

STURMFINGER

VON CARSTEN HOPF



**WERDEN DIE ABENTEUERER AUS DEM EINSTÜRZENDEN TURM ENTKOMMEN
UND DEN LUFTPIRATEN DAS HANDWERK LEGEN?**

EIN DND 5 ONE SHOT ABENTEUER FÜR VIER CHARAKTERE DER 3. STUFE



STURMFINGER



turmfinger ist ein DnD Abenteuer für vier Charaktere der 3. Stufe, in dem die Spieler Zeuge eines Bankraubs werden, bei dem eine Piratencrew mit einem Luftschiff den Turm der 'Ersten Mineralogischen Oxenrox-Bank' angreift. Die Abenteurer müssen aus dem einstürzenden Turm entkommen und dabei möglichst viele

Schätze retten. Am Ende des Szenarios haben sie die Chance, den Anführer der Bande zu stellen. Sturmfinger ist ein One Shot Abenteuer, das man in acht bis zehn Stunden durchspielen kann.

Das Abenteuer wurde durch das offizielle Modul 'Princes of the Apocalypse' (PotA) inspiriert. Auf unserer Webseite www.vorsicht-feuerball.de werden wir Tips veröffentlichen, mit denen Sturmfinger noch besser an PotA angepasst werden kann.

HINTERGRUND

Die Erste Mineralogische Oxenrox-Bank ist der wichtigste Handelspartner für Goldgräber in der Region. Die Bank gehört dem Bergzweig-Clan der Oxenrox-Zwerge und befindet sich in einem kleinen Dorf am Rand eines Gebirges. Die Geschäftsgrundlage ist der Handel mit Edelsteinen für Spruchkomponenten. Das mit Abstand wichtigste Produkt sind kleine Diamantsplitter, die als Abfallprodukt beim Bergbau und beim Schleifen entstehen. Diese Splitter werden zu Mengen im Wert von 100 GM portioniert und im Namen von Beronnar Wahrsilber gesegnet. Das Endprodukt ist als das 'Blut Berronnars' bekannt und dient als Komponente für den Klerikerzauber *Wiederbeleben*.

Der Reichtum der Oxenrox-Zwerge ist dem Luftpiraten Cumularius Sworl zu Ohren gekommen. Cumularius führt zusammen mit seinem Bruder Granturius eine Bande von Piraten an, die sich aus ehemaligen Mitgliedern eines Elementarkultes der Luft zusammensetzt. Durch einen Trick gelang es Cumularius, den mächtigen Elementarprinzen Zinnimar (siehe Ereignis 7) in seine Dienste zu zwingen. Mit Prinz Zinnimars Hilfe konstruierte er die Coriolis, ein Luftschiff, mit dem er seit einiger Zeit die umliegende Gegend unsicher macht. Der Überfall auf die Oxenrox-Bank soll sein größter Coup werden...

ABLAUF DES ABENTEUERS

Im Abenteuer wird davon ausgegangen, dass die Abenteurer bereits Aufgaben für die Oxenrox-Bank erledigt haben. Sollte der DM einen anderen Hook benutzen, muss der Text angepasst werden.

Die Gruppe befindet sich zu Beginn im Büro von Ari Oxenrox, des Präsidenten der Bank, der einen neuen Auftrag vergeben möchte. Kurze Zeit später erscheint die Coriolis und Prinz Zinnimar beginnt mit der Vernichtung des Turmes. Er nutzt dazu seinen 'Sturmfingers', einen Wirbelwind, der Stein zu Staub verwandelt. Ari wird dabei tödlich verletzt, schafft es aber noch, den Charakteren den Auftrag zu geben, den Tresor im Keller der Bank vor den Angreifern zu retten. Die Abenteurer müssen sich nun Stockwerk für Stockwerk nach unten durch den Turm kämpfen, während Zinnimar das Bauwerk von oben herab vernichtet. Wenn sie die Flucht überleben, haben sie die Chance, im Keller der Bank den Bruder des Kapitäns, Granturius Sworl, zu stellen. Kurze Zeit später öffnet Prinz Zinnimar mit dem Sturmfinger die Kellerdecke. Die Gruppe kann nun das Luftschiff der Bande entern und den Anführer Cumularius Sworl im Endkampf besiegen.

TIPPS FÜR DEN DM

ERSCHÖPFTE ABENTEUERER

Die Handlung von Sturmfinger läuft über einen sehr kurzen Zeitraum, so daß die Spieler keine lange Rast einlegen können. Vor dem Endkampf sollten die Abenteurer die Möglichkeit zu einer kurzen Rast in Ereignis 6 bekommen. Der Erfolg der Charaktere hängt davon ab, dass sie ihre Kräfte überlegt einsetzen. Sollten sie damit Schwierigkeiten haben, kann der DM nach eigenem Ermessen eine Flasche *Elfishen Schlafwein* platzieren, der eine ausserplanmässige Lange Rast ermöglicht. Die Beschreibung dieses magischen Gegenstandes findet man in hier: <https://vorsicht-feuerball.de/wp/elfischer-schlafwein-ein-magischer-gegenstand-fuer-dnd-5/>.

BUMMELNDE ABENTEUERER

Bei einem Szenario, dass in einem einstürzenden Turm spielt, erwartet man etwas Hektik. Wie viel Zeit die Spieler mit einem Ort oder NPC verbringen, liegt aber bewußt im Ermessen des Spielleiters. Ein guter Tipp für einen glaubhaften und zügigen Ablauf sind fünf Runden Zeit pro Stockwerk. Das hört sich kurz an, reicht aber unserer Erfahrungen nach für alle Kämpfe und Nachforschungen. Wer mehr Hektik verbreiten will, beschränkt die Zeit auf drei Runden. Wenn diese Zeit abgelaufen ist, kann man die Spieler durch herabfallende Trümmer antreiben (Geschicklichkeits RW DC 14, 2W6 Wuchtschaden und *legend*, halber Schaden bei gelungenem RW). Alternativ erscheinen 2W4 **Staub Mephits**, wenn Spieler rumtrödeln.

ZEITMANAGEMENT

Sturmfinger ist als One Shot Abenteuer konzipiert. Ein langer Nachmittag sollte ausreichen, um das Szenario durchzuspielen. Tatsächlich dürften die meisten Gruppen ca. zehn Stunden brauchen, um Sturmfinger zu vollenden. Deshalb gibt es an dieser Stelle ein paar Tipps, mit denen man das Abenteuer straffen kann, wenn die Zeit knapp wird:

- **Kämpfe vermeiden:** Der Kampf mit dem beiden Mephits, die Urn Oxenrox (Ereignis 3) angreifen, kann gestrichen werden. Urn ist eingeklemmt und muss befreit werden, fertig. Sehr zeitraubend ist der Kampf mit Granturius Sworl (Ereignis 6). Man kann hier mindestens eine Stunde Zeit sparen, wenn man Granturius durch zwei Mephits ersetzt, die sich sofort ergeben. Auch der Kampf mit den Plünderern (Ereignis 5) kann gestrichen oder vereinfacht werden.
- **Ein Stockwerk zerstören:** Wenn die Zeit wirklich knapp wird, kann man ein beliebiges Stockwerk einfach in eine komplette Trümmerlandschaft verwandeln, in der nichts mehr lebt und nichts mehr gefunden werden kann. Der DM muss lediglich darauf achten, dass die Gruppe am Ende eine Möglichkeit hat, um auf das Schiff zu gelangen. Ein paar Flugtränke sollten also irgendwo rumliegen.
- **Fallen entschärfen:** Die flüchtenden Zwerge oder die Luftpiraten haben die beiden Treppenfallen ausgeschaltet.

