

Das verrückte Labyrinth

Das Labyrinth basiert auf dem gleichnamigen Brettspiel und kann daher für besseres Verständnis hergenommen werden. Dieses Abenteuer ist für **3 oder mehr** Abenteuerer geschrieben. **Der Spielleiter (SL) sollte sich vorher ein paar Notizen zu einigen Situationen machen.**

Warum soll ich in ein Labyrinth?

Ihr seid ein paar Gerüchten und Sagen über **große Schätze** bis hier in diese Gegend gefolgt. Auf dem Waldweg kam Euch eine Gruppe Waldarbeiter entgegen. Sie meinten, das Gebiet am Ende des Weges sei verflucht, denn es verschwinden dort immer wieder Menschen. (Der SL kann auch einen anderen Grund des Hierseins für die Abenteuerer haben.)

Am Ende des Tages kommt Ihr an einem Teich vorbei und seht vor Euch einige zerfallene Gebäude. Eine gute Gelegenheit für eine Rast und vielleicht das Nachtlager.

1. Die Ruine

Ortskunde Abenteuerer können, mit einem **EW: Landeskunde**, herausfinden, das diese Gebäude aus längst vergangenen Tagen stammen. Wem hier noch **EW-2: Sagenkunde** gelingt hat schon mal was von Seemeistern gehört. In den Ruinen selbst kann man herumklettern, vielleicht ein paar uralte Steine entdecken oder die vergangene Baukunst studieren. Mit anderen Worten, ein Paradies für Archäologen.

2. Das Monument

Am Ende des Weges, zwischen zwei steinernen Toren hindurch, befindet sich ein gewaltiges Monument. Auf mehreren quadratischen Blöcken steht ein, etwa 20 Meter hoher, zylindrischer Stein der auf seiner gesamten sichtbaren Oberfläche mit Symbolen übersät ist.

Magiebegabte Abenteuerer spüren in der Nähe dieses Gebildes ein starkes Wärmegefühl, auch ohne Erkennen von Zauberei. Mit einem **EW: Zauberkunde** findet man heraus, dass es sich hierbei möglicher Weise um ein Weltentor handelt. Ein **EW: Lesen von Zauberschrift** bestätigt es. (Der SL sollte aber den Text an die gewürfelten Werte anpassen)

Wagemutige tretet näher!

Spürt den Fluss in mir!

Ergreift die Strömung und

beginnt Eure Reise in das sichere Land!

Ansonsten werden **alle suchenden**, in der Nähe befindlichen, Charaktere davon angezogen. Der Drang es zu berühren wird im Laufe der Zeit immer stärker. Nur ein **WW: Res (Geist) gegen 35** hindert den Charakter daran.

3. Alter Friedhof

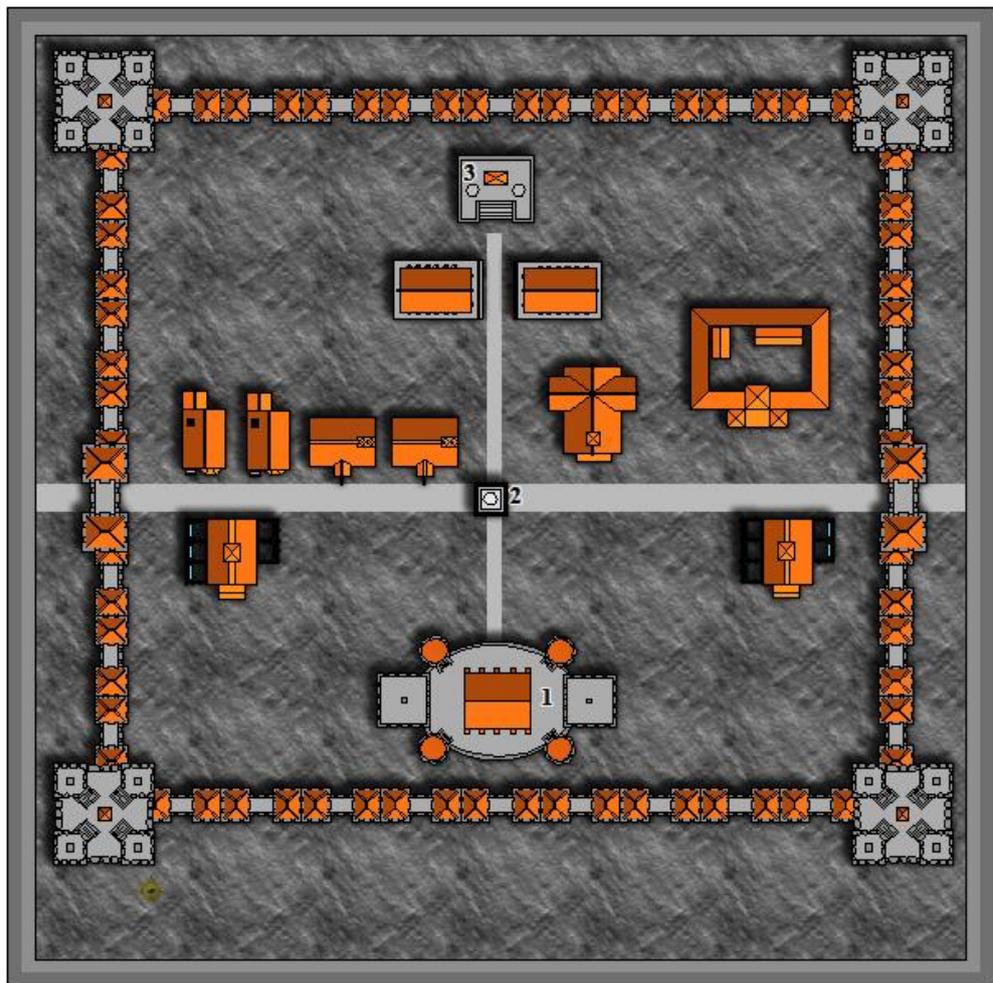
Ein paar alte Grabsteine mit kaum lesbarer Schrift befinden sich etwas südlich der Ruinen. Es könnten vielleicht die ehemaligen Besitzer der Gebäude sein.

Der SL kann hier den Abenteuerern ein paar nützliche Informationen zukommen lassen.

Der Wald



Die Burg



Durch das Tor

Wenn ein Held nach dem anderen, oder alle gleichzeitig, die Säule berühren, dann beginnen die Symbole grünlich zu leuchten, gleiten unter seiner Hand auseinander und bilden einen Türrahmen, in den der Abenteurer augenblicklich hineingezogen wird.

Die Säule zieht dich immer mehr und mehr an. Du streckst deine Hand ihr entgegen und berührst die samtweiche Oberfläche. Ein starkes Kribbeln durchfährt Dich und mit dem nächsten Schritt stehst Du in einem dunklen Raum, Lampen fangen an zu leuchten und Du läufst durch zahllose Räume. Viele Dinge huschen an Dir vorbei, ein Buch, ein paar Kerzen, eine Tür, eine Öllampe, ein Waffenständer, ein Helm, Schatztruhen, ein Grab, ein Spiegel und ein gewaltiger Drache. Er speit Dir Feuer entgegen. Du hältst Deine Hände schützend vor den Kopf und mit geschlossenen Augen läufst Du durch das Feuer.

Du öffnest die Augen und stehst im Hof einer großen Burg. Ein paar Menschen, zwei Elfen und ein Zwerg schauen Dich an. Die Sonne steht im Zenit und eine Frage liegt Dir auf der Zunge: Wo bin ich?

Die Abenteurer stehen in einer Burg am Sockel einer Säule (2), die eine sehr große Ähnlichkeit mit der im Wald hat. Bei nochmaligen berühren der Säule passiert nichts. Ein **EW: Lesen von Zauberschrift** verrät einem das man etwas in den Händen halten muss um das Tor zu öffnen. Man kann die Umstehenden befragen was gerade passiert ist. Alle können berichten das die Symbole grün leuchteten und ihr dann aus der Säule getreten seid, wie bei allen anderen auch. Egal wann sich Abenteurer fragen wie Spät es ist, die Sonne steht **immer** im Zenit.

Die Menschen sehen aus wie Abenteurer. Sie geben gern Auskunft darüber wer sie sind und das sie auf der Suche nach Reichtümern sind. Sie waren ursprünglich zu sechst. Drei sind in das Labyrinth gegangen und nie zurück gekehrt. Einer ist kurz bevor Ihr erschienen seit hinunter gegangen. Die anderen wagten es nicht mehr sich dem Eingang zu nähern. Vielleicht sind die Abenteurer ja diejenigen die ihnen helfen oder sie hier heraus holen sollen.

Wer mit den Elfen spricht, und nicht selber einer ist, muss einen **PW: pA** und einen **EW: Beredsamkeit**, mit **-4** wenn der **PW** misslingt, schaffen um von ihnen eine Antwort zu bekommen. Zwerge in der Gruppe bekommen noch einen Abzug von **-40** auf den **PW: pA**. Beide sind schon eine längere Zeit hier, in menschlichen Maßstäben natürlich, und sollen ein elfisches Artefakt zurück in ihre Heimat bringen. Veinsa und Narósil sind Elfen aus der Goldenen Ebene. Den Charakteren sagt das nichts. Falls die Spieler nicht selber das Rätsel der Säule lösen, bieten sie ihnen ihre Hilfe an, denn sie haben den Portalstein schon länger untersucht und wissen was man erfüllen muss das er sich in die andere Richtung öffnet. Da gibt es aber etwas wobei sie Eure Hilfe bräuchten. Ihr gesuchtes Artefakt würde Euch ihre Dankbarkeit garantieren. Ein **EW-2: Beredsamkeit** fördert mehr Informationen zu Tage (siehe **Das Artefakt**). Das Problem, warum sie es nicht selbst schon geholt haben, ist, dass es in einem unterirdischen Labyrinth verborgen ist und Elfen nicht unbedingt Geschöpfe des Untergrundes sind und ihre Magie dort nicht besonders gut funktioniert.

