn sie ist unverkennbar tot.

Das Licht des Raums stammt von vielen kleinen Ölwannen, die an zahlreichen Säulen angebracht sind. Die Flammen flackern und werfen durch die Säulen und durch tiefhängende Kerzenleuchter bizarre Schattenspiele auf die Säulen und die dahinterliegenden Steinwände. Diese sind mit Malereien und Reliefs verziert.

Die Luft ist getränkt von dem Geruch von Blut, Angstschweiß, ionisierter Luft wie nach einem Gewitter und vielen anderen Aromen. Es ist der Geruch von Krieg. Jetzt erst fallen den Abenteurern die sechs weiteren Leichen von Kriegern auf, die vermutlich das Wachpersonal waren; auch diese sind von einem für sie am Ende tödlichen Kampf gezeichnet.

Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

Mit Entsetzen stellen die die Abenteurer plötzlich fest, dass Fragen in ihren Köpfen bohren:‘ *Was suche ich hier? Was ist hier geschehen? War ich das?*‘ Der Fluchtreflex schlägt an: ‚*Es muss einen Fluchtweg geben!*‘ Und in der Tat führt eine große, schwere, doppelflüglige Tür aus dem Raum. Dann ertönt eine laute Stimme – nur einmal:

„Übt Rache an dem Mörder, und Ihr seid frei.“

Hintergründe

- Diese Szene ist darauf angelegt, dass die Abenteurer die Umstände des Todes der Hohepriesterin oder Herrscherin klären. Wenn sie sich die Wunden der Frau ansehen, werden sie ohne Weiteres erkennen, dass diese Verletzungen ausschließlich durch die Mittel und Waffen der Abenteurer hervorgerufen worden sind.
- Sie werden bei der Frau ein glanzloses Amulett unter dem Brustpanzer finden. Es war mal eine goldene Scheibe, aber das Symbol oder Bildnis in der Mitte ist zerflossen, wodurch sich das kurzzeitig flüssige Gold in die Haut der Frau eingebrannt hat.
- Was die Abenteurer nicht (mehr) wissen, ist, dass sie unter dem Schutz der Götter oder einer höheren Entität stand. Diese hat es nicht erduldet, dass die Frau von Abenteurern bezwungen worden ist – es spielt dabei keine Rolle, ob die Absichten gute oder böse waren. Diese Entität hat in dem Moment des Todesstoßes ihrem Zorn freien Lauf gelassen und durch das goldene Symbol der Frau eine magische Welle ausgelöst. Diese hat alle Lebewesen im Raum betäubt und dadurch die Erinnerungen der letzten Wochen regelrecht ausgelöscht. Die überlebenden Abenteurer wissen also nichts Spezielles über den Ort, die Frau und insbesondere die Umstände und Ziele, die sie hierher geführt haben.
- In dem Raum finden die Abenteurer Reliefs und Wandmalereien. Diese stellen typische Szenen von Engeln und Dämonen dar, die versucht sind, die Seelen der Leute zu fangen oder zu beschützen; es werden weltliche Ereignisse wie Eroberungen, Friedensverhandlungen, Krönungen und anderes abgebildet. Die Malereien und Reliefs zeigen damit nichts anderes, als das, was für Kirchen Mitteleuropas sehr üblich ist.
- Viele kleinere und größere Gedenktafel tragen Namen und Jahreszahlen von berühmten Persönlichkeiten – Adligen, Magiern, Priestern, bedeutsamen Bürgern der Welt. Es gibt auch Mahnmale, die an die Schreckensherrschaften anderer erinnern sollen.
- Bücher, Schriftstücke, Dokumente oder anderes sind in dem Raum nicht zu finden.
- Die schwere, doppelflüglige Tür lässt sich unter keinen Umständen öffnen. Dahinter sind nur gedämpfte Schreie zu hören; nach einigen Stunden beginnen Leute, von draußen die Tür mit einem Rammbock zu öffnen – auch das bleibt ergebnislos, obwohl die Tür manchmal vielversprechend wackelt. Will sich jemand mit Mitteln der Magie entfernen, so wird sein Zauberspruch an der Wirkung einer Ebenenverschiebung scheitern – denn die Entität hat den Ort „abgekapselt“.
- Nach 12 Stunden ist das Öl in den Ölwannen an den Säulen des Raums verbraucht und es wird dunkel.