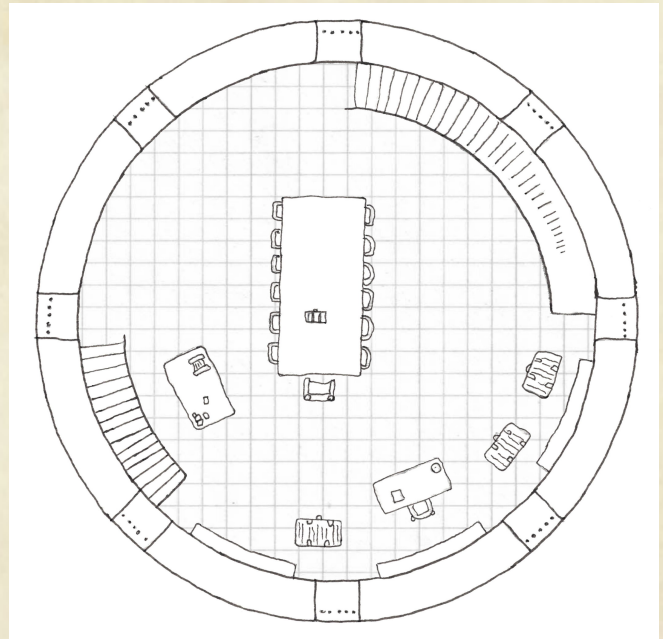
DIE EREIGNISSE

Das Abenteuer gliedert sich in 7 Ereignisse, die linear nacheinander abfolgen. Natürlich werden clevere Spieler Wege finden, diese Struktur zu umgehen. Der DM sollte deshalb vor dem Beginn das gesamte Abenteuer gelesen haben, um auf eventuelle Abkürzungen der Charaktere reagieren zu können.

DER TURM DER OXENROX-BANK

- Der Maßstab der Karten ist 1 Feld = 1,50 Meter.
- Die Raumhöhe ist 10 Meter.
- Felder mit Geröll sind schwieriges Gelände.
- Die Fenster des Turmes sind verglast und mit stabilen Eisenstäben gesichert. Nach dem Angriff sind alle Glasscheiben zerbrochen, die Stäbe bleiben aber stabil.
- Piraten, die im Turm oder auf der Coriolis getötet werden, tragen gemischte Münzen und Schmuck im Wert von 3W6 GM am Körper.
- Treppen, die auf den Karten mit schmaler werdenden Stufen gezeichnet sind, führen nach unten. Treppen mit gleich breiten Stufen kommen von oben.

EREIGNIS 1: DIE BESPRECHUNG



KARTE 1: 3.STOCK, ARIS BÜRO

Ihr sitzt an einem massiven Besprechungstisch im obersten Stockwerk der 1. Mineralogischen Oxenrox-Bank. Dieser weite Raum, den man auch als Halle bezeichnen könnte, ist das Büro von Ari Oxenrox, dem Clanchef der Oxenrox-Zwerge und Präsidenten der Bank. Durch acht schmale Fenster mit buntem Glas fällt farbiges Licht in den Raum. Die Wände sind mit Regalen ausgekleidet, in denen zahllose Karteizettel und Schriftrollen gestapelt sind. Links von euch steht ein großer aufgeräumter Eichenholzschreibtisch, rechts ein Kartentisch auf dem ein paar einsame Notizzettel liegen. Neben dem Schreibtisch könnt ihr eine massive Schatztruhe und zwei Kleidertruhen sehen. An der Wand hinter dem Kopfende des Besprechungstisches hängt eine beeindruckende Trophäe: Der Kopf einer riesigen, weissen Felsenkatze mit einem weit aufgerissenem Maul voller Fangzähne.

Ari Oxenrox, ein hagerer Zwerg mit weissem, kurz geschorenen Bart und Stoppelhaaren, öffnet eine Flasche Whisky und schiebt jedem von Euch ein gefülltes Glas zu. Danach setzt er sich an das Kopfende und legt seine Hand auf eine kompakte Eisenkiste, die dort auf dem Tisch steht. Er fasst Euch ins Auge und sagt: "Euren letzten Auftrag habt ihr zu unserer vollsten Zufriedenheit erledigt. Seid ihr bereit für mehr Verantwortung?"

Wenn die Spieler nach weiteren Details zur Bank und dem Gebäude fragen, sollte der DM eine kurze Beschreibung der drei weiteren Stockwerke geben, da die Gruppe auf dem Weg hier hoch diese passiert hat.

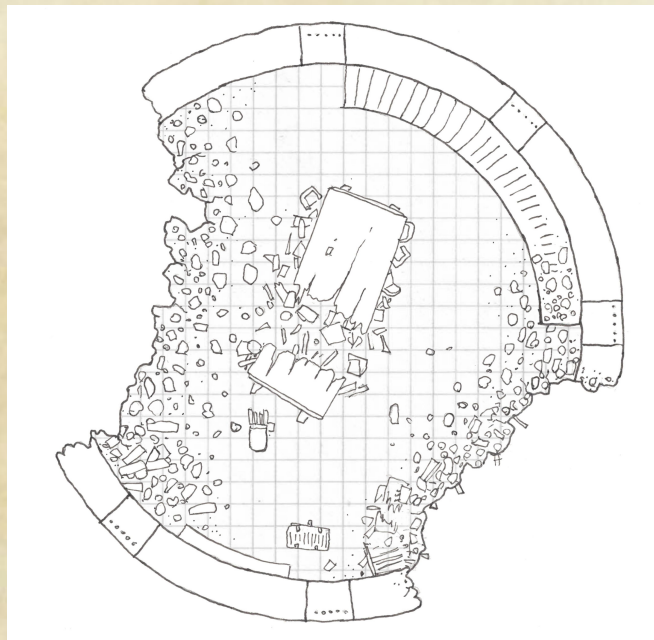
Bevor der Angriff der Kultisten erfolgt, haben die Abenteurer Zeit, die Einrichtung des Büros zu betrachten. Ari Oxenrox (Bergzwerg, **Adliger**) wird es jedoch nicht zulassen, dass Truhen, Regale oder der Schreibtisch durchsucht werden. Die farbigen Glasfenster zeigen die Zwergengötter Moradin und Dumathoin, wie sie Edelsteine in den Tiefen der Berge abbauen. Einer der Zettel auf dem Kartentisch ist eine handschriftliche Notiz eines Mitarbeiters an Ari:

'Direktor Oxenrox, der Geheimschalter im Altar, der die Treppensicherung für die Werkstatt absichert, wurde repariert und funktioniert nun wieder absolut einwandfrei.'

Spieler die am Tisch vorbei gehen, können den Text mit einem Wahrnehmungswurf SG 14 lesen. In den Regalen befinden sich ausser ein paar Karten der umliegenden Berge geschäftliche Notizen, Bilanzen und ein paar Bücher über Bergbau.

