

# Nimbuls Solokampagne

Finale:  
Die Wiedergeburt Kapitalus



# Die Wiedergeburt Kapitalus

Soloabenteuer für die 5. – 6. Stufe von Marc Geiger  
6. Kapitel

**D**ie *Wiedergeburt Kapitalus* ist ein Abenteuer für einen Spieler und keinen Spielleiter. Der Spieler sollten im Besitz des *Spielerhandbuches* 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.

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

## Es beginnt

Der Traum hat dich her geführt und trotzdem hast du keine Ahnung, was du hier sollst. Es ist ein kleines Dorf, mit dem Namen Otanga etwa zwei Tages reisen westlich der Sturmklamm, gelegen an einem hohen Felshügel, den die Einwohner ehrfurchtsvoll den Teufelsfelsen nenne (Der Grund ist dir noch nicht bekannt.)

Die Bewohner sind gemütliche Leute, bestehend hauptsächlich aus Schäfern und Bauern. Eine kleine Herberge, die nur alle Monate fremde Reisende sieht, hast du zu deinem Quartier erkoren. Der Besitzer ist ein kahlköpfiger Zwerg mit schwarzem krausem Bart und strahlenden, freundlichen Augen.

Auffällig ist außerdem der kleine Laden gleich neben der Herberge. „Magas Tinkturen und Elixiere“ Eine Möglichkeit, deine Reserven aufzufüllen.

Der Traum! Ein dunkler Schwarzer Schatten ist vor dich getreten. Seine Augen leuchteten wie die dir nur allzu bekannten Kristalle. „Es ist soweit! Ich erwarte dich in Otanga. Der Mond wird dort dein Schicksal beleuchten!“ Dann hast du einen seltsamen, steinernen Altar gesehen, der beschrieben war mit einem Symbol, das du jetzt schon ausreichend oft gesehen hast. Innerhalb des Altars waren Vertiefungen für vier runde, faustgroße Gegenstände.

Als du schweißgebadet erwacht bist, hast du dich sofort daran gemacht, diese nicht all zu ferne Ortschaft aufzusuchen.

Weist du noch an welchem Tag und zu welcher Zeit du „Malthoth der Schatten“ beendet hast? Addiere einen weiteren Tag (streiche für diesen Tag eine Ration, oder zahle entsprechend wie im Spielerhandbuch vermerkt.) und vermerke dir, dass es jetzt 15.00 Uhr nachmittags ist. Außerdem hast du dich für die kommende Nacht in der Herberge ein gemietet Zahle hierfür 3 Silbermünzen. Beginne nun das 7. und letzte Kapitel bei Abschnitt 1

## 1

10 Minuten

Es ist ruhig auf dem Dorfplatz. Eine Schar Hühner läuft dir gackernd über den Weg und in einer Seitenstraße spielen einige Kinder Verstecken. Es ist ein warmer Tag und trotzdem weht ein verheißungsvoller, pfeifender Wind.

Nur wenige Dörfler sind unterwegs und hauptsächlich sind es Mägde, die sich auf dem Dorfplatz beim Wasser holen unterhalten und den neuesten Tratsch austauschen. Linker Hand lädt das kleine Geschäft der Halbelfin Maga ein, Zaubersprüche zu kaufen und du weißt, dass falls du deinen Geist beruhigen willst um zu rasten, du nur in die Herberge „Schwarzer Mond“ (wie passen) treten musst. Ein Zimmer hast du dir bereits reserviert.

Über dem Dorf erstreckt sich der Teufelsfelsen, ein kahler, unbewachsener Hügel, der bedrohlich auf das kleine Örtchen herab schaut

Wenn es jetzt 23.00 Uhr oder später ist, wirst du sehr müde und hast das Bedürfnis, dein Zimmer aufsuchen (Abschnitt 32). Wenn es noch früher am Tag ist, kannst du entweder:

- Magas Laden aufsuchen (Abschnitt 46)
- Dich mit dem Besitzer der Herberge unterhalten (Abschnitt 13)
- Dem Teufelsfelsen einen Besuch abstatten (Abschnitt 24)
- Zuhören, was die Mägde auf dem Marktplatz so zu tuscheln haben (Abschnitt 17)
- Du vermeinst einen Schmiedehammer zu hören. Willst du dem nachgehen? (Abschnitt 39)

## 2

1 Minute

Notiere dir im Ereignisfeld „E2“ die Abschnittsnummer 68.

Du blickst in die starren Augen eines untoten Dorfbewohners. Furcht packt dich, als er seinen gierigen Mund öffnet und nach dir krallt:

☠ Ghul: TP 12 (siehe Monsterhandbuch S. 131)

Wenn du fliehen willst, mach einen Wurf auf Reflex gegen SG 11. Wenn der Wurf misslingt, holt dich dein Gegner ein und stellt dich zum Kampf. Ansonsten lies weiter bei Abschnitt 59. Wenn du die Kreatur besiegst (vertreiben/beeindrucken gilt auch als besiegen), lies weiter bei Abschnitt 59.

## 3

1 Minute

Du erkennst jenen seltsamen Mann wieder, den du in den Troglodythenhöhlen angegriffen hat. Jeder, der dir zu Hilfe kam. Er blickt dich ernst an:

„Diesmal solltest du mich nicht angreifen. Besser, wenn du mir zuhörst, außer du ziehst es vor zu sterben.“

Lies weiter bei Abschnitt 20.

## 4

0 Minuten

Mach einen Wurf auf *Verstecken* oder *Leise bewegen*, je nachdem worin du besser bist, gegen SG 17. Sollte der Wurf gelingen, kommst du unbemerkt an ihnen vorbei und kannst den Schankraum verlassen und die Erfahrung in Höhe von *Herausforderungsgrad* 1/2 gutschreiben (Abschnitt 56). Den selben Effekt erzielst du, wenn du dich *Unsichtbar* machst (Abschnitt 56 plus selbe Erfahrung).

Solltest du entdeckt werden, greifen dich die untoten Dorfbewohner mit einem Knurren an:

☠ Ghule (3): TP 9, 10, 11 (siehe Monsterhandbuch S. 131)

Wenn du siegst, oder sie vertreibst/beeindruckst (Klerikerfähigkeit), lies weiter bei Abschnitt 53.

Du kannst auch fliehen. Dabei muss dir ein Reflexwurf gegen SG 10 + Anzahl deiner Gegner gelingen, oder du kassierst auf deiner Flucht von jedem einen Gelegenheitsangriff. Wenn die Flucht gelingt, lies weiter bei Abschnitt 8.

## 5

0 Minuten

Schau dir deine Wissensfertigkeiten an. In welcher kannst du folgende Ränge aufweisen?

Entweder:

- *Wissen (Lokales)* Rang 2 oder höher
- *Wissen (Arkane)* Rang 8 oder höher
- *Wissen (Geschichte)* Rang 6 oder höher

Wenn du mindestens eine dieser Voraussetzungen erfüllst, lies weiter bei Abschnitt 27. Hast du keine dieser Fertigkeiten, geht es für dich zu Abschnitt 43.

## 6

1 Minute

Als du fliehst, merkst du, dass der Zwergenghoul dir nach setzt. Du rennst den Gästekorridor entlang und stürzt die Treppe zum Schankraum hinab...

... und direkt in die Gesichter von drei hungrigen Dörflern. Auch sie haben den toten Ausdruck in den Augen und blutverschmierte Mäuler. Sie fallen sofort über dich her:

☠ Ghule (3): TP 9, 10, 11 (siehe Monsterhandbuch S. 131)

Nach der ersten Kampfrunde stößt der zwergische Ghul dazu. Seine Werte entnimmst du dem vorigen Abschnitt.

Wenn du siegst, oder sie vertreibst/beeindruckst (Klerikerfähigkeit), lies weiter bei Abschnitt 53.

Du kannst auch fliehen. Dabei muss dir ein Reflexwurf gegen SG 10 + Anzahl deiner Gegner gelingen, oder du kassierst auf deiner Flucht von jedem einen Gelegenheitsangriff. Wenn die Flucht gelingt, lies weiter bei Abschnitt 8.

## 7

1 Minute

Das nächste Klopfen ähnelt eher einem Krachen und Bersten. Eine Sekunde später fliegt die Türe aus den Angeln und auf der Schwelle erkennst du zu deinem Erstaunen Harkan, den Zwerg und Besitzer der Herberge...

