

Nimbuls Solokampagne

Kapitel 2: Mond über Shebar



Mond über Shebar

Soloabenteuer für die 1. – 2. Stufe von Marc Geiger
1. Kapitel

Mond über Shebar ist ein Abenteuer für einen Spieler und keinen Spielleiter. Der Spieler sollte im Besitz des *Spielerhandbuchs* 3.5 sein, um dieses Solo spielen zu können. Außerdem muss ab und an im *Spielleiterhandbuch* 3.5 nachgeschlagen werden wie auch manche Monsterwerte im *Monsterhandbuch* 3.5.

Das Abenteuer sollte mit einem Charakteren der 1. Stufe begonnen werden.

Höherstufige Charaktere können sich an diesem Abenteuer auch versuchen, doch dürfte einiges an Spielspaß verloren gehen.

Im *Anhang* finden sich Hinweise darauf, welche Zauber und Fertigkeiten in diesem Abenteuer berücksichtigt wurden. Außerdem findet sich eine ausführliche Erklärung, wie ein Abenteuer ohne Spielleiter gespielt wird. Starte nun mit *Es beginnt*.

Es beginnt

Shebar ist ein heißes Pflaster, vor allem nachts. Welch ein Glück also für dich, als du bei Tagesanbruch durch die Tore der Stadt marschierst. Während du dich durch die Leiber der Menschen in der engen Hauptstraße schiebst, rufst du dir in Erinnerung, was du über diesen Flecken weißt. Immerhin ist es noch nicht all zu lange her, dass du das letzte Mal hier warst.

Shebar liegt am Garbadischen Meer und ist einer der wichtigsten Häfen des Königreichs Uthern. Wie ein überflüssiges Geschwür breitet sich das Hafenviertel der Stadt an den felsigen Ufern aus. Wären nicht die Leuchttürme (für welche die Stadt berühmt ist), würden unzählige Schiffe an den nahen Klippen zerschellen.

Das Marktviertel ist reichhaltig und man findet beinahe alles, was das Abenteuerer-Herz begehrt. Hüten sollte man sich allerdings vor dem Hafenviertel. Zwar gibt es hier die erlesenste Auswahl an Tavernen, doch ebenso rau kann es in selbigen Etablissements zugehen. Die Stadt wache ist in diesem Distrikt kaum vertreten.

Es heißt, dass es sich lohnen könnte, den Tempeldistrikt aufzusuchen. Hier residiert der gewaltige Tempel des Meeresherrn Brak. Oftmals ist es um das Geschick eines auslaufenden Schiffes besser bestimmt, wenn die Passagiere den Priestern kleine Zuwendungen überlassen - für die armen Bedürftigen, versteht sich. Interessant ist jedoch auch die große Bibliothek des Tempels. Hier sind offensichtlich alle Religionen und Kulte verzeichnet, die in Uthern bekannt sind.

Eigentlich hast du nicht vorgehabt, diese unselige Stadt noch einmal zu besuchen, doch sie ist die nächst größere und wichtige Geschäfte treiben dich hier her (du weißt welche?).

Weißt du noch, an welchem Tag und zu welcher Zeit du „Dämmerung der Schatten“ beendet hast? Zähle genau zwei weitere Tage hinzu (streiche diese Anzahl an Proviant von deinem Charakterblatt. Solltest du nicht mehr so viel haben, gehe davon aus, dass du dich unterwegs ausreichend von Wurzeln ernähren konntest) und vermerke dir, dass es 7.00 Uhr in der Früh ist.

Beginne nun das 1. Kapitel bei Abschnitt 1

1

speziell:

Du hältst im Gewühl der Menge einen Moment inne. Wohin sollst du dich jetzt wenden? Das Marktviertel wäre der rechte Anlaufpunkt, wenn du deine Vorräte auffrischen möchtest und außerdem gibt es dort noch eine stattliche Anzahl an Herbergen (Abschnitt 30). Nach der staubigen Reise auf der Straße würde aber auch ein Schlückchen Bier oder Wein gut tun. Im Hafenviertel findest du Tavernen zuhauf (Abschnitt 20).

Der wahre Grund deines Hierseins ist allerdings das Tempelviertel. Hier könnte die Bibliothek deinem Wissen auf die Sprünge helfen (Abschnitt 40).

2

5 Minuten:

Der Schankraum des „Letzten Helden“ ist nur dümmrig beleuchtet. Kaum bist du eingetreten, ist schon der Wirt an deiner Seite. Er ist ein bärtiger Kerl, dessen Schweißgeruch einem selbst den Schweiß aus den Poren treibt. Mit ächzender Stimme fragt er nach deinem Begehren.

Du kannst bestellen, was im *Spielerhandbuch* unter „Unterkunft und Verpflegung“ steht. Um deinen Tagesbedarf an Nahrung zu decken, musst du schon mindestens eine gewöhnliche Mahlzeit bestellen.

Wenn du speisen willst, vermerke dir, dass 30 weitere Minuten vergehen.

Du kannst anschließend die Taverne verlassen (Abschnitt 20) oder dir die Gäste im Schankraum genauer anschauen (Abschnitt 25).

3

1 Minute:

Wenn im Ereignisfeld „E1“ eine Abschnittsnummer steht, lies dort weiter. Ansonsten fahre fort:

Es ist recht viel los im Schankraum. Man könnte sogar sagen, dass es brechend voll ist. Du kannst froh sein, noch einen Sitzplatz gefunden zu haben. Unter den Seeleuten, Hafenarbeitern und Zigeunern erkennst du einen Mann, der beinahe wie du einsam an einem Tisch sitzt. Er hat sich ein ruhiges Fleckchen ausgesucht, über seinen Krug gebeugt sitzt er dort. Er ist recht beleibt, hat eine Stirnglatze und seine Kleidung weist auf einen eher wohlhabenden Mann hin. Er passt eigentlich gar nicht in dieses Etablissement. Kommt es dir nur so vor oder wartet er auf jemanden?

Möchtest du ihn ansprechen (Abschnitt 18) oder ebenfalls abwarten? Vielleicht bekommt er ja interessanten Besuch (Abschnitt 52) oder vielleicht möchtest du den Zauber bzw. die Fähigkeit *Böses entdecken* auf den Kerl anwenden (Abschnitt 36)?

Vielleicht hast du das Interesse an ihm auch schon wieder verloren und möchtest dich lieber bei den anderen Gästen nach Gerüchten um hören (Abschnitt 4). Du kannst die Taverne auch wieder verlassen (Abschnitt 20).

4

speziell:

Du mischst dich unter die Leute, bereit dem einen oder anderen ein Getränk zu spendieren, in der Hoffnung, etwas Interessantes zu erfahren.

Mache also einen Wurf auf *Informationen sammeln* gegen SG 15. Pro Goldstück, das du in Bier oder Wein investierst, sinkt der SG um 1. Er kann allerdings nicht niedriger als 10 sinken.

Hast du Erfolg (Abschnitt 21) oder nicht (Abschnitt 55)?

5

5 Minuten:

Irgendwie bist du dem Kerl auf Anhieb sympathisch, wenngleich er etwas nervös scheint, als du dich an seinen Tisch setzt. Er stellt sich als Parek vor und er ist Kartograph. Er blickt sich immer wieder um, weil er offensichtlich jemanden erwartet.

„Bitte. Ich bin in Schwierigkeiten. Seid so gut und lasst mich alleine. Trefft mich hier im Hafenviertel in meinem Laden (er beschreibt dir den Weg). Dann können wir reden. Komme zwischen 7.00 und 19.00 Uhr“

Du darfst dir jetzt im Ereignisfeld „E2“ die Abschnittsnummer 48 und im Ereignisfeld „E3“ die Abschnittsnummer 17 notieren. Kehre dann zu Abschnitt 3 zurück.

6

1 Minute:

Der beleibte Mann grunzt, als du abermals an seinen Tisch trittst. „Ich habe dir doch gesagt, du sollst mich in Ruhe lassen. Verschwinde, bevor ich ärgerlich werde.“ Kehre zu Abschnitt 3 zurück.

7

5 Minuten:

Die zwei reden sehr leise miteinander und im Stimmewirr des Lokals ist es kaum möglich, alles zu verstehen:

Der Kahlköpfige: „Hallo Parek... Kartenstücke...“

Der Dicke: „... verkauft... ihre Namen vergessen...“

Der Kahlköpfige: „Augen weiter aufhalten... kommen vielleicht zurück...“

Der Dicke: „... nicht so sicher...“

Der Kahlköpfige: „... tust, was wir sagen...“

Dann erhebt sich sowohl der Glatzkopf wie auch der Dicke, der Parek genannt wird. Beide verlassen den Schankraum, jedoch offenbar in unterschiedliche Richtungen. Notiere dir auf jeden Fall im Ereignisfeld „E1“ die Abschnittsnummer 47.

Möchtest du dem Dicken folgen (Abschnitt 46) oder vielleicht dem berobten Glatzkopf (Abschnitt 16)? Du kannst natürlich auch die Taverne verlassen (Abschnitt 20).