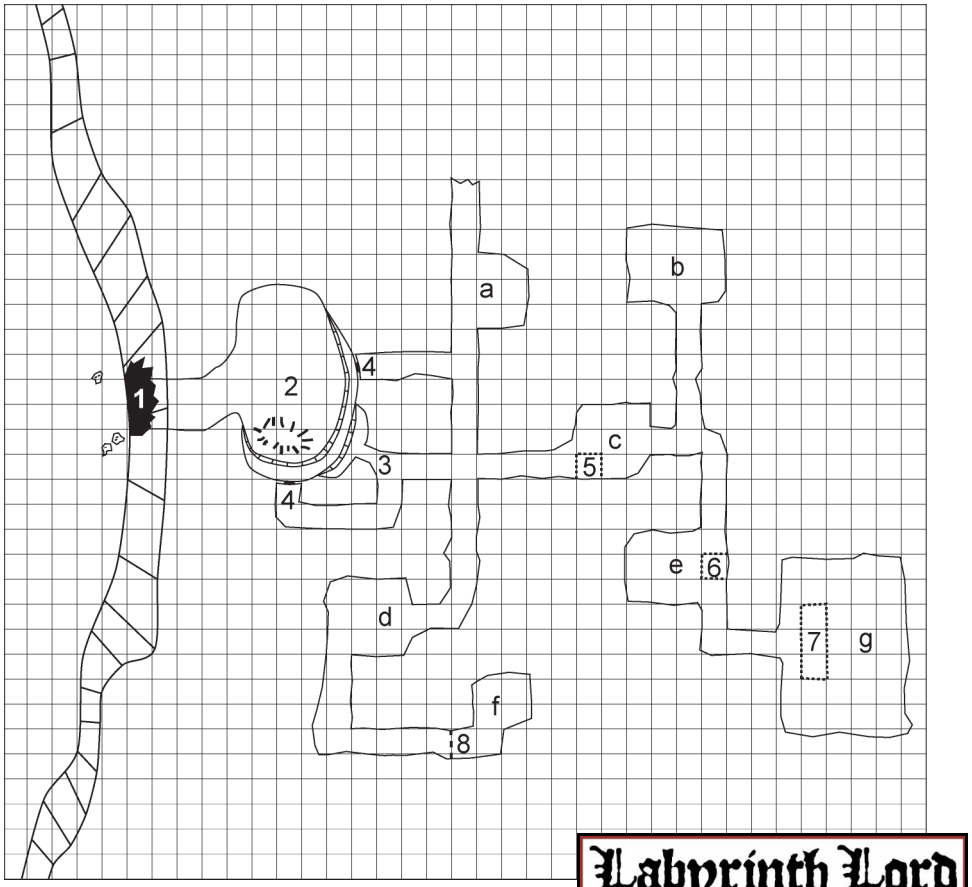
Lösung der Szene

Diese Szene ist ausschließlich darauf ausgerichtet, erzählerisch gelöst zu werden. Spieler und LL erkunden den Ort und lassen ihrer Fantasy freien Lauf. Es ist evident, dass die Herrscherin oder Priesterin von den Spielercharakteren schwer verletzt wurde. Aber waren sie auch die Täter, die den Todeserfolg herbeigeführt haben? Und wer hat dabei den finalen Schlag oder Zauberspruch durchgeführt? Niemand sonst ist in dem Raum, der noch in Frage kommen könnte.

Die harte Lösung: Die Spieler bekämpfen sich gegenseitig – wird der, der überlebt, derjenige sein, der nicht der Töter der Frau war? Oder bleiben die Tore für ihn verschlossen? Und wenn sie sich nicht bekämpfen, dann werden sie qualvoll verhungern oder verdursten … ? Die kreative Lösung: Die Spieler rekonstruieren die Hergänge und es gelingt ihnen, einen in ihrer Runde auszumachen, der der Mörder ist. Wer opfert sich? Die leichte Lösung: Die Frau aus dem Reich der Toten erwecken (Klerikersprüche aus Spruchstufe 5 oder 7). Besonderheiten: Mit „Kommunizieren“ (Kleriker Spruch Stufe 5) kann die Schuldfrage „kanalisiert“ werden, da der LL so erheblichen Einfluss auf das letztlich auch für ihn Unbekannte hat. „Fluch brechen“ hat keine Wirkung.