.... doch halt! Etwas stimmt nicht mit ihm. Er hat so einen seltsamen Ausdruck im Gesicht. Nein, Moment Er hat gar keinen Ausdruck im Gesicht... seinen Augen starren wie tot und sein Mund und Bart sind mit Blut befleckt. Er öffnet den Mund und ein Knurren kommt ihm über die Lippen. Harakn ist tot... besser gesagt untot und scheint dich als neue Mahlzeit auserkoren:

☛ Ghul: TP 18 (siehe Monsterhandbuch S. 131)

Du kannst jederzeit versuchen zu fliehen und aus deinem Zimmer zu rennen (Abschnitt 6). Wenn du ihn erschlägst, liest du bei Abschnitt 28 weiter. Er gilt auch als besiegt, wenn du ihn vertreibst oder beeindruckst (siehe Spielerhandbuch) (Abschnitt 28).

## 8

1 Minute

Du rennst aus der Herberge und lässt die Ghule hinter dir, die offenbar nicht schnell genug sind, dir zu folgen. In einer Gasse hältst du inne. Du hast sie abgeschüttelt. Doch dann schaust du dich furchtsam um. Lies weiter bei Abschnitt 56.

## 9

1 Minute

Harkan runzelt die Stirn. „Darüber möchte ich lieber nicht reden“.

Was willst du tun? Dich lieber über die lokalen Geschehnisse aufklären lassen (Abschnitt 41), oder ihn betören, dir doch über den Felsen zu erzählen (Abschnitt 42). Andererseits kannst du die Herberge auch verlassen (Abschnitt 1)

## 10

1 Minute

Du setzt den Kristall in eine der Mulden, den du vom Stab des selbst ernannten Orkschamanen Kapalu entwendet hast. Er beginnt sofort schwarz zu glühen. Dein Willensbonus steigt jetzt bis zum Ende dieses Abenteuers um +2 (temporär). Solltest du bereits Boni auf Wille wegen anderer Kristalle bekommen haben, ist dieser kumulativ.

Lies jetzt bei Abschnitt 18 weiter.

## 11

1 Minute

Lies bei dem Abschnitt weiter, den du auf deinem Charakterblatt unter „Hinweis 1f“ notiert hast. Steht dort nichts, so geht es jetzt mit Abschnitt 18 weiter.

## 12

1 Minute

Du bist überaus vorsichtig. Die anderen Zimmer im Obergeschoss (alles Gästezimmer, so wie deines) sind leer. Die Türen stehen offen und somit hast du einen ungehinderten Blick.

Doch Geräusche lassen dich aufhorchen. Als du zur Treppe kommst, die nach unten führt, hast du ungehinderten Blick in den Schankraum. Dort herrscht

nicht nur ein heilloses Durcheinander - nein dort erkennst du drei Dorfbewohner, die du vom Sehen her kennst, wie sie sich über den Leichnam eines alten Mannes hermachen, um ihn zu verzehren. Das ist ein so grausamer Anblick, dass du für einen Moment wegschauen musst. Die Dörfer haben alle blutverschmierte Mäuler und den selben toten Ausdruck in den Augen, wie Harkan.

Was willst du tun?

- Angreifen (bzw. untote vertreiben/beeindrucken (Abschnitt 26))
- Dich an ihnen vorbei schleichen zum Ausgang, bzw. den Zauber *Unsichtbarkeit* anwenden (Abschnitt 4)
- Abwarten. Vielleicht gehen sie von selbst. (Abschnitt 49)

## 13

10 Minuten

Der Schankraum ist eigentlich immer leer und sein Besitzer, der Zwerg Harkan hat eigentlich immer Zeit. Also zapft er zwei Starkbiere ab und unterhält sich mit dir (er gibt dir einen Aus). Über welches Thema möchtest du dich mit ihm unterhalten?

- Den Teufelsfelsen (Abschnitt 9)
- Über lokale Geschehnisse (Abschnitt 41)
- Lieber doch die Herberge verlassen (Abschnitt 1)

## 14

10 Minuten

Versteckt hinter Geröll und einem besonders großen Findling findest du einen finsternen Höhleneingang. Notiere dir im Ereignisfeld „E1“ die Abschnittsnummer 48. Willst du die Höhle betreten? Dann brauchst du in jedem Fall eine Lichtquelle oder musst in der Dunkelheit sehen können (Abschnitt 31). Ansonsten kannst du auch ins Dorf zurückkehren (Abschnitt 1).

## 15

1 Minute

Du willst gerade die schmale Gasse verlassen, die nur vom silbernen Licht des Mondes erleuchtet wird, als dich ein kehliges Knurren innehalten lässt.. Dir gegenüber stehen zwei Mägede, die du als jene erkennst, die sich tagsüber am Brunnen unterhalten haben. Jetzt sind ihre Augen jedoch mit Wahnsinn gezeichnet und die Zähne mit Blut befleckt. Aus ihren Gesichtern ist jegliche Farbe gewichen.

Du wendest dich um und erkennst hinter dir zwei weiter fahlhäutige Gestalten, die sich dir nähern. Man hat dir den Weg abgeschnitten.

Wenn im Ereignisfeld „E3“ eine Abschnittsnummer steht, dann schlage diese jetzt auf. Ansonsten lies weiter:

☛ Ghule (4): TP 9, 10, 11, 12 (siehe Monsterhandbuch S. 131)

Sobald du einen der Ghule getötet hast, kannst du versuchen zu fliehen. In diesem Fall mach einen Wurf auf Reflex gegen SG 10 + Anzahl der verbliebenen Gegner. Bei Misslingen erfährst du von jedem deiner Gegner

einen Gelegenheitsangriff. Solltest du die Flucht überleben, lies weiter bei Abschnitt 58. Du kannst auch alle vier Ghule vernichten und dann zu Abschnitt 58 gehen.

Ghule gelten auch als besiegt, wenn sie vertreiben/beeindruckt sind (Fähigkeit eines Klerikers).

## 16

### 1 Minute

Du untersuchst den Körper des Zwerges, findest aber keine Wunden an ihm, noch irgendwelche Hinweise, dass er gewaltsam oder natürlich gestorben ist. Es gibt nur eine Möglichkeit, wie er plötzlich dem Untot anheim gefallen ist. Irgendwo muss es eine Quelle gewaltiger negativer Energie geben, die seine Lebensenergie übertraf. Notiere dir für diese Erkenntnis Erfahrung in Höhe von *Herausforderungsgrad* 1/2.

Du verlässt nun dein Zimmer zu Abschnitt 12.

## 17

### 1 Stunde

Du lauschst für eine Weile den Gesprächen der Mägde, während du am Brunnen deinen Durst stillst, kannst jedoch nach einer Stunde nichts nennenswertes erfahren. Kehre zu Abschnitt 1 zurück.

## 18

### 1 Minute

Lies bei dem Abschnitt weiter, der auf deinem Charakterblatt unter „Hinweis dreizehn“ notiert ist. Sollte dort nichts stehen, geht es mit Abschnitt 33 weiter.

## 19

### 1 Minute

Auf dein Bitten hin, betritt niemand dein Zimmer. Statt dessen wiederholt sich das Klopfen. Was willst du also tun?

- Seltsam. Du machst dich lieber kampfbereit und öffnest die Türe (Abschnitt 25)
- Du rufst einfach nochmal „herein!“ (Abschnitt 7)
- Nein, nein. Du bist sehr vorsichtig und Versuchst dich erst einmal mit einem *Böses entdecken* abzusichern (Abschnitt 44)

## 20

### 1 Minute

Es ist Malthoth der Schatten (wenn du seinen Namen bisher noch nicht kanntest, stellt er sich dir jetzt vor).

Es ist der Mann, der dir in den Troglodythenhöhlen zur Seite stand.

Sein Gesicht ist ernst und unsicher schaut er sich um. Sein Blick wandert des öfteren zum Himmel, zu jenem unsäglich schwarzen Mond.

„Hört mir zu. Wir haben nicht viel Zeit. Das ist der Tag Kapitalus. Wenngleich meine Erscheinung an jene Brüder erinnert, die ihr in Shebar bekämpft habt, so teile ich doch nicht ihre Interessen, aber meine Motive müssen im Moment zurückstehen. Jene Kristalle beinhalten die Essens den Schattengottes Kapitalus. Sie ist für meine Brüder nötig, damit sie bei seiner Wiederkehr seine

Energie in sie aufzunehmen und seine göttliche Hülle werden können. Das ist der einzige Grund, warum sie sie verlangen.

