

Das Gefängnis von Sangahra Koér

D1



✻ Dungeongewölbe 1 ✻

Thomas Michalski

DORP
www.nerdor.de

Impressum

Version 1.0

Redaktion, Entwurf, Text, Karten und Layout von:	Thomas Michalski
Lektorat und Korrekturen von:	Julia Osterbrink (Text) Michael „Scorpio“ Mingers (tWerte)
Cover-Illustration beige-steuert von:	Zeng Liang http://fish-walker.deviantart.com/
Innenillustrationen beige-steuert von:	SnowSkadi http://snowskadi.deviantart.com/

Rechtliches

Dungeons & Dragons, Forgotten Realms, Eberron, das d20-Logo sowie das Firmenzeichen von Wizards of the Coast sind eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc.

Copyright der deutschen Übersetzungen und aller Bezug nehmenden Namen und Begriffe Feder&Schwert GmbH.

Sämtliche NSC-Werte erscheinen unter Berufung auf die Open Gaming Licence, wie auf Seite 19 dargelegt. Sämtliche Designs und alle anderen Inhalte sind das geistige Eigentum der DORP GbR und dürfen ohne explizite Erlaubnis nicht verwendet oder zum Download angeboten werden.

Das Gefängnis von Sangahra Koér. Ein D&D-Dungeon. © DORP 2009.



Fragen?

*Wir sind immer für euch da!
Besucht uns auf www.nerdor.de
oder schreibt uns an seelederschar@nerdor.de*



Inhaltsverzeichnis

Impressum und Rechtliches	2
Inhaltsverzeichnis und Vorwort	3
Prolog: Der Entschluss	4
Wie man dieses Buch benutzt	5
Kapitel 1: Die Geschichte des Gefängnisses	6
Kapitel 2: Das Gefängnis	8
Kapitel 3: Die Bewohner des Gefängnisses	13
Kapitel 4: Die Geheimnisse des Sangahra Koér	16
Appendizes	
Appendix I: Die Kartentasche - Spielkarten	17
Appendix II: Die OGL	19

Vorwort

Nach einer Zeit, die mal wieder länger als geplant war, liegt er nun vor euch: Der erste Ergänzungsdownload zu unserem „Ruinen“-Setting für D&D 3rd in all seinen Regelformen.

Der vorliegende Download ist dann auch gleich etwas, was wir bisher nur sehr andeutungsweise gemacht hätten: Es ist ein Dungeon. Aber was, wenn nicht das, läge nahe, als erste Ergänzung zu einem D&D-Setting zu bringen.

Das heißt, wir bieten all die Güte, die aus einem solchen Download regulär hervorgehen sollte. Wir haben Karten des Dungeons, sowohl mit Notizen für den Spielleiter als auch ohne als Handout für die Spieler. Wir haben ein im Spiel abwechslungsreiches Gegner-Antreff-System, das auf Hörweiten basiert und in der zweiten Hälfte des Dungeons Anwendung findet. Und wir haben natürlich neue Gegner, komplett mit Stats und allem drum und dran.

Natürlich haben wir uns aber auch bei der Story nicht lumpen lassen. Das Gewölbe selber bietet dabei nur wenig aktive Geschichte, aber der Dungeon als solcher bietet viel Gelegenheit, mehr über die Magierstadt Zhilvar und die Geheimnisse der Ruinen zu erfahren. Daher ist der Dungeon auch mit anderen Settings nutzbar, aber für jene, die in den Überresten von Zhilvar, so wie wir sie in „Ruinen“ eingeführt haben, spielen, ist es natürlich gleich doppelt ertragreich.

Wie so oft bei der DORP haben wir uns eine Hand voll In-Jokes und Referenzen nicht nehmen lassen. Damit

Das Gefängnis von Sangahra Koér

aber am Ende nicht noch jemand auf die Idee kommt, uns hier Diebstahl oder Plagiatentum vorzuwerfen, will ich auch gar kein Geheimnis daraus machen. Wer es gespielt hat, der kann sich denken, dass es den Berserker vor allem dank Epics Shooter *Gears of War* in diesen Download verschlagen hat. Für den Herrn des Gefängnisses, den Sangahra Koér, hat dagegen eine kleine Legende Pate gestanden - der Butcher aus Blizzards *Diablo*. Dem wollte ich ohnehin immer mal ein kleines Denkmal errichten; selbst wenn er es nicht nötig hat.

Unter'm Strich ist „Das Gefängnis von Sangahra Koér“ ein schöner, kleiner Dungeon für unerfahrenere Helden geworden. Er hält die Schweben zwischen Erkunden und Kämpfen, schwer zu bezwingenden Einzelgegnern und Horden mit einem gewissen Potential, als Schwertfutter zu enden, zwischen taktischem Spiel und erzählter Hintergrundgeschichte.

Zugleich markiert der Download intern einen besonderen Punkt, da er das letzte Produkt ist, das bei der DORP gemäß der alten, internen Abläufe erschienen ist. Ab jetzt werden wir versuchen, durch stärkere Kommunikation in unseren eigenen Reihen eine noch größere Qualität nach außen zu transportieren. Der Eintrag „Redaktion“ hier im Impressum ist ein erster Bote davon.

Es wird an Euch sein uns zu sagen, ob wir damit Erfolg haben.

Viele Grüße aus einem abendlichen Aachen,
Thomas

Prolog: Der Entschluss

Die Schritte der eisenbeschlagenen Stiefel halten laut durch die Gänge, als Parn sich seinen Weg zu seinem Herrn bahnte. Dennoch verharrte er einen sehr langen Moment, bevor er an der Türe von Sangahra Koér anklopfte. Kaum, das seine dünnen Finger das erste Mal das schwere Holz berührt hatten, erschallte von innen bereits, einem Donnerschlag gleich, die Stimme des Mannes, der ein einsamer Herrscher dieses kleinen, in sich geschlossenen Welt war.

„Herein.“

Parn hatte nie verstehen können, wie die Stimme eines Mannes einerseits einer Detonation gleich und andererseits unterschwellig bedrohlich sein konnte. Als er eintrat, fand er seinen Herrn bei einer seiner liebsten Tätigkeiten vor – beim Präparieren eines Tieres. Die Hände bis zu den Armbeugen in Blut, alle Muskeln zum Zerreißen gespannt stand er da, über dem offenen Leib von etwas, das vielleicht einmal ein Hirsch war.

„Was gibt es?“

„Herr. Das Ornat hat seine Drohung wahr gemacht. Es hat ... es hat das Wesen geweckt.“

Lange, lange Zeit fixierte der Sangahra seinen Diener. Lange Zeit herrschte Schweigen. Dann fragte er, ruhig und brodelnd zugleich „Und was möchtest du?“

Ein Schauer lief Parn über den Rücken. Das Ornat hatte ein schreckliches Wesen auf die Angreifer wie auch auf die ganze Stadt losgelassen, ihr Ende war ebenso wahrscheinlich wie das der Feinde und den Herrn des Gefängnisses berührte das offenbar nicht mal.

„Nun, Parn?“

„Die Bevölkerung des Viertels hat sich vor unseren Toren versammelt. Sie scheinen davon auszugehen, dass die Mauern des Gefängnisses vor dem Zorn des Wesens aus der Bucht Stand halten werden.“

„Recht so.“

„Sie begehren Einlass.“

Wieder kehrte Stille ein, dieses Mal aber, weil der Sangahra wirklich nachdachte. Er überlegte so, wie er jede seiner Tätigkeiten nachging: Voll und ganz. Letztlich war er es auch, der das Schweigen wieder brach: „Lasst sie herein.“

„Alle, Herr?“

„Alle.“

„Wir haben doch kaum zu Essen gebunkert, mein Herr. In einer Belagerung können wir eine, vielleicht zwei Wochen durchhalten, aber nicht, wenn wir zusätzliche Mäuler zu stopfen haben.“

„Darum geht es, Parn.“ Ein Blick auf das Lächeln seines Herrn war wie der Blick auf eine vor Eiter triefende Wunde. „Lass sie herein. Wenn sie nicht im Schlund dieses Dämonen enden wollen, dann sollen sie stattdessen halt unsere Mäuler stopfen.“

Man diskutierte nicht mit seinem Herrn.

Kreidebleich gab Parn die Befehle weiter.



Wie man dieses Buch benutzt

Das vorliegende Dokument ist zweierlei. Einerseits ist es auf klassische Art und Weise ein kleiner Dungeon für eine Einsteigergruppe, andererseits ist es die erste Erweiterung des Settings, das wir mit dem Download „Ruinen“ vergangenes Jahr begründet haben.