8

5 Minuten:

Der Kerl sieht sich die ganze Zeit um. Offensichtlich leidet er an furchtbarer Paranoia. Trotzdem bemerkt er dich nicht. Irgendwann erreichst du eine einsame Gasse. Dort schließt er nun eine Türe auf, in der er verschwindet. Es ist das Geschäft eines Kartographen. Du merkst dir den Ort (Notiere dir im Ereignisfeld „E3“ die Abschnittsnummer 32) und kehrst zu Abschnitt 20 zurück.

9

15 Minuten:

Trotz seiner offensichtlichen Vorsicht, mögliche Verfolger abzuschütteln, gelingt es dir, ihm auf der Fährte zu bleiben. Er jagt dich beinahe durch die ganze Stadt und als er sich sicher ist, nicht verfolgt zu werden (mann, bist du gut!), strebt er sein tatsächliches Ziel an. Es liegt im Tempelviertel. Er wandert eine saubere Straße entlang, wo du dich in den Schatten duckst.

Hier klopft er dreimal an eine Holztüre. Eine Klappe öffnet sich und der Glatzkopf murmelt etwas, das du nicht verstehen kannst (vielleicht ein Passwort?). Dann öffnet sich die Türe und er wird eingelassen.

Du merkst dir diesen Ort (Notiere dir im Ereignisfeld „E4“ die Abschnittsnummer 44) und kehrst zu Abschnitt 40 zurück oder wendest dich der komischen Türe gleich zu (Abschnitt 44).

10

30 Minuten:

Der Geruch von Fisch und salzigem Wasser dringt dir in die Nase. Ein reges Treiben herrscht an den Landestegen und die Masten unzähliger Galeeren ragen am Horizont empor.

Eine Taverne nach der anderen ziert die Straßen und nicht selten stolperst du über eine Schnappsleiche oder einen zerlumpten Seemann. Nur wenige Tavernen scheinen dir akzeptabel:

- „Linker Haken“, bekannt für seinen Wein, jedoch geht es hier auch ziemlich rau zu (Abschnitt 45)

- „Letzter Held“, offenkundig die Anlaufstelle für Leute wie dich. Hier findet man Auftraggeber, wenn gewünscht (Abschnitt 2)

- „Tosende Galeere“, eine Absteige für Seeleute. Gut für Gerüchte (Abschnitt 34)

Du kannst allerdings auch das Hafenviertel hinter dir lassen und lieber ins Marktviertel marschieren (Abschnitt 30) oder dich in den Tempeldistrikt begeben (Abschnitt 40).

Vielleicht kennst du noch eine andere Örtlichkeit hier im Hafenviertel? Dann ist die Abschnittsnummer aus dem Ereignisfeld „E3“ dein nächstes Ziel.

11

1W6 Stunden:

Du weist den Bibliothekar auf den Begriff „Kapalu“ hin. Vielleicht hat er davon schon einmal gehört oder findet eine entsprechende Lektüre?

Der Alte zuckt die Schultern und macht sich daran, mehrere Bücher zu wälzen, während du geduldig wartest.

Nach einiger Zeit kehrt er zurück. „Ich konnte nicht viel finden. Offenbar bedeutet Kapalu in einer alten Sprache ‚Der Schöpfer‘. Ein alter Text erwähnt ihn kurz, jedoch in keinem genauen Zusammenhang. Er weist nicht darauf hin, wer oder was damit gemeint sein kann. Mehr konnte ich leider nicht finden.“

Notiere auf einem Charakterblatt „Hinweis vier: Abschnitt 70“ und kehre zu Abschnitt 77 zurück. Dort kannst du eine neue Wahl treffen.

12

0 Minuten:

Die meisten Geschäfte haben geschlossen.

Du hast die Möglichkeit, ein paar Tavernen um diese Zeit aufzusuchen:

- „Linker Haken“, bekannt für seinen Wein, jedoch geht es hier auch ziemlich rau zu (Abschnitt 45)

- „Letzter Held“, offenkundig die Anlaufstelle für Leute wie dich. Hier findet man Auftraggeber, wenn gewünscht (Abschnitt 2)

- „Tosende Galeere“, eine Absteige für Seeleute. Gut für Gerüchte (Abschnitt 34)

- „Der Hängende Matrose“, klingt auch recht interessant, hat aber nur abends geöffnet (also jetzt). Weiter bei Abschnitt 15.

Du kannst allerdings auch das Hafenviertel hinter dir lassen und lieber ins Marktviertel marschieren (Abschnitt 30) oder dich in den Tempeldistrikt begeben (Abschnitt 40).

13

1 Minute:

Mit knirschenden Zähnen wirfst du einem der Strolche deine Börse vor die Füße (streiche all dein Gold). Dieser bedankt sich überschwänglich und die Kerle verschwinden in der Nacht.

Lies nun bei Abschnitt 12 weiter.

14

0 Minuten:

Mache also einen Wurf auf *Informationen sammeln* gegen SG 15. Pro Goldstück, das du in Bier oder Wein investierst, sinkt der SG um 1. Er kann allerdings nicht niedriger als 10 sinken.

Hast du Erfolg (Abschnitt 54) oder nicht (Abschnitt 26)?

15

0 Minuten:

Lärm schlägt dir entgegen, als du die Schanktüre öffnest. Weiter bei Abschnitt 34.

16

10 Minuten:

Der Kerl wandert durch dunkle Straßen und einsame Gassen. Immer wieder nimmt er seltsame Umwege. Du hast Schwierigkeiten, ihn nicht zu verlieren. Mache einen Wurf auf *Bluffen* gegen SG 15. Sollten deine Werte in *Leise bewegen* oder *Schatten verstecken* höher sein, kannst du stattdessen Würfe auf diese Fertigkeiten machen (mit dem selben SG). Gelingt der Wurf (Abschnitt 9) oder schlägt er fehl (Abschnitt 38)?

17

o Minuten:

Wie spät ist es? Zwischen 7.00 und 19.00 Uhr (Abschnitt 41) oder später (Abschnitt 19)?

18

o Minuten:

Lies bei dem Abschnitt weiter, der im Ereignisfeld „E2“ steht. Sollte dieses Feld noch leer sein, lies hier weiter: Der Kerl schaut von seinem Krug auf, als du an ihn herantrittst. Er scheint nicht sonderlich begeistert darüber, gestört zu werden. Mach' einen Wurf auf *Diplomatie* oder *Bluffen* gegen SG 20. Dir steht auch die Möglichkeit offen, den Zauber *Personen bezaubern* zu wirken. In dem Fall beträgt der Wert auf WIL des Kerls +4. Sollte sein Rettungswurf misslingen bzw. deine Fertigkeitwürfe gelingen, lies weiter bei Abschnitt 5. Andernfalls geht es für dich bei Abschnitt 35 weiter.

19

5 Minuten:

Der Kartograph hat leider geschlossen. Kehre zu Abschnitt 20 zurück.

20

o Minuten:

Wie spät ist es bereits? Zwischen 7.00 und 23.00 Uhr (Abschnitt 10) oder ist es später (Abschnitt 31)?

21

1W4+1 Stunden:

Während dir eine vollbusige Blonde die Ohren vollquasselt von Wegen ihres Neffen, der sich das Bein gebrochen hatte, weil er im Meer beim Angeln aus seinem Fischerboot gefallen ist - man stelle sich das vor, bricht sich das Bein, weil er aus einem Boot gefallen ist - erzählt sie dir noch etwas anderes Nennenswertes: „Ein barhäuptiger Kerl schein hier ab und an zu verkehren. Ist eigentlich niemand Besonderes. Er ist kahlgeschoren und trägt ein seltsames Amulett. Kommt meistens so zwischen 20.00 Uhr und 6.00 Uhr in den „letzten Held“, um sich mit jemandem zu treffen, einem etwas beleibteren Kerl. Die beiden unterhalten sich kurz und dann verlassen beiden die Taverne. Ist nur nennenswert, weil es jeden Tag passiert.“ Kehre zu Abschnitt 2 zurück.

22

10 Minuten:

Parek erzählt dir von seinen Schwierigkeiten. Lese nun Abschnitt 49 und kehre anschließend hier her zurück. Parek wirft dir einen flehentlichen Blick zu. „Ich bitte Euch... findet meine Tochter. Ich habe keine Ahnung, wo sich diese barhäuptigen Mistkerle aufhalten, aber ihr müsst mir helfen!“ Notiere dir im Ereignisfeld „E3“ die Abschnittsnummer 24. Sollte dort bereits eine Nummer stehen, so ersetze sie mit der Nummer 24. Du könntest ihm vorschlagen, er solle sich abermals mit diesem Glatzkopf treffen. Vielleicht kannst du dem berobten nach diesem Treffen folgen (Abschnitt 37). Vielleicht weißt du aber auch schon, wo du ihn finden kannst oder hast einfach keine Lust, dich darauf einzulassen. Dann verlasse jetzt den Kartographen bei Abschnitt 20.

23

1 Minute:

Als du den kleinen Laden in jener vergessenen Gasse aufsuchst, fallen dir sofort die unzähligen Karten an den Wänden auf. Du findest Regale gefüllt mit Schriftrollen und auch Tische, die mit allerlei Kartenmaterial bedeckt sind. Der dicke Mann aus der Taverne kommt hinter einem Vorhang hervor und blickt dich fragen an. „Kann ich Euch helfen?“ Kann er?