Kapalulu wurde mit seinem Schattenvolk auf die Ebene der Schatten verbannt, darauf harrend, dass 1000 Jahre vergehen und der zweite Mond wieder scheint. Der zweite Mond und ein Ort in diesem Dorf sind der Schlüssel für das Öffnen des Tores. Ich weiß, dass an diesem Schlüsselort eine Vorrichtung existiert, die es erlaubt ihn aufzuhalten. Dafür sind aber alle oder wenigstens einige der Kristalle notwendig. Wenn sie dort platziert werden, ist es demjenigen, der sie platziert möglich entweder seine Essenz in sich aufzunehmen und ihm als Hülle zu dienen (eine unsäglich Existenz und nur Fanatiker oder Narren würden sie wählen), oder ihn zu zerstören.“

Bevor du eine Frage stellen willst, scheint er sie dir von den Lippen abzulesen. „Warum werden einige der Dorfbewohner zu Untoten? Der zweite Mond und der Schlüsselort in diesem Dorf verbreiten in einem großen Umkreis so viel negative Energie, dass alles Leben davon betroffen wird. Du bist nur am Leben, weil du die Kristalle berührt hast (irgendwann einmal... vielleicht versehentlich, vielleicht absichtlich?) und ich leben noch, weil ich einst auf der Schattenebene wandelte. Hast du dich nicht gefragt, warum du so besessen hinter den Kristallen her warst? Ich denke, dass selbst ich dir diese Frage nicht beantworten kann, doch ich bin der Ansicht, dass es göttliche Fügung ist. Du bist das Gefäß, der Auserwählte, der Kapitalulu vernichten kann.“

Du fragst ihn, was wäre wenn du dich dieser Bürde einziehst und ihm, Malthoth diese Aufgabe zu trägst „Unmöglich. Nur einer der noch nie die Schattenebene gesehen hat, kann das. Wenn ihr euch entscheiden würdet, dieses Dorf zu verlassen, werdet ihr sterben. Die negative Energie würde euch zerreißen, denn nur die Kristalle und der Schlüsselort bewahren euch. Ironie des Schicksals.“

Auf deine Frage hin, wo der Schlüsselort zu finden sei, schüttelt er den Kopf. „Ich weiß es nicht. Wenn ihr es nicht herausfindet, oder es bereits wisst, sind wir verloren. Geht voran. Ich bin im Schatten hinter euch.“

Und schon verschmilzt er mit selbigen und gerät außer Sichtweite. Notiere dir im Ereignisfeld „E3“ die Abschnittsnummer 61 und im Ereignisfeld „E2“ die Abschnittsnummer 54.

Lies weiter bei Abschnitt 59.

## 21

### 30 Minuten

Es dauert eine Weile, bis er mit der Geschichte raus rückt, doch dann überzeugst du ihn.

„Es war vor etwa 20 Jahren. Eine Priesterin in tiefschwarzer Kleidung kam in unser Dorf, mit der Absicht uns zu einem seltsamen Glauben zu bekehren. Es ging darum, die Schatten anzubeten, denn so sagte sie, seinen die Schatten unsere ewigen Begleiter. Wenn man ihnen huldige würden wir am Tage der zwei Monde unseren Lohn erhalten. Ein seltsamer Glaube und sie fand keine Anhänger. Sie hat sich in der kleinen Höhle unter dem heutigen Teufelsfels eingeknistet. Als dann plötzlich Kinder verschwanden hat man sie zur Rechenschaft gezogen. Es ist noch heute nicht sicher,

dass sie für das Verschwinden der Kinder verantwortlich war, doch Tatsache ist, dass sie von den wütenden Dörfler auf dem Teufelsfelsen verbrannt wurde. Während das geschah, hat sie nicht einmal vor Schmerz geschrien, sondern nur ein Wort gesagt: „Kapalu verfluche euch am Tage der zwei Monde!“

Seither ist kein Grashalm mehr auf dem Felsen gewachsen.“

Du fragstst Harkan nach dem Eingang zu der damaligen Höhle und er meinte, er läge versteckt hinter einem großen Felsen, sagte aber du solltest dich von dort lieber fern halten, denn es heißt, der Ort sei verflucht.

Notiere dir im Ereignisfeld „Er“ die Abschnittsnummer 48.

Du kannst Harkan jetzt noch über die lokalen Geschehnisse ausfragen (Abschnitt 41), oder die Herberge verlassen (Abschnitt 1)

## 22

1 Minute

Du setzt den Kristall in eine der Mulden, den du in den Troglodythenhöhlen gefunden hast. Sofort setzt sein schwarzes Glühen ein. Notiere dir, dass sich dein Willensbonus temporär um +2 erhöht (hält bis zum Ende dieses Abenteuers). Solltest du bereits Boni wegen früherer Kristalle bekommen haben, ist dieser kumulativ. Lies jetzt bei Abschnitt 33 weiter.

## 23

1 Minute

Dein Zauber teilt dir mit, dass hier keine magischen Strömungen existieren. Kehre zu Abschnitt 31 zurück.

## 24

10 Minuten

Du brauchst eine Weile, bis du den Teufelsfelsen erreichst, doch dann ersteigst du seine felsige und tote Flanke. Hier wächst tatsächlich nichts. Es ist beängstigend und während du ihn erkletterst (was absolut mühelos geht), läuft dir eine Gänsehaut über den Rücken. Weist du, was du hier suchen musst? Dann lies bei dem Abschnitt weiter, der im Ereignisfeld „Er“ steht.

Ansonsten kannst du:

- versuchen dich zu erinnern, was du über den Felsen gehört hast (Abschnitt 5).
- Den Felsen peinlichst genau absuchen, was jedoch mehrere Stunden beanspruchen wird (Abschnitt 35)
- Ins Dorf zurückkehren (Abschnitt 1)

## 25

1 Minute

Du öffnest die Türe mit einem Ruck, bereit deinen Feind zur Strecke zu bringen, als du erleichtert aufatmest. Vor dir steht Harkan, der Zwerg und Besitzer der Herberge. ....

.... doch halt! Etwas stimmt nicht mit ihm. Er hat so einen seltsamen Ausdruck im Gesicht. Nein, Moment Er hat gar keinen Ausdruck im Gesicht... seinen Augen starren wie tot und sein Mund und Bart sind mit Blut befleckt.

Er öffnet den Mund und ein Knurren kommt ihm über die Lippen.

Harakn ist tot... besser gesagt untot und scheint dich als neue Mahlzeit auserkoren:

☠ Ghul: TP 18 (siehe Monsterhandbuch S. 131)

Du hast ihn trotzdem überrascht und er kann in der ersten Runde nicht agieren. Ab der zweiten Runde verläuft der Kampf regulär.

Du kannst jederzeit versuchen zu fliehen und aus deinem Zimmer zu rennen (Abschnitt 6). Wenn du ihn erschlägst, liest bei Abschnitt 28 weiter. Er gilt auch als besiegt, wenn du ihn vertreibst oder beeindruckst (siehe Spielerhandbuch) (Abschnitt 28).

## 26

1 Minute

Die Untoten sind vollkommen überrascht. Sie können in der ersten Runde nicht agieren. Ab der zweiten Runde verläuft der Kampf regulär:

☠ Ghule (3): TP 9, 10, 11 (siehe Monsterhandbuch S. 131)

Wenn du siegst, oder sie vertreibst/beeindruckst (Klerikerfähigkeit), lies weiter bei Abschnitt 53.

Du kannst auch fliehen. Dabei muss dir ein Reflexwurf gegen SG 10 + Anzahl deiner Gegner gelingen, oder du kassierst auf deiner Fluch von jedem einen Gelegenheitsangriff. Wenn die Flucht gelingt, lies weiter bei Abschnitt 8.