Schätze: Die kleine Eisenkiste auf dem Tisch enthält heilige Diamantsplitter (Das Blut Berronars) im Wert von 1.000 GM. Die Kiste soll von den Abenteuern an einen wichtigen Kunden geliefert werden. Dazu wird es jedoch nicht kommen, weil der Angriff der Kultisten (Ereignis 2) beginnt, bevor Ari den Auftrag genauer erklären kann. Die Kiste ist 1 Fuss breit, 2 Fuss lang, 1 Fuss hoch und wiegt 15 Pfund. Um die Kiste zu tragen, sind zwei Hände nötig. Solange ein Charakter die Kiste trägt, hat er Nachteil auf Geschicklichkeits-Rettungswürfe, Athletik- und Akrobatik-Checks. Um sie aufzubrechen, ist ein Geschicklichkeits-Check (Diebeswerkzeug) SG 18 nötig. Der Schlüssel ist bei Ari (siehe Ereignis 2).

EREIGNIS 2: DER ANGRIFF DER PIRATEN



KARTE 2: 3. STOCK, ARIS BÜRO (ZERSTÖRT)

Nachdem die Spieler einen Blick auf das Büro werfen konnten und etwas Smalltalk mit Ari hatten, beginnt jetzt mit Ereignis 2 die Action.

Während ihr euch mit Ari Oxenrox unterhaltet, wird draussen das Brausen des Windes lauter und lauter, bis es zu dem Heulen eines Sturmes angeschwollen ist. Aus dem Rest des Turmes dringen aufgeregte Stimmen zu euch herauf und durch die bunten Fenster könnt ihr erkennen, wie sich ein dunkler Schatten über den Turm legt, als hätte sich eine schwarze Wolke über den Himmel geschoben. Eine donnernde Stimme hallt von oben über den Turm: "Vorsicht Sterbliche, ich beginne nun, mit der Vernichtung eures lächerlichen Gebäudes. Ich würde euch raten, Euch so schnell wie möglich in Sicherheit zu bringen." Gerade als Ari aufspringen will, erzittert der gesamte Turm, als wäre er von einem Katapult getroffen worden. Steine regnen von der Decke, Staub wirbelt auf und ihr versucht euch verzweifelt auf den Beinen zu halten.

Mit dem ersten Schlag der Piraten beschädigt Prinz Zinnimar (siehe Ereignis 7) mit seinem Sturmfinger den Turm. Das Ziel des Angriffs ist es, Eingänge in allen Stockwerken zu schaffen, damit die Staub Mephits eindringen können, um zu plündern. Die Abenteurer müssen einen Geschicklichkeits Rettungswurf DC 14 ablegen. Wenn er scheitert, erleiden sie 2W6 Wuchtschaden durch herabfallende Steine und sind danach *liegend*. Bei gelungenem RW bleiben sie auf den Beinen und erleiden nur den halben Schaden. Egal, wie gut die Helden den Angriff überleben, für einen geht er schlecht aus: Ari Oxenrox wird von einem schweren Felsbrocken getroffen und liegt nach der Attacke im Sterben...

Durch die Staubwolken hindurch könnt ihr erkennen, dass im Dach des Turmes ein grosses Loch klafft. Am Himmel über dem Turm schwebt ein groteskes Schiff in der Luft. Ihr erkennt, dass der Rumpf des Schiffes an den Leib eines immensen, schwebenden Humanoiden gekettet ist, der es wie einen Heißluftballon in der Luft hält. Wieder hört ihr die donnernde Stimme dieses Riesen: "Sterbliche, es war nicht meine Absicht, eure schwachen Leiber zu verletzen, doch ich muss den Befehlen meines Meisters unbedingt gehorchen. Ich rate Euch nochmal, verlaßt diesen Turm!"

Doch es kommt noch schlimmer: Über das Heulen des Sturmes hinweg hört ihr ein schmerzzerfülltes Stöhnen. Am Ende des zerschmetterten Besprechungstisches liegt Ari Oxenrox, halb begraben unter einem Haufen Geröll. Noch ist er bei Bewußtsein, aber seine Verletzungen lassen keinen Zweifel zu: Ari liegt im Sterben. Seine letzten Worte dringen durch den Schleier von Staub und Lärm zu euch: "Rettet die Diamanten, nur so kann die Bank überleben. Ihr müsst in den Keller zum Tresor, das ist das Ziel dieser Hunde. Rettet die Oxenrox-Bank..."

Bevor er seine Augen für immer schließt, deutet er mit seinem rechten Zeigefinger auf den Kopf der Katze an der Wand. Das ist ein Hinweis auf die *Halskette der Feuerbälle*, die er dort für Notfälle versteckt hat. Ari hat durch die Steine massiven Schaden erlitten und kann nur noch durch einen *Tote erwecken* Zauber wiederbelebt werden, der den Abenteurern wahrscheinlich nicht zur Verfügung steht.

Die Gruppe hat nun ein paar Runden Zeit, um das eingefallene Stockwerk zu durchsuchen. Mit einem Intelligenz-Check SG 14 kann man erkennen, dass der Turm nicht mehr stabil ist und früher oder später eintürzen wird. Um die Situation zu unterstreichen, kann der DM auf Risse im Boden und in den Mauern hinweisen und knirschende Geräusche beschreiben.

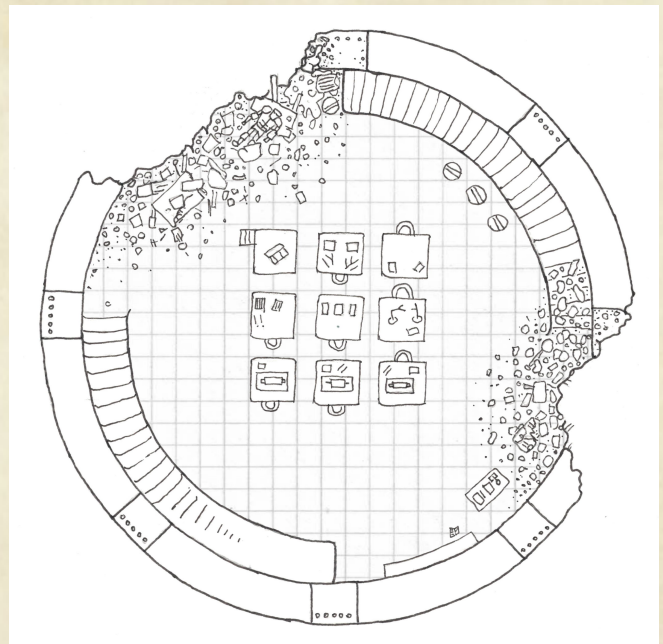
Um Ari zu bergen oder ihn zu durchsuchen, müssen zuerst die Steine beseitigt werden, die auf ihm liegen. Das ist mit einem Stärke-Check (Athletik) SG 14 machbar und dauert 2 Runden. Ari trägt den Schlüssel für die Eisenkiste mit den Diamantsplittern, den Schlüssel für die Schatztruhe neben dem Schreibtisch und den Schlüssel für den Tresor im Keller (Ereignis 6) bei sich.