-Du holst deine Schatzkarte hervor (erinnerst du dich?) und zeigst sie ihm. „Könnt Ihr damit etwas anfangen?“ (Abschnitt 39)

-Du konfrontierst ihn mit dem Treffen, das er mit dem barhäuptigen Mann hatte (Abschnitt 42)

Du willst eigentlich nichts von ihm und verlässt den Laden wieder nach Abschnitt 20.

24

1 Minute:

Pareks Laden ist verschlossen, obgleich er um diese Zeit eigentlich offen haben sollte. Enttäuscht kehrst du zu Abschnitt 20 zurück.

25

o Minuten:

Wie spät ist es im Moment? Zwischen 7.00 und 20.00 Uhr (Abschnitt 47) oder später (Abschnitt 3)?

26

1W4+1 Stunden:

Trotz deiner spendablen Laune und deinem fröhlichen Lächeln scheint keiner der Seebären Interesse zu zeigen, mit dir tiefer gehende Gespräche zu führen. Enttäuscht kehrst du zu Abschnitt 34 zurück.

27

o Minuten:

Lies weiter bei Abschnitt 56.

28

speziell:

Du begibst dich zur Theke, wo sich die meisten (dubiosen) Personen aufhalten.

Mache also einen Wurf auf *Informationen sammeln* gegen SG 15. Pro Goldstück, das du in Bier oder Wein investierst, sinkt der SG um 1. Er kann allerdings nicht niedriger als 10 sinken.

Hast du Erfolg (Abschnitt 58) oder nicht (Abschnitt 69)?

29

5 Minuten:

Nach einiger Zeit hast du ihn verloren. Irgendwo im Gewirr der Gassen im Hafenviertel ist er verschwunden. Nach einem beherzten Fluch begibst du dich zu Abschnitt 20.

30

0 Minuten:

Wie spät ist es jetzt? Zwischen 7.00 und 23.00 Uhr (Abschnitt 59) oder später (Abschnitt 74)?

31

30 Minuten:

Nur das Gröhlen der Betrunknen kommt aus den Kneipen am Rande der Docks. Der Geruch von Fisch und Salzwasser liegt in der Luft. Ein seltsames Gefühl überkommt dich, während du die einsamen Gassen entlang marschierst. Würfle mit dem W6. Bei einer 1-3 lies weiter bei Abschnitt 12, bei einer 4-6 geht es mit Abschnitt 51 weiter.

32

0 Minuten:

Wie spät ist es? Zwischen 7.00 und 19.00 Uhr (Abschnitt 23) oder später (Abschnitt 19)?

33

5 Minuten:

Du kannst leider kein Wort von dem Gesprochenen verstehen. Nach ein paar Minuten erheben sich beide allerdings, um den Schankraum zu verlassen - wie es aussieht jeder in eine andere Richtung.

Notiere dir auf jeden Fall im Ereignisfeld „Er“ die Abschnittsnummer 47.

Möchtest du dem Dicken folgen (Abschnitt 46) oder vielleicht dem berobten Glatzkopf (Abschnitt 16)? Du kannst natürlich auch die Taverne verlassen und etwas anderes tun (Abschnitt 20).

34

1 Minute:

Der verrauchte und nach schalem Wein stinkende Schankraum ist zu jeder Zeit prall gefüllt. Das Getöse der trinkenden Seeleute ist beinahe ohrenbetäubend. Dir bleibt keine andere Möglichkeit, als dich zum Tresen vorzuarbeiten (die Sitzplätze sind alle belegt). Dort angekommen hast du nur die Möglichkeit, Getränke zu bestellen (Preise stehen im *Spielerhandbuch*). Willst du dich nach Gerüchten umhören (Abschnitt 14) oder die Taverne wieder verlassen (Abschnitt 20)?

35

1 Minute:

Der Kerl ist nicht sonderlich von dir angetan. Mit brüsker Zurückweisung gebietet er dir, in Ruhe gelassen zu werden. Dir bleibt keine andere Wahl, als dieser Aufforderung nachzukommen. Notiere dir im Ereignisfeld „E2“ die Abschnittsnummer 6 und lies bei Abschnitt 2 weiter.

36

1 Minute:

Deine Magie zeigt keine bösen Strömungen, die von dem Kerl kommen könnten. Du kehrst zu Abschnitt 3 zurück.

37

1 Minute:

Parek nickt. „Eine gute Idee. Ich treffe ihn immer so zwischen 21.00 Uhr und 6.00 Uhr im „Letzten Helden“. Seid etwa zu dieser Zeit dort und ihr trefft uns beide. Seid aber vorsichtig. Er darf nicht wissen, dass wir uns kennen.“ Sollte im Ereignisfeld „Er“ bereits eine Zahl stehen, so streiche sie nun.

Du verlässt den Kartographen bei Abschnitt 20.

38

15 Minuten:

Nach einiger Zeit hast du ihn im Gewirr der Gassen verloren. Er hat dich beinahe durch die ganze Stadt gejagt. Würfle mit dem W6 um herauszufinden, in welchem Viertel du jetzt gelandet bist.

1-2 Hafenviertel (Abschnitt 20)

3-4 Marktviertel (Abschnitt 30)

5-6 Tempelviertel (Abschnitt 40)

39

1 Minute:

Als du die Karte hervorholst und sie ihm präsentierst, weiten sich seine Augen. Er schluckt kurz „Wo habt Ihr das her?“

-Willst du ihm die Wahrheit sagen? (Abschnitt 56)

-Ihn anlügen und irgendeine Geschichte erfinden (Abschnitt 27)

40

o *Minuten:*

Wie spät ist es bereits? Zwischen 7.00 und 23.00 Uhr (Abschnitt 61) oder ist es später (Abschnitt 75)?

41

5 *Minuten:*

Als du den kleinen Laden in jener vergessenen Gasse aufsuchst, fällt dir sofort die unzähligen Karten an den Wänden auf. Du findest Regale gefüllt mit Schriftrollen und auch Tische, die mit allerlei Kartenmaterial bedeckt sind.

Parek kommt hinter einem Vorhang hervor und scheint überaus erfreut, dich zu sehen. Trotzdem zeichnen Sorgen falten sein Gesicht. „Endlich seid Ihr hier.“

Er sperrt den Laden ab, bevor er sich dir zuwendet. „Ich weiß nicht, warum ich das tue, doch Ihr müsst mir helfen...“

Willst du dir die Sorgen des Mannes anhören (Abschnitt 22) oder den Laden wieder verlassen? Immerhin hast du eigene Sorgen (kehre dann zu Abschnitt 20 zurück).

42

o *Minuten:*

Weiter bei Abschnitt 56.

43

1 *Minute:*

Da nicht so viel los ist, machst du dich daran, einen freien Platz zu finden. Du kannst bestellen, was im *Spielerhandbuch* unter „Unterkunft und Verpflegung“ steht. Um deinen Tagesbedarf an Nahrung zu decken, musst du schon mindestens eine gewöhnliche Mahlzeit bestellen.

Wenn du speisen willst, vermerke dir, dass 30 weitere Minuten vergehen.

Solltest du fertig sein, kannst du versuchen ein paar Gerichte auf zuschnappen (Abschnitt 28) oder die Taverne wieder verlassen (Abschnitt 20).

44

10 *Minuten:*

Du erreichst die Gasse, in welche dich der Glatzkopf führte. Die Türe selbst gehört zu einem alten, windschiefen Gebäude, in welchem offensichtlich vormals eine Bäckerei war.

Du zögerst einen Moment. Er hat drei mal geklopft und dann wurde ein Passwort verlangt. Du wirst dir also nicht so einfach Zugang verschaffen können. Was willst du tun?

-Drei mal Klopfen. Du wirst schon irgendwie reinkommen (Abschnitt 66).

-Vielleicht ist es klüger, dich erst einmal zu verkleiden (Abschnitt 76).

-Alles Blödsinn! Nur die rohe Gewalt zeigt hier Wirkung. Du wirst die Türe mit Gewalt einrennen oder vielleicht das Schloss knacken (Abschnitt 81)?

-Du lässt die Sache doch lieber auf sich beruhen und kehrt zu Abschnitt 40 zurück.

45

10 *Minuten:*

Dieses Etablissement ist dir bereits bekannt. Neugierig, ob du alte Bekannte wieder triffst, öffnest du die Schanktüre. Allerdings ist bis auf einige dubios aussehende Schläger und Seeleute niemand anwesend. Die Atmosphäre ist wie immer angespannt.

Würfle mit dem W6. Bei einer 1-3 lies weiter bei Abschnitt 57. Bei einer 4-6 lies weiter bei Abschnitt 43.

46

10 *Minuten:*

Die Verfolgung wird nicht leicht werden. Der Kerl sieht sich die ganze Zeit um. Mache einen Wurf auf *Bluffen* gegen SG 15. Sollten deine Werte in *Leise bewegen* oder *Schatten verstecken* höher sein, kannst du stattdessen Würfe auf diese Fertigkeiten machen (mit dem selben SG). Gelingt der Wurf (Abschnitt 8) oder schlägt er fehl (Abschnitt 29)?