Damit bewegt sich die Szene zwischen einem geopferten Spielercharakter und einem TPK …Es geht in der Szene also letztlich nur um Gesinnungsfragen …

Die Goblins von Lôn von Benjamin Eisenhofer



Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

Alle Goblins tragen Kurzschwerter (1W6), zusätzlich zu anderen Waffen. Außerdem trägt jeder Goblin außer Kopp-App eine Lederrüstung (RK 8).

a: Schlafraum von vier Goblins (TW 1; TP 6,6,5,3). Diese vier sind für die Verteidigung des Eingangs zuständig, zwei sind mit Piken (1W10) und zwei mit Kurzbögen (1W6) bewaffnet.
b: Schlafraum von vier Goblins (TW 1; TP 4,3,2,2) und Speisekammer. Hier riecht es ganz abartig schlimm: Jeder SC, der den Raum betritt, muss einen Rettungswurf gegen Odemangriffe ablegen, bei Misserfolg darf er eine Runde nicht attackieren.
c: Schlafraum von vier Goblins (TW 1; TP 6,5,4,2).
d: Schlafraum von vier Goblins (TW 1; TP 6,4,2,1).
e: Schlafraum von vier Goblins (TW 1; TP 6,4,2,2).
f: Hier wird der Jäger Jupp gefangen gehalten (RK 7 Waffenrock + Gesch.-Bonus; Dieb 1; TP 4; APR 1; SCH 1W4 Stuhlbein; RW D1; ML 10; GES N).
g: Schlafraum des Häuptlings Kopp-App der Fiese und seiner Bande. Kopp-App (TW 2; TP 10) trägt einen Zweihänder (1W10) und Kettenhemd (RK 5), seine vier Krieger (TW 1+1; TP 6,6,3,2) tragen Schilde und leichte Armbrüste (1W6). In einer Kiste liegen 310 GM und drei Edelsteine im Wert von je 50 GM. Hier liegen außerdem Jupps Langbogen, Dolch und Pfeile sowie ein Schlüssel für **8**.
1: Der Höhleneingang erinnert an ein Maul voller Zähne. Er ist ca. 10' breit (3m).
2: Die Höhle des Bären. Es riecht nach altem Bär.
3: Durch den engen Eingang passt immer nur ein Charakter gleichzeitig, seitlich gehend. Metallene Rüstung kann hässliche Geräusche verursachen.
4: Die Schießscharten sind 15 cm schmal.
5: Getarnte Fallgrube (7'/2m; 1W4 Schaden).
6: Pfeilfalle mit Trittplatte (1W6 Schaden), einmalig.
7: Getarnte Fallgrube (10'/3m, 1W6 Schaden)
8: Gittertür, mit einem Schloss abgesperrt.

In der Nähe des Örtchens Lôn liegt im Wald eine Lichtung, die an der Ostseite durch eine felsige Abbruchkante begrenzt wird. Die Kante ist nahezu senkrecht und gut 33' hoch (10m), das Gelände dahinter steigt weiter steil an. Im Fels befindet sich der Zugang zu einer natürlichen Höhle, die in Jahrhunderten von einem unterirdischen Bach ausgewaschen wurde, dessen Quelle lange versiegt ist. Heute lebt ein Höhlenbär in der vorderen Kammer.

Vor drei Monaten fand ein junger Goblinstamm unter dem Anführer Kopp-App der Fiese diese Bärenhöhle. Über zwei hohen Stufen am hinteren Ende der vorderen Kammer entdeckten sie einen natürlichen Spalt im Fels, der einen gut zu sichernden Eingang zu den hinteren Kammern darstellt. Sie ließen sich hier nieder, erweiterten die Höhlen ein wenig (z.B. um Schießscharten und Fallen) und terrorisieren seitdem die Bauern der Umgebung. Sie stehlen nahezu täglich Vieh, Obst und Gemüse, aber vor einer Woche haben sie einen besonderen Fang gemacht: Ein junger Jäger aus Lôn ist ihnen in eine Grubenfalle getappt und wird nun in einem Verlies gefangen gehalten. Die Goblins sind noch uneins, ob sie ihn essen oder lieber an Orks oder Oger verkaufen sollen. Ein Goblinkrieger aus der Leibgarde des Häuptlings wurde losgeschickt, um Angebote einzuholen und Interessenten gleich mitzubringen.