Schätze: Die kleine Eisenkiste mit den Diamantsplittern (siehe Ereignis 1) hat den Einsturz gut überstanden und kann nun geborgen werden. Die Schatztruhe neben dem Schreibtisch ist ebenfalls noch intakt. Um sie ohne Schlüssel zu öffnen, ist ein Geschicklichkeits-Check (Diebeswerkzeug) SG 20 notwendig. Die Truhe enthält 400 Silberbarren. Jeder Barren ist 25 GM wert und wiegt 2 Pfund. In den Trümmern des Schreibtisches kann mit einem Wahrnehmungswurf SG 14 das Glitzern eines goldenen Bierkruges (100 GM) entdeckt werden. Sollte jemand einen Blick in das Maul der Felsenkatze werfen, entdeckt er dort eine *Halskette der Feuerbälle* mit sechs Perlen.

Entwicklung: Nach wenigen Augenblicken (wann genau entscheidet der DM) greift ein kreischender Schwarm Staub Mephits den Turm an. Die Abenteurer können bereits vorher durch das Loch im Dach sehen, wie die Mephits das Luftschiff durch eine große Luke im Kiel verlassen. Vier **Staub Mephits** dringen in das oberste Stockwerk ein und greifen an. Sie werden Nahkämpfe vermeiden und in erster Linie ihre Odemwaffen und Schlafzauber einsetzen.

Hindernis: Auf der Treppe nach unten behindert Geröll das Fortkommen. Jeder Charakter, der die Treppe nutzen will, muss einen Geschicklichkeits-Check (Akrobatik) SG 12 ablegen. Misslingt der Wurf, erleidet man 2W6 Wuchtschaden und kommt *liegend* am Fuss der Treppe an. Alternativ kann man vom oberen Ende der Treppe seitlich herunter in das untere Stockwerk springen. Die Höhe beträgt mindestens 3 Meter und verursacht 1W6 Wuchtschaden.

EREIGNIS 3: DIE WERKSTATT



KARTE 3: 2. STOCK, DIE WERKSTATT (ZERSTÖRT)

Auch dieses Stockwerk, in dem sich eine große Werkstatt befindet, wurde von dem Angriff stark beschädigt. Am Fuss der Treppe, die ihr gerade herunter klettert, ist ein großes Loch in der Mauer und im Boden. Hinter den Trümmern steht ein Altar mit einem blauen Tuch. Auf der gegenüberliegenden Seite wurde ebenfalls das Mauerwerk weggesprengt. In der Mitte des Raumes stehen acht unbeschädigte Arbeitstische und ein Podest mit einem schweren Stuhl. Am Loch auf der anderen Seite flattern zwei Mephits über einem eingeklemmten Zwerg, der sich verzweifelt mit einem Messer verteidigt.

In dieser Manufaktur wurden die Diamanten vorbereitet, gesegnet und abgepackt. Auf den Arbeitstischen und in den Regalen liegen entsprechende Feinwerkzeuge, Schleifräder und Lupen. Im Norden neben der Treppe nach oben stehen drei intakte Wasserfässer. Der Zwerg, der unter den Trümmern im Norden eingeklemmt ist, ist Urn Oxenrox (Zwerg, **Adliger**), der jüngere Bruder von Ari und Leiter der Manufaktur. Urn hat nur noch 3 Trefferpunkte und wird von zwei **Staub Mephits** gequält. Um ihn zu befreien, ist ein Stärke-Check SG 12 nötig. Durch Weisheit (Wahrnehmung) SG 12 erkennt man in den nördlichen Trümmern außerdem eine komplette Plattenrüstung in Zwergengröße. Die Rüstung ist in Wahrheit eine inaktive **Belebte Rüstung**, die nur auf die Befehle von Zwergen reagiert. Sollte sich Urn der Gruppe anschließen, kann er ihr befehlen, ihn zu begleiten. Alternativ kann auch ein zwergischer Spielercharakter die Rüstung durch Kommandos aktivieren.

Schätze: Urn hat Diamantsplitter im Wert von 250 GM bei sich. Charaktere, die die Tische durchsuchen, legen pro Runde einen Intelligenz-Wurf (Untersuchen) ab und finden folgende Gegenstände:

ARBEITSTISCHE DURCHSUCHEN

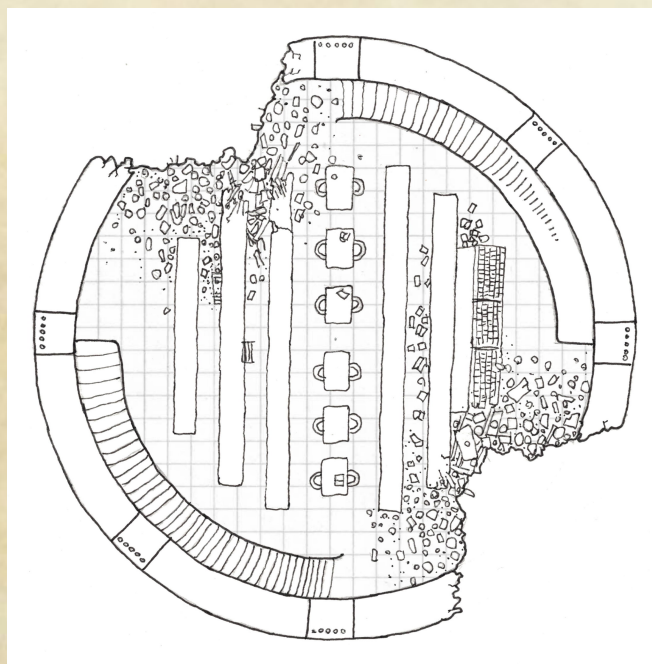
Untersuchen SG	Beute
15	Diamantsplitter für 150 GM
16	Diamantsplitter für 200 GM
17	<i>Augen des präzisen Sehens</i>

Jedes Ergebnis kann nur einmal gefunden werden.

Eine Untersuchung des Altars zeigt, dass er Dumathoin, dem Zwergengott der Geheimnisse, geweiht ist. Mit Intelligenz (Untersuchen) SG 14 entdeckt man ein Geheimfach, in dem sich ein *Heiltrank* und ein kleiner Hebel befinden. Legt man den Hebel um, wird die Falle auf der Treppe nach unten ausgeschaltet.

Falle: Auf der Treppe nach unten ist eine Feuerfalle, die mit einer Druckplatte ausgelöst wird. Die Falle wird mit Weisheit (Wahrnehmung) SG 16 erkannt. Bei Aktivierung schießen für eine Runde Flammen aus den Stufen und treffen die beiden vordersten Charaktere für 3W6 Feuerschaden. Ein Geschicklichkeits RW SG 14 halbiert den Schaden. Die Falle kann mit Stärke (Athletik) SG 14 übersprungen werden. Misslingt der Wurf, wird die Falle nicht ausgelöst, aber der Charakter erleidet 1W6 Schaden durch den Sturz. Urn weiß, dass die Falle aktiviert ist, möchte sie aber angeschaltet lassen und hat auf den Stärke-Wurf Vorteil. Die Falle kann mit Geschicklichkeit (Diebeswerkzeug) SG 16 blockiert werden, was fünf Minuten Zeit kostet und dazu führt, dass 2W4 **Staub Mephits** angreifen oder Trümmer nieder stürzen.