47

1 *Minute:*

Es ist nicht sonderlich viel los im Schankraum. Die meisten Gäste sind Matrosen oder Hafendarbeiter, die eigentlich nichts mit einem Helden gemein haben könnten (oder doch?). In jedem Fall ist dieses bunt gemischte Publikum keinen zweiten Blick wert.

Du wirst also die Taverne wieder verlassen (Abschnitt 20) oder dich ein wenig nach Gerüchten um hören (Abschnitt 4).

48

1 *Minute:*

Parek nickt dir freundlich zu. „Bitte lasst mich jetzt alleine. Wir treffen uns in meinem Laden.“

Kehre zu Abschnitt 3 zurück.

49

o *Minuten:*

Der Dicke räuspert sich, bevor er zu erzählen beginnt:

„Es war vor vielleicht zwei Monaten. Eine Frau kam in meinen Laden. Sie hatte geschorenes Haar und war in lange Roben gewandt. Der Schweiß stand ihr auf der Stirn und irgendwie hatte ich das Gefühl, dass sie verfolgt würde. Jedenfalls drückte sie mir einen ganzen Stapel Karten in die Hände. „Versteckt das! Ich komme wieder. Ihr werdet reich belohnt“, war ihr einziger Kommentar. Nun ich habe das zuerst getan. Habe die Karten versteckt und gewartet, aber als sie nach einer Woche immer noch nicht zurückkam, habe ich mir die Karten mal genauer angeschaut. Jede einzelne von ihnen deutete auf einen anderen Ort hin. Schatzkarten? Ich war mir nicht sicher, aber der Profit, der sich damit machen ließe, war nicht zu übersehen. Also habe ich sie verkauft ... jede einzelne. Das war ein Fehler. Kurze Zeit später tauchte ein kahlköpfiger Kerl in meinem Laden auf und drohte mir, er wüsste von den Karten, die ich haben müsste und verlangte sie auf der Stelle. Zuerst ließ ich mich nicht einschüchtern, als er mir aber eröffnete, er habe meine Tochter in seiner Gewalt, war es um meinen Mut schon anders bestellt. Ich musste ihm leider gestehen, dass ich

sie alle verkauft hatte. Ich erzählte ihm von der Frau, was ihn zu tiefst erboste und sagte ihm auch, sie wolle zurückkommen, was sie bisher aber noch nicht getan hatte. Es hatte den Anschein, dass er auf dieses Weib nicht gut zu sprechen war. Somit verlangte er mir ab, die Augen offen zu halten und ihm regelmäßig Bericht zu erstatten. Immerhin würde ich die Käufer kennen und sollte ihn sofort darauf hinweisen, wenn einer von ihnen oder die Frau in meinen Laden zurück käme. Bisher ist das nicht geschehen.“

Kehre zu dem Abschnitt zurück, von dem du gekommen bist.

50

1 Minute:

„Zwei Monde“ lautet deine Antwort. Das jedenfalls hast du damals in der Höhle gelesen. Vielleicht hilft es weiter. Offenbar scheint das die Stimme zu befriedigen, denn die Klappe schließt sich und ein Riegel wird zurückgezogen. Die Türe öffnet sich und ein barhäuptiger, berobter Mann bittet dich herein.

Du betrittst eine düstere Kammer, die vormalig eine Bäckerei gewesen sein muss. Staub wirbelt auf, als du über den Fußboden schreitest. Der Berobt schüttelt den Kopf. „Dachte wir wären vollzählig.“

Er öffnet eine Falltüre im Boden und du folgst ihm (Abschnitt 87) oder zögerst du und kehrst lieber um (Abschnitt 40)?

51

1 Minute:

Gerade wanderst du eine besonders finstere Gasse entlang, als plötzlich zwei Gestalten deinen Weg versperren - besser gesagt ein finsterner Bursche direkt vor dir, der andere hinter dir.

Ein Kichern ist in der Dunkelheit zu vernehmen. „Hallo Kumpel. Wusstest du, dass das hier unser Viertel ist? Wir beschützen die arme Bevölkerung, dich eingeschlossen. Allerdings kostet das was und ist an jedem 1. zu entrichten (ist heute schon wieder der 1?).“ Die beiden kichern wieder.

„Du hast sicher nichts dagegen. Wenn wir dann um deine Börse bitten dürften?“

Du weißt, dass um diese Zeit keine Miliz im Hafenviertel patrouilliert, auf die du zählen könntest.. Du kannst also nur nachgeben und ihnen deine Börse überlassen (Abschnitt 13) oder dich deiner Haut erwehren ... es sind ja nur zwei (Abschnitt 53).

52

1W4 Stunden:

Eine ganze Weile musst du warten, bis etwas Nennenswertes am Tisch des beleibten Mannes passiert. Ein Fremder, gekleidet in weite, grüne Roben und mit kahlem Haupt, hat den Schankraum betreten. Er geht zu dem Kerl und setzt sich an seinen Tisch. Sie reden leise miteinander. Mache einen Wurf auf *Lauschen* gegen SG 18 (ist ziemlich laut hier drinnen). Wenn der Wurf gelingt, lies weiter bei Abschnitt 7. Sollte er misslingen, ist Abschnitt 33 deine nächste Station.

53

1 Minute:

Als du blank ziehst, werden die zwei zornig und greifen nach ihren Dolchen.

☛ Straßenräuber TP 6, 7 (siehe Begegnungsabschnitt B1)

Die beiden kämpfen nicht auf Leben und Tod. Wenn einer von beiden fällt, wird der andere fliehen und du darfst dir trotzdem für beide die vollen Erfahrungspunkte notieren.

Wenn du überlebst, lies weiter bei Abschnitt 12. Du kannst natürlich auch versuchen zu fliehen. Dazu muss dir erst ein Reflexwurf gegen SG 10 + Anzahl deiner Gegner gelingen. Misslingt der Wurf, handelst du dir von jedem einen Gelegenheitsangriff ein. Danach würfle mit dem W6:

Bei einer 1-3 flüchtest du ins Marktviertel (Abschnitt 30).

Bei einer 4-6 flüchtest du ins Tempelviertel (Abschnitt 40).

54

1W4+1 Stunden:

Eine Frau mittleren Alters, die den Verlust etlicher Zähne zu beklagen hat, erzählt dir von ihren Fahrten mit Kapitän Goldader (ein viel versprechender Name). Unter ihrem Geplapper kannst du erfahren, dass ihr Kapitän den alten Parek herzhaft verflucht. Wer der verdammte denn sei, fragst du und erfährst, dass es der örtliche Kartograph ist. Er habe mehrere Schatzkarten in letzter Zeit verkauft und sich eine goldene Nase daran verdient. Goldader habe eine davon erworben und sei ihr gefolgt, habe aber nur einen uralten Tempel gefunden, der mit seltsamen Symbolen verziert gewesen sei. Kein Gold. Nichts. Wie die Symbole ausgesehen haben, fragst du und sie zeichnet es dir in eine schale Bierpfütze:



Der Tempel sei aber ansonsten leer gewesen. Nichts zu finden, außer kryptographische Schriften, die keiner lesen konnte. Goldader sei letzte Woche an Fieber verstorben (hat er offensichtlich aus dieser Fahrt mitgebracht) und die Karte habe er aus Wut zerrissen und ins Meer geworfen. Die Frau selbst kann sich nicht mehr erinnern, wie man zu jenem Tempel gelangt und es ist ihr auch egal.

In jedem Fall erklärt sie dir den Weg zum Kartographen (Notiere dir im Ereignisfeld „E3“ die Abschnittsnummer 32).

Kehre zu Abschnitt 34 zurück.

55

1W₄+1 Stunden:

Du erfährst leider nichts besonderes Neues. Die meisten sind verschwiegen oder du bist ihnen einfach unsympathisch. Vielleicht wissen sie auch nichts. Wie dem auch sei, nach der obigen, gewürfelten Anzahl an Stunden kehrst du zu Abschnitt 2 zurück.

56

5 Minuten:

Er lauscht deinen Ausführungen schweigend, den Blick immer starr geradeaus. Er mustert dich von oben bis unten, bleibt an deinem Waffenarsenal und deinem erfahrenem Blick hängen. Plötzlich sprudelt es aus ihm heraus. Merke dir diesen Abschnitt und lies weiter bei Abschnitt 49. Kehre anschließend hierher zurück.

Der Dicke stellt sich dir als Parek vor. „Ich weiß, dass das viel verlangt ist, doch irgendwie scheint Ihr versehentlich in eine Sache hineingezogen worden zu sein, die ich selbst nicht ganz verstehe. Könnt Ihr mir helfen, meine Tochter zu retten? Ihr seht aus wie eine Person, die einer solchen Aufgabe gewachsen ist. Werdet Ihr mir helfen?“

Bist du mit dieser Eröffnung überfordert oder überrascht?

Sollte im Ereignisfeld „Er“ bereits eine Zahl stehen, so streiche sie jetzt. Außerdem darfst du dir im Ereignisfeld „E₃“ die Abschnittsnummer 24 vermerken. Sollte dort bereits eine Nummer stehen, so ersetze sie nun mit der Nummer 24.