Für eine Unterhaltung mit Tungdil Goldhand, dem Zwerg, gelten dieselben Regeln wie für die Elfen. Oder man kann sich als Zwergenfreund ausweisen. Er weiß auch über die Funktion der Säule Bescheid und sucht ein Artefakt das eigenartiger weise dem der Elfen ähnelt (siehe **Das Artefakt**). Er erzählt gern die heroische Zwergenlegende. Wollen

Abenteurer mehr erfahren und wird die Frage gestellt warum er nicht schon selber danach gesucht hat, muss ein weiterer **EW: Beredsamkeit** gelingen da der Zwerg nicht von sich aus darüber spricht. Natürlich hat er das! Ganze 21-mal. 20-mal kam er bis zum Ausgang aber nur mit einer Handvoll Gold und 1-mal musste er den Zylinder benutzen. Er fühlt sich schwer gedemütigt und wahrscheinlich haben ihn seine Götter verlassen. Er wird kein weiteres Versagen riskieren, aber vielleicht können die Abenteurer im da weiter helfen?

Funktion des Portalsteins (2):

Man muss das Gesuchte in Händen halten und dann die Säule berühren. Der Grund kann bei jedem ein anderer sein. Ein Zwerg vielleicht wegen der Schätze, ein Zauberer wegen einer Formel, ein Ritter wegen der Jungfrau in Nöten, die Gruppe mit ihrer Aufgabe, etc. (SL weiß von den Gründen der Spieler)

Das Artefakt

Ein mächtiger Dämon griff mit einer finsternen Armee ein, von fünf Zwergenstämmen beschütztes, Land an und es entbrannte ein heftiger Krieg. Die Zwerge fanden heraus dass der Dämon nur mit einer speziellen Metalllegierung zu vernichten ist und schmiedeten ein magisches Langschwert aus den seltensten Metallen. Viele davon stammen von den Zwergen selbst, manche von den Elfen und ein Metall aus einem schwarzen Stein, welches dem Schwert eine nachtschwarze Klinge und seinen Namen bescherte. Zwerge und Elfen erheben beide gleichermaßen Anspruch auf das Schwert und würden es **niemals** in fremde Hände geben.

Nachtklinge

Magisches Langschwert +3/+3, Aura: Elementar

Gegen Dämonen +3 zusätzlichen Schaden und bei jedem schweren Treffer verdoppelt sich der AP Schaden.

1. Der Turm

Ihr betretet einen großen, ovalen Saal. Gegenüber dem Eingang befindet sich ein Podest mit einem steinernen Thron. Rechts und links befinden sich geschlossene Türen. In der Decke ist ein Loch das Licht herein lässt. Die Wände sind übersät mit Malereien und Reliefs. Einige stellen Szenen einer großen Schlacht dar, andere zeigen Wesen die von Menschen angebetet werden. Der Boden besteht aus großen, quadratischen Fliesen. Haben sich die gerade bewegt?

Beim Betreten des Saals ist ein **EW: Wahrnehmung** notwendig. **Nur** bei geglücktem Wurf fällt den Abenteurern eine kaum wahrnehmbare Veränderung der Bodenfliesen auf. Sind sich aber nicht sicher. Hinter den Türen führen Wendeltreppen auf die Aussichtsplattform mit dem Überdachten Lichtloch. Hier oben hat man einen guten Ausblick auf den Burghof, den Saal und über die Mauer auf die Steinwüste.

Wenn man hier einen vollen Tag verbringt, lernt man einiges über die Geschichte der Seemeister. (Der SL kann die Spieler zum Beispiel mit Lernen von Sagenkunde locken damit sie sich hier länger aufhalten.) Jene Spieler die den ersten EW geschafft haben, darauf aufmerksam gemacht wurden oder den Raum gründlich, **EW+4: Suchen**, absuchen und sich entschieden länger zu bleiben, dürfen einen weiteren **EW+4: Wahrnehmung** machen. Bei Erfolg sind sie sich sicher dass sich die Bodenfliesen bewegt haben. Aber warum? Fragt man die Elfen oder Menschen können sie berichten, das die Fliesen sich immer dann bewegen wenn jemand das Labyrinth betritt. Der Zwerg bekam unten nichts davon mit. Erst vor kurzem ist ja wieder ein Mensch hinunter gegangen. Die Platten bewegen sich relativ selten und nach einiger Zeit stoppen sie.

Der Turmsaal



2. Der Burghof mit der Säule

In einigen der Gebäude haben es sich die Menschen, Elfen und Zwerge schon gemütlich gemacht. Andere können als trockene Unterkunft dienen, wenn Ihr vorhabt hier länger zu verweilen. Sei es um die Burg zu studieren oder sich mit den Gestrandeten zu unterhalten. Möbel oder ähnliche Bequemlichkeiten sucht Ihr vergebens.

Zwei besondere Gebäude sind die beiden links und rechts neben dem Turm. In dem **Linken** wird eine, aus der Wand kommende, Wasserquelle in einem halbrunden Becken aufgefangen. An den Wänden stehen Regale mit zahlreichen Bechern und Krügen. Jeder der aus der Quelle trinkt fühlt sich erfrischt, ausgeruht und bekommt **einmal am Tag 1w6 AP** zurück. In dem **Rechten** steht ein steinerner Tisch mit Symbolen auf seiner Oberfläche. Ein **EW: Lesen von Zauberschrift** enthüllt die Worte *sarno le untúpa* (für den SL: Tischlein deck Dich). Spricht man sie aus, erscheint auf dem Tisch ein üppiges Essen für mehrere Personen.

Die Tore der Burg sind fest verschlossen und können auch vom stärksten Abenteurer nicht geöffnet werden. Ein erklimmen der Mauer, um einen Blick hinaus zu werfen, gelingt auf der spiegelglatten Oberfläche nur wenn man ein Reptil oder ein Insekt ist. Fliegen wäre auch eine Möglichkeit. Tiermeister werden hier enttäuscht sein, denn Tiere sucht man hier vergebens. Für den Fall das es einem Abenteurer möglich ist, sieht er, in allen Himmelsrichtungen, eine bis an den Horizont reichende Steinwüste.

3. Der Labyrintheingang

Stufen führen auf den steinernen Sockel zu einem Haus hinauf. Zu beiden Seiten stehen runde, etwa 20 Meter hohe Säulen auf deren Oberfläche aber keinerlei Symbole zu finden sind. Die Haustür ist aus reinstem Sternensilber und lässt sich leicht öffnen. Im Inneren führt gegenüber der Tür eine Treppe in die Tiefe. An den Wänden links und rechts befinden sich kleine Podeste auf denen, etwa faustgroße, Zylinder stehen. Der Raum wird durch leuchtende Kristalle an den Wänden erhellt.

Bei näherem Betrachten der Zylinder fallen den Abenteurern die Symbole auf der Ober- und Unterseite auf. Der Zauberkundige kann der Gruppe, mit einem **EW+2: Lesen von Zauberschrift** oder einem **EW+2: Zauberkunde**, mitteilen das es sich hierbei um tragbare Teleportsteine handelt. Aktivieren kann man sie, in dem man die Worte *Naeth Óre* laut ausspricht und sie dabei fest in der Hand hält. Übersetzt bedeutet es so viel wie „Notaustieg“. Der Benutzer muss unter 5 LP sein, die Symbole mit seinem Blut benetzen und die Worte sprechen. Es gibt eine 5% Chance, dass einer seiner magischen Gegenstände zurück bleibt.

Treten die Abenteurer auf die ersten Stufen so beginnen die beiden Säulen grünlich zu schimmern, ein tiefes Horn ertönt und die Türen fallen zu.

Falls Charaktere sich entscheiden haben nicht mitzugehen, fällt ihnen auf, dass sich die restlichen Bewohner, beim Verklingen des Hornsignals, zum Turm begeben. Folgt er ihnen, so steht er am Ende im Saal und starrt wie alle andern gebannt auf die sich bewegenden, Fliesen.

Es hat begonnen!

Das Labyrinth – Raum 1

Nach einem langen Marsch in die Tiefe steht Ihr in einem kreisrunden Raum mit 30 Meter im Durchmesser und zwei Ausgängen. An der Wand gegenüber der Treppe befindet sich eine Steintafel mit Schriftzeichen. Der Boden davor ist eine kreisförmige, glattpolierte Steinplatte. An den Wänden hängen ein paar Fackeln und Laternen die den Raum beleuchten.

Zum Betrachten der Steintafel muss man über die Platte gehen. Hat ein Abenteurer eine Möglichkeit Entferntes besser zu sehen und hat lesen einer Sprache gelernt, so sind die Zeichen absolut unverständlich angeordnet. Erst nach betreten der Platte, die dann grünlich schimmert, ordnen sich die Buchstaben und es erscheinen die Worte:

Viel Spaß!