Stinkmaul der Höhlenbär, der in dieser Höhle lebt, ist tagsüber für gewöhnlich auf der Jagd, aber manchmal kommt er überraschend zurück (10% jede Stunde). Wenn es dämmert, kommt er zu 90% zurück, ansonsten übernachtet er im Freien. Nachts ist er also zu 90% in der Höhle.

Vor der Höhle liegen einige Knochen verstreut, unter anderem von einem Pferd, drei Schafen, vier Schweinen und einem Goblin. In der Höhle sind keine Knochen zu finden, lediglich auf der Südseite ein Haufen trockenen Laubs, auf dem der Bär schläft. Zwischen dem Laub kann man ein paar Lumpen finden sowie 23 GM.

Der Eingang zu der Höhle der Goblins ist über die zwei Stufen an der hinteren Wand der Bärenhöhle zu erreichen, die sehr steil und jeweils 10' hoch sind (3m). Hier muss man entweder klettern (jeweils 3 + Gesch.-Bonus für TW mit 1W20 unterwürfeln; Diebesfertigkeit; Räuberleiter) oder die Leiter der Goblins verwenden (ein Seil mit Knoten im Abstand von 3'), die allerdings eingeholt ist und nur für Stammesmitglieder und Gäste heruntergelassen wird.

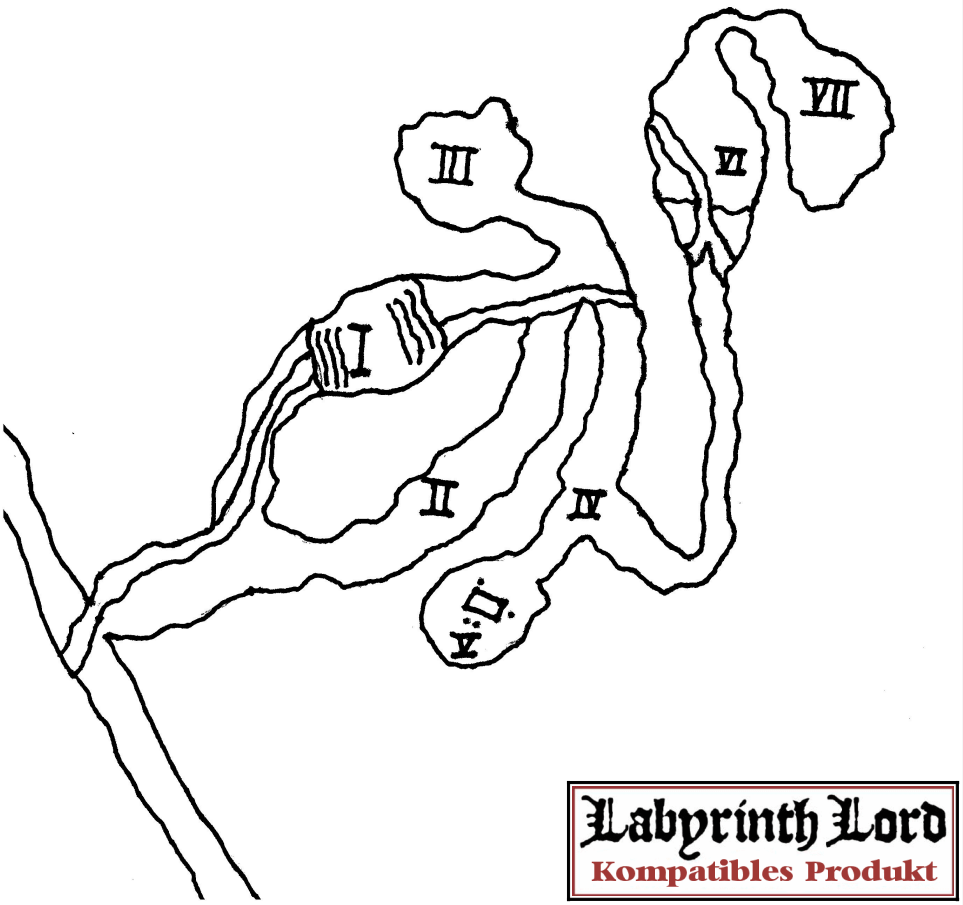
Der Eingang der Goblins wird tagsüber zu 50% von einem Goblin bewacht, nachts zu 25%. Wenn jemand in der Höhle Lärm macht, dann wird tagsüber zu 50% ein Goblin nachsehen kommen, nachts zu 25%. Wenn die Goblins Feinde in der Höhle entdecken, werden zwei von ihnen mit Piken versuchen, ein Ersteigen der Stufen zu vereiteln und zwei weitere werden mit Kurzbögen aus den Schießscharten zu beiden Seiten des Eingangs schießen.