## 27

5 Minuten

Du erinnerst dich an eine Geschichte, die mit diesem Ort zu tun hat:

Es war vor etwa 20 Jahren. Eine Priesterin in tiefschwarzer Kleidung kam in jenes Dorf, mit der Absicht die Einwohner zu bekehren. Es ging darum, die Schatten anzubeten, denn so sagte sie, seinen die Schatten die ewigen Begleiter. Wenn man ihnen huldige würden die Dörfler am Tag der zwei Monde ihren Lohn erhalten. Sie fand keine Anhänger. Sie hat sich in der kleinen Höhle unter dem heutigen Teufelsfelsen eingekistet. Als dann plötzlich Kinder verschwanden hat man sie zur Rechenschaft gezogen. Es ist noch heute nicht sicher, dass sie für das Verschwinden der Kinder verantwortlich war, doch Tatsache ist, dass sie von den wütenden Dörfler auf dem Teufelsfelsen verbrannt wurde. Während das geschah, hat sie angeblich nicht einmal vor Schmerz geschrien, sondern Fluch ausgesprochen.“

Seither ist kein Grashalm mehr auf dem Felsen gewachsen, doch du weist von dem versteckten Eingang ihrer Höhle, der hier irgendwo sein muss. Notiere dir im Ereignisfeld „Er“ die Abschnittsnummer 48. Wenn du den Eingang jetzt aufsuchen willst, lies bei Abschnitt 48 weiter. Wenn du ins Dorf zurückkehren willst, geht es mit Abschnitt 1 weiter.

## 28

1 Minute

Vor dir liegt der erschlagene Zwergenghoul, den du als Harkan kennst. Was ist hier los? Du hast nur eine Möglichkeit, das herauszufinden, indem du erst mal dein

Zimmer verlässt und in den Schankraum gehst (Abschnitt 12).  
Vielleicht willst du dir den Leichnam genauer anschauen.  
Vielleicht erfährst du etwas (Abschnitt 34)

## 29

1 Minute

Du bleibst unbemerkt. Notiere dir Erfahrung in Höhe von *Herausforderungsgrad* 1/2. Mit seltsamen kehligen Lauten verlassen sie die Herberge. Du wartest noch einen Moment und schaust dich im Schankraum um. Als du nichts weiteres erkenntnisreiches findest, verlässt auch du die Herberge zu Abschnitt 56.

## 30

1 Minute

Du merkst, dass je weiter du dich vom Dorf entfernst, desto stärker wird das Ziehen. Es ist beinahe so, als wolle man dich deiner Lebensenergie berauben. Willst du trotzdem weitergehen (Abschnitt 70), oder lieber in die Höhle zurückkehren und beenden, womit du begonnen hast? (Abschnitt 66)

## 31

1 Minute

Die Höhle ist klein und gerade so hoch, dass du aufrecht stehen kannst. In seiner Mitte findest du einen steinernen Altar mit einem dir sehr bekannten Symbol. In den sind Vertiefungen für vier runde, faustgroße Gegenstände eingefügt. Du erschauerst Es ist der Ort aus deinem Traum.

Wenn im Ereignisfeld „E2“ eine Abschnittsnummer steht, dann lies dort weiter, ansonsten fahre fort:

Du kannst die Kammer jetzt gründlich absuchen (Abschnitt 38), oder den Zauber *Magie entdecken*, oder *Arkaner Blick* wirken (Abschnitt 23). Andererseits besteht auch die Möglichkeit ins Dorf zurückzukehren (Abschnitt 1).

## 32

8 Stunden

Das Bett in deinem Zimmer ist sehr geruhsam, wengleich deine Kammer selbst sehr einfach eingerichtet ist. Immerhin findest du keine Kakerlaken oder anderes Ungeziefer.

Wie viele Tage bist du bereits im Dorf? Wenn jetzt der dritte Tag anbricht, lies gleich bei Abschnitt 79 weiter. Andernfalls kannst du deine Aktivitäten im Dorf bei Abschnitt 1 fortsetzen, wenn du mit deinen morgentlichen Aufgaben fertig bist (für Magie beten, oder Zauber vorbereiten).

## 33

1 Minute

Plötzlich wird es in der Höhle schwarz. Ein leichter Luftzug und ein Stöhnen rauscht an deinem Kopf vorbei. Dann beherrscht deine Sinne totale Finsternis Augenblicklich hast du kein Gefühl mehr unter deinen Füßen Stehst du noch auf fester Erde? Es ist still um dich

herum, gerade so als wärst du das einzige Wesen auf der Welt.

Es dauert nicht lange, bis sich deine Sicht zu klären beginnt. Es ist ein grauer Schimmer der sich um dich herum bildet. Schon bald merkst du, dass sich aus dem Grau eine Landschaft bildet. Sie ist kahl und tot, doch grau in grau. Die Landschaft macht auf dich den Eindruck eines toten Steinwüste und eine einzige schwarze Sonne schwebt über ihr. Die graue Färbung erhält dieser Ort lediglich von seinem silbernen Mond, der zur selben Zeit am Himmel scheint.

Wo bist du?

Ehe du dir diese Frage beantworten kannst, merkst du, dass sich dir schattenhafte Gestalten nähern. Du erzitterst, denn sie haben die selben Formen und gestaltlosen Körper wie jene Schatten, die du gerade bekämpfen musstest. Ihre glühenden Augen sind auf dich gerichtet und langsam bilden sie einen Kreis um dich.

Kalter Schweiß rinnt dir über den Rücken, denn du fühlst dein Ende nahen.

Dann teilt sich die Menge schlagartig und macht eine noch schwärzeren und gewaltigen Wesenheit platz. Du hast das Gefühl, dass sich dieses Etwas direkt aus der Landschaft materialisiert. Unzählige schwarze Tentakel wuchern aus einem formlosen Körper. Mäuler die noch schwarzer sind als Schatten gieren in deine Richtung und noch ehe du reagieren kannst, schießt einer der Tentakel auf dich zu und bohrt sich in deinen Kopf...

...

Du siehst den Wald von Rigady und eine kleine Gruppe schmutziger Goblins, die einem etwas größeren ihres Volkes folgen. Sie gelangen in eine Höhle, die sie sofort für sich beanspruchen Der Häuptling der kleinen Sippe holt einen schwarz leuchtenden Kristall aus einer seiner Taschen und hält ihn in die Höhe. Mit Grimm befiehlt er seinen Untertanen, einen Schrein für dieses Schmuckstück zu errichten.

Dem kommen die Goblins nach und sie errichten eine Kammer nur für diesen Kristall und schmieren ein dir bekanntes Symbol an die Wand...

Glaubst du das?

- ja (Abschnitt 50)
- nein (Abschnitt 73)

## 34

1 Minute

Mach einen Wurf auf *Wissen (Religion)* gegen SG 20. Sollte der Wurf gelingen, geht es mit Abschnitt 16 weiter. Sollte er misslingen, musst du wohl dein Zimmer verlassen und dich erst mal in den Schankraum begeben (Abschnitt 12).

## 35

8 Stunden

Würfel auf *Suchen*. Liegt das Ergebnis bei 20 oder mehr, geht es mit Abschnitt 14 weiter. Solltest du weniger erzielen, gibst du nach acht Stunden Suche auf (es steht dir aber frei, jederzeit hier her zurückzukehren und es erneut zu versuchen) und kehrst zu Abschnitt 24 zurück, um eine neue Wahl zu treffen oder gehst wieder hinunter ins Dorf (Abschnitt 1).

36

1 Minute

Dort steht: „Dieser Ort und der zweite Mond sind der Schlüssel für Kapalu zu unserer Welt. Wenn der Mond alle 1000 Jahre erscheint, wird Kapalu aus dem Reich der Schatten zurückkehren und unsere Welt beherrschen. Nur die vier Kristalle, welche seine Anhänger bewahren und mit seiner Essenz gefüllt sind, kann seine Rückkehr verhindern!“

Mehr steht dort nicht. Kehre zu Abschnitt 31 zurück und triff eine neue Wahl.

37

1 Minute

Der Geschäftsraum ist das reinste Chaos. Die Regale sind umgestürzt und alle Flaschen, Tinkturen und Salben unbrauchbar geworden. Während du durch die Unordnung marschierst, blickst du aus dem Fenster. Die Untoten die durch das Dorf marschieren haben dich noch nicht entdeckt. Da plötzlich erkennst du den Henkel einer Falltüre. Willst du sie öffnen (Abschnitt 52), oder lieber zu Abschnitt 59 zurückkehren und eine neue Wahl treffen?