Kapitel 1 wird sich daher auch vor allem mit dem Hintergrund innerhalb von „Ruinen“ befassen. Was war dies für ein Ort bevor es zur großen Katastrophe kam und was wurde aus ihm, so dass es sich heute lohnt, ihn zu erkunden. Ebenfalls dort angeboten werden eine Reihe von Abenteuereinstiegen, um die Spieler in das Innere des Gefängnisses zu führen. Es ist aber auch abseits dieses Kapitels ohne Schwierigkeiten möglich, das vorliegende Szenario in ein anderes Setting zu transportieren. Das erste Testspiel fand tatsächlich innerhalb einer Dragonlance-Runde statt.

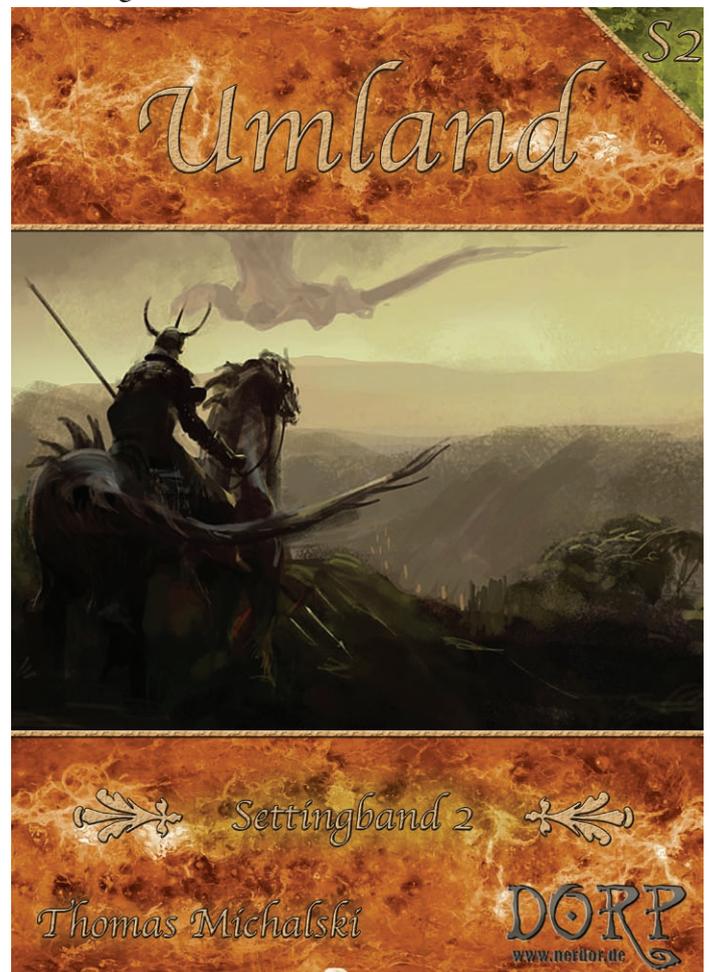
Kapitel 2 befasst sich mit dem Dungeon selber. Es gibt zwei Etagen à 12 Räume sowie ein, zwei nennenswerte Mechanismen, die erklärt sein wollen. Karten werden von beiden Ebenen in einer beschrifteten Form für den Spielleiter wie auch einer textfreien Version direkt für die Spieler präsentiert.

Kapitel 3 beschreibt die Gegner innerhalb des Dungeons. Das umfasst die Geister der Insassen, die in einem unsterblichen Kreislauf gefangenen Häscher des Gefängnisses, eine grausame Kreatur aus den Kanälen unterhalb des Bauwerks und Sangahra Koér, den letzten Aufseher, der bis heute seinem blutigen Werk nachgeht.

Kapitel 4 beschreibt, kurz und gut, das Geheimnis von Sangahra Koér. Ein erster Einblick in die große Frage, die diese leblose Stadt in ihrer Gesamtheit darstellt: „Was ist geschehen?“

Es folgen zwei Appendizes. Appendix I liefert das komplette Kartenwerk des Abenteuers in Originalgröße, also eine Karte pro A4-Seite, Appendix II dagegen wie üblich die OGL.

Weiter geht es in...



Ruinen, Band 3: Umland

Kapitel 1: Die Geschichte des Gefängnisses

Die Gründung eines Gefängnisses

Aniel, der Begründer Zhilvars selbst, soll es gewesen sein, der einst das Gefängnis der Stadt begründete. Im Westteil der Stadt gelegen sollte es vor allem ein Weg sein, all jene, die eine ernsthafte Gefahr für seinen Traum, die Perle aller Städte zu bauen, aus dem Verkehr zu ziehen. Wer raubte oder stahl, den konnte man aus den noch jungen Mauern verbannen. Wer aber versuchte, Aniels Herrschaft in Frage zu stellen oder gar an Incando und Rimento frevelte, der untergrub damit die Macht des Alleinherrschers und seiner Götter und war mehr als bloß ein Risiko. Schon bald gab es daher eine kleine Baracke, in der Übeltäter eingesperrt und gerichtet werden konnten.

Das Amt des Sangahra

Rubiek, der zweite in der Folge von Schülern Aniels, der das Amt des Herrn der Stadt inne hatte, war mit dieser simplen Einrichtung nicht mehr zufrieden. Er rief das Amt des Sangahra aus. Der Name, ein Lehnwort aus einer lange vergessenen Sprache, das so viel wie „Bewahrer der Reinheit“ heißt, sollte von jenem getragen werden, der gleichzeitig Herr des Gefängnisses wie auch einer speziellen Staffel war, die in der Stadt für Ruhe und Ordnung sorgen sollte. Keine Garde, eher eine Sondereinheit zum Aufspüren und Ausschalten aller, die der Herrschaft feindlich gegenüber standen. In jener Zeit waren das nicht viele und Korub, der erste Sangahra, hatte eine sehr leichte Arbeit.

Der Schwur aus Eisen

Raér, der vorletzte Sangahra der Stadt, führte eine neue Institution innerhalb der Reihen der Häscher ein: Den Schwur aus Eisen. Ein kurzer, harter Eid, den jedes neue Mitglied der Gefängnistruppen jeden Tag aufs neue schwören musste.

*Wie die Glieder einer Kette so fest,
Wie die Klinge meiner Waffe so scharf,
Wie die Platten meines Harnisch so glänzend,
Sind unsere Herzen aus Eisen geschmiedet,
Rein und frei von falscher Emotion.*

Überhaupt änderte sich noch einmal viel unter Raérs Leitung. Die Häschertrupps begannen, ihre Gesichter hinter vielfach geschlagenen Tüchern zu verbergen,

die Rüstungen wurden vereinheitlicht, die Auslegung der Gesetze wurde schärfer und die Prozesse insgesamt kürzer. Langsam, aber sicher wandelte sich der Ruf der Männer des Sangahra zunehmen von einstmaligen jenen, die moralisch die letzte Bastion der Stadt sein würden zu einem verlängerten Arm eines machtgieriger Despoten.

Shadraz und Koér

Es war die Zeit kurz vor der Vernichtung. Shadraz kam die Truppe des Gefängnisses gerade Recht. Seine Machtbestrebungen hatten auch in der Stadt einmal mehr Gegner gefunden und die Häscher schienen genau der richtige Weg zu sein, sich dieser Gefahr zu entledigen. Umso mehr, da das Gefängnis seinerseits einen Ruf von Willkür und Grausamkeit hatte, der dazu führte, dass die erste Zeit lang zumindest sein Vorgehen nicht auf ihn, sondern auf Raérs Nachfolger Koér zurückfiel.

Koér, den seine Freunde auch den Fleischer nannten, war ein irrsinniger und blutrünstiger Mensch, der zugleich die in Kombination überaus unangenehme Eigenschaft eines scharfen Verstandes hatte.

Gemeinsam gelang es beiden, die Ausbildung und Ausrüstung der Gefängnisleute noch einmal erheblich zu verbessern, was dazu führte, dass Zhilvar zu einem überaus sicheren Orte wurde ... für seinen Regenten.

Das große Opfer

Während der Vernichtung, als Straat bereits erweckt war und die Stadt in Flammen stand, waren die Bürger verzweifelt genug, auch beim Fleischer Zuflucht zu suchen. Die massiven, steinernen Mauern verhiessen ihnen Schutz vor dem Dämonen und den Invasoren gleichermaßen.