Du könntest ihm vorschlagen, er solle sich abermals mit diesem Glatzkopf treffen. Vielleicht kannst du dem Berobten nach diesem Treffen folgen (Abschnitt 37). Vielleicht weißt du aber auch schon, wo du ihn finden kannst oder hast keine Lust dich darauf einzulassen. Dann verlasse jetzt den Kartographen bei Abschnitt 20.

57

1 Minute:

Du hast dir kaum einen freien Platz ausgesucht, als es neben dir erschallt: „Was hast du über meine Nase zu sagen? Sag’ es doch nochmal...“ Aus einer anderen Richtung: „Gerne. Ich finde sie sieht aus wie die eines stinkenden Gob...“

Weiter kommt er nicht. Schon fliegen Bierkrüge durch den Raum und dein Tisch wird umgeworfen. Geschrei erschallt und Fäuste sprechen. Innerhalb kürzester Zeit bist du mitten in einer heiteren Schlägerei. Mache einen Wurf auf Zähigkeit gegen SG 14. Sollte er gelingen, schaffst du es unbeschadet zum Ausgang (Abschnitt 20). Geht der Wurf fehl, steckst du 1W₄ Schadenspunkte ein (echten Schaden). Solltest du diesen überleben, kannst du die Taverne verlassen (Abschnitt 20).

58

1W₄+1 Stunden:

Gesprächig sind die Leute hier drinnen wahrlich nicht. Aber einen ausgeben lassen sie sich gerne. Ein grauhaariger Zwerg, offensichtlich ein heruntergekommener Abenteurer, der die letzten Wochen kein Bad mehr gesehen hat, scheint die einzige interessante Informationsquelle zu bedeuten:

„War so’n barhäuptiger Typ. Kommt des Öfteren in den ‘Letzten Helden’. Trifft sich mit ’nem Fettsack. Keine Ahnung, was die beiden so reden. Kann ich nicht verstehen. Ist mir nur aufgefallen, weil, als ich mich an den Tisch der beiden setzen wollte, sie mich brüsk zurückwiesen. Sind dann auch schon bald wieder verschwunden.“

Auf die Frage hin, wann das war, kann er sich nicht mehr erinnern. Du bist dir nicht sicher, ob diese Information sein Gold wert war. Kehre zu Abschnitt 43 zurück.

59

30 Minuten:

Das Marktviertel ist wie immer prall gefüllt mit Leuten verschiedenster Völker. Du schiebst dich durch die mit unzähligen Leibern verstopften, engen Straßen, darum bemüht, die Orientierung nicht zu verlieren. Hier im Marktviertel gibt es unzählige Anlaufstellen.

Die Stände auf dem großen Marktplatz scheinen den größten Kaufrausch befriedigen zu können (Abschnitt 78). Die einzig annehmbare Herberge, wo du dir eine Bleibe für die Nacht suchen könntest, scheint „Der einsame Wanderer“ zu sein (Abschnitt 65).

Ist das dort nicht ein dunkler Magierturm, der am Ende der Gasse aufragt? Die Dienste eines solchen hättest du nötig (Abschnitt 70).

Andererseits würdest du doch lieber den Tempeldistrikt aufsuchen (Abschnitt 40) oder das Hafenviertel (Abschnitt 20).

60

1 Minute:

Der Kristall strahlt tatsächlich magische Strömungen aus. Sie ist sehr stark, allerdings ist nicht ersichtlich, welcher magischen Schule sie entstammt. Du findest heraus, dass es sich bei dem Kristall um ein uraltes Artefakt handeln muss. Somit wäre ein Zauber wie etwa *Identifizieren* vollkommen bedeutungslos. Kehre zum letzten Abschnitt zurück.

61

30 Minuten:

Auf den sauberen und gepflegten Straßen des Tempeldistrikts begegnen dir entweder von Sänften getragene Adelige, Patrouillen der örtlichen Miliz oder in Gedanken versunkene Priester in der blauen Tracht des Brak. Der Tempel selbst ist ein beeindruckendes, hellblaues Marmorgebäude, kreisrund und immer mit geöffneten Türen. An seine Flanke schmiegt sich die beeindruckende Bibliothek, von der du schon so viel gehört hast. Auf den breiten Stufen finden sich Scholaren und Adepten in geistreiche Gespräche vertieft.

Willst du den Tempel des Brak aufsuchen (Abschnitt 62) oder lieber die Bibliothek (Abschnitt 77)?

Vielleicht aber kennst du noch einen anderen Ort, den du gerne aufsuchen möchtest. Diesen findest du unter der Abschnittsnummer, der in deinem Ereignisfeld „E4“ steht.

Natürlich kannst du auch diesen Distrikt verlassen und das Marktviertel aufsuchen (Abschnitt 30) bzw. ins Hafenviertel marschieren (Abschnitt 20).

62

5 Minuten:

Als du die Türflügel passierst, betrittst du den beeindruckenden, kreisrunden Gebetsaal. Der Boden ist mit einem Mosaik verziert, welches den gewaltigen Brak darstellt, den Herrn der Meere, wie er gerade eine armselige, kleine Galeere vor dem Versinken bewahrt.

Der Altar ist in der Mitte zu erkennen und stellt den knienden Brak dar, das Haupt zu seiner Gemeinde geneigt (auch in kniender Gestalt noch dreimal so groß wie ein Halbork). Priester und Leute höherer Gesellschaftsschichten sind in Gebete vertieft. Eine weißhaarige Schwester tritt an dich heran, bereit dir den Segen zu verleihen.

Dieser kommt in verschiedenster Form (und wird nach einer kleinen Spende für die Bedürftigen gewährt):

- einen Heiltrank, der 1W8+1 TP zurück gibt (25 GM)
- einen Heiltrank, der 2W8+3 TP zurück gibt (150 GM)
- eine Schriftrolle *Segen* (25 GM)
- eine Schriftrolle *Beistand* (150 GM)

Du kannst so viel kaufen, wie du Gold hast bzw. willst. Danach verlässt du den Tempel wieder (Abschnitt 40).

63

1W6 Stunden:

Du malst dem Bibliothekar das seltsame Symbol auf. Er runzelt die Stirn und macht sich sofort auf die Suche. Du nimmst in einem bequemen Stuhl Platz und wartest.

Nach einiger Zeit kehrt er zurück. „Tut mir Leid, ich konnte nichts finden. Dieses Symbol ist unbekannt oder zumindest so alt, dass unsere Schriften es nicht erfassen.“ Enttäuscht kehrst du zu Abschnitt 77 zurück und triffst eine neue Wahl.

64

0 Minuten:

Während du einen Moment inne hältst, nicht schlüssig, wohin du dich wenden sollst, überquert eine einsame Gestalt die Straße dir gegenüber. Die Person scheint dich nicht gesehen zu haben. Im Schein einer Laterne erkennst du einen kahlköpfigen Kerl mit weiten Roben und einem ernsten Gesicht. Was hat dieser Mann um diese Stunde hier verloren? Willst du ihm unauffällig folgen (Abschnitt 16) oder dich lieber anderen Dingen zuwenden (Abschnitt 67).

65

5 Minuten:

Der „Einsame Wanderer“ liegt beinahe unauffällig in der Nähe des großen Marktplatzes. Das Etablissement ist schlicht, genügt aber deinen Anforderungen. Geführt wird die Herberge von einem jungen Halbbling mit dem Namen Tann Beutelschneider (du willst lieber nicht wissen, wie er zu seinem Beinamen gekommen ist).

„Pro Nacht müsst ihr 5 Silbermünzen berappen. Ihr habt Glück. Ein Zimmer ist noch frei.“ Eins nur? Irgendwie hängen unzählige Schlüssel am Brett hinter Tann. Wie dem auch sei.

Du kannst dieses Zimmer mieten und dich sogleich dort hin begeben (Abschnitt 79) - es ist dir auch möglich für mehrere Nächte im Voraus zu bezahlen. In diesem Fall notierst du dir die Anzahl der Nächte und zahlst erst wieder, wenn die Zeit verstrichen ist. Tagesmahlzeiten kannst du hier für je 10 Silbermünzen im Speiseraum verzehren, wenn du willst. Ganz schön teuer. Vielleicht möchtest du dir dein Mahl zu einem anderen Zeitpunkt genehmigen.

Du kannst die Herberge jederzeit verlassen (Abschnitt 30).

66

1 Minute:

Du klopfst drei mal an der Türe. Es dauert einen Moment und eine kleine Öffnung gibt zwei neugierige Augen frei. Sollte im Ereignisfeld „E5“ eine Abschnittsnummer stehen, dann lies dort weiter. Ansonsten fahre fort:

Ein Gurren erschallt hinter der Türe. „Verschwinde!“ Und schon schließt sich die Öffnung. Schritte entfernen sich. Das war sehr unhöflich, deshalb:

-Ist es vielleicht klüger, sich erst einmal zu verkleiden (Abschnitt 76).

-Alles Blödsinn! Nur rohe Gewalt zeigt hier Wirkung. Du wirst die Türe mit Gewalt einrennen oder vielleicht das Schloss knacken (Abschnitt 81)?

-Du lässt die Sache doch lieber auf sich beruhen und kehrst zu Abschnitt 40 zurück.

67

0 Minuten:

Um diese Zeit sind die meisten Geschäfte und Örtlichkeiten geschlossen.