Jeder Charakter behauptet, es in seiner Sprache lesen zu können. Wer einen **EW: Hören** schafft nimmt ein leises, schabendes Geräusch wahr, kann aber seine Herkunft nicht bestimmen. Mit einem sehr guten Gehör (+10) hört man es ohne EW. Für den ungewöhnlichen Fall dass ein oder mehrere Charaktere entscheiden umzukehren: die Treppe ist verschwunden! Wie wenn sie nie existiert hätte. Versuche, sie wieder erscheinen zu lassen, schlagen fehl. Jetzt gibt es nicht mehr viele Möglichkeiten. Den linken, den rechten oder beide Gänge.

Grundsätzlich herrscht im gesamten Labyrinth Dunkelheit mit Ausnahme von ein paar Räumen. Die Fackeln und Laternen sind abnehmbar und können als Lichtquelle oder zum Feuer entzünden dienen.

Bewegen im Labyrinth

Es gibt 16 Räume die ihre Position und Ausrichtung **nicht** verändern (Lageplan Raum 1 – 16) und es gibt 34 bewegliche Räume. Davon sind 12 (Raum N1 – N12) mit Begegnungen und 22 (Raum ohne Nummerierung) leere Räume. Leere Räume können ein Durchgang oder eine Biegung sein.

Ein Verschieben des Labyrinths findet nur dann statt, wenn Charaktere einen der 16 festen Räume betreten. Sollte sich die Gruppe getrennt haben und ein Teil gerade in beweglichen Bereichen unterwegs ist, werden diese mit bewegt. Die Charaktere können nur dann die Bewegungen des Labyrinths steuern, wenn sie den Kontrollraum (Raum 6) erreichen.

Für den SL gibt es mehrere Möglichkeiten die Räume zu verschieben.

Die „verrückte Labyrinth“-Möglichkeit

Viel würfeln und sehr zeitraubend!

Entscheiden sich die Spieler für einen Weg und betreten so einen **neuen Raum**, wird mit einem **W%** bestimmt welche Art es ist. Bei **01 – 33** wird es eine **Begegnung** und ein **W12** entscheidet **welche** es ist. Wichtig ist dass es keine Doppelbegegnungen gibt, sprich zum Beispiel zweimal N4. In diesen Fall wird neu gewürfelt. Bei **34 – 99** wird es ein leerer Raum, wobei ein **W%** entscheidet ob es ein gerader oder ein kurven Raum ist. Es kann auch einfach der SL entscheiden, je nachdem was die Situation gerade verlangt. Bei **100** wird es eine **göttliche Entscheidung**. Räume werden immer Durchgang an Durchgang gelegt.

Die Spieler wandern so von Raum zu Raum. **Durchqueren** sie einen festen Raum oder Ihr Weg **endet** hier, verschieben sich die Räume. Es gibt 6 verschiebbare Reihen und ein **1W6** entscheidet welche es wird. Die Richtung kann

mit **W%** bestimmt werden. Wenn die Charaktere davon nicht direkt betroffen sind kann man auch einen schon gelegten Raum verdrehen (SL Entscheidung).

Die Teleport-Möglichkeit

Weniger Würfeln und etwas schnelleres Spiel!

Entscheiden sich die Spieler für einen Weg und betreten so einen **neuen Raum**, wird mit einem **W%** bestimmt welche Art es ist. Bei **01 – 33** wird es eine **Begegnung** und ein **W12** entscheidet **welche** es ist. Wichtig ist das es keine Doppelbegegnungen gibt, sprich zum Beispiel zweimal N4. In diesen Fall wird neu gewürfelt. Bei **34 – 99** wird es ein leerer Raum, wobei ein **W%** entscheidet ob es ein gerader oder ein kurven Raum ist. Es kann auch einfach der SL entscheiden, je nachdem was die Situation gerade verlangt. Bei **100** wird es eine **göttliche Entscheidung**. Räume werden immer Durchgang an Durchgang gelegt.

Die Spieler wandern so von Raum zu Raum. **Durchqueren** sie einen festen Raum oder Ihr Weg **endet** hier, **teleportieren** Sie oder es **verdrehen** sich die Räume und der SL legt die neue Anordnung fest. Er kann/sollte dabei seine Würfel befragen. Davon nicht betroffen sind die 16 festen Räume.

Die „vorgelegter Plan“-Möglichkeit

Nahezu kein würfeln und ein flotteres Spiel!

Der SL sollte **vor** Spielbeginn sich einen Lageplan aller Räume überlegen und kann dazu die Lageplanskizze in diesem Dokument verwenden. Er hat hier die volle Kontrolle über das Labyrinth bis die Abenteurer den Triebwerksraum erreichen. Dann haben Sie die Kontrolle! Die Bewegungsregeln der Charaktere gelten wie bei den anderen Möglichkeiten auch hier! Der Unterschied ist das er frei wählen kann was mit dem Labyrinth

passiert. Von dieser Macht ausgenommen sind die 16 festen Räume!

Für das bessere Verständnis sind am Ende des Dokumentes alle Räume grafisch dargestellt und können ausgeschnitten werden um sie in der Mitte des Tisches (oder sonstige bevorzugte Spielposition) aufzulegen.

Die festen Räume 1 - 16

Raum 1

Siehe Seite 7 **Das Labyrinth – Raum 1**

Raum 2

Der Ausgang

Variante 1: Wenn die Abenteurer das Gesuchte noch nicht gefunden haben, befindet sich, im hinteren Bereich, eine Nebelwand vor einer Treppe die nach oben führt. Ein Berühren oder Durchschreiten verursacht pro Runde **1W6 Kälteschaden**. Im Nebel kann man sich nur mit B/2 bewegen und es sind 30 Meter von den Durchgängen zur Treppe. Nur ein **WW: Res Umgebung** gegen **35** schützt davor.

Variante 2: Wenn die Abenteurer das Gesuchte gefunden haben, sehen sie im hinteren Bereich eine Treppe die nach oben führt. An deren Ende stehen Sie wieder im Eingangshaus in der Burg. Die Sternensilbertüren sind geöffnet und mehrere Augen schauen Euch erwartungsvoll an. (siehe **Geschafft!**)

Raum 3

An der Wand steht ein großer Kerzenständer mit 10 gelblichen Kerzen. Keine der Kerzen brennt. Ein leichter Luftzug, den die Abenteurer in den anderen Räumen nicht bemerkt haben, weht hier. Versuchen Sie die

Kerzen zu entzünden, egal ob mit Fackel, Laterne oder Feuerfinger, muss ein **PW: Gs +40** gelingen, denn der Luftzug bläst sie immer wieder aus. Jeder Charakter der dabei hilft, erleichtert den **PW** um **-10**. Magische Hilfe wie etwa **Beschleunigen** geben nur **-5** auf den **PW**, da die schnellen Bewegungen und der dadurch entstehende Luftstrom eher hinderlich sind.

Ist es geschafft und alle Kerzen brennen, flaut der Wind ab und jeder Raum im Labyrinth wird, wie durch den Zauber *Bannen von Dunkelheit* aber ohne zeitliche Begrenzung, erleuchtet.

Raum 4

Am Boden ist eine Windrose eingraviert und mit Farben ausgemalt. Bei genauerem Untersuchen, **EW: Tasten** oder **EW: Suchen**, findet man in der Mitte einen Ring eingearbeitet. Ein **PW: Gs** löst ihn heraus.

Der Ring ist magisch und hat **Richtungssinn +6** mit der speziellen Eigenschaft: egal wo sich der Träger im Labyrinth befindet, er weiß immer wo sich die Windrose befindet und kann auf sie zeigen. Außerhalb des Labyrinthes hat er nur Richtungssinn.

Raum 5

Vor der Wand steht ein Steinpodest auf dem eine lederne Schriftrolle liegt. Sie ist magisch und kann mitgenommen werden. Entrollt und nach einem **EW: Lesen von Zauberschrift**, zeigt sie die momentane Position und Ausrichtung aller Räume im Labyrinth. Der SL legt dann seinen Labyrinthplan komplett auf (egal für welche Möglichkeit er sich auch entschieden hat). Die Spieler haben aber hiermit noch nicht die Möglichkeit die Verschiebungen zu beeinflussen. Betrachtet man sie, während sich das Labyrinth bewegt, sieht man diese Bewegung auch auf der Karte. Falls es in Räumen noch Begegnungen gibt,

werden auf der Karte deren Bewegungsspuren sichtbar (falls sie sich bewegen).

Raum 6

An der hintern Wand befindet sich ein großes, türähnliches Relief aus massivem Granitstein. Es zeigt zahlreiche Zahnräder, Hebel und Ketten. Es ist magisch und mit einem **EW: Suchen** oder **EW: Tasten** findet man ein kleines Loch in das ein Schlüssel passen könnte. Ein **EW: Schlösser öffnen** lässt erkennen, dass es kein echtes Türschloss ist sondern nur die Form hat.

Findet man den passenden Schlüssel (Raum 15) und benutzt ihn mit dem gefundenen Loch im Relief, so beginnen sich die Zahnräder, Hebel und Ketten langsam in Bewegung zu setzen. Das Relief erwacht zum Leben und das Tor gleitet geräuschlos auf.