Nach kurzer Bedenkzeit ließ Koér sie ein, lockte sie mit falschen Verheißungen tiefer und tiefer in sein Gebäude – und hieß dann seine Leute zuzuschlagen. Innerhalb kurzer Zeit fanden hunderte Bürger den Tod und viele weitere sollten ihnen noch nachfolgen. Koér ließ sie töten, schlachten und zu Nahrung verarbeiten und speiste noch über Monate mit seinen Häschern innerhalb der Mauern an den Toten.

Sie bekamen vieles von dem mit, was sich nach der ersten, großen Welle der Zerstörung in der Stadt breit machte, doch wurden sie letztlich Opfer des eigenen, umher schleichenden Wahnsinns. Letztlich gelang es Straat, in die Mauern der Feste einzudringen und niemand überlebte seinen Angriff.

Nur fand auch niemand den Tod. Ewige Verdammnis erwartete alle, die versucht hatten, in dem Gefängnis von Sangahra Koér auszuharren.

Wege in den Dungeon

Ganz gleich, ob die Spieler bereits innerhalb der Ruinen sind oder nur auf der Suche nach einem Abenteuer, sie mit der Spur eines Artefaktes in das Gefängnis zu locken ist nie ein Problem und zudem extrem einfach auf die eigene Kampagne anzupassen.

Mit denen, die Zuflucht in der Stadt suchten, fanden ungezählte Kleinode ihren Weg in das Gefängnis und ruhen vermutlich heute noch in den Zellräumen und dem Büro des Sangahra.

Ebenfalls ist ein selbstloserer Grund denkbar. Ein Kleriker, Paladin oder vergleichbarer Charakter könnte Gerüchte von dem Schicksal derer gehört haben, die in dem Gefängnis gestorben sind – und sei es nur ein kurzes „Da sind Untote gesehen worden.“ – und nun dorthin reisen, um sie zu erlösen.

Wenn die Spieler bereits innerhalb der Stadt sind, ist auch ein ganz anderer Ansatz denkbar: Auch heute noch drehen die Häscher des Sangahra ihre Runden innerhalb der Stadt, untot, wie sie sind. Denen könnten die Spieler gegebenenfalls auch ins Netz gehen, was die Anwendung des Dungeons natürlich etwas verändert: Dann müssten sie aus dem Herzen des Gebäudes fliehen. Auch ein reizvolles Szenario. Oder man adaptiert die Idee und lässt die Charaktere beauftragt sein, jemanden aus dem Gefängnis zu befreien.

Zuletzt ist es aber natürlich auch vorstellbar, dass die Charaktere versuchen, die Geheimnisse von Zhilvar zu entschlüsseln. Dann ist der Ort ein guter Anlaufpunkt um zu beginnen, denn Koérs Tagebuch liefert eine akkurate Beschreibung von dem, was innerhalb der Ruinen der Stadt so geschehen ist (und einen Anhaltspunkt, um kommende Downloads der Reihe daran anknüpfen zu lassen).



Das Gefängnis von Sangahra Koér

Kapitel 2: Das Gefängnis

Unter dem Gebäude: Die Kanalisation

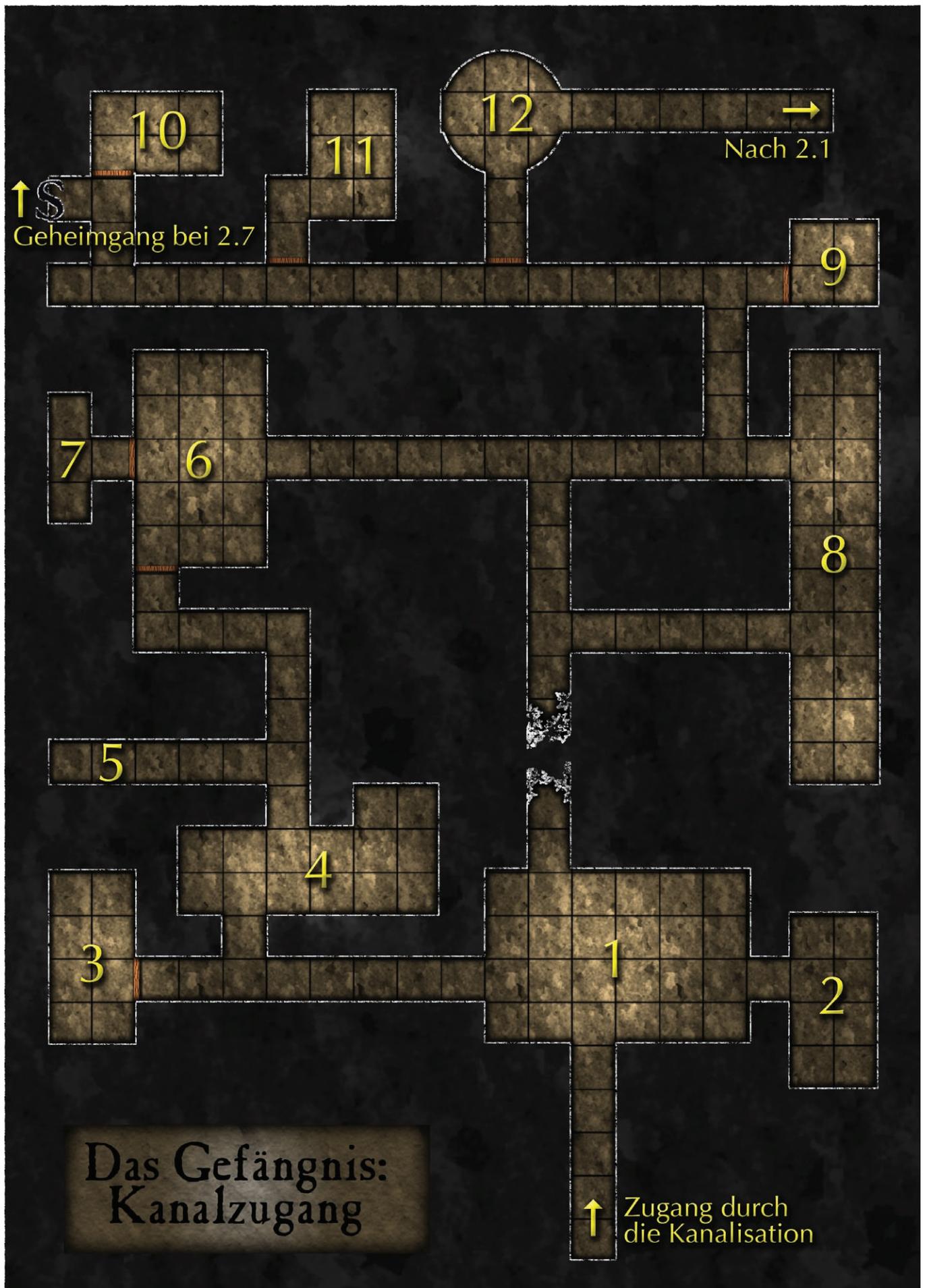
Umfangreiche Kanalsysteme verlaufen unter Zhilvara und eines davon mündet auch, das kann man leicht über alte Stadtpläne oder durch grobes Abschätzen erahnen, unter dem Gefängnis von Sangahra Koér. Da ein frontales Eindringen nahezu unmöglich ist (vgl. dazu auch S. 10), ist dies der einfachste und daher auch wahrscheinlichste Weg, den eine Gruppe in die Stadt nehmen könnte.

Schlüssel der Kanalebene

1. Nach unzähligen Gängen öffnet sich der schmale Pfad plötzlich und gibt den Blick frei auf eine unerwartet geräumige Höhle von acht mal zwölf Metern Größe. Alte Säulen, schief und ihrerseits scheinbar nahe der Einsturzgefahr, tragen die kuppelförmige Decke, auf der einstmals ein kunstvolles Bild gewesen zu sein scheint, das jedoch vom Zahn der Zeit völlig in Mitleidenschaft gezogen wurde. Einzig die verzierten Worte „Herzen aus Eisen“ sind noch lesbar. Es ist ein Teil des Schwurs aus Eisen (vgl. S. 6). Drei Ausgänge führen aus der Kammer, in jede Himmelsrichtung einer. Der Gang nach Norden allerdings ist verschüttet und vollkommen unpassierbar.
2. Ein Sickerbecken. Einst floss hier aus einem Rohr im Norden zähflüssiger Schlamm in den Raum, doch der Fluss ist schon lange versiegt. Heute ist der Raum nur noch eine stinkende, leere Kammer. Eine Viper (vgl. Monster Manual) hat sich hier niedergelassen und freut sich auf Beute in Form von Charakteren, sollten diese sich länger in dem Raum aufhalten.
3. Ein weiteres Sickerbecken ganz ähnlich dem zuvor beschriebenen, allerdings ohne Viper.
4. Hier ist offenbar vor langer Zeit ein behelfsmäßiger Zellentrakt errichtet worden. In einer acht Quadratmeter großen Nische im Norden sind Ketten angebracht gewesen, an denen, den Skeletten nach, bis zum Ende Gefangene gehangen habe. Doch auch der Raum selber weist einige verlassene alte Käfige und eine Streckbank auf. Hier hat der Haus- und Hofhexer Koérs erste Experimente an den fast toten Gefangenen durchgeführt, in der vagen Hoffnung, aus ihnen sinnvolle Krieger machen zu können, um gegen Straat bestehen zu können. Sein Plan scheiterte, das einzige Ergebnis, das er erzielt hat, lauert derzeit in Raum 7 und wird ansonsten auf S. 13 noch einmal näher

beschrieben.

