

Mysteriöse Grabstätte der felsigen Prinzessin

Ein Abenteuer für Old-School-Systeme
für 4-8 Spielercharaktere der Stufen 3-4

von Christian "Rorschachhamster" Sturke

unter Nutzung von

[Monsterkategorien für Actionrollenspiel](#)

und

[Magischer Gegenstand des Actionrollenspiels](#)

Die Karten wurden vom Autor mithilfe von [GIMP](#) erstellt.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	3
Zufallsbegegnungen.....	3
1 - Eingang.....	4
2 - Rechte Vorbereitungskammer.....	4
3 - Springbrunnenraum.....	4
4 - Linke Vorbereitungskammer.....	4
5 - Zerbrochener Brunnen.....	4
6 - Dreigeteilter Weg.....	4
7 - Halle der Steine.....	4
8 - Feuerbeutel.....	5
9 - Rechte Kartenkammer.....	5
10 - Vergangene Abenteurer.....	5
11 - Geheime Rätselkammer.....	5
12 - Kapelle der Erdmutter.....	5
13 - Kapelle des Herrschers der Unterwelt.....	5
14 - Linke Kartenkammer.....	6
15 - Basiliskenwächter.....	6
16 - Erste Halle.....	6
17 - Hühnerknochen?.....	6
18 - Kammer des Zweiten Rätsels.....	6
19 - Kammer des Dritten Rätsels.....	6
20 - Halle der gelösten Rätsel.....	6
21 - Vorkammer der Felsigen Prinzessin.....	7
22 - Grabkammer der Felsigen Prinzessin.....	7
Spielerkarte:.....	8
Spielleiterkarte:.....	9
OPEN GAME LICENSE Version 1.0a.....	10

Einleitung

Aus einem flachen Hang im Dschungel an der Küste ragt eine schräge, glatt aus dem Fels geschnittene Mauer, mit einem Eingangsportale darinnen. Bis auf das Eingangsportale besitzt das Bauwerk keinerlei Schmuck oder andere Verzierungen und ist größtenteils unter Erde begraben, aber wenn man die Gegend untersucht, kann man im Südwesten eine große Absenkung finden, durch die man sich in den Komplex graben könnte (siehe Raum 14).

Die Kammern im Inneren sind auf unbekannte Weise aus dem Stein geschnitten. Die Steintüren besitzen keine Schlösser, aber alle bronzene Griffe auf beiden Seiten, abgesehen vom Eingangsportale, und sind ebenso geglättet. Die Wände sind überall mit zackigen Mäandern geschmückt, mit ungewöhnlich guter Präzision in den glatten Fels gefräßt. Bis auf die Hallen 16 und 20 sind die Gebiete unbeleuchtet. Bis auf 3 und 5 sind die Räume sehr trocken und staubig.

Zufallsbegegnungen

Die Kammern sind größtenteils leer, deswegen kommen Zufallsbegegnungen selten vor. Einmal jede Stunde sollte erwürfelt werden, ob eine Zufallsbegegnung vorkommt (1 in W6). Sollten die Bleiskelette als auch die Steinernen Ghule erschlagen worden sein, oder jenseits der Türen von Halle 16, dann sind Zufallsbegegnungen immer mit den Quecksilberratten, wobei diese die eigentliche Grabkammer nicht betreten. Wenn die Ghule oder die Skelette als Zufallsbegegnung erschlagen werden, müssen sie natürlich von der Anzahl der Monster in den entsprechenden Räumen abgezogen werden.

W3	Zufallsmonster
1	1W2 der Steinernen Ghule aus Raum 10
2	1W4 der Bleiskelette aus Raum 2
3	2W4 Quecksilberratten

Die Quecksilberratten haben ihren Bau tief unter den eigentlichen Kammern. Sie sind nicht sehr aggressiv, da sie sich jederzeit in den Boden zurückziehen können, aber sie könnten versuchen, ohnmächtige SC aufzufressen oder Rationen zu stehlen.

Quecksilberratten: TW: 1-4 TP; RK: 7[12]; Atk 1 Biß (1W3); BW: 24; RW: 18; HG/EP: 2/30;
Speziell: Immun gegen normale Waffen, kann sich mit BW 12 durch Fels bewegen; 5% übertragen Krankheiten

1 - Eingang

Die massigen, glatten, aus einem Stück Granit geschnittenen Torflügel besitzen große, bronzene Ringe und tragen folgende eingemeißelte Inschrift in der Sprache der Erdebene:

"Dies ist die letzte Ruhestätte der Felsigen Prinzessin - tritt ein, wenn Du ihr Gesellschaft leisten möchtest"

Die Torflügel lassen sich einfach aufziehen, wenn man die Ringe nutzt, aber sobald sie zufallen, lassen sie sich von innen nicht mehr öffnen, abgesehen von dem Hebel in Raum 21. Werden sie nicht irgendwie gesichert, tun sie genau das.

2 - Rechte Vorbereitungskammer

In den Ecken dieses unregelmäßigen Raumes stehen sechs Kristallhocker (je 500 GM, 25 Pfund, zerbrechlich). Auf jedem davon sitzt ein Bleiskelett mit Bastardschwert, die angreifen, wenn sie nicht auf Erdisch gebeten werden, sitzensubleiben.

