

Labyrinth Lord Schnellspiel-Einführungsabenteuer

Über Labyrinth Lord

Betrete eine Welt voller Labyrinth, Magie und Monster. Übernehme die Rolle eines Klerikers, Zwergs, Elfen, Kämpfers, Halblings, Magiers oder Diebes auf der Queste nach Ruhm, Schätzen und Abenteuern. Willkommen zu einem einfacheren Spielerlebnis der alten Schule. Der Herr der Labyrinth wartet schon auf dich. Kannst Du die Gefahren des Labyrinths überleben?

Das Labyrinth Lord Fantasyrollenspiel bringt uns zurück zu den Grundlagen des Fantasyrollenspiels. Das Kernregelwerk ist verfügbar in elektronischer Form (www.goblinoidgames.com) und im Druck (stores.lulu.com/goblinoidgames). Labyrinth Lord ist das neueste Spiel, welches sich der "retro-clone" Rollenspielbewegung anschließt. Das vorrangige Ziel ist es frühere Basic Edition Rollenspiele zu erhalten, die sonst nicht mehr kommerziell unterstützt werden würden. Für eine detaillierte Erklärung von retro-clone Spielen, schaut auf unsere Webseite unter www.goblinoidgames.com

Um dieses Schnellspiel-Einführungsabenteuer nutzen zu können, sollte man Labyrinth Lord unter der Adresse www.labyrinthlord.com herunterladen.

Die Gruft des Sigyfel

Die Gruft des Sigyfel ist ein Schnellspielabenteuer für das Labyrinth Lord Fantasyrollenspiel und ist voll kompatibel mit anderen Basic Edition Spielen. Es wendet sich an Charaktere der 1. bis zur 3. Stufe. Das Abenteuer kann innerhalb einiger Spielstunden beendet werden und wurde in der Tradition von klassischen Dungeon Crawls geschrieben.

Der vorgestellte Ort kann nahe jeglicher Ansiedlung in der Labyrinth Lord Kampagnenwelt angesiedelt werden. Dies ist ein Dungeon Crawl der alten Schule voll mit Gefahren, Reichtümern und Ruhm für diejenigen, die ihn erfolgreich durchqueren. Die Unvorsichtigen enden zusammen mit den Toten in der Gruft.

Hintergrund

Legenden des unbarmherzigen Zauberers Sigyfel kursieren vielfältig in dem lokalen Ort, obwohl er bereits seit Jahrhunderten tot ist. Seine bössartigen Tätigkeiten sind das Thema von vielerlei Geschichten am Kaminfeuer und bis zu diesem Tag zeichnen die Ortsansässigen ein rotes Auge über ihre Türen um Sigyfels bösen Geist abzuwehren.

Dunkle Mächte ziehen entlang dem Auslauf einer Straße nahe Sigyfels Gruft. Ein ortsansässiger Bauer wurde tot seitens der Straße gefunden, sein Mund vor Todesschreien erstarrt. Es wird gemunkelt, dass das Grab von Sigyfel geöffnet wurde und das Böse von den dunklen Hinterbliebenen hervor steigt.

Zur Gruft

Einige Aktionen sind nötig um die Spieler in das Abenteuer einzubringen. Die SCs sollten beauftragt werden die Gruft auszukundschaften und das Böse darin zu zerstören. Es kann sich um Ortsansässige handeln, die sich um das Wohlergehen der Gemeinde sorgen, oder der Bürgermeister hat die Gruppe für 300 GP angeheuert.

Die Ortsansässigen können genaue Angaben zum Weg zur Gruft machen. Sie liegt einfach 10 Meilen nordwestlich vom Dorf, über dünn übersätes Grasland. Der Herr der Labyrinth sollte nur einmal nach wandelnden Monstern prüfen und nur dann falls die Abenteurer bei Nacht reisen.

Das erweckte Böse von Sigyfels Gruft hat Monster angezogen, die normalerweise nicht so nahe der Gemeinde leben. Eine Begegnung passiert bei einem Wurf von 1 auf 1W6. Konsultiert die untenstehende Tabelle.

Wurf W100	Begegnung mit Monster
01-20	Riesentratten (2W4)
21-30	Riesentausendfüßler (1W6)
31-50	Orks (1W4+1)
51-80	Herdentiere (Rind 2W6)
81-90	Riesen Spinne (1W2)
91-100	Wolf, gewöhnlicher (1W6)

In die Gruft des Sigyfel

Der Eingang zur Gruft liegt auf dem Boden auf der Spitze eines Hügels. Der Hügel ist wie das umgebende Land, Grasland aber mit verdrehten Baumstümpfen übersät. Der Eingang ist ein 90 cm quadratischer Eingang mit einer Steintreppe die in den Boden führt. Ein kühler Wind kann durch die Öffnung gefühlt werden, begleitet von einem dunklen, muffigen Geruch.