5. Dieser Gang ist eine Sackgasse. Er ist allerdings mit einer Falle für eventuelle Ein- oder Ausbrecher aus dem Gefängnis versehen. Etwa drei Meter vor der Westwand des Ganges ist eine Fallgrube (24 Meter Sturz, 8W6 Schaden, Reflex (20), Search (20), Disable (20)) in den Boden eingelassen.
6. Ein alter, halb verfallener Brennofen kündigt davon, das hier einst ein Wachposten gelegen haben muss. In einer Ecke des Raumes sind auch noch die stark verfallenen Überreste dreier Leute zu finden: Knochen und verbeulte Eisenrüstungen. Sollte ein Spieler auf die Idee kommen, den Brennofen anzuzünden, so kehrt tatsächlich Leben in die Leichnahme zurück und die Charaktere sehen sich mit drei Ghulen (Monster Manual, S. xx) konfrontiert.
7. Ein extrem baufälliger Raum, der jederzeit unter Einsturzgefahr steht. Hier lauert das Berserkerwesen (vgl. S. 13), das ein Magier Koérs kurz vor dem Ende geschaffen hat.
8. Auf der Ostwand dieses riesigen Raumes findet man noch heute ein gewaltiges Mosaik. Es zeigt Aniel, wie er mit seinen Pilgern an dem Ort eintraf, an dem heute die Ruinen von Zhilvar liegen. Jeder, der diesen Raum betritt, wird augenblicklich von Gefühlen übermannt. Einerseits ist das Mosaik ein beeindruckendes Beispiel für die Kunstfertigkeit derer, die in Zhilvar lebten (immerhin schmückten sie sogar ihre Kanäle derart auffällig), andererseits ist es bezeichnend für das, was der gesamten Kultur dieser einst so reichen Stadt geschah: Sie zerfiel, genau wie das Mosaik.
9. Extrem baufälliger Raum, kurz vor dem Einsturz. Ein kleiner Tisch und ein Stuhl liegen halb verfault in einer Ecke. Außerdem lauert ein Ghast (vgl. Monster Manual) in dem Raum.
10. Ein alter Kultraum der Zwillingsgötter. Bevor Gefangene etwaigen Experimenten oder aber auch freiwilligen Eingliederungen in die Reihen der Häscher ausgesetzt wurden, mussten sie hier unter dem Angesicht der beiden Götter der Stadt des Schwuraus Eisen ablegen. Rimentos Statue ist in buchstäblich tausende Teile zersprungen.
11. Eine alte Folterkammer. Streckbänke, eiserne Jungfrauen, Ketten, Schlaginstrumente, Zangen, Klemmen, Sporne, Kessel und Tiegel säumen die Wende des Raumes, in dessen Mitte zudem die Skelette von mindestens 15 Toten liegen.



12. Ein alter Lüftungsschacht. Eine Reihe von Oberlichtern sind in rund zwölf Schritt Höhe erkennbar. Sie sind im Boden des großen Raumes 8 des oberen Stockwerks eingelassen (vgl. S. 12).

Oberirdisch: Der Zellentrakt

Das zentrale Stockwerk des Gefängnisses ist die Zellenetage. Hier werden die Charaktere vermutlich das finden, was sie je nach Aufhänger vor Ort suchen wollten, oder aber sie werden hier zu sich kommen, falls sie zuvor den Häschern in die Hände gefallen sind.

Akustik

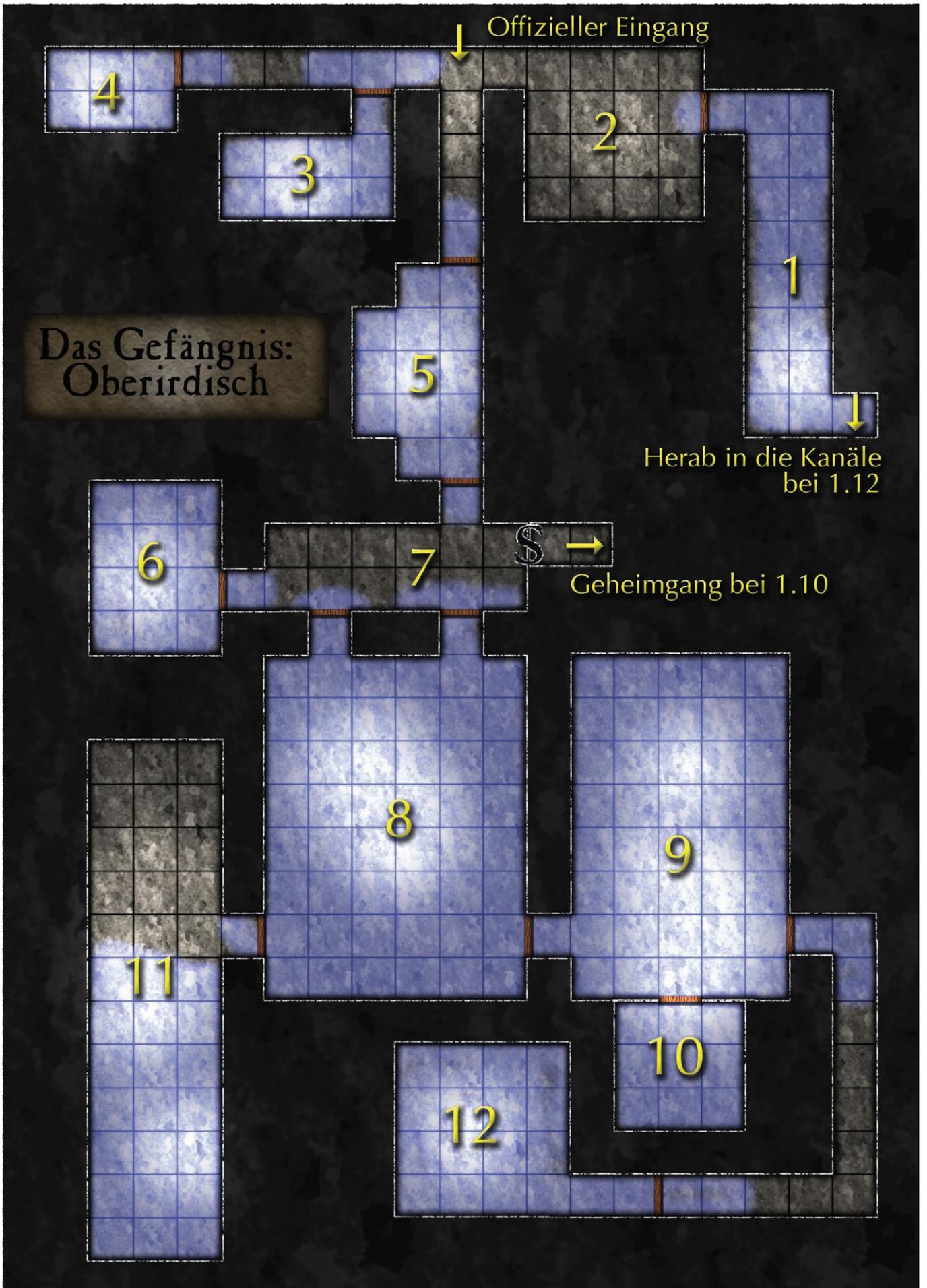
Die Häscher reagieren auf Geräusche viel mehr als auf optische Reize (vgl. S. 14). Daher ist es relevant und spannend, die jeweilige Hörweite der Leute aus einzelnen Räumen nachzuhalten. Die SL-Version der Karte dieser Etage weist bei vielen Räumen blau unterlegte Bodenplatten auf, die bis ein, zwei Felder hinter die jeweils nächste Türe reichen. Das sind die Hörweiten der Häscher der jeweiligen Räume. Wann immer ein Spieler darin etwas leises tut, steht ihnen ein

entsprechender Listen-Wurf zu. Passiert etwas allgemein Auffälliges, so ist der Wurf gar nicht mehr notwendig und sie bemerken es in jedem Fall.