In der Herberge „Der einsame Wanderer“ brennt noch Licht. Willst du dort einkehren (Abschnitt 65)?

Ist das dort nicht ein dunkler Magierturm, der am Ende der Gasse aufragt? Die Dienste eines solchen hättest du nötig (Abschnitt 70).

Andererseits würdest du doch lieber den Tempeldistrikt aufsuchen (Abschnitt 40) oder das Hafenviertel (Abschnitt 20).

68

1 Minute:

Du bist mit deinem Ergebnis zufrieden. Notiere dir im Ereignisfeld „E5“ die Abschnittsnummer 71 und kehre zu Abschnitt 44 zurück. Hier triffst du eine weitere Wahl.

69

1W4+1 Stunden:

Niemand in dieser verruchten Taverne scheint etwas Neues zu wissen. Fluchend kehrst du zu Abschnitt 43 zurück.

70

5 Minuten:

Irgendwie ist der dunkle Turm mit seiner von Dämonenfratzen verzierten Eingangstüre schon recht furchteinflößend. Den Rest tragen die Raben hierzu bei, die krächzend um die Spitze kreisen. Keine Menschenseele hält sich hier auf.

Du nimmst all deinen Mut zusammen und klopfst. Es dauert eine schiere Ewigkeit, bis dir eine schwächliche Elfin öffnet. Sie trägt weite Seidenroben, bestickt mit elfischen Runen. Ihr Gesicht wirkt etwas kühl mit den hoch gesteckten schwarzen Haaren. Trotzdem lächelt sie bei deinem Anblick. „Verzeiht die Absonderlichkeit meines Turmes. Soll Hausierer abhalten.“

Dann räuspert sie sich. „Was kann ich für Euch tun?“

Tja... was denn nur? Hast du einen besonderen Gegenstand dabei? Einen Kristall etwa? Du könntest ihn auf Magie prüfen lassen. Dafür zahlst du 25 Goldmünzen und liest bei dem Abschnitt weiter, den du unter „Hinweis drei“ notiert hast. Merke dir allerdings diesen Abschnitt, denn du musst danach hier her zurückkehren.

Außerdem kannst du magische Schriftrollen kaufen:

- *Personen bezaubern* (25 GM)

- *Magisches Geschoss* (25 GM)

- *Magierrüstung* (25 GM)

- *Schlaf* (25 GM)

- *Schild* (25 GM)

- *Selbstverkleidung* (25 GM)

- *Dunkelsicht* (150 GM)

- *Stinkende Wolke* (150 GM)

- *Schutz vor Pfeilen* (150 GM)

Sie hat leider keine große Auswahl, dafür von selbiger unbegrenzten Vorrat. Kaufe, so viel du willst und kehre zu Abschnitt 30 zurück.

71

1 Minute:

Eine grunzende Stimme ist hinter der Türe zu vernehmen. „Wie viele Monde sind für die Erweckung von Nöten?“

Tja wie viele? Das weißt du, weil du auf deinem Charakterblatt unter „Hinweis zwei“ die Lösung hast (lies genau bei dieser Abschnittsnummer weiter).

Halt. Die Welt hat nur einen Mond. Also ist das die Antwort: „Ein Mond“ (Abschnitt 83). Vielleicht ist ja aber auch gar keiner nötig (Abschnitt 86)?

72

1 Minute:

Du bist der Ansicht, dass deine Verkleidung ausreichend sein müsste. Notiere dir im Ereignis „E5“ die Abschnittsnummer 82. Lies jetzt bei Abschnitt 44 weiter und triff deine nächste Wahl.

73

0 Minuten:

Lies weiter bei Abschnitt 67.

74

30 Minuten:

Die Gassen und Straßen des Marktviertels sind zu dieser späten Stunde verhältnismäßig ruhig. Deine Schritte hallen beängstigt in der leeren Gasse wieder. Würfeln mit dem W6:

Bei einer 1-2 lies weiter bei Abschnitt 64.

Bei einer 3-4 lies weiter bei Abschnitt 67.

Bei einer 5-6 lies weiter bei Abschnitt 73.

75

30 Minuten:

Du wanderst durch die dunklen, aber sauberen Straßen des Viertels. Keine Menschenseele begegnet dir, allerdings ist irgendwo in der Entfernung das Marschieren einer Gruppe von Soldaten zu vernehmen. Du fühlst dich sicher.

Leider hat das gewaltige Marmorgebäude der Bibliothek, welche sich an den runden Tempel des Brak schmiegt, bereits geschlossen. Der Tempel selber hat allerdings Tag und Nacht für seine Schäfchen geöffnet. Willst du diesen also betreten (Abschnitt 62) oder vielleicht diesen Distrikt verlassen und das Marktviertel aufsuchen (Abschnitt 30) bzw. das Hafenviertel (Abschnitt 20)?

Vielleicht aber kennst du noch einen anderen Ort, den du gerne aufsuchen möchtest. Diesen findest du unter der Abschnittsnummer, die in deinem Ereignisfeld „E4“ steht.

76

1 Minute:

Nimm 20 und zähle deinen Bonus für *Verkleiden* dazu. Solltest du von kleiner Größe sein, ziehe von dem Ergebnis 4 ab. Liegt dein Ergebnis bei 22 oder höher, lies weiter bei Abschnitt 68. Fällt es niedriger aus, geht es mit Abschnitt 72 weiter.

Statt essen kann dir auch der Zauber *Selbstverkleidung* behilflich sein. Solltest du ihn aussprechen, funktioniert dein Trick und es geht mit Abschnitt 68 weiter.

77

5 Minuten:

Das Innere der Bibliothek ist von Stille gezeichnet. Die Luft riecht förmlich nach Pergament und alten Folianten. Die Wände sind mit Regalen gesäumt, allesamt voll mit Büchern. In der Mitte finden sich genügend Tische und Sitzmöglichkeiten, wo man seinen Körper ruhen und den Geist vollends auf das geschriebene Wort konzentrieren lassen kann.

Sofort schreitet dir ein gebeugter, alter Bibliothekar in den Weg. „Womit kann ich Euch helfen?“

Wonach suchst du denn?

-Nach einem seltsamen Symbol, das dir ein bis zweimal über den Weg gelaufen ist (Abschnitt 63).

-Du hast auf deinem Charakterblatt „Hinweis eins“ und eine Abschnittsnummer stehen. Du kannst dich auch darüber erkundigen. Schlage hierfür genau die von dir notierte Abschnittsnummer auf.

Natürlich steht es dir frei, die Bibliothek jederzeit wieder zu verlassen (Abschnitt 40).

78

10 Minuten:

Du schlenderst durch die Stände und findest, was du brauchst. Hier kannst du alles kaufen, was im *Spielerhandbuch* verzeichnet ist. Es gibt allerdings keine magischen Gegenstände. Beim Kauf steht es dir frei zu feilschen. Wenn du willst, mache für jeden Gegenstand einen Wurf auf *Bluffen*. Der Schwierigkeitsgrad beträgt 10 + 1W6. Sollte der Wurf gelingen, erhältst du den Gegenstand 10% billiger. Sollte er misslingen, musst du 10% mehr berappen.

Dasselbe gilt für Gegenstände, die du verkaufen willst. Du kannst alles zum halben Preis verschleudern wie im *Spielerhandbuch* beschrieben. Auch hier kannst du feilschen (wie oben beschrieben).

Wenn du alles gekauft bzw. verkauft hast, was du willst, geht es mit Abschnitt 30 weiter.

79

5 Minuten:

Dein Zimmer ist spartanisch eingerichtet, hat ein Fenster, das auf die geschäftige Straße weist, und eigentlich alles, was du für eine einigermaßen geruhliche Nacht brauchst. Du kannst hier jetzt acht Stunden ruhen, wie auch deine Zauber auffrischen (wenn du willst). Außerdem hast du hier die Möglichkeit, endlich den seltsamen Kristall auf Magie zu prüfen (wenn du kannst bzw. in seinem Besitz bist). Du sprichst in diesem Fall einfach *Magie entdecken* aus und schlägst den Abschnitt nach, den du unter „Hinweis drei“ notiert hast.

Wenn du dein Zimmer verlassen willst, lies weiter bei Abschnitt 30.

80

speziell:

Du bist von vier berobten, barhäuptigen Kerlen umringt. Sie verhindern jegliche Fluchtmöglichkeit. Es bleibt dir nur der Kampf:

☛Berobte Kerle TP 4, 4, 5, 7 (siehe Begegnungsabschnitt B2)

Solltest du dich im Kampfe behaupten, lies weiter bei Abschnitt 84. Solltest du unterliegen, bleibt dir wohl nichts anderes als der Weg zur Leichenhalle. Erschaffe dir einfach einen neuen Charakter und beginne von vorne.