EREIGNIS 4: DIE BUCHHALTUNG



KARTE 4: 1. STOCK, BUCHHALTUNG (ZERSTÖRT)

Die Treppe führt euch in einen Saal mit meterhohen Regalen, die parallel aufgestellt den gesamten Raum ausfüllen. Der Angriff der Piraten hat hier für totales Chaos gesorgt. Eines der Regale ist umgestürzt und hat Bücher, Schriftrollen und Zettel im Raum verteilt. In der Mitte des Raumes steht eine Reihe von Arbeitstischen. Auch in diesem Stockwerk haben die Piraten zwei klaffende Löcher in Wände und Decke gerissen. Während draussen ein Schwarm Mephits um den Turm kreist, irren eine handvoll verwirrter, staubiger Zwerge mit weissen Hemden, Ärmelschonern und Brillen durch die Regale.

Vier Zwerge sind anwesend. Drei sind zu verwirrt, um die Gefahr zu erkennen. Die Spieler können versuchen, die Zwerge zur Flucht zu überreden. Die drei verwirrten Buchhalter sind alle zwergische **Gemeine**:

- Kjell Eisenschrat ist der Abteilungsleiter hier im Rechnungswesen. Er ist auf der Suche nach dem Jahresabschluss. Entweder die Helden finden dieses Buch mit Intelligenz (Untersuchen) SG 20 oder überreden Kjell mit Charisma (Überzeugen) SG 16.
- Ecklar Eckstein ist ein einfacher Buchhalter. Er will die Inventurliste abhaken, an der er gerade gearbeitet hat. Die Liste wurde beim Angriff zerstört. Ecklar kann mit Charisma (Überzeugen) SG 16 zur Flucht überredet werden.
- Gero Oxenrox ist der Vetter von Ari. Gero hat seine Brille verloren und ist nun praktisch blind. Die Brille lässt sich mit Intelligenz (Untersuchen) SG 16 finden. Ohne die Brille muss Gero mit Charisma (Überzeugen) SG 16 überredet werden. Er muss dann von einem Charakter oder NPC durch die Trümmer geführt werden.

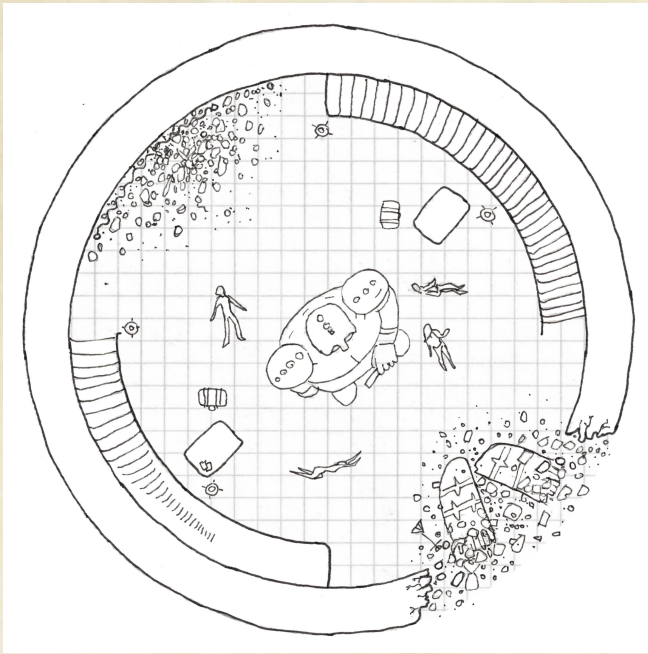
Rauklir Axtfresser, der letzte Zwerg, ist eigentlich gar kein Zwerg, sondern ein Dieb (Mensch, **Spion**), namens Cortal, der seit ein paar Wochen in der Bank arbeitet. Cortal trägt einen *Hut der Verkleidung*, mit dem er als Zwerg erscheint. Wenn man Cortal berührt oder einen Intelligenz-Wurf (Untersuchen) SG 14 ablegt, erkennt man die Illusion. Der Dieb will das Chaos nutzen, um so viel wie möglich zu stehlen und dann zu verschwinden. Ein Weisheits-Wurf (Motiv erkennen) SG 14 zeigt, dass sich der Zwerg seltsam benimmt. Cortal hat 125 GM und Diamantsplitter im Wert von 500 GM dabei, die er bereits gestohlen hat.

Sollten die Abenteurer die verstreuten Bücher und Rollen untersuchen, können folgende Gegenstände einmalig gefunden werden:

DIE BUCHHALTUNG DURCHSUCHEN

Untersuchen SG	Beute
14	<i>Schriftrolle Wiederbeleben</i>
16	<i>Schriftrolle Massen-Heilendes Wort</i>
16	Diamantsplitter für 250 GM

EREIGNIS 5: DIE EINGANGSHALLE



KARTE 5: EINGANGSHALLE (ZERSTÖRT)

Die Treppe nach unten bringt euch in die große Eingangshalle der Bank. Um die riesige Statue des Gottes Dumathoin herum liegen die Leichen von Zwergenwachen und Piraten. Hinter den beiden massiven Steintischen, auf denen normalerweise die Kundengeschäfte abgewickelt werden, stehen zwei aufgebrochene und geplünderte Geldtruhen. Das Eingangstor liegt zerschmettert in der Halle. Ihr seid zu spät - hier ist nichts mehr zu retten. Lediglich der große Wandteppich, der eine mächtige Zwergenfestung zeigt, ist unbeschädigt. Vor der Treppe, die in den Keller der Bank führt, seht ihr drei Menschen in leichten Rüstungen, die die Gefallenen durchfledern.

Der Kampf ist vorbei, aber eine kleine Gruppe der Luftpiraten (drei **Kundschafter**), ist noch dabei, die Leichen der erschlagenen Zwerge auszuplündern. Jeder der Piraten trägt einen *Flugtrank* bei sich. Sobald einer der Gegner unter 10 HP gerät, wird er den Trank nutzen, um zurück zur Coriolis zu fliehen.

Sobald der Kampf vorbei ist, beginnen die Piraten mit der nächsten Phase des Angriffs. Damit sie einen Schacht zum Keller graben können, durch den sie den Tresor herausheben können, muss der Turm vernichtet werden. Prinz Zinnimar zerstört deshalb mit seinem Sturmfinger die oberen Stockwerke.

Ein Beben geht durch den Turm und ihr hört wieder lautes Sturmgeheul und die donnernde Stimme: "Sterbliche, dieses ist eure letzte Chance, flieht aus dem Turm, ihr Narren!" Dann ertönt das krachende Bersten von Stein. Staub und Geröll kommt die Treppe herunter. In den Aussenmauern bilden sich überall Risse.

Es sollte klar sein, dass nur noch wenige Augenblicke bleiben, bis alles einstürzt. Alle Flüchtlinge, die die Gruppe bisher begleitet haben, werden nun panisch aus dem Turm fliehen. Die Charaktere stehen nun vor der Wahl, die Treppe in den Keller zu nehmen oder zusammen mit dem Rest zu fliehen. Sollte sich die Gruppe zur Flucht entschliessen, ist das nicht das Ende des Abenteuers, denn sie könnten in den umliegenden Häusern darauf warten, dass die Piraten den Tresor aus dem Keller bergen, um dann anzugreifen.