In dem dahinter liegendem, etwa 10 mal 8 Meter rechteckigen Raum befinden sich mehrere Kristalle an den Wänden die den Raum, mit einem gelblichen Licht, erleuchten. Am anderen Ende, gegenüber dem Tor, sieht man einen Steinsockel auf dem eine, 2 mal 2 Meter große, Miniatur des Labyrinths aufgebaut ist. Ein Teil, mit der Nachbildung eines Raumes, schaut auf einer Seite heraus. Man kann es wegnehmen und an einer anderen Stelle wieder ansetzen. Von den festen Räumen des Labyrinths wird es abgestoßen.

Drücken die Abenteurer das Teil an einer passenden Stelle hinein, dann hören sie das Geräusch der sich verschiebenden Räume im Labyrinth. Wenn sie schon die Karte gefunden haben sehen sie auch hier die Bewegung.

Der Kontrollraum wurde gefunden!

Von nun an kann sich der SL zurücklehnen und braucht sich nur noch um die Begegnungen der Charaktere zu kümmern.

Raum 7

Ein hölzernes Lesepult mit einem aufgeschlagenen Buch darauf steht vor der Wand. Schauen die Abenteurer es sich an und blättert darin herum, erkennt man das nur die aufgeschlagenen Seiten beschrieben sind. Neben dem Buch auf dem Pult liegt ein Kreidestück. Mit einem **EW: Lesen von Zauberschrift** kann man erkennen das es sich hierbei um den Zauberspruch *Versetzen* (siehe Arkanum) handelt. Die Kreide ist Teil dieses Spruches. Es wird der genaue Vorgang beschrieben und das der Spruch nur einmal hier in diesem Labyrinth eingesetzt werden kann. Jeder der den Zaubern den berührt, wird mit versetzt.

Raum 8

Im ganzen Raum sind Kisten, Säcke und Truhen verteilt. Manche stehen offen und manche sind verschlossen. Schätze im Gesamtwert von mindestens 500 GS und maximal 1W100 x 100 GS sind in diesem Raum. An einer Wand stehen mehrere Tische mit zahlreichen alchemistischen Utensilien.

Der SL kann hier für die Charaktere wertvolle und/oder magische Gegenstände verstecken. Vielleicht können sie hier Heiltränke finden oder dafür Zaubermaterialien bekommen.

Raum 9

Der Raum wird von einem reich verzierten Sarkophag dominiert. Abenteurer können hier mit einem **EW: Sagenkunde** herausfinden das es sich hierbei um das Grab des Erbauers handelt. Wollen Abenteurer den Sarkophag öffnen muss Ihnen ein **Kraftakt** gelingen; wobei jeder zusätzliche Abenteurer seinen KA-Wert addiert. Sonst rührt sich die schwere Granitplatte nicht. Schaffen sie es werden sie von der mumifizierte Leiche des Erbauers angegriffen weil Sie seine Ruhe gestört haben.

Erbauermumie (Grad 6)

In: m20

LP 6W6+12 AP ∞

EP 6

Gw 30 St 110

B12 TR

Abwehr+13

Resistenz+12/14/12

Angriff: Hieb+9 (2W6+1) – Raufen+7 (1W6+2)

Bes.: feuerempfindlich, EW: Resistenz gegen Namenloses Grauen (bis zum 5. Grad), 10% Chance pro Runde das ein Fluch einen Charakter trifft.

Raum 10

Hier liegt das **Artefakt** (Textkasten auf S. 4) für die Elfen oder den Zwerg oder beide. Falls es dunkel im Raum ist, kann es mit 50% passieren dass ein Abenteurer dagegen stößt und dabei 1W6-3 AP Schaden nimmt.

Raum 11

In der Mitte des Raums ist ein 4 Meter durchmessendes Wasserbecken. Das Wasser hat heilende Kräfte wie man mit einem **EW: Zauberkunde** oder **EW: Heilkunde** herausfinden kann. Trinkt ein Abenteurer daraus fühlt er sich erholt und bekommt einmal in 6 Stunden entweder **1W6 LP und AP** oder **2W6 AP** zurück. Wer sich in diesem Raum nahe der Quelle aufhält hat doppelte Heilungsrate.

Raum 12

In der Mitte liegt ein Metallhelm am Boden. Falls es dunkel im Raum ist, kann es mit 50% passieren dass ein Abenteurer dagegen stößt und dabei 1W6-3 AP Schaden nimmt.

Der Helm ist magisch, oben aus Metall und hat hinten einen ledernen Nackenschutz. Wer sich ihn aufsetzt hat das Gefühl vor einer großen Gefahr, hier in diesem Labyrinth, geschützt zu sein. Mit einem **EW: Tierkunde** findet man heraus, dass das Leder keinem normalen Tier gehörte. Der Sagenkundige weiß mit einem **EW: Sagenkunde**: es gehörte einem Drachen.

Der Helm macht seinen Träger und alle die ihn berühren gegenüber Drachen in diesem Labyrinth geruchlos und unsichtbar.

Raum 13

An der Wand steht eine verschlossene Holztruhe. Ein **EW+2: Schlösser öffnen** oder ein **Dolch mit PW+40: Gs**, öffnet sie. Darin liegen Geschmeide im Wert von **500 GS**. Zwei Säcke mit jeweils **100 GS** liegen daneben.

Raum 14

Oben auf einer Ankleidepuppe liegt eine silberne, mit Edelsteinen besetzte Krone. Materialwert **400 GS**.

Der SL kann sie als Questgegenstand verwenden oder sie den Charakteren als Materialwert überlassen.

Falls das Licht zu schwach oder es dunkel ist, glauben sich die Abenteurer einem Gegner gegenüber zu stehen. In diesen Fall können sie so lange darauf einschlagen bis entweder die Puppe umfällt, die Krone auf den Boden scheidet oder sie sich wundern warum keine Gegenangriffe kommen.

Raum 15

In diesem Raum liegt irgendwo ein kleiner Schlüsselbund am Boden. Leider unterscheidet er sich kaum vom Untergrund und ein **EW: Suchen** oder **EW: Tasten** ist hier angebracht.

Ist er gefunden, so befinden sich drei Schlüssel darauf. Einer aus Stein und zwei aus Metall.

Der **Steinschlüssel** öffnet das Tor in **Raum 6**.

Die **Metallschlüssel** jeweils die Truhen in den **Räumen 8** und **13**.

Raum 16

Hier befindet sich ein gewaltiger Jadespiegel der bis unter die Decke reicht. Ein **EW: Zauberkunde** benennt ihn als Wunschspiegel. Der Betrachter sieht sein Spiegelbild mit seinem größten Wunsch in den Händen. Der SL sollte die Wünsche seiner Abenteurer kennen. Man kann es aber nur sehen wenn man von der Raummitte auf den Spiegel blickt. Dann ist man aber so in seinen Bann gezogen, das ein **PW: Sb** pro Runde Spiegel betrachten um **+5 erschwert** wird, wenn man sich aus eigener Kraft davon losreißen will. Die anderen Abenteurer haben den Eindruck als ob der Betrachter benommen ist und sehen auch kein Spiegelbild von ihm oder sich. Es ist Ihnen aber möglich, den Betrachter mit einem **EW: Raufen** wegzuziehen oder seine Sichtlinie zu unterbrechen, indem sie sich vor ihm stellen. Je länger der Betrachter vom Bann gefesselt war desto eher will er wieder sein Spiegelbild sehen und wehrt sich gegen Versuche ihn davon abzuhalten. Erst nach Verlassen des Raumes beruhigt er sich wieder.

Die Begegnungen N1 – N12

Begegnung N1

Der Raum ist mit Spinnenfäden durchzogen und Abenteurer können sich darin verfangen. Ein **EW+4: Tierkunde** verrät, das hier eine Spinne wohnt. Wird einer dieser Fäden berührt so verfängt sich der Charakter und klebt daran fest. Alle seine EW und WW bei denen es auf seine Beweglichkeit ankommt erhalten -4. Mit einem **EW+4: Wahrnehmung** bekommt man gerade noch mit wie eine Spinne angreift.

Speispinne (Grad 2)		In: t30
LP 2W6+2	AP 2W6+6	EP 3
Gw 60	St 40	B18 KR
Abwehr+12	Resistenz+11/13/11	
Angriff: Klebefaden+9 (Behinderung), Biß+7 (1W6-2 & Lähmgift) – Raufen+5 (1W6-4)		

Begegnung N2

Dieser Raum wimmelt nur so von Ratten. Es ist fast nicht möglich ihnen aus dem Weg zu gehen. Versucht ein Abenteurer ungesehen durch den Raum zu gelangen muss ihm ein **EW: Schleichen gegen 25** (oder passende Zauber) gelingen. In allen anderen Fällen greifen die hungrigen Ratten an.

Rattenhorde (Grad 6)		In: t20
LP 6W6	AP = LP	EP 9
Gw 60	St *	B18 OR
Abwehr+0	Resistenz+10/10/10	
Angriff: Bisse+9 (3W6)		

Begegnung N3

Wenn in der Gruppe ein oder mehr Menschen sind greift der Minotaur die Abenteurer bei betreten des Raumes sofort an. Bei anderen Rassen zögert er **1W6-3** Runden.