Schlüssel der oberirdischen Ebene

1. Die Halle, in der die Charaktere aus den Kanälen heraus am wahrscheinlichsten auskommen, ist eine große, längliche Kammer. Sofort sieht man, dass das Gefängnis von Sangahra Koér kein normales Gefängnis war: Es gibt keine Zellen, nur Käfige mit einem Meter Kantenlänge, die gehäuft und gestapelt die rechte Seite des Raumes säumen. Vier Häscher (vgl. S. 14) halten in diesem Raum Wache.
2. Ein großer Gerichtssaal. Hier wurde naturgemäß schon lange keine Verhandlung mehr abgehalten. Eine große Darstellung der Zwillingsgötter ziert die komplette Nordwand, während der große Rest des Raumes durch Bänke gefüllt ist. Man könnte auf den ersten Blick meinen, dass die Bänke für Zuschauer da waren, doch zahlreiche Lederschellen an den Sitzflächen deuten an, was Wirklichkeit war: Dies alles waren Gefangene, Massenverhandlungen waren an der Tagesordnung.





3. Der zweite Gerichtssaal. Weniger Bänke und keine große Götterdarstellung, aber ansonsten gleicht das Bild hier dem aus Raum 2. Dieser Raum ist nicht unbesetzt. In einer überaus bizarren Szene hält hier ein Richter (Werte wie ein Häscher) unter der Bewachung von vier Häschern Gericht über einen einsamen Zombie.
4. Die Wachbereitschaft des Eingangsbereich. Ein kleiner Kohleofen, mehrere Tische und Bänke und ein recht eindrucksvolles Arsenal an Schwertern und Rüstungen sind hier zu finden, ebenso wie acht Häscher. Interessant ist, dass an der Nordwand noch einmal der Schwur aus Eisen eingraviert ist. An der Südwand ist dagegen in einer Nische ein Loch im Boden eingelassen, durch das Soldaten ihren Notdurft verrichten können. Es wird dann über kleine Rohre in die Sickergruben des Untergeschosses geleitet.
5. Die Wachschleuse. Sieben Häscher blockieren den Weg hinein in das Gebäude. Die Nordtüre des Raumes ist blockiert und wird nur gegen Nennung der Losung von innen geöffnet – die Losung ist der Schwur aus Eisen. Die Häscher attackieren dennoch auf Sicht, allerdings muss dann nicht die Türe eingeschlagen werden und es kann ein Überraschungsangriff gefahren werden. Sind die Wachen hier dagegen alarmiert, da sie nicht das richtige Passwort genannt bekommen haben, so holen sie, während die Charaktere versuchen, die schwere Eisentür aufzubrechen (Hardness 10, 60 hp, break DC 28)), innerhalb von fünf Kampfrunden die Wachleute aus Raum 6 noch als Verstärkung.
6. Ein weiterer Raum der Wachbereitschaft. Von der Ausstattung her etwas bequemer als Raum 4, mit gepolsterten Möbeln und einer kleinen Schlafnische. Acht Häscher und ein Häscherkommandant warten hier auf Befehle.
7. Ein Verbindungsraum. Die Architektur ist beeindruckend, mit Marmor am Boden und schwarzem Schiefer an den Wänden. Zwei Türen im Süden führen in den zentralen Zellenbereich, eine Türe im Westen zur Wachbereitschaft. Auf der Ostseite gibt es eine versteckte Türe (Search (25)), die eine direkte Verbindung zum Geheimgang nahe Raum 10 im Kanalgeschoss.
8. Der größte Gefangenenbereich. Der Gesamteindruck gleicht weniger einem Strafvollzug als vielmehr Massentierhaltung, mit vielen kleinen Käfigen voller Skelette und einzelner Zombies, die quer und willkürlich im Raum verteilt liegen. Wer als Paladin oder Kleriker hier ist, um arme Seelen zu erretten, wird in diesem Raum, sowie den Nebenräumen 9 und 11 die größte Beute finden. Neben einer Anzahl von grob [Spieleranzahl]*3 eingesperrter Zombies finden sich in dem Raum auch sechs Häscher und ein Häscherkommandant. Ein größeres Loch an der Südwand des Raumes dient zur Verrichtung der Notdurft der Gefangenen.
9. Der zweite, große Gefangenenblock bietet ein ähnliches Bild wie der Nebenraum es zeigt. Zahllose Käfige mit noch mal [Spieleranzahl]*2 eingesperrten Zombies sowie fünf Häschern nebst zwei Häscherkommandanten füllen diesen Raum.
10. Koérs Büro. Mit stilvoller Holzvertäfelung, alten Bildern, kleinen Statuetten und einem eindrucksvollen Sortiment an zweihändigen Hieb Waffen stellt dieser Raum einen starken Kontrast zum allgemeinen Bild des Gebäudes dar. Auch heute noch sitzt Koér hier drin und wartet auf jedwede Art von Kunde. Wenn er die Charaktere frei in dem Gebäude laufen sieht, wird er nicht lange fackeln und ohne zu zögern in den Angriff übergehen. In seinem Schreibtisch lagert sein Tagebuch, das zwar etwa einen Monat nach der Schlacht um Zhilvar endet, aber dennoch einige Geheimnisse rund um die Stadt offenlegen kann, wie in Kapitel 4 dieses Downloads noch beschrieben wird.
11. Die Kochkammer. Im Süden des Raumes sind weitere Käfige mit Zombies, der Norden dagegen wurde zu einer Großküche umfunktioniert. Man braucht nicht mehr als einen Blick auf das Sortiment blinkender Messer und Klingen, um zu erahnen, was hier in diesem Raum geschehen ist. Wenn die Gruppe in dem Dungeon ist, um jemanden zu retten, dann wird er vermutlich hier sein und gerade für den Verzehr vorbereitet werden.
12. Eine kleine Folterkammer, nicht sonderlich gut oder opulent ausgestattet, das hat man damals den Leuten unter der Erde überlassen. Hier verließ man sich einfach auf den sadistische Einfallsreichtum der eigenen Leute und vertraute darauf, dass diese es schon schaffen würden, mit einem Metallhaken und Kreativität ebenfalls ausreichende Ergebnisse zu erzielen. Es sind drei Häscher in diesem Raum anwesend. Wenn die Charaktere entführt wurden, ist dies sicher ein sehr spannender Ort, um die sie wieder zu Bewusstsein kommen zu lassen.

Kapitel 3: Die Bewohner des Gefängnisses

Verstorben, aber noch nicht vergangen

Auch in dem Gefängnis von Sangahara Koér hat der Untot reiche Ernte gehalten. Noch immer schweben die Geister der Insassen umher und begreifen nicht, dass ihre Zeit bereits abgelaufen ist. Werte für die betreffenden Opfer kann man ganz einfach den zahllosen Untoten entnehmen, die schon das Monster Manual serviert, also Zombies, Skelette, Ghule, Ghosts etc.

Das Personal des Gefängnisses aber ist eine andere Sache, da es doch über sehr eigene Methoden und Taktiken verfügt und daher eine eigene Beleuchtung verdient. Ebenfalls einen kompletten Eintrag haben Koér selbst sowie das zornige Wesen in den Kanälen erhalten, da sie gewissermaßen die „zentralen Gegner“ der jeweiligen Etage darstellen.

Der Berserker aus den Kanälen

Berserker

Large monstrous humanoid

Hit Dice: 8d8+16 (48 hp)

Initiative: -1

Speed: 40 ft. (8 squares)

Armor class: 16 (-1 size, -1 Dex, +5 natural, +3 hide armor), touch 8, flat-footed 16

Base-Attack/Grapple: +8/+17

Attack: Claw +12 (1d8+5)

Full Attack: 2 Claws +12 (1d8+5)

Space/Reach: 10 ft. / 5 ft.