In der Höhle leben insgesamt 25 Goblins und ein Häuptling, von denen jeder sich selbst der nächste ist, was bedeutet, dass jeder Goblin vor allem seinen eigenen Schlafplatz verteidigt. Sobald Kampflärm zu hören ist, sind alle Goblins alarmiert. Auf dem Plan ist verzeichnet, in welchem Raum wie viele Goblins leben. In jeder Runde eines Kampfes in der Höhle wird ermittelt, ob Verstärkung der Goblins eintrifft: Bei einem Wurf von 1 auf 1W6 für jeden nächstgelegenen Raum kommt die Hälfte der Bewohner dieser Räume als Unterstützung. Ein einzelner Goblin versucht stets, in den nächsten bevölkerten Raum zu gelangen. In der Höhle ist es stockfinster, nass und kalt. Es gibt natürliche Abzugsschächte im Fels, aber die Goblins machen kein Feuer.

Begegnungstabelle für den Wald um die Höhle und um Lôn: Wenn ein Ergebnis zum wiederholten Mal erwürfelt wird und die Begegnung bereits getötet oder vertrieben wurde, findet keine Begegnung statt. Alle Werte für die Monster in Labyrinth Lord ab S. 68.

1	Stinkmaul der Höhlenbär	11	Ein wandernder Schwarzbär
2	Der heimkehrende Goblinkrieger, ...	12	Ein verirrtes Brontotherium
	1-2: allein; 3-4: mit W6 Orks; 5-6: mit W6 Hobgoblins	13	Ein Eulenbär
3	1W6 Eber	14	W4 Goblins aus der Höhle (aus einem zufälligen Raum)
4	Calaquutirionea, die Dryade	15	Ein Riesenfrettchen
5	Nienneri , das Einhorn	16	2W6 Hirsche
6	1W6 Hobgoblins	17	Ein Insektenschwarm
7	2W6 Wölfe	18	Enzianie, die Riesenkröte
8	Ein Troll	19	Ein Werwolf
9	1W4 Oger	20	Mardefalas der Elf (RK 9; Elf 2; TP 7; APR 1; SCH 1W6 Schwert, RW E2; ML 8; GES R; Sprüche: Personen bezaubern, Schutz vor Bösem)
10	Ein Riesenwiesel		

Orks am Wasserfall



Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

Die Spieler können den Eingang zu diesem Dungeon (an einem Berghang hinter Büschen versteckt) zufällig unterwegs oder im Auftrag einer Stadt, die ein Orkproblem gelöst haben möchte, finden. Der Eingang ist ein kleines Loch, durch das aber alle Charaktere gebückt kriechen können und durch das ein kleiner Bach aus der Höhle plätschert.
Was sie nicht wissen: Die Höhle wird nicht nur von Orks bewohnt, sondern auch von einem Riesen (der seinen „Raum“ aufgrund seiner Körpergröße nicht mehr verlassen kann und von den Orks versorgt wird).

Raum I: Pfütze – der Bach aus dem Inneren der Höhle staut sich hier etwa einen Fuß tief. In der Pfütze leben drei Piranhas und greifen vorbei watende Abenteurer an.

Raum II: Gang – Wer der Pfütze ausweicht, hat es auch nicht einfach, denn hier befindet sich eine gut getarnte Falltür (Fallgrube mit Pflöcken).