Minotaur (Grad 7)		In: m20
LP 4W6+1	AP 7W6+7	EP 9
Gw 60	St 90	B30 LR
Abwehr+14	Resistenz+13/15/13	
Angriff: Horn+10 (1W6), Schlachtbeil+10 (1W6+5), Raufen+8 (1W6-2)		
Bes.: <i>Athletik+6, Berserkerang+10, Hören+15, Riechen+15; spurstark</i>		

Begegnung N4

Beim Betreten dieses Raumes fällt, mit einem **EW: Hören**, das Summen auf. Am ganzen Fußboden liegen Bienenstöcke verteilt. Um zu dem andern Gang zu kommen sollte man an keinen der Stöcke stoßen. **EW: Akrobatik** oder **PW+40: Gw** muss gelingen, ansonsten greifen die Bienen an.

Bienenschwarm (Grad 6)		In: t10
LP 6W6	AP = LP	EP 4
Gw 60	St *	B15 OR
Abwehr+0	Resistenz+10/10/10	
Angriff: Schwarmangriff+9 (1W6 AP & 2W6-Gift)		
Bes.: feuerempfindlich; -4 auf gegnerischen EW: Angriff		

Begegnung N5

Schon im Durchgang spüren die Abenteurer die trockene Hitze. Ein großes Lavabecken halbiert den Raum. Davor liegt ein menschengroßer Salamander mit einer rot-orange-gelben Haut. Große, dunkle Augen blicken auf die Abenteurer. Informationen über das Wesen besitzt man durch einen **EW: Zauberkunde** oder **EW-2: Sagenkunde**. Man kann den Harkbuar befragen.

Harkbuar (Grad 5)		In: m90
LP *	AP 5W6+8	EP 3
Gw 90	St 50	B18 KR
Abwehr+14	Resistenz+15/15/15	
Angriff: Berührung+9 (1W6+1 Hitzeschaden) – Raufen+7 (1W6+1)		
Bes.: automatischer Kälteschutz in 3 m Umkreis; automatischer Schaden 1 AP pro Runde im Nahkampf		
Zaubern+17: Flammenring		

Begegnung N6

Es ist mit einem **EW+4: Riechen** schon im Durchgang ein Gestank nach großem Tier zu riechen. Charaktere mit einem guten Gehör hören auch das Schnauben. Wenn sich die Abenteurer sehr leise und vorsichtig nähern sieht man einen schlafenden Drachen. An Hand der Größe kann man ihn mit einem **EW: Sagenkunde** als **uralten Drachen** einstufen. Der Boden ist unter den ganzen Schätzen nicht mehr zu erkennen. Es befindet sich sogar ein

Hügel Goldstücke in der Mitte des Raumes auf dem der Drache liegt. Direkt vor dem Durchgang liegt ein Skelet. Ein Menschliches, wie man mit einem **EW: Heilkunde** herausfindet. Wenn es mutige Abenteurer in der Gruppe gibt und die sich dem Kopf nähern wollen, sehen Sie auch eine frische Leiche ohne Kopf. Vermutlich der Abenteurer der vor der Gruppe sein Glück versuchte. Der **Helm** aus **Raum 12** kann einen Vorteil verschaffen wenn Sie ihn schon gefunden haben. Als Möglichkeit gebe es sich an ihm vorbei zu schleichen. Aber die ganzen Reichtümer am Boden erschweren die lautlose Bewegung erheblich. **EW-6: Schleichen**. Wenn alles scheitert oder vielleicht ein Abenteurer sich am Hort des Drachen vergreift (**EW: Stehlen gegen WW: 6.Sinn**), dann wacht er augenblicklich auf und erwartet ein paar sehr gute Ausreden. Weitere Konsequenzen sollte sich der SL überlegen!

Uralter Drache, etwa 900 Jahre

(Grad 16 – riesig) In: m90

LP 5W6+16 **AP** 16W6+70 EP 38

Gw 50 St 250 B24 **VR/LR**

Abwehr+17 Resistenz+20/20/20

Angriff: Biß+13 (3W6+3) oder Feuerhauch (Kernreichweite 25m; 4W6+3 LP & AP bzw. 2W6 AP, falls EW-5: Resistenz Umgebung gelingt), 2xKlaue+13 (je 1W6+2), Schwanzhieb+13 (1W6+5) – Raufen+15 (3W6+2) – *Ergreifen, Flügelwind*

Bes.: EW: Resistenz gegen *Namenloses Grauen* (bis 3. Grad) bzw. *Angst* (4.-6. Grad); immun gegen Hitze und Feuer (magisch & natürlich); nur mit magischen Waffen zu verletzen; *Sehen+12, Hören+12, Sechster Sinn+12*

Zaubern+20: *Beeinflussen, Lähmung (für nur eine Runde Dauer), Schlaf, Schwäche, Verlangsamen, Tiersprache (Vögel), Macht über die belebte Natur (Vögel)*

Begegnung N7

In der Mitte des Raumes steht am Boden eine alte große Öllampe. Wer einen **EW: Sagenkunde** schafft, kennt die Sage vom Geist in der Lampe (Er erfüllt einem drei Wünsche wenn man ihn ruft). Berührt ein Abenteurer die Lampe, tritt ein blauer Rauch aus und es materialisiert sich ein Wesen mit menschenähnlichen Oberkörper. Zauberkundige können mit einem **EW: Zauberkunde** sagen, das es sich hier um einen **Dschinn** handelt. Er ist nicht gerade erfreut, dass die Abenteurer ihn gestört haben und **die Gruppe** (auch wenn sie in unterschiedlichen Räumen sind) soll schnell Ihren **einen Wunsch** äußern damit er wieder in seine Lampe zurück kann. Sollten die Abenteurer versuchen mit ihm zu verhandeln bleibt er hart. Vor langer Zeit wurde er an diesen Ort gebunden und wenn er gerufen wird, darf er nur einen Wunsch erfüllen. Er kann erst dann wieder in seine Behausung zurück wenn er den Wunsch erfüllt hat. Weitere hartnäckige Verhandlungsversuche (es sind doch drei Wünsche) lösen bei ihm aggressive Maßnahmen aus.

Was der Dschinn **nicht** erfüllen kann ist die Labyrinthanordnung zu verändern, denn gegen diese Magie kommt er nicht an! Alles andere ist möglich, zum Beispiel die Abenteurer zu dem gesuchten Gegenstand teleportieren und umgekehrt oder alles aus dem Labyrinth in diesen Raum zu bringen (das kann interessant werden). Dem SL fallen hier sicher ein paar lustige Ideen ein. Der Hacken dabei ist, das alle Wünsche beim Verlassen des Labyrinthes wieder verschwunden sind.

Falls Spieler vergessen zu sagen „out of game“ oder ähnliches, sollte jedes „Ich/wir wünsche/n ...“ oder „Ich/wir wünsche/n mir/uns ...“ ernst genommen werden und der genaue Wortlaut des Wunsches ist dem Dschinn auch sehr wichtig!

Die Lampe ist magisch an diesen Ort gebunden. Sollte der Dschinn ein weiteres Mal gerufen werden, ist er verärgert und meint: *Ihr schon wieder, habe ich Euch nicht gesagt das ich nur **einmal einen** Wunsch erfülle?* Daraufhin verschwindet er wieder in der Lampe und von ihr geht ein ringförmiger Sturmwind aus, der alle Abenteurer, denen ein **WW: Res Umgebung** misslingt, an die Wand wirft (1W6 AP). Wenn man sie aus dem Raum trägt, verschwindet sie aus den Händen und taucht mitten im Raum wieder auf.

Dschinn (Grad 11)		In: m90
LP *	AP 11W6+50	EP 18
Gw 110	St 120	B120 LR
Abwehr+18	Resistenz+20/20/20	
Angriff: Hieb+15 (1W6+3) – Raufen+11 (1W6+3)		
Bes.: immun gegen Feuer und Blitze		
Zaubern+18: Donnerkeil, Luftsphäre, Schweben (auf andere), Sturmhand, Sturmwind, Wasseratmen, Wetterzauber, Windmeisterschaft, Windstoß, Wirbelwind		

Begegnung N8

Beim Betreten des „leeren“ Raumes haben die Abenteurer ein sehr ungutes Gefühl, **EW+2: Sechster Sinn**. Man könnte meinen, dass es hier spukt. Charaktere die auf dem Gebiet der Geisterkunde bewandert sind, können einen **EW+4: Zauberkunde** machen. Alle anderen auch aber ohne den Bonus. Nach **1W6 Runden** materialisiert sich ein Geist in der Mitte des Raumes und greift an.

Geist (Grad 4)		In: m50
LP *	AP 4W6+6	EP 6
Gw 60	St *	B24 *R
Abwehr+13	Resistenz+17/17/17	
Angriff: Berührung+8 (1W6 & 2 LP)		
Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen		

Begegnung N9

Wird der Raum von Abenteurern betreten, können sie an einer Wand dunkle „Säcke“ hängen sehen. Nur mit einem **EW: Tierkunde** erkennt man die Vampirfledermäuse bevor sie nach **1W6 Runden** aufwachen und angreifen.

n Vampirfledermäuse (Grad 4)		In: t40
LP 1W6	AP 1W6-2	EP 2
Gw 90	St 5	B2/24 OR
Abwehr+11	Resistenz+10/12/12	
Angriff: Biß+6 (1W6-2, nach schwerem Treffer 1 LP pro Runde) – Raufen+4 (1W6-5)		
Bes.: Ultraschallsensor; Gegner erhalten -4 auf ihren EW: Angriff		
n = Anzahl der Abenteurer im Raum		

Begegnung N10

Auf einer Steinmauer im hinteren Teil des Raumes sitzt eine hundegroße, weiße **Eule**. Sie starrt die Abenteurer mit weisen Augen an. Eine telepathische, tiefe Stimme sagt: *Löst mir folgendes Rätsel und ich beantworte Euch **eine** Frage! Ist die Antwort falsch beginnt Eure Reise von Neuen!*

Etwas das alles und jeden verzehrt,
 Helm und Panzer, Axt und Schwert,
 Tier, Vogel, Blume, Ast und Laub,
 Aus hartem Stein mahlt es Staub,
 Stürzt Könige, verheert die Stadt,
 Macht Gerades krumm, walzt Berge platt.