Special Attacks: Furious Charge

Special Qualities: Blindsight (Ex)

Saves: Fort +4, Ref +7, Will +6

Abilities: Str 21, Dex 8, Con 15, Int 6, Wis 10, Cha 7

Skills: Listen +11

Feats: Improved Bull-rush, Improved Overrun, Power Attack

Environment: Prefers dark caverns but lives wherever it is kept

Organization: Solitary

Challenge Rating: 4

Treasure: Standard

Alignment: Chaotic Evil

Advancement: 9-12 HD

Level Adjustment: ---

Furious Charge: The Berserker can make a furious charge as a Full Round action by moving double his movement in a straight line towards an enemy and then make a Full Attack which deals double damage.

Das Wesen unter dem Gefängnis ist das Produkt eines ziemlich verdorbenen, magischen Versuchs, perfekte Soldaten für die Front zu züchten. Es ist dumm und blind, aber groß und stark, aggressiv und generell allem gegenüber feindselig eingestellt.

Kampfverhalten

Wenn das Wesen einmal die Peilung eines Gegners aufgenommen hat (es tut dies mit seiner Blindsight-Fähigkeit und ist daher immun gegen die meisten Tarnmethoden, vor allem Sichtblockaden und magische Unsichtbarkeit), dann gibt es nur eine Angriffsweise: Frontal.

Das Wesen rennt auf seinen Gegner zu, wobei es abhängig von der Distanz bei bis zu sechs Metern Antritt seinen Bull-rush-Angriff, oder bei längerem Anlauf den Long-range Bull-rush verwendet. Es versucht seinen Gegner dabei mit seiner schieren Masse zu überrennen und dabei Schaden anzurichten. Wenn es irgendwie möglich ist, wird die Kreatur danach direkt wieder Anlauf nehmen, um das gleiche oder auch ein neues Ziel zu attackieren. Eventuell dadurch provozierte Attacks of Opportunity schluckt die Kreatur einfach.

Wird sie komplett in die Ecke gedrängt und kann daher keinen Anlauf nehmen, greift sie wohl oder übel mit ihren messerscharfen Klauen an, um das Opfer in Stücke zu reißen. Diese Klauen verwendet das Wesen auch, wenn ein nahezu bezwungener Gegner noch in seinen letzten Zügen vor ihm liegt.

SL-Tipps

Das Monster in den Kanälen gleicht in seiner Dramaturgie dem Alien aus dem ersten Film der Reihe: Es ist am spannendsten, solange es noch nicht explizit „im Bild“ war. Jaulen, Schnaufen, unartikulierte Schreie, schwere Schritte, die Staub von der Decke rieseln lassen – das ganze Potential kann hier entfaltet werden.

Ebenso sollte, wenn möglich, der erste direkte Angriff eine plötzliche und überraschende Geschichte sein. Etwa wenn die Charaktere sich gerade aufbauen, um Raum 7 der Kanalebene zu stürmen, weil sie gehört haben, das ‚etwas‘ darin ist – und das Wesen ihnen einfach zuvorkommt, heraus stürmt und eine Schneise der Verwüstung in ihre Reihen schlägt.

Die Häscher

Medium undead

Hit Dice: 1d12 (6 hp)

Initiative: +0

Speed: 30 ft.

Armor class: 14 (+4 chainmail), touch 10, flat-footed 14

Base-Attack/Grapple: +0/+1

Attack: longsword +1 (1W8+1/19-20)

Full Attack: longsword +1 (1W8+1/19-20) or sling staff +1 (grapple with 10 ft. reach)

Space/Reach: 5 ft. / 5 ft. (10 ft. with sling staff)

Special Attacks: ---

Special Qualities: Darkvision 60 ft. (Ex), undead traits

Saves: Fort +0, Ref +0, Will +2

Abilities: Str 12, Dex 11, Con --, Int 10, Wis 10, Cha 10

Skills: Intimidate +4, Listen +6, Ride +4, Spot +6

Feats: Alertness

Challenge Rating: 1/2

Treasure: Standard

Alignment: Neutral evil

Kommandant der Häscher

Medium undead

Hit Dice: 3d12 (18 hp)

Initiative: +4

Speed: 30 ft.

Armor class: 14 (+4 chainmail), touch 10, flat-footed 14

Base-Attack/Grapple: +1/+1

Attack: longsword +2 (1W8+1/19-20)

Full Attack: longsword +2 (1W8+1/19-20) or sling staff +2 (grapple with 10 ft. reach)

Space/Reach: 5 ft. / 5 ft. (10 ft. with sling staff)

Special Attacks: ---

Special Qualities: Darkvision 60 ft. (Ex), undead traits

Saves: Fort +1, Ref +1, Will +3

Abilities: Str 12, Dex 11, Con --, Int 10, Wis 10, Cha 10

Skills: Intimidate +6, Listen +8, Ride +6, Spot +8

Feats: Alertness, Improved Initiative

Challenge Rating: 1

Treasure: Standard

Alignment: Neutral evil

Die Häscher von Sangahra Koér sind eine zwar untote, aber doch organisierte Gruppe. Sie sind militärisch und diszipliniert in ihrem Verhalten, professionell und geordnet. Sie tragen einheitliche Rüstungen (in uneinheitlichen Stadien des Verfalls) und sprechen bisweilen den Schwur aus Eisen wie ein Mantra vor sich her.

Kampfverhalten

Wenn sie können, versuchen sie, die Gruppe, die sie attackieren, durch eine von zwei Taktiken zu destabilisieren. Ein kleiner Teil von ihnen tritt vor und versucht, die Ziele in einen Nahkampf zu verwickeln. Wenn dieser einmal etabliert ist, wäre Taktik 1, das eine zweite Einheit von ihnen um den Kampfplatz herum vorrückt und versucht, wahlweise der Gruppe direkt in den Rücken zu fallen oder aber sie mit ihren Stangenlassos auf Distanz zu packen und somit wehrlos zu machen. Im Falle der Taktik 2 sind eventuelle Spruchzauberer im Rücken der Gruppe das Ziel. Die erste Einheit bindet die Front der Ziele im Nahkampf und die zweite Einheit geht geschlossen auf den Spruchzauberer oder Kleriker, um mit dieser unkalkulierbaren Gefahr kurzen Prozess zu machen.

Haben sie einen Kommandanten dabei, so beteiligt dieser sich nur dann am Kampfgeschehen, wenn er hinein gezwungen wird. Wenn nicht, so bleibt er in der hintersten Reihe und koordiniert seine Frontkämpfer, was ihnen einen kumulativen Bonus von +1 auf Angriff, AC und alle Savings gibt.

SL-Tipps

Die Häscher machen deshalb im Spiel Spaß, weil sie zwei Eigenschaften auf ungewöhnliche Weise kombinieren: Sie sind untot und dennoch eine militärisch disziplinierte Einheit. Somit kommen zu dem Qualitäten der lebenden Toten (keine Furcht, kein Schmerzempfinden, keine Ermüdung) noch koordiniertes Vorgehen und das gezielte Attackieren von Schwachstellen des Gegners.

Der erste Kontakt mit ihren zwei Taktiken sollte überraschend sein: Zuvor wirkten sie noch wie tumbe Untote, plötzlich aber sind sie im Rücken der Gruppe und machen ihr so das Leben schwer. Die Kommandanten der Häscher sollten immer wie kleine „Endgegner“ wirken – sie sind boshaft, eiskalt, brutal und feindselig bis zu ihrem endgültigen, zweiten Ableben.

Außerdem kann man bei Häschern sehr schön mit dem Zombie-Soldaten-Motiv spielen. Ein aus einer einst durchtrennten Kehle gurgelnd ertönder Schwur aus Eisen sollte auch gestandenen Recken eine Gänsehaut den Rücken herunter jagen können.

Koér

„Ah, Kälber für die Schlachtbank!“

Koér

Medium undead

Hit Dice: 8d12 (46 hp)

Initiative: +1

Speed: 20 ft.

Armor class: 17 (+4 chainmail, +2 natural, +1 Dex), touch 11

flat-footed 16

Base-Attack/Grapple: +4/+7

Attack: Battleaxe +5 (1W8+8/x3)* includes adjustments for a 3-point Power Attack

Full Attack: Battleaxe +5 (1W8+8/x3)* includes adjustments for a 3-point Power Attack

Space/Reach: 5 ft. / 5 ft.

Special Attacks: ---

Special Qualities: Darkvision 60 ft. (Ex), undead traits

Saves: Fort +2, Ref +3, Will +5

Abilities: Str 16, Dex 13, Con --, Int 12, Wis 8, Cha 8

Skills: Climb +14, Intimidate +10, Listen +5, Jump +14, Search +10, Spot +4

Feats: Power Attack, Weapon Focus (battleaxe), Weapon Specialization (battleaxe)

Challenge Rating: 3

Treasure: Standard

Alignment: Neutral evil

Advancement: ---

Level Adjustment: ---

Koér ist ein blutrünstiger Gesell. Er hat Spaß daran, Leid zu verursachen und strahlt dies schon mit jeder Faser seines Körpers aus. Er war nicht schlank als er starb, gut genährt an den Leibern seiner Gefangenen, und nun hängen Fett und Fleisch ein wenig formlos an seinen reanimierten Knochen.