81

1 Minute:

Du hast jetzt zwei Möglichkeiten, mit der Türe fertig zu werden. Entweder versuchst du dich am *Schlösser öffnen*. Hierfür addierst du diesen Wert für deine Fertigkeit mit 20. Bei einem Ergebnis von 26 oder höher bist du erfolgreich (Abschnitt 85). Andernfalls hast du nur die Möglichkeit, die Türe einzurennen. Dafür würfelst du mit dem W20 und addierst deinen Stärkebonus (ziehe vier Punkte ab, wenn du von kleiner Größe bist). Wenn der Wert 13 oder höher ist, hast du die Türe erfolgreich eingerannt (weiter mit Abschnitt 85). Andernfalls ermittelst du die Differenz aus deinem Wert und 13. Dieser Wert ist dein erlangter Betäubungsschaden. Bist du noch bei Bewusstsein, kannst du es gerne noch mal versuchen. Andernfalls findet dein Abenteuer hier ihr Ende, denn dein bewusstloser Körper wird von unheiligen Strolchen gefunden. Dabei lässt man dich nicht am Leben.

82

1 Minute:

Die Augen in der kleinen Öffnung ziehen sich zu Schlitzeln zusammen, während sie dich mustern. „Gut kommt rein“, erschallt ein Gurren von dahinter. Lies weiter bei Abschnitt 83.

83

4 Minuten:

Die Öffnung schließt sich und dann wird ein Riegel zurückgezogen. Trotzdem scheint es eine Ewigkeit zu dauern, bis sich die Türe öffnet. Ein Kahlköpfiger Kerl bittet dich, in den düsteren Raum zu treten. Du kommst dem nach, doch plötzlich geschieht etwas Unverhofftes. Die Schatten im Raum bewegen sich. Mach' einen Wurf auf *Entdecken* gegen SG 15. Sollte der Wurf gelingen, bist du im nächsten Abschnitt nicht überrascht. Wenn er misslingt, überraschen dich deine Gegner und du musst von jedem einen Angriff einstecken, ehe die reguläre Runde beginnt. Lies also bei Abschnitt 80 weiter.

84

1 Minute:

Deine Gegner liegen erschlagen vor deinen Füßen. Du kannst ihre Kurzschwerter an dich nehmen, wenn du wünschst. Sonst haben sie nichts bei sich. Du blickst dich in der Kammer um und erkennst eine alte Backstube. Hier findet sich jedoch nichts Besonderes mehr, außer einer Falltüre und einer Treppe, die in die Tiefe führt. Du steigst hinab. Weiter bei Abschnitt 88.

85

1 Minute:

Du verschaffst dir Zugang und betrittst einen halbdunklen Raum. Staub wirbelt auf, als du über den Boden schreitest. Dann passiert etwas Unverhofftes. Schatten lösen sich von den Wänden.

Mach' einen Wurf auf *Entdecken* gegen SG 15. Sollte der Wurf gelingen, bist du im nächsten Abschnitt nicht überrascht. Wenn er misslingt, überraschen dich deine Gegner und du musst von jedem einen Angriff einstecken, ehe die reguläre Runde beginnt. Lies also bei Abschnitt 80 weiter

86

1 Minute:

Lies weiter bei Abschnitt 83.

87

5 Minuten:

Du steigst eine fackelbeschienene Treppe in die Tiefe und gelangst zusammen mit deinem Begleiter in eine kreisrunde Kammer. Sie scheint vollkommen leer, bis auf die vier berobten, barhäuptigen Männer, die sich um einen steinernen Altar versammelt haben. Auf den Altar wurde ein blondes Mädchen gebunden. Einer der Berobten nickt, als du hinzukommst.

„Somit können wir endlich mit dem Ritual beginnen,“ eröffnet er und fischt einen Dolch unter seiner Robe hervor. Die anderen Männer neigen die Häupter, während der Sprecher den Dolch hebt und mit seiner Spitze auf die Brust des Mädchens deutet. Selbige windet sich in ihren Fesseln. Tränen strömen ihr übers Gesicht.

Du hast nicht viel Zeit zum Handeln. Entweder greifst du die vier Kerle sofort an (die Überraschung ist auf deiner Seite), dann geht es mit Abschnitt 89 weiter - oder du entscheidest, dass die Sache dir doch über den Kopf zu wachsen scheint. In dem Fall flüchtest du aus der Kammer zu Abschnitt 91.

88

5 Minuten:

Eine fackelbeschienene Treppe führt dich in einen kreisrunden Raum. Er scheint vollkommen leer, bis auf den Altar in seiner Mitte, auf welchen ein junges, wimmerndes Mädchen gebunden wurde. Nachdem du dich vergewissert hast, dass dir hier keine weitere Gefahr droht, erlöst du das Mädchen von seiner Qual.

Weiter bei Abschnitt 90.

89

1 Minute:

Die Überraschung ist auf deiner Seite. Du hast also in der ersten Runde die Möglichkeit anzugreifen oder einen Zauber zu wirken, ohne dass sich deine Gegner wehren dürfen. Ab der zweiten Runde verläuft der Kampf regulär.

☛ Berobte Kerle TP 4, 4, 5, 7 (siehe Begegnungsabschnitt B2)

Du kannst jederzeit versuchen zu fliehen. In dem Fall mach einen Reflexwurf gegen SG 10 + Anzahl deiner Gegner. Wenn der Wurf misslingt, hat jeder deiner Feinde noch die Möglichkeit zu einem Gelegenheitsangriff.

Solltest du den Kampf gewinnen, geht es bei Abschnitt 90 weiter.

Solltest du unterliegen, bleibt dir wohl nichts anderes übrig, als erneut einen Charakter ins Rennen zu schicken und bei Abschnitt 1 zu beginnen.

90:

5 Minuten

Das Mädchen ist die Tochter des Kartographen Parek und wurde von diesen barhäuptigen Bastarden entführt. Leider kann sie dir nicht viel über die Kerle erzählen.

Du bringst das ängstliche Mädchen zu ihrem Vater zurück, der sich überschwänglich bei dir bedankt. Wenn du sie noch nicht kennst, erzählt er dir außerdem eine interessante Geschichte (lies sie bei Abschnitt 49 nach und kehre anschließend hier her zurück).

Du erhältst 400 Goldmünzen und seinen überschwänglichen Dank. Auch wenn die Sache ein gutes Ende genommen hat, beschleicht dich ein seltsames Gefühl. Kann es am Ende sein, dass noch nicht alles zu Ende ist?

Du wanderst durch die nächtlichen Straßen und ein voller, silberner Mond geht auf. Du betrachtest ihn nachdenklich und zum ersten mal in deinem Leben fällt dir etwas Seltsames auf. Ist dort nicht für einen Augenblick ein seltsamer Umriss zu erkennen gewesen? Nur schemenhaft konnte man es erahnen, doch für dich war es so klar wie nie zuvor. Aber das kann nicht sein. Ein zweiter Mond am Himmel?

Schreibe dir nun Erfahrungspunkte in Höhe von *Herausforderungsgrad* 2 gut und wenn du es wagst, kannst du mit dem zweiten Kapitel „Sturm über Uthern“ fortfahren.

91

5 Minuten:

Ehe die Kerle etwas unternehmen können, bist du schon weg. Das Ritual wie auch das Mädchen interessieren dich wenig. Du willst nur mit heiler Haut von hier verschwinden.

Während deiner Flucht blickst du dich immer wieder um, ob du nicht verfolgt wirst, doch dies ist nicht der Fall.

Später suchst du eine Abpatrouilliere auf und erklärst ihr den Vorfall. Die Soldaten machen sich sofort daran, das Gebäude zu untersuchen, finden aber nur die Leiche des Mädchens. Von den Berobten ist nirgends eine Spur zu sehen.

Hier endet auch das Abenteuer für dich und dafür, dass du überlebt hast, erhältst du immerhin Erfahrungspunkte in Höhe von *Herausforderungsgrad* 1.

Begegnungsabschnitte

B1

☛STRASSENRÄUBER

HG1/2

Menschlicher Krieger 1

AB mittelgroßer Humanoider

INIT +0; SINNE Lauschen +3, Entdecken +3

SPRACHEN Handelssprache

RK 10, Berührung 10, Auf dem falschen Fuße 10

TP 1W8+4

ZÄH +3, REF +0, WIL -1

BR 12 m (8 Felder)

NAHKAMPF Dolch +2 (1W4+1/19-20)

ANGRIFFSFLÄCHE 1,5 m, REICHWEITE 1,5 m

GAB +1, RINGKAMPF +2

ATTRIBUTE. ST 13, GE 11, KO 12, IN 10, WE 9, CH 8

TALENTE Aufmerksamkeit, Abhärtung

FERTIGKEITEN Einschüchtern +3, Lauschen +3, Reiten +3,
Entdecken +3

BESITZ Dolch, 1W8 KM

B2

☛BEROBTE KERLE

HG1/3

Menschlicher Bürgerlicher 1

RB mittelgroßer Humanoider

INIT +0; SINNE Lauschen -1, Entdecken -1

SPRACHEN Handelssprache

RK 10, Berührung 10, Auf dem falschen Fuße 10

TP 1W8+4

ZÄH +1, REF +0, WIL -1

BR 12 m (8 Felder)

NAHKAMPF Dolch +1 (1W4+1/19-20)

ANGRIFFSFLÄCHE 1,5 m, REICHWEITE 1,5 m

GAB +0, RINGKAMPF +1

ATTRIBUTE. ST 13, GE 11, KO 12, IN 10, WE 9, CH 8

TALENTE Abhärtung, Aufmerksamkeit

FERTIGKEITEN Wissen (Lokales) +4, Lauschen -1,
Entdecken -1

BESITZ Dolch, 1W4 GM

Anhang: Regeln

In diesem Anhang wird darauf eingegangen, wie das Solo gespielt wird.