Entwicklung: Bevor der Turm endgültig einstürzt, haben die Abenteurer noch drei Runden Zeit. Natürlich kann der DM diesen Zeitraum bei Bedarf länger oder kürzer gestalten. Sollten die Abenteurer die Toten untersuchen, können folgende Gegenstände einmalig gefunden werden:

DIE EINGANGSHALLE DURCHSUCHEN

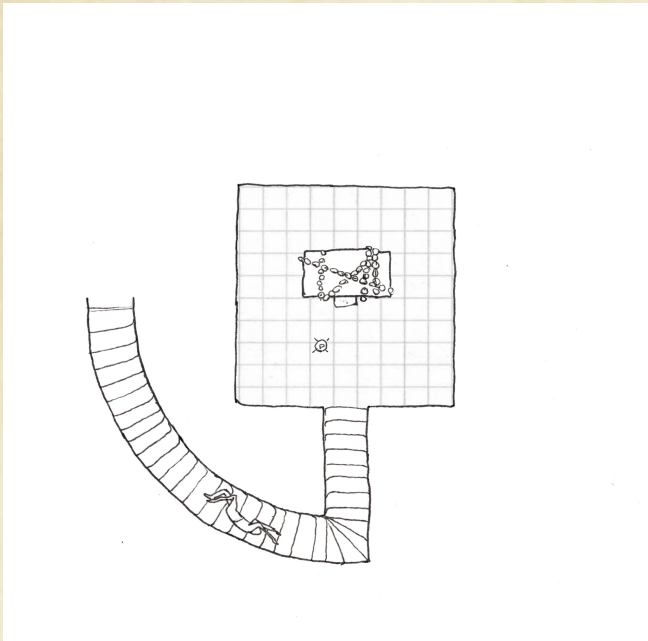
Untersuchen SG	Beute
14	<i>Flugtrank</i>
15	<i>Flugtrank</i>
16	Münzen im Wert von 50 GM
17	Diamantsplitter für 100 GM
18	<i>Heiltrank</i>

Die *Flugtränke* befinden sich an Leichen von Luftpiraten.

Bei einer Untersuchung des westlichen Podestes kann mit Weisheit (Wahrnehmung) SG 12 ein kleiner Hebel entdeckt werden, der die Treppenfalle (siehe Ereignis 6) abschaltet.

Wenn der Turm einstürzt, bekommen alle Kreaturen in der Halle 40 W6 (140) Wuchtschaden. Die Treppe in den Keller wird verschüttet. Kreaturen, die sich auf dieser Treppe befinden, können tiefer flüchten, um sich in Sicherheit zu bringen.

EREIGNIS 6: DER TRESOR



KARTE 6: DER TRESORRAUM

Die Treppe führt Wendelförmig viele Meter in die Tiefe. Bevor die Abenteurer den Keller erreichen, müssen sie eine weitere Falle der Zwerge bezwingen.

10 Meter vor euch liegt auf der Treppe die blutige Leiche eines Piraten. Er sieht aus, als hätte ihn ein Großschwert in die linke Flanke getroffen.

Falle: In der linken Wand ist eine Klinge versteckt, die in einem Meter Höhe wie eine Sense über die Treppe schwingt. Die Falle kann mit Weisheit (Wahrnehmung) SG 16 entdeckt werden. Durch die Leiche haben Charaktere Vorteil auf diesen Wurf. Die Klinge greift alle Wesen in einem Bereich von 3 Metern mit einem +6 Wurf an und verursacht 4W6 Hiebschaden. Sie wird durch Druckplatten ausgelöst. Die Falle kann mit Geschicklichkeit (Diebeswerkzeug) SG 20 blockiert werden. Charaktere können den Bereich mit Stärke (Athletik) SG 12 überspringen. Ein Geschicklichkeits-Check (Akrobatik) SG 12 ist zusätzlich nötig, um beim Landen nicht zu fallen. Die einfachste Methode, die Falle zu umgehen, besteht darin, sich flach hinzulegen und unter der Klinge hindurchzukriechen.

Hinter der Biegung, die zum Tresorraum führt, versteckt sich ein **Staub Mephit**, der darauf wartet, die Abenteurer anzugreifen, während sie sich mit der Falle beschäftigen. Sollte ein Charakter unter der Klinge durchkriechen, könnte der Mephit zum Beispiel seinen *Schlaf* Zauber auf ihn wirken.

Sobald die Abenteurer den Tresorraum erreichen, lies folgenden Text vor:

Eine einzelne Laterne am Boden erhellt einen großen Kellerraum, in dessen Mitte ein über vier Schritt breiter, massiver Eisenschrank steht: Der Tresor der Oxenrox-Bank! Euch fällt auf, dass der Schrank mit Ketten umwickelt wurde.

Wenn die Abenteurer keine besonderen Massnahmen unternommen haben, um nicht gehört zu werden, wurden die Piraten, die sich hier unten aufhalten, durch Geräusche auf der Treppe gewarnt. Sie haben sich versteckt, und versuchen die Gruppe zu überraschen. Granturius Sworl (Mensch, **Veteran** mit 70 HP) ist der Bruder von Cumularius Sworl, dem Anführer der Luftpiloten. Der zweite Pirat in diesem Raum ist ein **Kundschafter**, der sich rechts neben dem Eingang gegen die Wand drückt, um Eindringlingen in den Rücken zu fallen.

Die Piraten haben die Ketten um den Tresor geschlungen, damit dieser an einem Haken aus dem Raum gehoben werden kann, sobald Prinz Zinnimar ein Loch in die Decke gebohrt hat. Die Ketten werden von Haken zusammen gehalten und können mit einer Kampf-Aktion abgestreift werden.

Schätze: Die beiden Luftpiloten tragen jeweils einen *Trank des Fliegens* bei sich. Granturius hat eine Geldbörse mit 10 PM, 12 GM und 22 SM dabei. Der Tresor kann mit dem passenden Schlüssel aus dem Besitz von Ari Oxenrox (Siehe Ereignis 2) geöffnet werden. Ansonsten ist ein Geschicklichkeits-Wurf (Diebeswerkzeug) SG 24 nötig. Im Inneren befinden sich Diamantsplitter im Wert von 1.000 GM und 500 Silberbarren (Wert je 25 GM, Gewicht je zwei Pfund).

Entwicklung: Erstmal sind die Abenteurer hier unten gefangen. Nach dem Ende des Kampfes sind jedoch sehr leise Geräusche des Sturmfinders durch den Fels zu hören, mit dem Prinz Zinnimar ein Loch in die Decke gräbt. Die Charaktere haben nun Zeit für eine kurze Rast. Wenn die Decke etwa eine Stunde später einzustürzen beginnt, kann man sich in den Ecken des Raumes oder auf der Treppe in Sicherheit bringen. Besonders clevere Charaktere können sich auch im Tresor verstecken, falls die Silberbarren herausgeräumt wurden. Abenteurer in der Mitte des Raumes bekommen 10W6 Wuchtschaden durch Steine. Ein Geschicklichkeits-RW SG 15 halbiert diesen Schaden. Nach dem Einsturz erscheint ein **Staub Mephit**, der eine schwere Eisenkette mit einem Haken an dem Tresor befestigen soll. Die Eisenkette führt durch das Loch in der Decke direkt zu einer Luke im Rumpf des Luftschiffs, dass nun in 50 Fuss Höhe über den Ruinen schwebt. Die Abenteurer können nun entweder die Kette erklettern Stärke (Athletik) SG 16 oder mit erbeuteten *Flugtränken* zum Schiff fliegen.