Er trägt eine ordentliche Uniform und ein Metzgerhemd darüber.

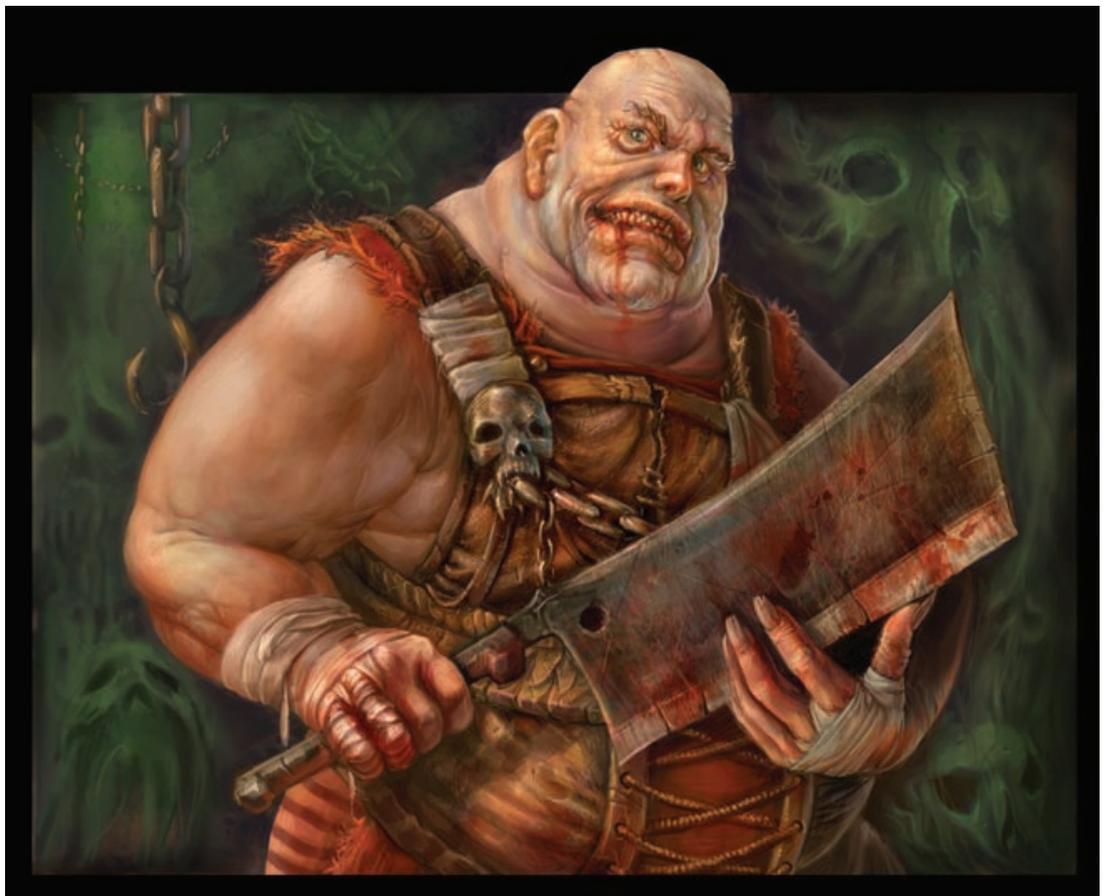
Kampfverhalten

Koér ist kein sehr versierter Kämpfer. Er bewegt sich auf direkter Linie auf seinen Gegner zu und versucht, ihn mit roher Gewalt zu töten.

SL-Tipps

Die Grundidee ist einfach: Koér ist eine Naturgewalt. Er stürmt auf seinen Gegner zu und verwüstet ihn wie ein Hagelsturm die reiche Ernte eines Bauern. Es gibt keine Gnade, wo Koér zuschlägt, keine Zuflucht.

Dieses Gefühl sollte ein Kampf mit ihm transportieren. Unter seinen Schlägen erzittert selbst der Arm des Barbaren. Koérs Blick hält dem professionellen Starren des Kriegers stand. Wenn ein Gegner fällt, so wendet er seinen Blick augenblicklich von ihm ab und seine Klinge hiebt schon nach dem nächsten Ziel, noch bevor der Leib des Bezwungenen vollständig den Boden berührt hat.



Kapitel 4: Die Geheimnisse des Sangahra Koér

Koérs Aufzeichnungen

Der blutrünstige Koér war auch zu Lebzeiten sicherlich niemand, der ein kleines Tagebuch führte, in dem er seiner Seele Last entlud. Wohl aber war Koér ein sehr akribischer Mensch, der neben langen Statistiken zur Verwaltung seiner blutrünstigen Taten vor allem auch wie ein Kapitän ein Logbuch führte.

Fällt dieses Buch des Spielern in die Hände (es liegt in Raum 10 der zweiten Ebene), so können sie daraus eine ganze Menge über die letzten Stunden von Zhilvar erfahren. Um Koérs bizarre Notizen zu verstehen, ist eine Probe auf Decipher Script (15) angebracht, wobei jede gelungene Probe eine der unten genannten Informationen „freischaltet“ und je 1W4+3 Stunden Zeitaufwand bedeutet.

„Die Stadt steht kurz vor dem Fall. Lange werden wir dieser Schlacht nicht standhalten können. Ich habe bereits Befehl erteilt, alle Gefangenen zu enthaupten, falls die Front sich zu uns verlagern sollte. Können keine Messerstecher hinter der eigenen Reihe gebrauchen.“

„Sie haben das Biest geweckt! Unglaublich, diese Narretei! All die Ammenmärchen werden wahr, während sich Straats Gewalt und Wahnsinn über die Stadt ergießt. Ich habe das Biest eben von meiner Stube aus mit eigenen Augen gesehen. Wie zerfließender, glühender Stein stand es, einem Menschen gleich, inmitten der Bucht und brachte Tod und Verderben mit sich!“

„Flüchtlinge haben sich vor unseren Toren versammelt. Na, die kommen mir gerade Recht. Habe Befehl gegeben sie einzulassen und ihnen ‚Quartier‘ zu geben. Sie werden uns sicherlich gut nähren, wenn die Zeiten härter werden.“

„Haben mit der Schlachtung der Flüchtlinge begonnen. Wie die Kälber führen wir sie zur Schlachtbank.“

„Irgendetwas geht bei der Kathedrale des Ornats vor. Ich weiß noch nicht was, aber während Straat von den Kanonen zumindest wieder in Schach gehalten wird, bereiten die Tempelflützter sich auf irgendetwas vor. Wenn ich nur wüsste, worum es geht...“

„Ein Spion berichtete mir gerade, dass offenbar ein Bote die Kathedrale verlassen und den Ausgang der Stadt angestrebt hat. Sein Gepäck: Eine Spieluhr aus Glas! Als wenn diese Dilettanten nicht Wichtigeres zu tun hätten, als ihre Spielsachen in Sicherheit zu bringen!“

„Die Kathedrale ist weg! Mit einem einzigen Donnerschlag und einem fahlgelben Lichtblitz hat sich das komplette Gebäude in Luft aufgelöst. Dort, wo sie einst stand, ist nun eine komplett leere, leblose Fläche. Was haben die da jetzt wieder---“

Der letzte Eintrag ist unvollendet.