Wie man ein Soloabenteuer spielt

Nachdem du dir deinen Lieblingscharakter der 1. Stufe erschaffen hast, startest du das Solo mit *Es Beginnt*. Anschließend wirst du auf die 1. Abschnittsnummer verwiesen. Ab hier ist es wichtig, dass du die Abschnitte nicht der Reihenfolge nach liest, sondern immer nur die Sektionen, auf die du verwiesen wirst (was von deinen Entscheidungen im Abenteuer abhängt). Die gewöhnlichen Abenteuerabschnitte sind nummeriert. Sie sind nicht zu verwechseln mit den *Begegnungsabschnitten*, auf die später eingegangen wird.

Zeit, Essen, Schlafen

Zeit spielt in diesem Solo eine große Rolle. Zu Anfang wird dir aufgetragen, das aktuelle Datum und die Uhrzeit zu notieren. Ab jetzt läuft die Zeit. Jedes Mal, wenn du zu einem Abschnitt verwiesen wirst, steht dort unter der Abschnittsnummer eine Zeitangabe. Diese musst du zur aktuellen Zeit addieren. Somit bleibst du immer auf den Laufenden, was für eine Tageszeit es ist und wann deine Charaktere sich erschöpfen. Denke auch daran, deine Charaktere mit Essen, Trinken und Ruhezeiten zu versorgen, da sie sich sonst entkräften. Genaueres hierzu steht im *Spielleiterhandbuch*.

Ereignisfelder

Oftmals wirst du dazu aufgefordert, eine Abschnittsnummer in ein Ereignisfeld zu schreiben. Zeichne dir eine kleine Tabelle mit mehreren leeren Feldern auf und nummeriere die Felder von E₁ bis E₅₀. Das sind die Ereignisfelder. Momentan bleiben sie noch leer. Im Abenteuer selbst wirst du dann aufgefordert, diese nach und nach mit Abschnittsnummern zu füllen. Ab und an wirst du auch wieder welche streichen müssen. Es ist wichtig, dass du hier genau Buch führst, denn damit wird die sich verändernde Welt simuliert. Jedes mal, wenn du am Anfang eines Abschnittes angewiesen wirst, zu prüfen, ob in einem Ereignisfeld eine Abschnittsnummer steht, dann prüfe das und blättere umgehend zu jenem Abschnitt, um dort weiterzumachen.

Kampf und Begegnungsabschnitte

Sobald es zu einem Kampf kommt, wirst du manchmal auf die so genannten Begegnungsabschnitte verwiesen, die in numerischer Reihenfolge (B₁, B₂, B₃ usw.) am Ende der normalen Abenteuerabschnitte angereiht sind. Dort findest du die Werte möglicher Gegner, die nicht im *Monsterhandbuch* abgedruckt sind.

Magische Gegenstände

Solltest du im Abenteuer magische Gegenstände finden, wie etwa ein *Langschwert* +1, oder dergleichen, so wissen dein Charakter und deine Gefährten erst, dass es sich um etwas Magisches handelt, wenn sie den Zauber *Magie entdecken* wirken oder wirken lassen. Selbst wenn die Magie erkannt wird, muss die Nutzbarkeit des Gegenstandes festgestellt werden. Hierfür ist der Zauber *Identifizieren* bzw. *Zauber analysieren* oder ein Wurf auf Wissen (Arkanes) (SG 30) notwendig. Letzterer Wurf kann allerdings nur einmal pro Charakter versucht werden.

Bevor du also einen magischen Gegenstand effektiv verwenden kannst, muss erst *Magie entdecken*, anschließend entweder *Identifizieren* oder *Zauber analysieren* gewirkt werden oder ein Wurf auf Wissen (Arkanes) (SG 30) gelingen.

Jede Art magischen Gegenstandes, die einmal identifiziert ist, muss ein zweites Mal nicht identifiziert werden, wohl aber mit *Magie entdecken* analysiert. Wenn du also z.B. ein *Kurzschwert* +1 findest, es wie oben identifiziert, dann musst du ein zweites *Kurzschwert* +1, das du später findest, nur noch mit *Magie entdecken* behandeln, um es benutzen zu können.

Wertvolle Gegenstände

Nicht selten wirst du im Abenteuer auf Edelsteine oder wertvolle Kunstgegenstände stoßen, die einen gewissen Wert haben. Jedesmal, wenn du einen solchen Gegenstand findest, steht der tatsächliche Wert in Klammern dahinter. Dir muss dann ein einmaliger Wurf auf *Schätzen* (SG 15) gelingen. Schlägt der Wurf fehl, wirst du den Gegenstand nur für die Hälfte verkaufen können. Gelingt der Wurf, darfst du ihn für den Wert verkaufen, der in Klammern angegeben ist.

Überlandreisen

In manchen Solos wird dein Charakter damit konfrontiert, größere Überlandreisen zu bewältigen. In diesem Fall werden die entsprechenden Abschnitte folgendermaßen abgehandelt. Zuerst ermittelst du deine Fortbewegungsrate (evtl. Reittier usw.) wie im *Spielerhandbuch* auf Seite 198 beschrieben. Im Abenteuer wirst du die Möglichkeit haben, zu einer entfernten Stadt zu reisen. Der folgende Abschnitt, welcher selbige Reise abhandelt, beinhaltet die Entfernung und das zu modifizierende Gelände. Beispiel: Du möchtest die Straße von Stadt A nach Stadt B nehmen. Der Reiseabschnitt sagt dir, dass die Stadt 180 km entfernt ist und der Geländemodifikator „mal 1“ beträgt (siehe wieder *Spielerhandbuch* Seite 198, Tabelle 9-5).

Es ist jetzt an dir zu ermitteln, wie lange dein Charakter für diese Reise braucht, wie auch zu planen, ab wann er eine Rast einlegt und wann er weiterreisen wird.

Der Abschnitt wird mit einer Auflistung möglicher Ereignisse fortgeführt, die nach einer bestimmten Anzahl zurückgelegter km eintreten können. Außerdem gibt es einen separaten Abschnittsverweis, solltest du rasten wollen.

Um die Sache zu verdeutlichen, ein Beispielabschnitt. Wir nehmen obiges Beispiel (Reise von Stadt A nach Stadt B). Der Abschnitt sieht folgendermaßen aus:

(ABSCHNITTSNUMMER)

Entfernung 180 Km

Geländemodifikator x1

Ein seichter Wind zerrt an deinen Kleidern, während du die einsame, jedoch gut gepflegte Straße nach (Name der Stadt B) entlangmarschierst.

-Nach 20 km lies weiter bei ABSCHNITT A.

-Nach 90 km lies weiter bei ABSCHNITT B.

-Solltest du rasten, lies weiter bei ABSCHNITT C.

-Sobald du Stadt B erreichst, lies weiter bei ABSCHNITT D.

Bei obigem Beispiel wirst du 180 km auf einer guten Straße zurücklegen (Geländemodifikator x1). Sollte dein Charakter jetzt bspw. Bewegungsfaktor 9 haben, wird er am Tag (also acht Stunden Reisezeit pro Tag wie im Spielerhandbuch standardmäßig vorgeschlagen) 36 km zurücklegen. Nach ca. vier Stunden (also wenn 20 Km zurückgelegt wurden), musst du Abschnitt A aufschlagen, um zu sehen, was dir an dieser Stelle begegnet. Sobald die Begegnung abgehandelt wurde, wirst du hier her zurückgewiesen. Nach zweieinhalb Tagen (also nach 90 km) wirst du zu Abschnitt B verwiesen, um dortige Begegnung abzuhandeln. Sollte das erledigt sein, kehrst du hierher zurück. Jedes mal, wenn ein Reisetag vorüber ist und du rasten möchtest, musst du Abschnitt C aufschlagen, um zu sehen, was dir möglicherweise widerfährt. Danach kehrst du abermals hierher zurück. Es ist also sinnvoll, die Reiseabschnittsnummer irgendwo zu notieren, um ihn auch wieder zu finden. Er wird nach den einzelnen Ereignissen nicht extra erwähnt, sondern du findest lediglich den Eintrag: „Kehre zu deinem Reiseabschnitt zurück.“

Wenn du die 180 km bewältigt hast und Stadt B erreichst, darfst du bei Abschnitt D weiterlesen.

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:
 1. "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;
 2. "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;
 3. "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;
 4. "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.
 5. "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;
 6. "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
 7. "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content.
 8. "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 1.0a 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.

Creature Collection Volume 1 Copyright 2000, Clark Peterson.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker

Monster Manual II Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.

Swords of Our Fathers Copyright 2003, The Game Mechanics.

Mutants & Masterminds Copyright 2002, Green Ronin Publishing.

Unearthed Arcana Copyright 2004, Wizards of the Coast, Inc.; Andy Collins, Jesse Decker, David Noonan, Rich Redman.

The Hypertext d20 SRD Copyright 2004, Jans W Carton.

END OF LICENSE