Die Zeit.

Die falsche Antwort erzeugt einen Lichtblitz (1W6 Runden geblendet) und schickt die Abenteurer ohne alle im Labyrinth gefundenen Sachen zurück in den Eingangsraum (Raum 1).

Begegnung N11

1W3 Runden nachdem die Abenteurer diesen Raum betreten haben greifen zwei Riesenkäfer an. Der Boden in diesem Raum ist eigenartig schmierig und man muss jede Runde einen **EW: Balancieren, EW+2: Akrobatik** oder einen **PW+40: Gw** schaffen um auf den Beinen zu bleiben. Mit einem **EW: Tierkunde** weiß man, dass diese Riesenkäfer diesen schmierigen Schleim absondern.

Riesenkäfer (Grad 4)		In: t20	
LP 3W6+2	AP 4W6+8	EP 2	
Gw 30	St 70	B12	KR
Abwehr+13	Resistenz+12/14/12		
Angriff: Biß+8 (1W6+1) – Raufen+5 (1W6-3)			

Begegnung N12

An den Wänden in diesem Raum stehen große Lavabecken, die ihn erwärmen und in ein rötliches Licht tauchen. In der Mitte befindet sich ein Altar auf dem ein Körper liegt. Um den Altarsockel liegen zahllose Totenschädel. An seiner Längsseite steht ein leicht bekleideter Mann mit einem Buch in der einen und einem Dolch in der anderen Hand. Er murmelt etwas.

Auf dem Altar liegt die Leiche eines Menschen, wie man mit einem **EW: Heilkunde** sehen kann. Einer der Abenteurer die nie mehr aus dem Labyrinth kamen.

Ein **EW: Zauberkunde** gibt Auskunft über das Ritual. Der Totenbeschwörer hat *Geist beschwören 2* nach **1W3+3 Runden** beendet und der Geist erhebt sich (Werte von Begegnung N8, Geist). Sollten die Abenteurer, während der Beschwörung, nichts unternehmen werden sie von **beiden** angegriffen.

Totenbeschwörer (Grad 5) In: m70

LP 3W6+1 **AP** 3W6+3 MW+17 EP 5

Au 15 pA 20 Wk 90 Sb 85

Gw 50 St 50 B24 **OR**

Abwehr+13 Resistenz+18/17/15

Angriff: Dolch+4 (1W6-1), Keule+7 (1W6) – Raufen+5 (1W6-4)

Bes.: Lesen von Zauberschrift+12;
Sagenkunde+7; Zauberkunde+9; Riechen+4

Zaubern+17: *Angst; Blaue Bannsphäre; Geist beschwören 1; Geist beschwören 2; Hauch der Verwesung; Hören der Geister; Macht über das selbst; Schmerzen; Todeskeule*

Die Gegenstände des Totenbeschwörers sind ein schön verzierter, magischer Ritualsdolch (finstere Aura; +0/+0; 100 GS), ein Buch mit Beschwörungssprüchen, einen Heiltrunk und einen Stärketrunk.

Geschafft!

Erwartungsvolle Blicke empfangen Euch am Ende der Treppe. Ihr steht wieder im Eingangshaus und könnt gar nicht glauben dass alles vorbei ist. Neben den Gratulationen der Anwesenden kommen auch schon die ersten Fragen: Habt Ihr das Schwert? Wo sind meine Kameraden? Habt Ihr gefunden wonach Ihr gesucht habt?

Für den Fall das die Abenteurer das Schwert gefunden haben, soll nun die Entscheidung getroffen werden wer es bekommt.

1. Die Elfen sollen es bekommen und als Dank würden sie noch so lange hier bleiben um den Abenteurern einiges von Ihren Künsten bei zu bringen. Das könnten typische elfische Sprüche sein oder aber auch Waffen- und Wissensfertigkeiten.
2. Der Zwerg soll es haben, falls er mitgekommen ist, und es nicht schon im Labyrinth an sich genommen hat. Als Dank bekommen die Abenteurer noch seine, von den 21 Besuchen im Labyrinth gesammelten, Goldmünzen (420 GS) und er könnte ein wenig länger hier verweilen um Abenteurern den zwergischen Umgang mit Waffen beizubringen. Oder zwergisches Wissen lehren.
3. Beide bekommen es! Es liegt jetzt an den Spielern einen guten Kompromiss auszuhandeln. Beide würden sich, zum Beispiel mit so etwas zufrieden geben: Im geborgenen Land soll ein neutrales Gebiet gewählt werden, an dem ein Tempel, aus zwergischer Baukunst und elfischer Magie, gebaut wird. Hier soll es für alle Ewigkeiten von Elfen und Zwergen gleichermaßen bewacht werden.

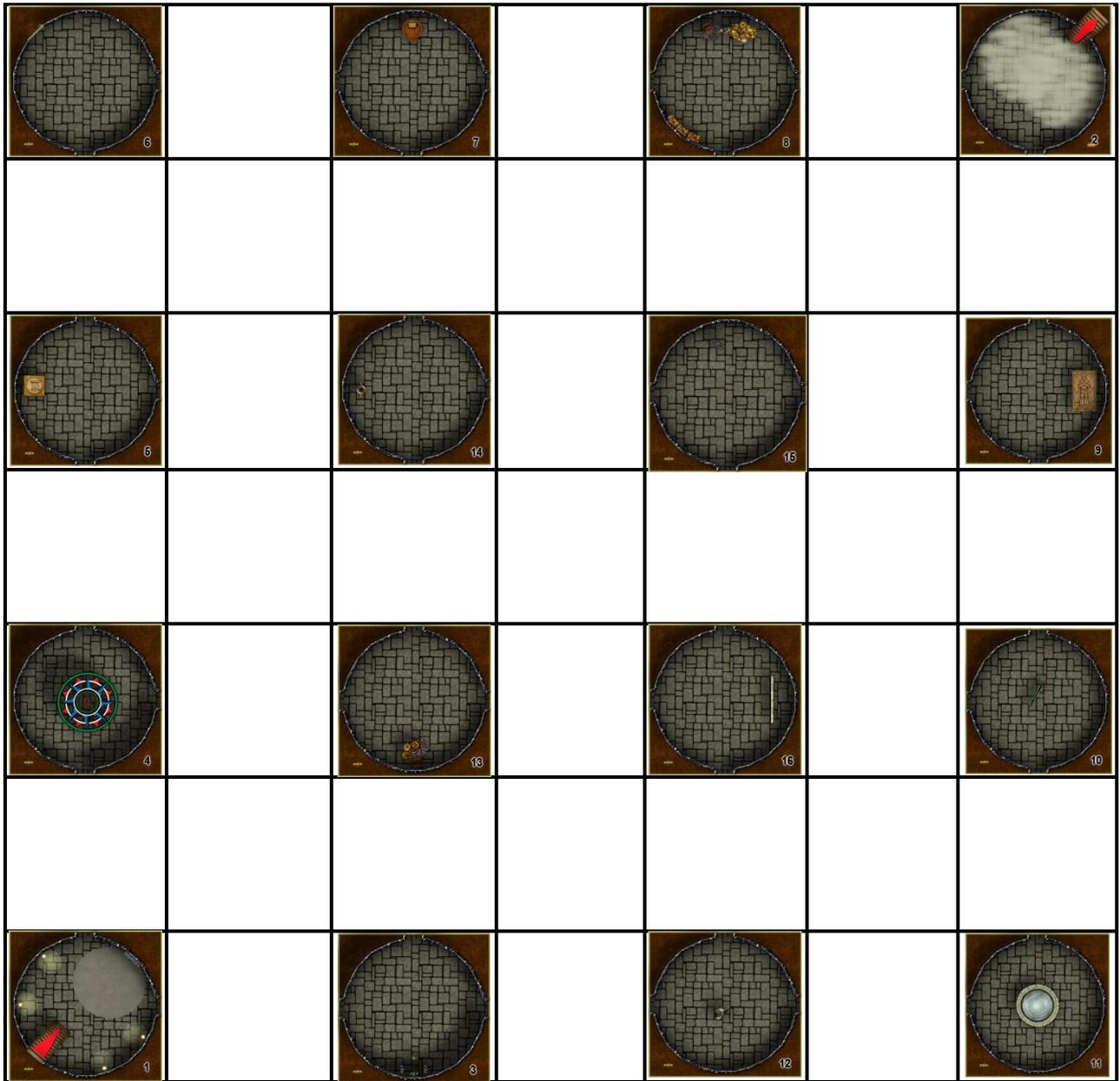
Für den Fall das es gelingt, sollte das auch der SL dem entsprechend mit EP belohnen. Die Elfen und der Zwerg würden auch ihren Teil dazu beisteuern. Vom Zwerg bekommt man die 420 GS und seine magische, +1/+1 Streitaxt. Von den Elfen zwei magische, +1/+1 Langschwerter und einen magischen, +1/0 Bogen mit 12 magischen +0/+1 Pfeilen. Alle drei würden sich bereit erklären, den Abenteurern, als Lehrer hier noch einige Zeit zur Verfügung zu stehen.