Koérs Aufzeichnungen als Anreiz für neue Abenteuer

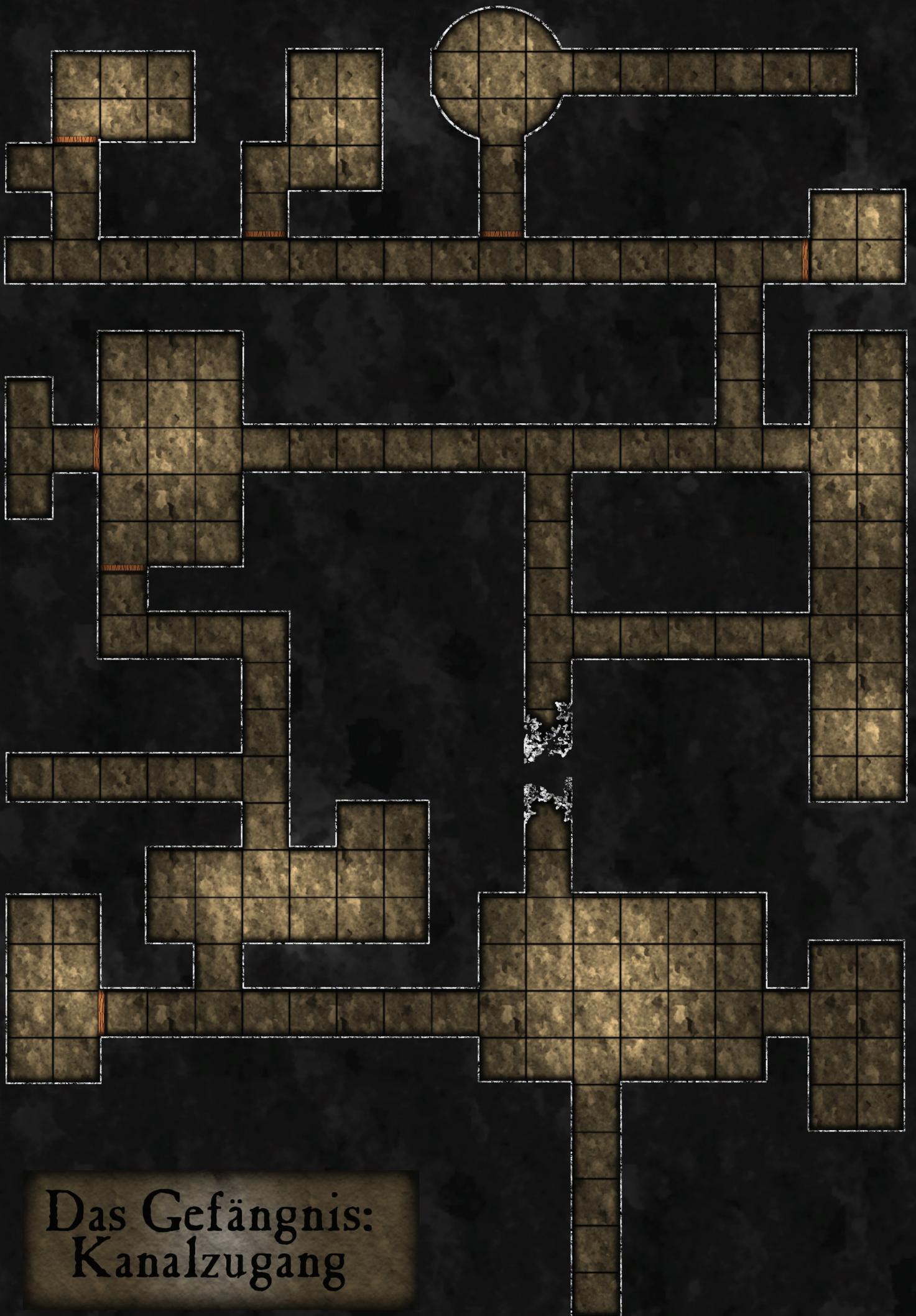
Wenn die Charaktere sich durch die sieben Hinweise gelesen haben, wird ihnen vermutlich klar sein, dass es nichts Straats Erwachen alleine war, das die Stadt ausgelöscht hat. Vielmehr hat sich das, den Daten nach, noch über gut einen Monat hingezogen, bis die Kathedrale des Ornats verschwand und – naja, etwas anderes passiert ist.

Der wirklich wichtige und Abenteuer verheißende ist aber der Hinweis auf die Spieluhr.

Sie wurde aus der Stadt gebracht, das wissen die Spieler nun. Das heißt auch, dass sie vielleicht nicht bei dem Fall der Stadt zerstört worden ist. Und sie ist der Schlüssel zur Kathedrale des Ornats, einem mystischen Ort, der große Geheimnisse, aber auch große Wahrheiten und, vor allem, große Schätze verheißt.

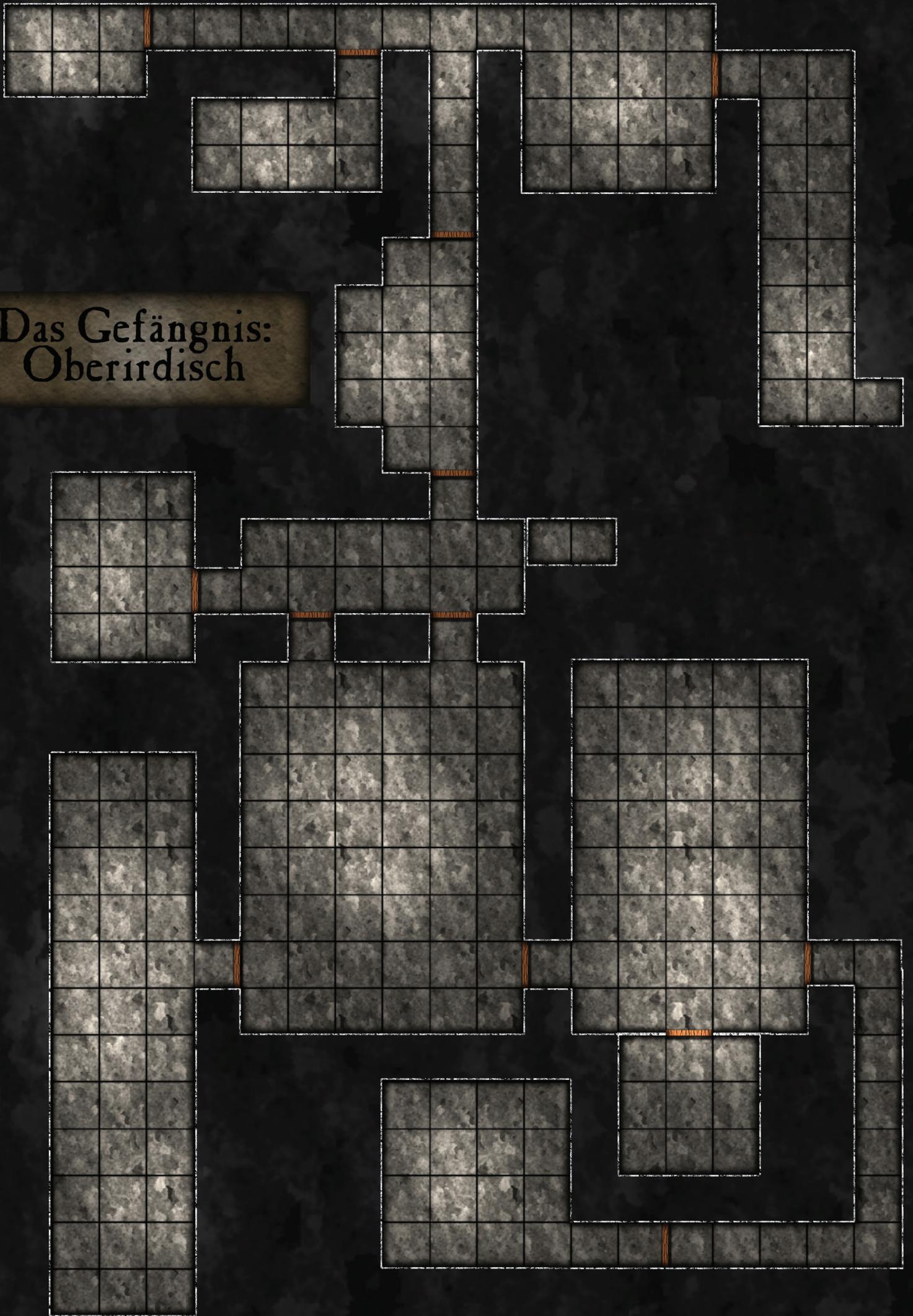
Ihnen ist somit ein Grund gegeben, die Mauern der Stadt einmal zu verlassen, ohne den Ruinen gleich endgültig den Rücken zu kehren. Vielmehr werden sie das Umland bereisen und damit ist für sie auch im Spiel bereits der Weg geebnet, vom nächsten Band dieser Reihe zu profitieren, der genau diese Region näher beschreiben wird – und die Gruppe dem Geheimnis der gläsernen Spieluhr näher bringen wird.

Die wird der zentrale Inhalt unserer übernächsten D&D-Veröffentlichung sein.



Das Gefängnis:
Kanalzugang

Das Gefängnis: Oberirdisch



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) „Contributors“ means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) „Derivative Material“ means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) „Distribute“ means

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

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

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

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

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

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

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a 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.