EREIGNIS 7: DER KAMPF AUF DER CORIOLIS

Die Coriolis hat ein Oberdeck, auf dem Prinz Zinnimar angekettet ist, ein Unterdeck, das als Lagerraum dient und ein Deckshaus mit Kommandobrücke. Da die Gruppe von allen Seiten und auch durch die Luke im Kiel auf die Coriolis gelangen können, wurden die Beschreibungstexte entsprechend aufgeteilt. Ausser dem Kapitän befinden sich nur noch vier Piraten (**Banditen**) an Bord. Ein Schwarm von 2W4 **Staub Mephits** schwirrt um das Schiff herum. Die Piraten und die Mephits haben die schweren Kämpfe am Boden bemerkt und sind verunsichert. Sie gehen deshalb einem Kampf mit den Abenteurern aus dem Weg. Prinz Zinnimar schwebt über dem Schiff und wird nicht in den Kampf eingreifen. Aber er könnte Aktionen der Charaktere kommentieren, ihnen Tips geben und sie anfeuern...

DER ENDBOSS

Cumularius Sworl befindet sich die meiste Zeit auf der Kommandobrücke. Wenn die Piraten den Tresor an Bord holen, hält er sich unter Deck bei der Winde auf. Cumularius ist ein **Magus** mit folgenden Änderungen:

- **Zaubersprüche:**

Zaubertricks (bliebig oft): *Kältestrahl, Licht, Schweben, Taschenspielererei*

1. Grad (4 Plätze): *Chromatische Kugel, Magierrüstung, Rascher Rückzug, Schild*
2. Grad (3 Plätze): *Nebelschritt, Personen festhalten*
3. Grad (3 Plätze): *Blitz, Flimmern*
4. Grad (3 Plätze): *Eissturm, Schwache Elementare beschwören*
5. Grad (1 Platz): *Telekinese*
6. **Schwingen des Mantikor** (1 mal pro lange Rast): Mit einer Aktion kann sich Cumularius in einen **Mantikor** verwandeln. Er behält seine geistigen Attribute, bekommt die vollen 68 TP, kann sprechen, kann aber nicht zaubern. Er kann die Verwandlung mit einer Bonusaktion rückgängig machen. Der Kopf des Mantikor hat das Gesicht von Cumularius.
7. **Zinnimars Kontrollmedaillon:** Cumularius trägt ein auffälliges, silbernes Medaillon mit einem blauen Kristall auf der Brust. Dieses Medaillon bindet Prinz Zinnimar an die Befehle des Luftpiraten. Um Cumularius das Medaillon zu entreissen, ist ein Angriffswurf mit Nachteil nötig. Cumularius kann mit einem Geschicklichkeits-Check, der höher als der Angriffswurf ist, verhindern, dass ihm das Medaillon entrissen wird.

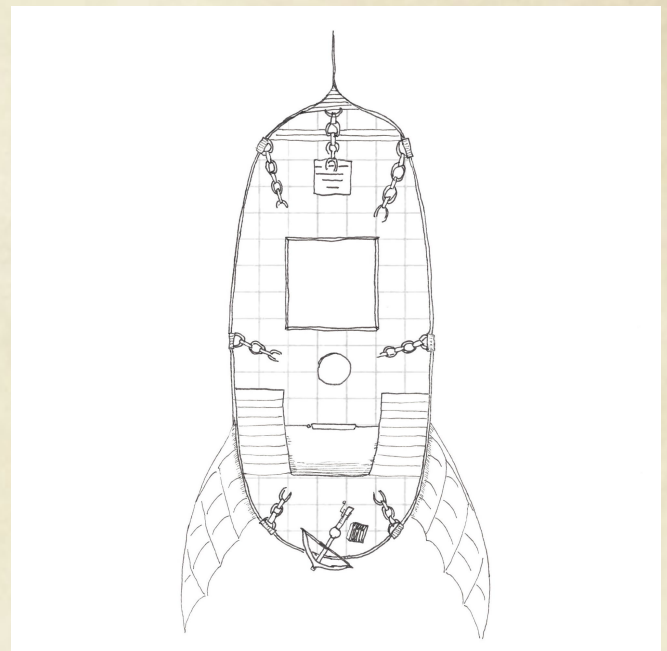
Cumularius trägt 20 GM und den Schlüssel zur Truhe in seiner Kabine bei sich.

PRINZ ZINNIMAR

Der mächtige Luftelementar, der die Coriolis in der Luft trägt, ist ein adliger Dschinn, namens Prinz Zinnimar. Der Prinz hat eine extrovertierte und arrogante Persönlichkeit, ist aber in seinem Kern eine freundliche Kreatur, die jedes Blutvergeissen verabscheut. Cumularius Sworl entdeckte vor einiger Zeit ein magisches Amulett, in dem der Prinz seit über 1000 Jahren gefangen war. Cumularius handelte mit dem Elementar einen Vertrag aus, der Zinnimar die Freiheit versprach, wenn er dem Piraten zehn Jahre lang dienen würde. Da der Dschinn den menschenverachtenden Piraten durchschaute, weigerte er sich vertraglich, für Cumularius Blut zu vergiessen. Aus diesem Grund wird Zinnimar nicht in Kämpfe eingreifen. Wenn er seinen Sturmfinger gegen den Turm richtet, ruft er mit seiner donnerenden Stimme vorher Warnungen und versucht, den Bewohnern genug Zeit zu geben, das Gebäude zu verlassen. Der Zauber, der Zinnimar an den Piraten bindet, liegt in dem blauen Amulett, dass Cumularius auf der Brust trägt. Sollte das Amulett zerstört werden oder Cumularius sterben, ist Zinnimar endlich frei. Der Prinz hat die Spielwerte eines **Dschinn** (220 HP) mit folgenden Änderungen:

- **Variante Dschinnkraft 'Sturmfinger':** Der Prinz kann aus seinem rechten Zeigefinger einen schmalen, bis zu 40 Meter langen Wirbelwind aussenden. Der Sturmfinger kann pro Runde Stein oder Erde in einem Würfel mit 3 Meter Kantenlänge zu Staub verwandeln. Wenn es sich um belebten Stein (z.B. ein Golem) handelt, verursacht der Sturmfinger pro Runde 20W8 Schaden. Ein Konstitutions-Rettungswurf SG 17 halbiert den Schaden.

DAS OBERDECK



KARTE 7: DAS OBERDECK

Vor euch liegt das Oberdeck des bizarren Luftschiffes über dem die titanische Gestalt des muskulösen Luftelementars schwebt. In der Mitte des Decks befindet sich eine große Öffnung, die direkt unter Deck in den Laderaum führt. An der Reling sind sechs massive Eisenketten mit stabilen Metallbolzen verankert. Es sind diese Ketten, die das riesige Luftelementar an das Schiff binden. Eine Tür führt in das Deckshaus und zwei schmale Treppen ermöglichen den Zugang zur Kommandobrücke, die sich auf dem Dach des Deckhauses befindet.

Ein Angriff auf die massiven Ketten ist sinnlos, allerdings ist es möglich, die Verankerung in der Reling anzugreifen. Das Holz in diesem Bereich hat RK 15. Wenn man der Verankerung 30 TP Schaden zugefügt hat, löst sich die Kette. Wenn zwei oder mehr Ketten gelöst wurden, gerät das Schiff in eine Schiefelage, was für alle Personen an Deck, die nicht fliegen können, gefährliche Konsequenzen haben kann. Sollte Prinz Zinnimar auf diese Weise befreit werden, steht er immer noch unter dem Befehl von Cumularius.