38

30 Minuten

Du findest eine Inschrift unterhalb des Altars. Sprichst du Drakonisch (Abschnitt 36)? Wenn nicht, sagen dir diese kryptischen Runen nichts und du musst zu Abschnitt 31 zurückkehren, um eine neue Wahl zu treffen.

39

10 Minuten

Tatsächlich findest du die Schmiede. Sie liegt etwas abgelegen, doch am Lärm des Hammers ist sie leicht zu finden.

Der Meister ist ein rundlicher Kerl mit krausem Haar und stoppeligem Kinn. Ein rundlicher Junge betätigt den Blasebalg. Der Schmied nickt dir freundlich zu und legt das Schmiedeeisen beiseite, während er dich nach deinem Begehrt fragt

Du erfährst, dass er sogar einige Waffen herstellen könnte, doch das würde einige Zeit dauern. Trotzdem hat er eine begrenzte Auswahl an Meisterstücken, die er dir für einen angemessenen Preis zur Verfügung stellen würde:

- 1 Langschwert Meisterarbeit
- 1 zweihändige Axt Meisterarbeit
- 1 Kurzschild Meisterarbeit

Von jedem hat er nur ein Exemplar und er verlangt den Marktpreis aus dem Spielerhandbuch. Solltest du schon einmal hier gewesen sein und eine der Waffen gekauft haben, steht sie natürlich nicht mehr zur Verfügung. Kaufe ein, was du willst und kehre dann zu Abschnitt 1 zurück.

40

Zeitlosigkeit

Ein fürchterlicher Schmerz martert dein Gehirn. Du spürst eine Wesenheit, die von deinem Geist Besitz ergreifen will. Mach einen Wurf auf Wille gegen SG 25. Sollte der Wurf gelingen, geht es mit Abschnitt 65 weiter. Wenn er misslingt, erleidest du 1W6 temporären Intelligenzschaden. Wenn deine Intelligenz dadurch auf 0 sinkt, bist du verloren und das Abenteuer endet hier für dich..

41

2 Stunden

Zwei Stunden lang erzählt er dir die neuesten Gerüchte über Ermas Liebschaften und wer erst kürzlich schwanger geworden ist (und vor allem von wem). Du bist dir sicher, dass dieses Getratsche dich nicht weiterbringt.

Dann fängt er jedoch zu Flüstern an. „Ihr solltet außerdem wissen, dass es heißt, Maga habe unter ihrem Laden einen geheimen Raum, wo sie einen fürchtbaren Gott anbetet... aber das habt ihr nicht von mir“. Was willst du also tun?

- Auf den Teufelsfelsen zu sprechen kommen (Abschnitt 9)
- Die Herberge verlassen (Abschnitt 1)

42

0 Minuten

Mach einen Wurf auf *Bluffen* oder *Diplomatie* gegen SG 12 (je nachdem in welcher Fertigkeit du besser bist). Die zweite Alternative wäre der Zauber *Personen bezaubern*. In diesem Fall muss dem Zwerg ein Rettungswurf gelingen (Den SG kennst du ja). Sein WIL beträgt +0.

Wenn der Rettungswurf misslingt, oder einer deiner beiden Fertigkeitwürfe gelingt (nur einer ist erlaubt), dann lies bei Abschnitt 21 weiter.

Sollten deine Bemühungen fehlschlagen, kannst du dir entweder seine Geschichten über lokale Geschehnisse anhören (Abschnitt 41), oder die Herberge verlassen (Abschnitt 1).

43

5 Minuten

Du überlegst angestrengt, ob du nicht schon einmal etwas über diesen kahlen Hügel gehört hast, musst dir aber eingestehen, dass dem nicht so ist. Du kannst jetzt entweder ins Dorf zurückkehren (Abschnitt 1), oder dem Felsen eine genauere Untersuchung zu Teil werden lassen, was mehrere Stunden dauern wird (Abschnitt 35)

44

1 Minute

Die Böse Strömung von jenseits der Türe lässt all deine Alarmglocken klingeln. Jetzt ist es wirklich an der Zeit, sich kampfbereit zu machen und den Gegner mit einem heftigen Türen öffnen zu überraschen (Abschnitt 25). Oder vielleicht willst du doch noch einmal deine Bitte äußern: „Herein!“ (Abschnitt 7).

45

30 Minuten

Die Schankstube der Herberge ist zwar verwüstet, jedoch leer. Keine Kreatur treibt sich hier zwischen den

Trümmern herum. Du durchsuchst die Küche und findest tatsächlich eine Luke, die zum Keller führt. Dort unten sind allerdings lediglich Vorräte, sonst nichts. Enttäuscht kehrst du zu Abschnitt 58 zurück.

#### 46

30 Minuten

Die Halbfelfin, eine reifere Frau mit langen, haselnussbraunen Haaren und aufrichtigen, grünen Augen begrüßt dich in ihrem kleinen Geschäft. In Regalen finden sich unzählige Tinkturen, Salben und Tränke. Sie scheint einen großen Vorrat zu besitzen und nicht all zu oft Kunden zu bekommen. Offenbar fürchten sich die Dörfler ein wenig vor ihr. Sie hat eine unbegrenzte Auswahl folgender Tränke:

- Trank *Segen* (40 GM)
- Trank *Vergrößern* (Zauberstufe 5 - 200 GM)
- Trank *Leichte Wunden heilen* (45 GM)
- Trank *Mittelschwere Wunden heilen* (250 GM)
- Trank *Unsichtbarkeit* (250 GM)

Außerdem macht sie dir das Angebot, eine meistergefertigte Waffe deiner Wahl zu verzaubern (die du jedoch selbst liefern musst). Sie kann dir allerdings nur einen maximalen Verzauberungsbonus von +1 gewähren, kosten würde es dich 2000 GM und sie braucht zwei Tage. Wenn du das tun willst, dann zahle das Gold und vermerke dir, dass du in zwei Tagen wieder kommen solltest, um die Waffe zu holen (um genau die Zeit, an der du jetzt den Laden verlässt).

Wenn du ausreichend eingekauft hast, kehre zu Abschnitt 1 zurück und triff eine neue Wahl.

#### 47

1 Minute

Du öffnest die Türe siehst Harkan, den Zwerg und Besitzer der Herberge. Du willst ihn gerade fragen, was es denn gibt, als du innehältst! Etwas stimmt nicht mit ihm. Er hat so einen seltsamen Ausdruck im Gesicht. Nein, Moment Er hat gar keinen Ausdruck im Gesicht... seinen Augen starren wie tot und sein Mund und Bart sind mit Blut befleckt.

Er öffnet den Mund und ein Knurren kommt ihm über die Lippen.

Harakn ist tot... besser gesagt untot und scheint dich als neue Mahlzeit auserkoren:

☠ Ghul: TP 18 (siehe Monsterhandbuch S. 131)

Er greift an und überrascht dich. In der ersten Runde kannst du nicht agieren. Er darf in dieser ersten Runde allerdings nur seine Biss-Attacke einsetzen. Ab der zweiten verläuft der Kampf regulär.

Du kannst jederzeit versuchen zu fliehen und aus deinem Zimmer zu rennen (Abschnitt 6). Wenn du ihn erschlägst, liest bei Abschnitt 28 weiter. Er gilt auch als besiegt, wenn du ihn vertreibst oder beeindruckst (siehe Spielerhandbuch) (Abschnitt 28).

#### 48

0 Minuten

Versteckt hinter Geröll und einem besonders großen Findling findest du den finsternen Höhleneingang. Willst du die Höhle betreten? Dann brauchst du in jedem Fall eine Lichtquelle oder musst in der Dunkelheit sehen können (Abschnitt 31). Ansonsten kannst du auch ins Dorf zurückkehren (Abschnitt 1).

#### 49

5 Minuten

Du wartest, bis sie ihr grausiges Mahl beendet haben. Als es soweit ist, scheinen sie in der Luft zu schnüffeln. Werden sie dich entdecken? Mach einen Wurf auf *Verstecken* gegen SG 13, oder wirke den Zauber *Unsichtbarkeit*. Bei Gelingen geht es mit Abschnitt 29 weiter.

Wenn der Wurf misslingt, wirst du entdeckt und die Untoten stürzen sich auf dich:

☠ Ghule (3): TP 9, 10, 11 (siehe Monsterhandbuch S. 131)

Wenn du siegst, oder sie vertreibst/beeindruckst (Klerikerfähigkeit), lies weiter bei Abschnitt 53.