Sofern nicht andererseits angegeben sind alle Decken etwa 15' hoch. Die Kartenmaßstab für die Gruft ist 1 Feld = 10'

Gegenden

1. Stufen: Die Stufen führen 50 Fuß nach unten mit einem Winkel von 45 Grad in Richtung Westen.
2. Eingang: Die Wände dieses runden Zimmers sind mit Schmutz von den zahlreichen nicht angezündeten und teilweise abgebrannten Kerzen an den Wänden übersät. Wenn näher untersucht wird, stellt man fest, dass die Kerzen nicht mit Staub überdeckt sind und scheinbar erst kürzlich hinzugefügt wurden. Die Tür an der Westwand ist verschlossen.
3. Sensenklingenfalle: Wenn die SCs diesen Bereich betreten, schwingen drei große Sensen direkt von der Decke. Alle Charaktere innerhalb des Bereichs müssen einen RW gegen Versteinerung machen, oder bekommen 1W8 Schaden.
4. Raum 4: Die Nord- und Südtür dieses Raumes sind beide verschlossen. Der Raum ist voll mit hölzernen Resten und ist unerwartet sicher. Eine geheime Tür befindet sich in der südöstlichen Wand.
5. Geheimraum: Dieser 10x10' große Raum beinhaltet verrottete und wertlose Seide und Wandbehänge. Dennoch befindet sich eine kleine Eisenkiste auf einem kleinen Tisch in der Nordwand. Sie beinhaltet 500 SP und 20 GP.
6. Sarkophagraum 1: Ein kurzer, dunkler Gang führt in einen Raum in dem offene, zerbrochene Sarkophage liegen. Der Raum beinhaltet 6 Skelette, die sich von ihren Gräbern erheben sobald die SCs den Raum betreten.

Skelette (6) [AL C, MV 60' (20'), AC7, HD1, #AT 1, DG 1W6, SV F1, ML12}

7. Böser Kleriker: Die Tür zu diesem Raum ist versperrt. Ein böser Kleriker hat sich hier niedergelassen. Ein kleiner Altar liegt auf einem Tisch an der Ostwand, gespickt mit schwarzen Kernen und einer kleinen Statue in Form eines ziegenköpfigen dämonischen Geschöpfes. Der

Kleriker wird von 2 Orks begleitet, die Schwerter führen. Die Orks werden die SCs angreifen während der böse Kleriker im Hintergrund wartet. Wenn er gestellt wird greift er mit einem Streitkolben an oder kann Leichte Wunden Verursachen sprechen. Er wird versuchen zu fliehen, wenn die Orks getötet werden.

Orks (2) [AL C, MV 120', (40'), AC6, HD1, #AT 1 (Waffe), DG 1W6 oder Waffe, SV F1, ML8]

Böser Kleriker (1) [AL C, MV 120' (40'), AC 6, HD 1, #AT 1 (Waffe oder Zauber), DG 1W6 oder Zauber, SV C1, ML9, Zauber Leichte Wunden Verursachen)

8. Sarkophagraum 2: Die Tür zu diesem Raum ist versperrt; der Steinsarkophage hier sind ganz und nicht geschändet. Jeder Sarkophag enthält ein einzelnes (normales, nicht verzaubertes Skelett)

9. Gang: Die Tür zu diesem Raum ist versperrt. Vier 10x10' große Räume schließen sich diesem Gang an, mit großen purpurnen Vorhängen, die den Raum von der Gang trennen. Die zwei nördlichen Räume und der südwestliche Raum sind leer während der Südöstliche Raum eine Falldecke hat, die Steine auf die Charaktere fallen lässt, die den Raum betreten.

10. Sigyfels Gruft: Die Tür zu diesem Bereich ist verschlossen. Dieser große Raum beinhaltet drei Steinstatuen, wobei jede einzelne ein dämonisches Wesen in verschiedenen beängstigenden obszönen Posen zeigt. In der Mitte des Raumes liegt ein Steinsarkophag mit Ornamenten verziert. Sigyfel wurde kürzlich von den von Ihm angebeteten dämonischen Wesen "wieder geboren" aber er wurde zu einem Ghul, der darauf wartet, dass jemand den schweren Deckel des Sarkophags öffnen, so dass er herausspringen kann. Er wird die SCs sofort attackieren wenn der Deckel entfernt wird. Der Sarkophag enthält einen Edelstein im Wert von 250 GP und einen Dolch +1.

Ghul: (1) AL C, MV 90' (30'), AC 6, HD 2 (vertreiben wie 3 HD), #AT 3, DG 1W3/1W3/1W3 + lähmen, SV F2, ML9]

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

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

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

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

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

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

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability 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.