Den Menschen kann man mit einem Teil seiner Schätze helfen, damit sie den Weg zurück in ihre Heimat antreten können. Falls Abenteurer so freizügig mit Ihrem Geld sind, werden Sie von ihnen eingeladen mitzukommen um, Ihnen zu Ehren, ein großes Fest zu geben. (Für den SL gäbe es hier die Möglichkeit auch für Lehrer zu sorgen. Vielleicht ist einer der Menschen ja der Sohn eines Herrschers und der ist überglücklich ihn wieder zu sehen. Aber wer weiß das schon.)

Wenn alles vollbracht ist, können sich die Abenteurer wieder auf den Weg durch die Säule machen. Wie das funktioniert, siehe Seite 4, **Funktion des Portalsteins (2)**.

Ihr tretet aus der Säule, in eine sternenhelle Nacht, im Wald. Ein letzter Blick zurück und Ihr stellt mit Erstaunen fest: die Säule ist, mitsamt Sockel, verschwunden. Endlich wieder in der normalen Welt. Jetzt kann ein neues Abenteuer beginnen!

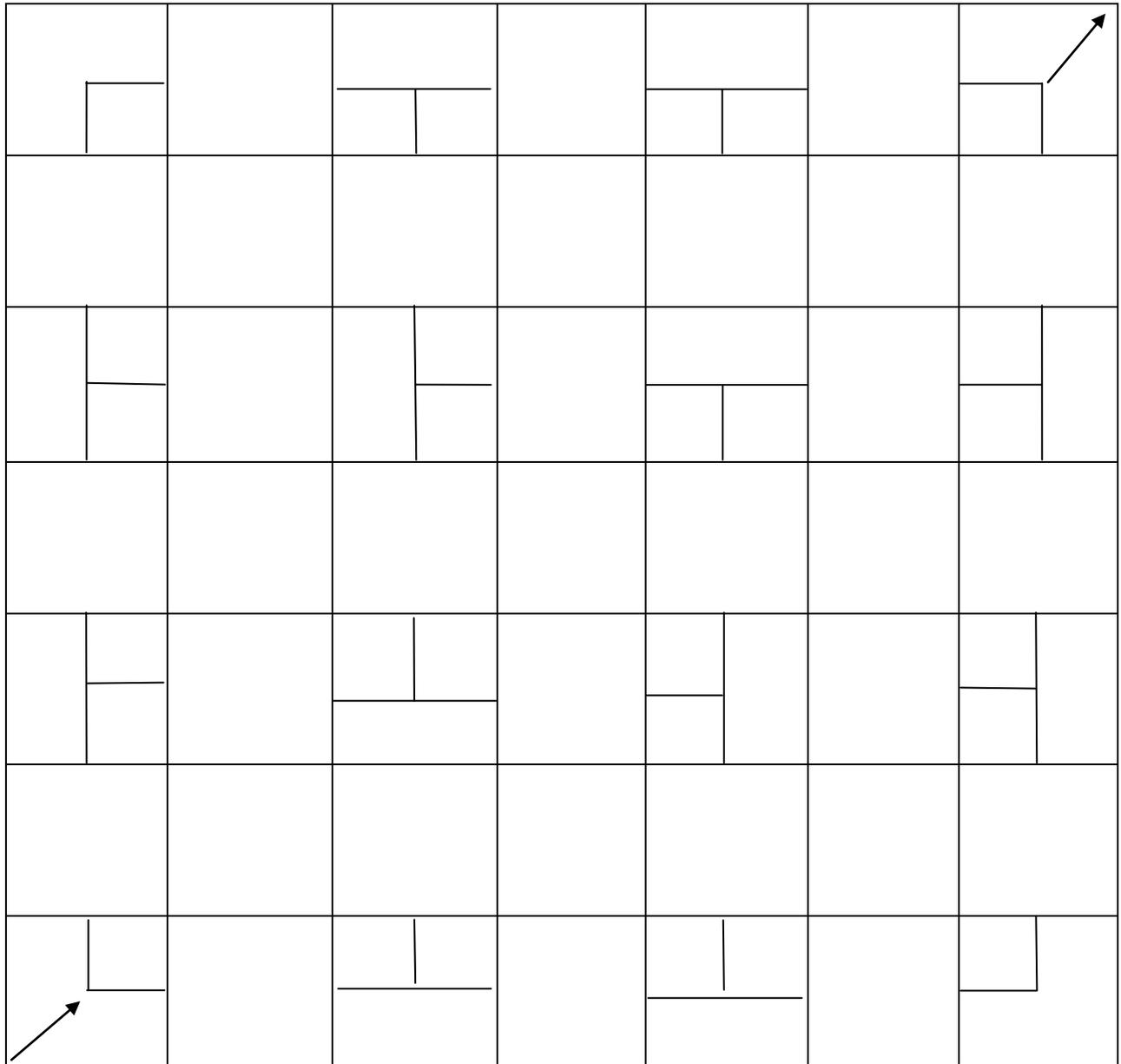
Lageplanskizze mit Bilder



Lageplanskizze ohne Bilder

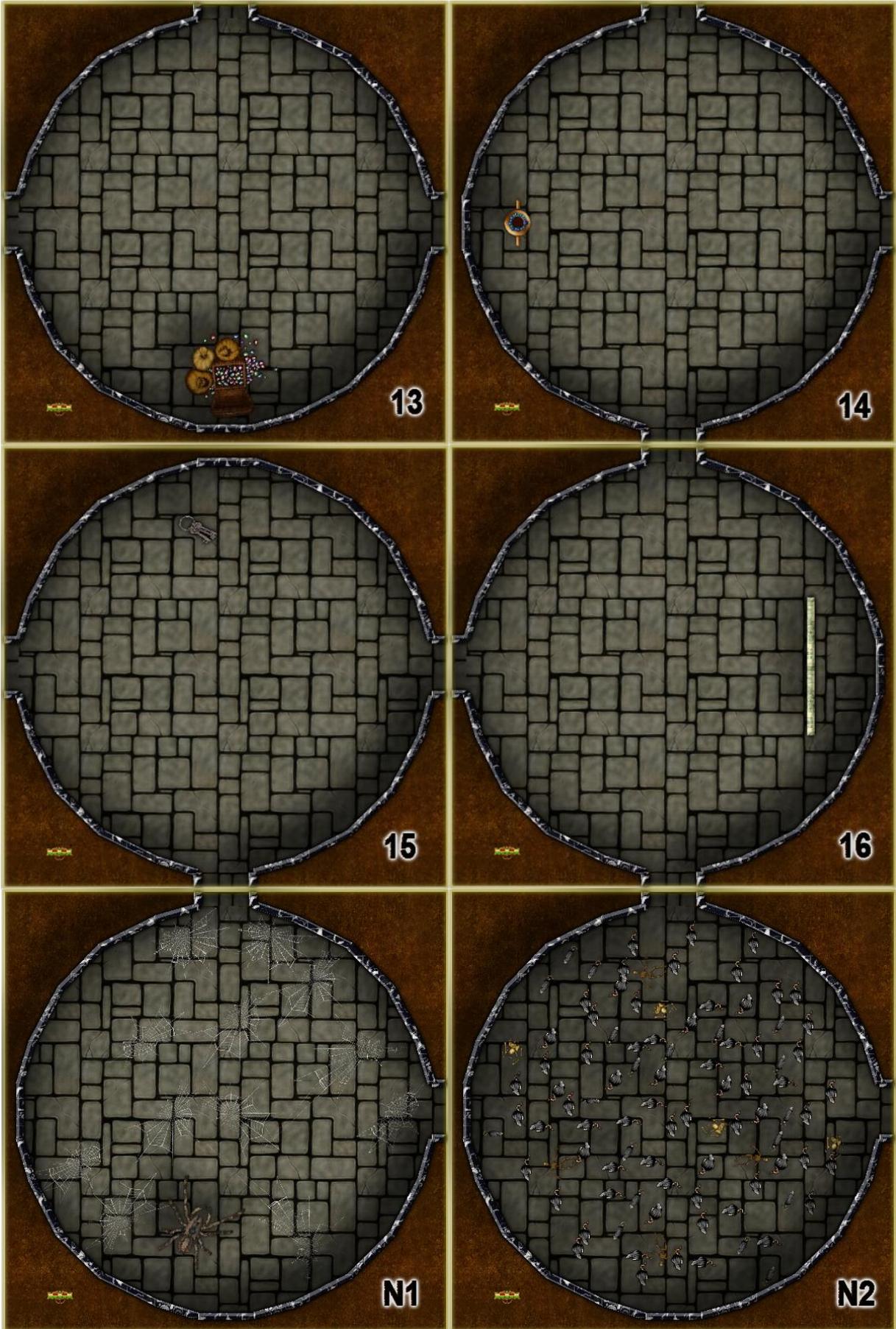
<i>Raum 6</i>		<i>Raum 7</i>		<i>Raum 8</i>		<i>Raum 2</i>
Reihe 1 →						
<i>Raum 5</i>		<i>Raum 14</i>		<i>Raum 15</i>		<i>Raum 9</i>
Reihe 2 →						
<i>Raum 4</i>		<i>Raum 13</i>		<i>Raum 16</i>		<i>Raum 10</i>
Reihe 3 →						
<i>Raum 1</i>	↑ Reihe 4	<i>Raum 3</i>	↑ Reihe 5	<i>Raum 12</i>	↑ Reihe 6	<i>Raum 11</i>