Du kannst auch fliehen. Dabei muss dir ein Reflexwurf gegen SG 10 + Anzahl deiner Gegner gelingen, oder du kassierst auf deiner Fluch von jedem einen Gelegenheitsangriff. Wenn die Flucht gelingt, lies weiter bei Abschnitt 8.

#### 50

*Zeitlosigkeit*

Ein fürchtbarer Schmerz martert dein Gehirn. Du spürst eine Wesenheit, die von deinem Geist Besitz ergreifen will. Mach einen Wurf auf Wille gegen SG 25. Sollte der Wurf gelingen, geht es mit Abschnitt 73 weiter. Wenn er misslingt, erleidest du 1W6 temporären Intelligenzschaden. Wenn deine Intelligenz dadurch auf 0 sinkt, bist du verloren und das Abenteuer endet hier für dich..

#### 51

1 Minute

Du widerstehst einem Gefühl, bei dem es dir vorkommt, als würde dir jemand deine Lebensenergie entreißen. Willst du lieber umkehren und eine neue Wahl treffen (Abschnitt 58), oder beharrst du auf deinem Willen, das Dorf hinter dir zu lassen (Abschnitt 63)?

#### 52

1 Minute

Vorsichtig öffnest du die Falltüre und steigst eine alte Holzleiter in die Tiefe. Dort unten brennt Licht. Mach einen Wurf auf *Entdecken* SG 17, oder wirke den Zauber *Untote entdecken* (vielleicht wirkt er ja auch noch). Wenn der Wurf gelingt, bzw. der Zauber aktiv ist, lies weiter bei Abschnitt 67. Ansonsten lies weiter:

Du betrittst eine kleine Kammer, die von Öllampen erleuchtet wird, die gleich neben der Leiter an der Wand hängen.

Ein kleiner, rudimentärer Altar steht in der Mitte der Kammer, jedoch ohne erkennbare Symbole. Du hast also keine Ahnung, welcher Gottheit selbiger Geweiht ist.

Getrocknetes Blut befleckt den Altar und der Geruch von Weihrauch hängt in der Luft.

Gerade als du den Boden der Kammer erreichst, springt dich ein knurrenden Schatten an. Du wendest dich um und erkennst die Halbelfin, Besitzerin des Ladens. Ihre Augen sind geweitet und ihr Mund blutverschmiert:

☛Maga die Ghulin: TP 20 (siehe Monsterhandbuch S. 131)

Sie greift an und überrascht dich. In der ersten Runde kannst du nicht agieren. Sie darf in dieser ersten Runde allerdings nur ihre Biss-Attacke einsetzen. Ab der zweiten verläuft der Kampf regulär.

Du kannst jederzeit versuchen zu fliehen. In dem Fall mach einen Wurf auf Reflex gegen SG 11. Sollte der misslingen, holt sie dich ein und stellt dich zum Kampf. Gelingt der Wurf, kehre zu Abschnitt 56 zurück, um eine neue Wahl zu treffen. Wenn du sie erschlägst, liest du bei Abschnitt 69 weiter. Sie gilt auch als besiegt, wenn du sie vertreibst oder beeindruckst (siehe Spielerhandbuch) (Abschnitt 69).

### 53

1 Minute

Während du die Leichname der Ghule betrachtetest steht dir dein Staunen ins Gesicht geschrieben. Was ist hier nur los? Wer oder was hat das verursacht? Du schaust dich schnell um, findest aber nichts besonderes, auch keine weiteren Hinweise. Du verlässt die Herberge bei Abschnitt 56.

### 54

1 Minute

Bevor du reagieren kannst, teilen sich die Schatten vor dir. Du schluckst unwillkürlich, während du die furchtbaren Kreaturen erblickst, die einem Alptraum entstammen müssen. Sie sind beinahe einen Kopf größer als du und bestehen nur aus Dunkelheit. Lediglich die glühenden Augen deuten auf etwas greifbares hin.

Malmoth erscheint neben dir. „Das Tor öffnet sich bereits! Schnell! Die Kristalle müssen auf den Altar gelangen!“

Malmoth kümmert sich um einen der beiden Schatten, während der andere dir den Weg zum Altar versperrt. Du musst es wohl bekämpfen:

☛Schatten: TP 19 (siehe Monsterhandbuch S. 264)

Du kannst jederzeit fliehen (Malmoth wird dir folgen). Die Kreaturen scheinen die Höhle nicht verlassen zu wollen. Bei deiner Flucht kehrst du zu Abschnitt 58 zurück und triffst eine neue Wahl.

Solltest du den Schatten vernichten, liest du weiter bei Abschnitt 64

### 55

1 Minute

Du setzt den Kristall in eine der Mulden ein, den du unter der Festung Zekay gefunden hast. Sofort beginnt er schwarz zu glühen. Notiere dir, dass bis zum Ende dieses Abenteurers (also temporär) sich dein Bonus auf Wille um

+2 erhöht. Sollte sich dieser bereits durch einen anderen Kristall erhöht haben, ist dieser Bonus kumulativ.

Lies jetzt bei Abschnitt 11 weiter.

### 56

1 Minute

Von überall her vernimmst du das kehlige Knurren und Stöhnen im Dorf. Schreie machen dich darauf aufmerksam, dass offenbar nicht alle Opfer dieser seltsamen Verwandlung geworden sind. Weiter vorne in den Gassen winden sich dunkle Schatten (weitere Untote?) und als du zum Himmel blickst, leuchtet über dir nicht nur der bekannte silberne Mond, sondern auch ein zweiter. Diesmal ist er nicht schemenhaft, sondern klar und deutlich zu erkennen. Er ist schwarz und trotzdem sichtbar. Du schluckst und kannst den Blick nicht mehr abwenden, als dich plötzlich etwas am Arm packt.

Du wirbelst herum und liest bei dem Abschnitt weiter, den du auf deinem Charakterblatt unter „Hinweis zwölf“ notiert hast. Wenn dort nichts steht, geht es mit Abschnitt 20 weiter.

### 57

1 Minute

Du hast Kristalle? Dann lies zuerst in dem Abschnitt weiter, der auf deinem Charakterblatt unter „Hinweis drei“ notiert ist. Steht dort keine Nummer, geht es mit Abschnitt 71 weiter.

### 58

1 Minute

Wohin willst du dich jetzt wenden?

- Zum Laden der Halbelfin Maga (Abschnitt 37)
- Zurück in die Herberge „Schwarzer Mond“. Vielleicht findet sich dort im Keller etwas? (Abschnitt 45)
- Du hast dir im Ereignisfeld „Er“ eine Abschnittsnummer notiert. Dort könntest du nachsehen.
- Du verlässt dieses unsägliche Dorf (Abschnitt 62)

### 59

1 Minute

Wohin willst du dich jetzt wenden? Nun... zuerst solltest du wissen, wo sich die untoten Bewohner aufhalten, um nicht noch einem Rudel in die Arme zu laufen:

Mach einen Wurf auf *Entdecken* gegen SG 16, oder benutze den Zauber *Untote entdecken*. Sollte der Wurf misslingen, oder du keine Möglichkeit haben, den Zauber einzusetzen, lies bei Abschnitt 15 weiter. Gelingt der Wurf, oder wirkst du den Zauber, kannst du dir überlegen, wohin du dich jetzt wenden willst:

- Zum Laden der Halbelfin Maga (Abschnitt 37)
- Zurück in die Herberge „Schwarzer Mond“. Vielleicht findet sich dort im Keller etwas? (Abschnitt 45)
- Du hast dir im Ereignisfeld „Er“ eine Abschnittsnummer notiert. Dort könntest du nachsehen.
- Du verlässt dieses unsägliche Dorf (Abschnitt 62)

60

1 Minute

Du setzt den Kristall, welchen du in der Goblinhöhle gefunden hast in eine der Mulden. Er beginnt sofort schwarz zu glühen. Notiere dir, dass sich bis zum Ende dieses Abenteuers (also nur temporär) dein Bonus auf Wille um +2 erhöht.

Lies jetzt bei Abschnitt 71 weiter.