Raum III: Schatzhort – hier bewahren die Orks diverse Schätze (woher auch immer sie diese wohl haben) auf. Außer 2W4 GM finden sich ein Schutzring (Rüstungsklasse -1) und ein verfluchter Ring, der dazu führt, dass jeder, der den Träger ansieht, unkontrolliert lachen muss und nicht mehr sprechen kann. Beide Ringe sehen identisch aus.

Raum IV: Kreuzung – Wenn die Spieler hier oder im Gang davor Lärm machen oder länger stehen bleiben, werden sie von der Gruppe Orks aus Raum V angegriffen (2/SC, ihr Anführer ist ein Oger). Ansonsten können sie diese dort überraschen.

Raum V: Ork-Wohnzimmer – hier hausen die Orks. Um einen schlecht gebauten Tisch liegen und stehen ebensolche Hocker, die Orks trinken Bier und spielen Karten.

Raum VI: Wasserfallhöhle – der einzige Weg, der weiterführt, ist eine elfeinhalb Fuß hohe, steile Wand, an der ein kleiner Wasserfall herunter rauscht. Am Fuße der Wand verschwinden zwei kleinere Bäche in beiden Seiten der Höhle.
Auf dem oberen Plateau liegen abgenagte Knochen vor dem Gang zu VII.

VII: Höhle des Riesen – hier lebt der Riese. Er wird die Charaktere nicht direkt angreifen, sondern zunächst ansprechen (“Was wollt ihr hier?”). Wenn die Spieler einen Weg finden, den Riesen befreien (was durch die Gänge unmöglich ist!), dankt er ihnen und überlässt ihnen 100GM/SC, die er mit in die Höhle gebracht hatte, als er noch klein genug war, um durch die Gänge zu finden. Diesen Schatz finden die Spieler auch, wenn sie den Riesen im Kampf besiegen.

Allgemeine Bemerkungen – Alle Gänge sind hoch genug, um aufrecht in ihnen zu gehen, mehrere Personen können aber nicht nebeneinander gehen.
Die Räume III, V und VII haben einen Durchmesser von 9 Fuß (etwa 3 Metern), Raum VI ist 30 Fuß (10 Meter) lang, davon 6 Fuß (2 Meter) vor der Wand, und 9 Fuß (3 Meter) breit.
Bei längerem Aufenthalt im Dungeon wird pro 15 Minuten, die die Charaktere am gleichen Ort verbringen, 1W20 gewürfelt – bei einer 1 bis 5 kommt ein Ork zufällig vorbei und alarmiert die restliche Gruppe, wenn er die Spieler entdeckt.
In der Umgebung des Dungeons wird jede Stunde 1W20 gewürfelt – bei einer 1 bis 5 greift eine Gruppe von drei Orks an (diese fehlen dann später beim Kampf im Dungeon).

© 2011 Stephan Hillebrand.

OGL

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

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY
The names Delving DeeperTM, The Old IsleTM and Brave Halfling PublishingTM , 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 spezial 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 LordTM Copyright 2007, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

END OF LICENSE
Die Höhlen der Fäulnis, Copyright 2011, Various Writers, Moritz Mehlem (Editor).

Delving Deeper

ONE PAGE DUNGEON-WETTBEWERB 2011

Die todesmutige Jury bestehend aus...

- Frank Ditsche - deutsches LL-Urgestein und mein geschätzter Co-Autor des Quellenbandes "Der Gladiator"

- Florian Findeiss - ebenso deutsches LL-Urgestein und sicher nach seinen Lehrproben auch mit kleineren Veröffentlichungen am Start. Mal sehen, was die Zeit da noch bringt... Bisher hat er sich um die deutsche Labyrinth Lord-Seite verdient gemacht und *"Die Dienerschaft der Seuche"* aus dem Englischen übersetzt.

- Patric Götz - der "Jury-Promi" ist als Verlagsleiter des Uhrwerk-Verlags wohl Herr über die meisten in deutscher Sprache erschienenen Rollenspielsysteme

...hatte keine leichte Aufgabe und musste innerhalb von nur etwa zwei Wochen aus 19 eingegangenen One Page Dungeons einen Sieger kühren.

Hier sind nun alle 19 Dungeons.

Viel Spaß dami!!!