

# DAS LABYRINTH DER VALKYRE

Ein Abenteuer in RELEGATIA



Aus: Der Nibelungen Noth via oldbookillustrations.com

## Einführung:

Wie die Erzengel den Imperator verteidigen sieben Valkyren das Ostland, tödliche Kriegerinnen, die mit Feuer und Stahl den Interessen ihrer Familie dienen. Doch das Los einer Valkyre ist ein Undankbares, denn alle warten nur darauf, ihr die Maske zu entreißen und selbst Valkyre zu werden. Du bist eine junge Kriegerin und stehst endlich kurz davor, dir ein solch schicksalhaftes Duell zu erkämpfen. Doch zuvor gilt es, eine letzte Prüfung zu bestehen ...

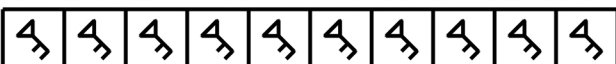
- S1: Kriegerin **6 5 7 4 3 4 2 1**
- S2: Eine Fallgrube! Du musst drei Impulse streichen, um rauszuklettern.
- S3: Kriegerin **4 6 3 5 8 2 3 4 7 1**
- S4: Ein Silberschild! Bei gleichen Impulsen gewinnst du die Runde.
- S5: Valkyre **8 9 7 9 9 8 9 7 8 6 4 3 7 6 8 9 5 2**
- S6: Ein Fangnetz! Streiche Impulse mit einer Summe von mehr als 20.
- S7: Ein Stolperdraht. Streiche eine Spalte, in der noch ein Impuls ist.
- S8: Auf Samt gebettet findest du Ashessas Lanze, die Waffe der ersten Valkyre. Alle deine Impulse erhöhen sich um 2 (z.B. 5 gilt als 7).
- S9: Wurfsterne! Vor jedem Kampf streiche einen Impuls des Gegners.
- S10: Dreyhorn **6 6 4 4 5 5 3 3 1 1 2 2**
- S11: Ein Stachelhandschuh! Statt des letzten Impulses darfst du bei einer gewonnen Kampfrunde einen Impuls deiner Wahl streichen.
- S12: Die Valkyre, mit Zwillingsslanze und blutroter Maske. Weiter bei S5.
- S13: Kriegerin **2 5 4 3 1 9 8 6 7 1**
- S14: Auf der Maske der Valkyre sind Kerben hunderter Schlachten. Sie ist rot vom Blut deiner Vorgängerinnen. Ehrfurchtsvoll setzt du sie auf. Nun bist du die Valkyre und zu deinen Füßen nur eine alte Frau. Schonst du sie (S15) oder machst du ihr den Garaus (S16)?
- S15: Du wendest dich ab, doch die gefallene Valkyre springt blitzschnell auf, wischt die Maske beiseite und versetzt dir einen haarfeinen Schnitt. "Zeig niemals Gnade.", rät sie bitter und lässt dich zurück.
- S16: Klaglos akzeptiert die gefallene Valkyre ihr Schicksal. Sie ist nichts ohne ihre Maske. Du bist nun sie, zumindest, bis du besiegt wirst.

Impulse:

2	6	1	5	2	7	2	6	3	2	9	0	7	0
8	4	4	1	8	9	8	4	6	4	7	6	0	3
3	2	5	5	3	6	4	2	5	8	9	5	7	9
1	4	1	9	1	0	7	4	6	8	0	2	3	3

Gegenstände:

- Silberschild                       Stachelhandschuh  
 Wurfsterne                         Ashessas Lanze



## Regeln

Bewege dich durch das Labyrinth und lies jede Station, über die du trittst. Streiche sie danach. Du startest bei S0. Buchstaben verbinden die Räume. Sieh in der Tabelle nach, wo der Weg weitergeht.

### Ausdauer

Bei deiner ritualisierten Prüfung geht es um Ausdauer, deren einzelnen Impulse in der Ausdauer-Tabelle stehen. Streiche zu Beginn drei Spalten deiner Wahl. Die restlichen Impulse müssen für deine Reise reichen. Sind sie aufgebraucht, hast du verloren.

### Kampf

Im Kampf musst du dich mit deinem Gegner messen. Auch er hat eine Ausdauer-Tabelle. Wähle dazu einen Impuls aus deiner Tabelle und den ersten übrigen (von links) des Gegners und streiche beide. Wer die höhere Zahl hat, gewinnt die Runde. Verlierst du, streiche einen zusätzlichen Impuls deiner Wahl. Gewinnst du, streiche den letzten übrigen des Gegners. Wer zuerst keine Impulse mehr hat, verliert den Kampf.

### Gegenstände

Du trägst nur eine Übungswaffe mit dir, aber vielleicht findest du im Labyrinth etwas, das dir hilft. Kreuze die Gegenstände an, die du findest.

### Schlüssel

Schlüssel sind auf der Karte durch gekennzeichnet. Bei dieser Prüfung passt jeder Schlüssel in jedes Tor (), aber kann nur ein einziges Mal verwendet werden. Kannst du ein Tor nicht aufschließen, darfst du nicht passieren. Markiere gefundene Schlüssel mit einem Kreis und streiche sie durch, wenn du sie verwendet hast.

Lust auf mehr? <http://www.relegatia.com>

- A=T
- B=1
- C=I
- D=W
- E=Q
- F=G
- G=F
- H=U
- I=C
- J=M
- K=7
- L=R
- M=J
- N=3
- O=0
- P=5
- Q=E
- R=L
- S=4
- T=A
- U=H
- V=8
- W=D
- X=?
- Y=Z
- Z=Y
- 0=0
- 1=B
- 2=9
- 3=N
- 4=8
- 5=P
- 6=!
- 7=K
- 8=V
- 9=2
- 0=0
- ?=X
- !=6