61

1 Minute

Malthoth springt aus dem Schatten und kümmert sich um zwei der Kreaturen. Mit den anderen beiden musst du es wohl aufnehmen:

☛ Ghule (4): TP 9, 10, 11, 12 (siehe Monsterhandbuch S. 131)

Sobald du drei Runden gekämpft, oder wenigstens einen deiner Gegner erschlagen hast, kannst du fliehen. In diesem Fall mach einen Wurf auf Reflex gegen SG 10 + Anzahl der verbliebenen Gegner. Bei Misslingen erfährst du von jedem deiner Gegner einen Gelegenheitsangriff. Solltest du die Flucht überleben, lies weiter bei Abschnitt 58. Du kannst auch alle vier Ghule vernichten und dann zu Abschnitt 58 gehen.

Ghule gelten auch als besiegt, wenn sie vertreiben/beeindruckt sind (Fähigkeit eines Klerikers).

62

1 Minute

Du flüchtest aus dem verdammten Dorf. Das hier ist nicht deine Angelegenheit und immerhin möchtest du doch noch ein Weilchen Leben.

Gerade hast du die Häuser ein gutes Stück hinter dir gelassen, als du plötzlich einen furchtbaren Schmerz in deinem Kopf verspürst.

Mach einen Wurf auf WIL gegen SG 15. Sollte der Wurf misslingen, erhältst du 1W4 temporären Schaden auf Konstitution. Sollte der Wurf gelingen, lies weiter bei Abschnitt 51.

63

1 Minute

Du lässt das Dorf hinter dir und schon verspürst du abermals das furchtbare Ziehen. Du hältst einen Moment inne, um es zu bekämpfen

Mach einen Wurf auf WIL gegen SG 15. Sollte der Wurf misslingen, erhältst du 1W4 temporären Schaden auf Konstitution. Sollte der Wurf gelingen, lies weiter bei Abschnitt 51.

64

1 Minute

Malthoth ringt noch immer mit seinem schattenhaften Gegner. Er hat offensichtlich Schwierigkeiten. Bevor du ihm zu Hilfe eilen kannst, hebt er die Hand, während er mit einem schwarzen Dolch Stiche gegen die Dunkelheit macht. „Kümmre dich nicht um mich! Lege die Kristalle auf den Altar!“

Willst du das tun? (vorausgesetzt, du besitzt Kristalle - Abschnitt 57), oder verlässt du jetzt dieses verdammte Dorf, immerhin ist dir dein Leben lieber und außerdem weist du nicht was dich das angeht und Malthoth trauert du schon gar nicht (Abschnitt 70).

65

Zeitlosigkeit

Ein furchtbarer Schmerz martert dein Gehirn. Du spürst eine Wesenheit, die von deinem Geist Besitz ergreifen will. Mach einen Wurf auf Wille gegen SG 18. Wenn er misslingt, erleidest du 1W6 temporären Intelligenzschaden. Wenn deine Intelligenz dadurch auf 0 sinkt, bist du verloren und das Abenteuer endet hier für dich..

Du siehst Agar den Karawanenführer, wie er in seinem Anwesen auf und ab läuft. Plötzlich kündigt ein alter, weißhaariger Diener die Ankunft eines Fremden an.

Agar scheint diese Person erwartet zu haben, doch als dieser sein Atrium betritt, entpuppt er sich als berobter Ork. Die Kreatur spricht gebrochen seine Sprache und bietet ihm einen furchtbaren Handel an, der Agar von seinen Schulden retten könnte. Es geht um Verrat und Agar schlägt aus. Verrat am Königreich ist doch nicht nach seinem Geschmack. Als die Sprache jedoch auf einen gewissen Goldbetrag kommt, und die Einfachheit der Aufgabe klar gestellt wird, schlägt Agar ein. Eine Karawane nach Zekay führen und den halben Betrag erhält er bereits einen Tag vor der Ankunft.

Glaubst du das?

- ja (Abschnitt 75)
- nein (Abschnitt 72)

66

1 Minute

Vor dir liegt still der Altar in dessen Oberfläche die Mulden eingelassen wurden, groß genug für faustgroße, runde Gegenstände. Was willst du tun?

- Du hast Kristalle bei dir, die du jetzt dort hineinsetzen wirst (Abschnitt 57)
- Dich geht das alles nichts mehr an. Du verschwindest von diesem Ort und aus dem Dorf (Abschnitt 70)

67

1 Minute

Ein kleiner, rudimentärer Altar steht in der Mitte der Kammer, jedoch ohne erkennbare Symbole. Du hast also keine Ahnung, welcher Gottheit selbiger Geweiht ist.

Getrocknetes Blut befleckt den Altar und der Geruch von Weihrauch hängt in der Luft.

Bevor du den Boden der Kammer erreichst, hast du die Kreatur bemerkt, die dir auflauert:

☛ Maga die Ghulin: TP 20 (siehe Monsterhandbuch S. 131)

Du kannst agieren, bevor sie es tut. Wenn du angreifen möchtest, hast du sie in der ersten Runde überrascht und sie kann erst ab der zweiten Runde agieren. Es steht dir auch frei, den Rückzug zu Abschnitt 56 anzutreten.

Wenn du kämpfst:

Du kannst jederzeit während des Gefechts versuchen zu fliehen. In dem Fall mach einen Wurf auf Reflex gegen SG 11. Sollte der misslingen, holt sie dich ein und stellt dich zum Kampf. Gelingt der Wurf, kehre zu Abschnitt 56 zurück, um eine neue Wahl zu treffen. Wenn du sie erschlägst, liest du bei Abschnitt 69 weiter. Sie gilt auch als besiegt, wenn du sie vertreibst oder beeindruckst (siehe Spielerhandbuch) (Abschnitt 69).

68

1 Minute

Bevor du reagieren kannst, teilen sich plötzlich die Schatten vor dir. Du schluckst unwillkürlich, während du die furchtbaren Kreaturen erblickst, die einem Alptraum entstammen müssen. Sie sind beinahe einen Kopf größer als du und bestehen nur aus Dunkelheit. Lediglich die glühenden Augen deuten auf etwas greifbares hin.

Die Schattenwesen greifen nicht an, doch sie versperren dir den Weg zum Altar. Du musst sie wohl bekämpfen, wenn du zu selbigen gelangen willst:

☛Schatten (2): TP 17, 18 (siehe Monsterhandbuch S. 264)

Du kannst dich jederzeit zurückziehen. Die Kreaturen scheinen die Höhle nicht verlassen zu wollen. Bei deiner Flucht kehrst du zu Abschnitt 58 zurück und triffst eine neue Wahl.

Sind beide vernichtet, lies weiter bei Abschnitt 66.

69

1 Minute

Du schaust dich kurz in der Kammer um, befindest aber, dass dieser Ort nichts besonderes beinhaltet. Das Blut scheint das von Tieren zu sein und du weist mit Sicherheit, dass was immer Maga auch hier angebetet hat, es sicherlich nichts mit deinen Problemen zu tun hat. Kehre zu Abschnitt 56 zurück und triff eine neue Wahl.

70

1 Minute

Du lässt das Dorf hinter dir und schon verspürst du ein furchtbares Ziehen in deinem Körper. Du hältst einen Moment inne, um es zu bekämpfen

Mach einen Wurf auf WIL gegen SG 15. Sollte der Wurf misslingen, erhältst du 1W4 temporären Schaden auf Konstitution. Sollte der Wurf gelingen, lies weiter bei Abschnitt 30.

71

1 Minute

Lies bei dem Abschnitt weiter, der auf deinem Charakterblatt unter „Hinweis sieben“ notiert ist. Sollte dort nichts vermerkt sein, geht es mit Abschnitt 11 weiter.

72

*Zeitlosigkeit*

Ein furchtbarer Schmerz martert dein Gehirn. Du spürst eine Wesenheit, die von deinem Geist Besitz ergreifen will. Mach einen Wurf auf Wille gegen SG 25. Sollte der Wurf gelingen, geht es mit Abschnitt 75 weiter. Wenn er misslingt, erleidest du 1W6 temporären

Intelligenzschaden. Wenn deine Intelligenz dadurch auf 0 sinkt, bist du verloren und das Abenteuer endet hier für dich..

73

*Zeitlosigkeit*

Ein furchtbarer Schmerz martert dein Gehirn. Du spürst eine Wesenheit, die von deinem Geist Besitz ergreifen will. Mach einen Wurf auf Wille gegen SG 18. Wenn er misslingt, erleidest du 1W6 temporären Intelligenzschaden. Wenn deine Intelligenz dadurch auf 0 sinkt, bist du verloren und das Abenteuer endet hier für dich..