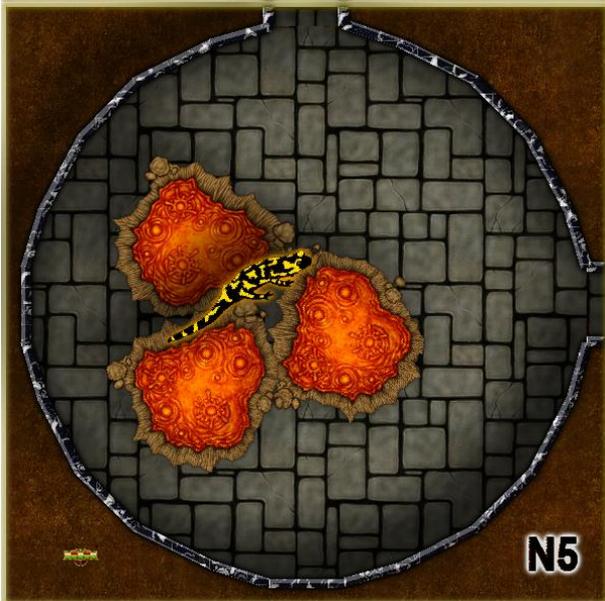
Lageplan mit skizzierten Wegen der festen Räume

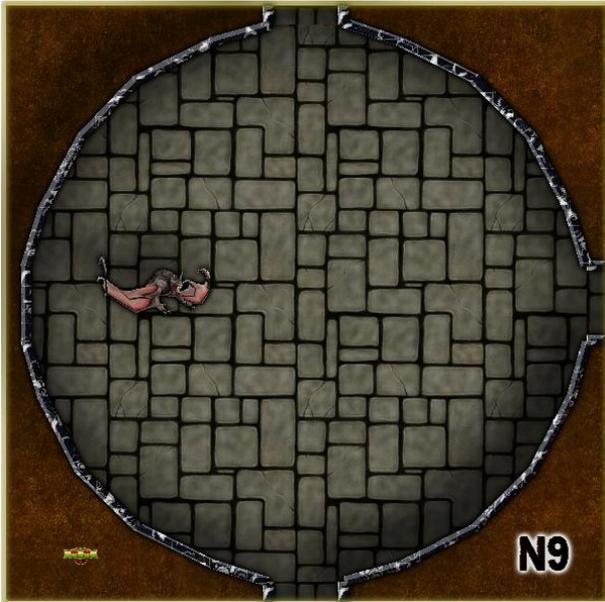




















Nachfolgend ist Platz für Notizen zu den Räumen und Begegnungen:

Räume 1 – 16

Raum 1 (Eingang):

Raum 2 (Ausgang):

Raum 3 (Kerzen):

Raum 4 (Windrose):

Raum 5 (Karte):

Raum 6 (Kontrollraum):

Raum 7 (Buch):

Raum 8 (Schatz 1):

Raum 9 (Sarkophag):

Raum 10 (Schwert):

Raum 11 (Heilungsraum):

Raum 12 (Helm):

Raum 13 (Schatz 2):

Raum 14 (Krone):

Raum 15 (Schlüssel):

Raum 16 (Spiegel):

Begegnungen N1 – N12

N1 (Spinne):

Speispinne (Grad 2)		In: t30
LP 2W6+2	AP 2W6+6	EP 3
Gw 60	St 40	B18 KR
Abwehr+12	Resistenz+11/13/11	
Angriff: Klebefaden+9 (Behinderung), Biß+7 (1W6-2 & Lähmgift) – Raufen+5 (1W6-4)		

N2 (Ratten):

Rattenhorde (Grad 6)	In: t20
LP 6W6 AP = LP	EP 9
Gw 60 St * B18 OR	
Abwehr+0 Resistenz+10/10/10	
Angriff: Bisse+9 (3W6)	

N3 (Minotaur):

Minotaur (Grad 7)	In: m20
LP 4W6+1 AP 7W6+7	EP 9
Gw 60 St 90 B30 LR	
Abwehr+14 Resistenz+13/15/13	
Angriff: Horn+10 (1W6), Schlachtbeil+10 (1W6+5), Raufen+8 (1W6-2)	
Bes.: <i>Athletik+6, Berserkergang+10, Hören+15, Riechen+15; spurstark</i>	

N4 (Bienenschwarm):

Bienenschwarm (Grad 6)	In: t10
LP 6W6 AP = LP	EP 4
Gw 60 St * B15 OR	
Abwehr+0 Resistenz+10/10/10	
Angriff: Schwarmangriff+9 (1W6 AP & 2W6-Gift)	
Bes.: feuerempfindlich; -4 auf gegnerischen EW: Angriff	

N5 (Harkbuar):

Harkbuar (Grad 5)	In: m90
LP * AP 5W6+8	EP 3
Gw 90 St 50 B18 KR	
Abwehr+14 Resistenz+15/15/15	
Angriff: Berührung+9 (1W6+1 Hitzeschaden) – Raufen+7 (1W6+1)	
Bes.: automatischer Kälteschutz in 3 m Umkreis; automatischer Schaden 1 AP pro Runde im Nahkampf	
Zaubern+17: Flammenring	

N6 (Drache):

Uralter Drache , etwa 900 Jahre			
(Grad 16 – riesig)		In: m90	
LP 5W6+16	AP 16W6+70	EP 38	
Gw 50	St 250	B24	VR/LR
Abwehr+17	Resistenz+20/20/20		
Angriff: Biß+13 (3W6+3) oder Feuerhauch (Kernreichweite 25m; 4W6+3 LP & AP bzw. 2W6 AP, falls EW-5: Resistenz Umgebung gelingt), 2xKlaue+13 (je 1W6+2), Schwanzhieb+13 (1W6+5) – Raufen+15 (3W6+2) – <i>Ergreifen, Flügelwind</i>			
Bes.: EW: Resistenz gegen <i>Namenloses Grauen</i> (bis 3. Grad) bzw. <i>Angst</i> (4.-6. Grad); immun gegen Hitze und Feuer (magisch & natürlich); nur mit magischen Waffen zu verletzen; <i>Sehen+12, Hören+12, Sechster Sinn+12</i>			
Zaubern+20: <i>Beeinflussen, Lähmung (für nur eine Runde Dauer), Schlaf, Schwäche, Verlangsamen, Tiersprache (Vögel), Macht über die belebte Natur (Vögel)</i>			

N7 (Dschinn):

Dschinn (Grad 11)			
		In: m90	
LP *	AP 11W6+50	EP 18	
Gw 110	St 120	B120	LR
Abwehr+18	Resistenz+20/20/20		
Angriff: Hieb+15 (1W6+3) – Raufen+11 (1W6+3)			
Bes.: immun gegen Feuer und Blitze			
Zaubern+18: <i>Donnerkeil, Luftsphäre, Schweben (auf andere), Sturmhand, Sturmwind, Wasseratmen, Wetterzauber, Windmeisterschaft, Windstoß, Wirbelwind</i>			

N8 (Geist):

Geist (Grad 4)			
		In: m50	
LP *	AP 4W6+6	EP 6	
Gw 60	St *	B24	*R
Abwehr+13	Resistenz+17/17/17		
Angriff: Berührung+8 (1W6 & 2 LP)			
Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen			

N9 (Vampirfledermaus):

n Vampirfledermäuse (Grad 4)		In: t40
LP 1W6	AP 1W6-2	EP 2
Gw 90	St 5	B2/24 OR
Abwehr+11	Resistenz+10/12/12	
Angriff: Biß+6 (1W6-2, nach schwerem Treffer 1 LP pro Runde) – Raufen+4 (1W6-5)		
Bes.: Ultraschallsensor; Gegner erhalten -4 auf ihren EW: Angriff		
n = Anzahl der Abenteurer im Raum		

N10 (Eule):

N11 (Riesenkäfer):

Riesenkäfer (Grad 4)		In: t20
LP 3W6+2	AP 4W6+8	EP 2
Gw 30	St 70	B12 KR
Abwehr+13	Resistenz+12/14/12	
Angriff: Biß+8 (1W6+1) – Raufen+5 (1W6-3)		

N12 (Totenbeschwörer):

Totenbeschwörer (Grad 5)		In: m70
LP 3W6+1	AP 3W6+3	MW+17 EP 5
Au 15	pA 20	Wk 90 Sb 85
Gw 50	St 50	B24 OR
Abwehr+13	Resistenz+18/17/15	
Angriff: Dolch+4 (1W6-1), Keule+7 (1W6) – Raufen+5 (1W6-4)		
Bes.: Lesen von Zauberschrift+12; Sagenkunde+7; Zauberkunde+9; Riechen+4		
Zaubern+17: <i>Angst; Blaue Bannsphäre; Geist beschwören 1; Geist beschwören 2; Hauch der Verwesung; Hören der Geister; Macht über das selbst; Schmerzen; Todeskeule</i>		

Alle grafischen Darstellungen wurden von mir mit dem Campaign Cartographer 3, von ProFantasy (www.profantasy.com), angefertigt.