DIE KOMMANDOBRÜCKE UND DAS DECKHAUS

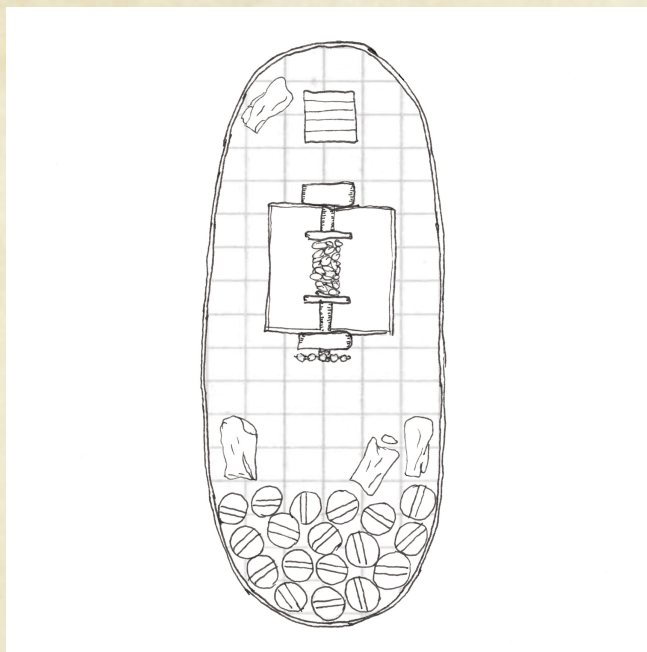
Die Kommandobrücke gewährt freie Sicht auf das gesamte Schiff. Eine große Ballista, die sich in alle Richtungen drehen lässt, befindet sich am Heck des Schiffes. Neben dem Geschütz ist eine fest montierte Holzkiste, in der sich zwei Dutzend Bolzen befinden. Ein Steuerrad fehlt.

Die Spielwerte für die Ballista entnimmt man dem Dungeon Master Guide.

Im Inneren des Deckhauses (sorry, aber die Karte haben wir uns gespart) befinden sich vier enge Kabinen mit Schlafkojen. Die hinteren beiden Kabinen sind jeweils Einzelkabinen und gehören Cumularius und Granturius.

Schätze: Neben Kleidern und ein paar persönlichen Gegenständen kann man in Cumularius Raum eine verschlossene Truhe (Geschicklichkeit, Diebeswerkzeug SG14) finden, in der sich der Schatz der Luftpiraten befindet: 2000 SM, 350 GM, 75 PM und 10 hellblaue Turmaline (je 120 GM). Auf einem schmalen Schreibtisch steht die kunstvolle Statuette eines Pegasus, die aus Mondstein geschnitzt ist und einen Wert von 350 GM hat. Granturius Kabine ist spartanisch eingerichtet. Allerdings liegt ein Schwertgurt mit einem eleganten, versilberten Langschwert über seinem Bett. Im Griff des Schwertes ist ein faustgroßes Bernstein eingeschlossen, in dem ein seltsames urzeitliches Insekt eingeschlossen ist. Das Schwert hat einen Wert von 400 GM.

DAS UNTERDECK



KARTE 8: DAS UNTERDECK

Das Unterdeck des Luftschiffes besteht aus einem grossen Laderaum. In der Mitte klafft eine große Ladeluke im Kiel, die sich mit Planken verschliessen lässt. Über der Luke wurde eine Winde eingebaut, mit der eine massive Eisenkette durch die Luke herabgelassen werden kann. An Bug und Heck sind Vorratskisten aufgestapelt. Dazwischen liegen mehrere unordentliche Bettrollen.

Die Winde muss von zwei bis vier Piraten bedient werden. Die Planken zum Verschliessen der Luke sind an den Wänden rechts und links aufgestapelt. Die Winde besteht hauptsächlich aus stabilem Holz hat RK 15 und 50 HP. In den Fässern und Kisten befinden sich Bier, Wein, Schnaps, Wasser, Werkzeuge, Seile, Vorräte und ein paar Stoffballen. Die Beute der Piraten kann für 200 GM verkauft werden.

DAS ENDE

Nachdem die Abenteurer die Luftpiraten besiegt haben, werden sie im Dorf als Helden gefeiert. Natürlich erwarten die Zwerge, dass alle Wertgegenstände, die sie aus der Bank gerettet haben, zurück gegeben werden - insbesondere die geretteten Diamanten und Silberbarren. Ob die Charaktere diese Forderung erfüllen, ist eine andere Geschichte. Schätze, die die Gruppe den Piraten abgenommen haben, sind ihr rechtmässig erbeutetes Eigentum. Wenn die Abenteurer ehrlich gegenüber dem Oxenrox-Clan waren, wird der neue Präsident der Bank eine Belohnung von 250 GM pro Charakter stiften. Ausserdem erhalten die Helden von nun an 10% Rabatt, wenn sie Edelsteine für Spruchkomponenten von der Oxenrox Bank kaufen.

IMPRESSUM

Autor: Carsten Hopf, Am Ehrenmal 2A, 24975 Hürup

Kontakt: chopf@2053.net

Karten: Katharina Hopf und Carsten Hopf

Veröffentlichung: 2020 auf www.vorsicht-feuerball.de.

Rechtlicher Hinweis:

Dieses Abenteuer wurde unter den Bedingungen der Open Gaming License (OGL) veröffentlicht. Sollte der Autor an irgendeiner Stelle gegen die OGL verstoßen, so geschieht das unabsichtlich. Der Autor bittet um Benachrichtigung unter chopf@2053.net, um die Verstöße umgehend korrigieren zu können. Der gesamte Inhalt des Werkes ist Open Gaming Content, das Werk enthält wissentlich keine Product Identity von Wizards of the Coast oder anderen Rechteinhabern. Eine Kopie der OGL befindet sich im Anhang des Abenteuers.

Sollte das Werk von anderen Autoren weiterbearbeitet werden und/oder an anderen Stellen außer auf www.vorsicht-feuerball.de veröffentlicht werden, bittet der Autor darum, dass bei der Veröffentlichung ein HTML-Link auf diese Domain gesetzt wird und der Autor (Carsten Hopf) namentlich genannt wird.

IHR SEID DIE BESTEN:

Vielen Dank an meine Playtester für dieses Abenteuer, die mir unschätzbare Feedback geliefert haben: Daniel (Heiro), Dennis (Xilga), Johannes (Broke) und Lisa (Ireen).
Mögen alle Eure Würfe Crits sein!

Besonderer Dank geht diesmal an:

- Thomas Nesges, ohne dessen [DnD Übersetzer](#) keines meiner Projekte funktionieren würde. Danke, Mann!
- Scott Tolsdorf, who coded this awesome [DnD-Editor 'The Homebrewery'](#) which made layouting this module a piece of cake. Thx, man!
- Daniel Volkmann, dessen [Youtube Kanal 'Nerdanien'](#) mich immer wieder zu neuen DnD Projekten inspiriert.

Disclaimer: Wenn man sich in einem einstürzenden Gebäude befindet, sollte man so schnell wie möglich ins Freie laufen. Den Keller aufzusuchen ist keine gute Idee. Auch nicht, wenn dort ein Tresor steht.

ANHANG: OPEN GAMING LICENSE

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

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, nonexclusive 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, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. System Reference Document Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.