Du siehst einen dickleibigen Mann, der sich Parek nennt. Er betreibt einen kleinen Kartographenladen in Shebar. Gerade als er einen fluchenden Zwerg bedient hat, geht die Türe auf und eine barhäuptige Frau kommt herein gestürmt Sie hat einige Schriftrollen unter den Armen. Sie drückt diese dem armen Parek in die Hand, mit der Bitte sie zu verstecken. Sie würde wiederkommen und sie sich holen.

Du siehst, wie Parek die Schriftrollen auf faltet, als die Frau gegangen ist und feststellt, dass es sich um Karten handelt.

Der Kartograph wartet einige Tage, doch die Frau kehrt nicht zurück. Alsdann beschließt er die Karten zu verkaufen.

Glaubst du das?

- ja (Abschnitt 65)
- nein (Abschnitt 40)

74

*Zeitlosigkeit*

Du hast deine letzten Energiereserven Mobilisiert. Die Tentakel martern dein Gehirn, doch du widerstehst Mit einem Heulen löst sich die Schattenhafte Kreatur auf. Du spürst abermals den Luftzug und ein Tor hinter dir beginnt sich zu schließen Als die Wesenheit das Merkt ertönt ein Wutschrei, der dich bis aufs Mark erzittern lässt.

Dann packt dich der Luftzug und es wird wieder dunkel.

Lies weiter bei Abschnitt 76.

75

*Zeitlosigkeit*

Ein furchtbarer Schmerz martert dein Gehirn. Du spürst eine Wesenheit, die von deinem Geist Besitz ergreifen will. Mach einen Wurf auf Wille gegen SG 18. Wenn er misslingt, erleidest du 1W6 temporären Intelligenzschaden. Wenn deine Intelligenz dadurch auf 0 sinkt, bist du verloren und das Abenteuer endet hier für dich..

Du erkennst eine Gruppe jener Kahlköpfigen, die dir nach dem Leben trachten. Sie haben sich in einer unterirdischen Kaverne versammelt und debattieren über die schwarzen Kristalle und Kapalu, wie auch dessen Rückkehr. Sie sind sich alle einig. Sie werden die vergessenen Ruhestätten der Kristalle ausfindig machen und einer von ihnen soll alsdann die große Aufgabe übernehmen, Kapalus Hülle zu werden, um seinen Körper dem Gott als Werkzeug zu opfern. Einer von ihnen, ein Kerl mit dem Namen Malthoth wird für diese

Aufgabe ausgewählt. Er soll sein Ziel erreichen, egal wie viele Leben es kosten mag.

Glaubst du das?

- ja (Abschnitt 77)
- nein (Abschnitt 74)

76

1 Tag

Als du die Besinnung zurück erlangst, bist du schweissüberströmt. Du liegst in jener Höhlenkammer, die den Altar Kapalus zeigt. Die Kristalle (wenn du welche darauf platziert hast), sind zersprungen. Ihre Scherben bedecken den Boden.

Dein Kopf schmerzt. Sonnenstrahlen dringen durch den Eingang der Kaverne und locken dich nach draußen. Du schaust dich um, bist aber alleine.

Als du den Hügel ins Dorf hinab schreitest, erkennst du die Dorfbewohner, wie sie sich an den unmöglichsten Stellen vom Boden erheben. Ihre Gesichter sind von Staunen gezeichnet. Es ist so, als würden sie aus einem Traum erwachen und sich an nichts erinnern können.

Leider scheinen einige von ihnen nicht mehr aufzustehen. Sie liegen am Boden und werden sich nie mehr rühren. Wenngleich die meisten der Leute nicht wissen, was hier widerfahren ist, erfüllt doch der Kummer der Toten bald die kleine Ortschaft.

Du nährst dich dem Schmied, welcher gerade neben seiner Esse zu Bewusstsein kommst. Als du ihn fragst, wie es ihm denn gehe, schaut er zwar in deine Richtung, doch sieht er dich nicht. Verwirrt blickt er sich um und erst als du dich direkt vor ihn stellst, nimmt er dich wahr. „Woher kommt ihr den. Man könnte meinen ihr hättet euch aus den Schatten geschält.“

Du brauchst einige Zeit, bis es dir dämmert, dass du zwar Kapalu aufgehalten hast, wenn nicht vernichtet, doch etwas von ihm und der Schattenebene in der du augenscheinlich warst in dir trägst. Dieses Erlebnis lässt die Schatten auf immer einen Teil von dir sein. Ob das nun gut ist oder schlecht, magst du selbst entscheiden. In jedem Fall ist der zweite Mond verschwunden und die kommenden Nächte haben einen Teil ihrer Schwärze verloren. Du hast etwas vollbracht, von dem wohl niemand ein Heldenlied dichten wird, denn Zeugen gibt es keine, doch womöglich mag irgendwo da draußen eine Person herum schleichen, die sich Malmoth nennt und dein Schicksal teilt. Vielleicht werden sich eure Wege abermals kreuzen. Vielleicht mag es dann nicht zum Guten sein.

Notiere dir nun für diesen Schluss Erfahrung in Höhe von *Herausforderungsgrad* 5.

Auch wenn das das letzte Kapitel war, heißt es nicht, dass sich dein Charakter auf die faule Haut legen muss. Wenn er es wagt, kann er den Prolog des nächsten Buches aufschlagen, der da heißt: „Der Mann der keinen Schatten wirft“

Außerdem notierst du dir folgende Schablone, die du auf deinen Charakter anwendest und bei Abschnitt 78 findest.

77

*Zeitlosigkeit*

Ein fürchtbarer Schmerz martert dein Gehirn. Du spürst eine Wesenheit, die von deinem Geist Besitz ergreifen will. Mach einen Wurf auf Wille gegen SG 25. Sollte der Wurf gelingen, geht es mit Abschnitt 74 weiter. Wenn er misslingt, erleidest du 1W6 temporären Intelligenzschaden. Wenn deine Intelligenz dadurch auf 0 sinkt, bist du verloren und das Abenteuer endet hier für dich.

78

*speziell*

BERÜHRTER DER SCHATTEN (SCHABLONE)

Die Schattenebene hat dich für immer verändert. Ab sofort sind sie ein Teil von dir und ihre Kräfte begleiten dich dein restlichen Leben.

*Trefferwürfel:* keine Veränderung

*Bewegungsrate:* keine Veränderung

*RK:* du erhältst ab sofort einen +1 natürlichen Ablenkungsbonus durch die tiefen Schatten, die deinen Körper zu umgeben scheinen

*Angriffe:* keine Veränderung

*Schaden:* keine Veränderung

*Besondere Eigenschaften:* Erweiterte Dunkelsicht: Du hast ab sofort die Fähigkeit in völliger Dunkelheit zu sehen und zwar bis zu einer Entfernung von 100 Metern; Schattenschritt: Wenn der Charakter 1W8 temporären Konstitutionsschaden hinnimmt, kann er mit den Schatten verschmelzen und erhält alle Vorzüge, die auch der Zauber Unsichtbarkeit bringt. Die Fähigkeit hält eine Stunde vor.

*Fertigkeiten:* Verstecken +4; Leise bewegen +4

*Talente:* keine Veränderungen

79

*speziell*

Du erwachst also sehr erfrischt und bist gerade mit deinen morgentlichen Aktivitäten fertig (du weist schon: Zauber vorbereiten, beten usw), als es an der Türe klopf. Es ist ein beharrliches Klopfen. Was willst du tun?

- Du wolltest eh gerade in den Schankraum gehen, also öffnest du (Abschnitt 47)
- Du hast nicht abgesperrt, also rufst du „Herein!“ (Abschnitt 19)
- Nein, nein. Du bist sehr vorsichtig und Versuchst dich erst einmal mit einem *Böses entdecken* abzusichern (Abschnitt 44)

## Begegnungsabschnitte

...

## 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.

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 (Arkane) (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 (Arkane) (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, 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. Jedes mal, 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 ab handelt, 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 XI*

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

- 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 XI). Sollte dein Charakter jetzt beispielsweise Bewegungsfaktor 9 haben, wird er am Tag (also 8 Stunden Reisezeit pro Tag, wie im Spielerhandbuch standardmäßig vorgeschlagen) 36 Km zurückgelegt werden), 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 hier her 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 hier her 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 weiter lesen

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