Bleiskelett: TW: 1; TP: je 7; RK: 8[11]; Atk 1 Bastardschwert (1W8+1); BW: 12; RW: 17; HG/EP: 3/60; Speziell: Immun gegen Wucht Waffen, Magieresistenz: 75%, kann sich mit BW 6 durch Fels bewegen

3 - Springbrunnenraum

In der Mitte dieses Raumes steht ein kristallener Springbrunnen, der einen Plesiosaurier darstellt, der Wasser in die Höhe spritzt. Neben dem Springbrunnen sitzt eine versteinerte, abgezehrte Zauberkundige, mit einem verzweifelten Gesichtsausdruck. Ihr in rotes Leder gebundenes Zauberbuch liegt neben ihr - staubig und etwas brüchig, mit folgenden Zaubern:

1. - Licht, Magie lesen, Magisches Geschoß, Schlaf
2. - Glanzkugel*, Schweben

Das Wasser ist klar und trinkbar, aber wenn man dies öfter als einmal pro Tag tut, muß einem ein RW gegen Versteinierung gelingen.

*(siehe "[4 Zaubern der Lichtmagie](#)")

4 - Linke Vorbereitungskammer

Kristallsplitter und bleierne Knochen und Schädel, sowie ein zerbrochenes und fünf einfache Bastardschwerter liegen in diesem Raum herum.

5 - Zerbrochener Brunnen

Der Boden dieses Raumes ist von flachem Wasser bedeckt, in der Mitte des Raumes liegen die zerbrochenen Überreste eines Kristallspringbrunnens. In der Südwestecke liegt eine umgestürzte Tür vor einem eingestürzten Gang, unter ihr liegt ein nasser *Entzündeter Maurerspitzhut der Festigkeit* (findet Geheimtüren bei 1-3 in W6, RW+1 gg. Kälte und 50% Schaden, 2 Punkte Schaden weniger durch Speere und Stangenwaffen) aus Kalbsleder.

Das Wasser hat die gleichen Eigenschaften wie das in Raum 3, aber ist nicht ganz so klar.

6 - Dreigeteilter Weg

In den beiden Ecken im NO und SO stehen zwei Kristallskelette, die mit schweren Armbrüsten schießen, wenn jemand durch den zentralen Gang aus Richtung 1 kommt, ohne sich anzukündigen. Wesen aus anderen Richtungen ignorieren sie, solange sie nicht angegriffen werden. Beide besitzen noch fünf Bolzen, sollten sie diese alle verschossen haben, treten sie in die Wand herein und bleiben dort.

Kristallskelett: TW: 1; TP: je 7; RK: 8[11]; Atk 1 Armbrust (1W6+1); BW: 12; RW: 17; HG/EP: 1/15; Speziell: Wenn getroffen von stumpfer Waffe, RW oder zersplittert (1W6 Schaden in 3m Radius, RW halbiert), kann sich mit BW 6 durch Fels bewegen

7 - Halle der Steine

Neben dem zentralen Gang nach Osten ist eine Goldtafel angebracht, auf der in der Sprache der Erde steht: "Gehe nicht weiter ohne den Segen der Götter" (siehe die Räume 12 und 13, oder ein Kleriker wirkt "Segen" auf die Gruppe). Geht jemand den Gang herunter, ohne gesegnet zu sein, wird ein Erdelementar in die Mitte des Ganges beschworen, der bleibt, bis er besiegt wurde, alle ungesegneten Eindringlinge tot sind, oder sie den Komplex verlassen haben. Dies geschieht jedes mal, wenn der Gang ungesegnet betreten wird. Er ignoriert alle Wesen mit dem Segen der Götter.

Erdelementar: TW 8; RK 2[17]; Atk 1 Schlag (3W6); BW 6; RW 8; HG/EP 9/1100; Speziell: Mauerwerk einreißen

8 - Feuerbeutel

Ein prallgefüllter Geldbeutel liegt hier in der Mitte der T-Kreuzung. Er ist mit polierten Flußkieseln gefüllt, auf denen ein Zettel mit einer *Explosiven Rune* liegt, die man sieht, wenn man hereinschaut (4W6 Schaden). Der Zauberkundige, der die Rune geschrieben hat, war 6. Stufe.

9 - Rechte Kartenkammer

Ein massiger Tisch beherrscht die Mitte dieses Raumes, dessen bronzene Gestaltung ein unbekanntes Land darstellt. Eine goldene Windrose ist in sie eingelassen. Nur wenn der Nordpfeil eingedrückt wird, läßt sich die Tür im Norden öffnen.

10 - Vergangene Abenteurer

Drei Steinerne Ghule knuspern hier die letzten Reste eines Halblingsskelett. Im Kampf, und wenn sie Eindringlinge überraschen, verschwinden sie in den Wänden und dem Boden, um unerwartet zuzuschlagen. Sie betreten aber nie die Kapellen. In einem unbeachteten kleinen Rucksack befinden sich eine Dosis *Staub des Verschwindens* in einem Stück Papier eingefaltet, eine Kleines Spielzeugpferd aus einer großen Kralle geschnitzt (290 GM), sowie drei einfache, verkorkte Tonfläschchen: ein *Trank der Tierkontrolle*, ein *Trank der Feuerresistenz* und ein *Öl des Magie zerstörens*. Ein Beutel ist mit 87 GM und 640 SM gefüllt.

Die Geheimtür nach Raum 11 läßt sich öffnen, wenn ein kleines falsches Stück Mäander in der Wand dort in die korrekte Ausrichtung gedreht wird.

Steinerne Ghule: TW: 2; TP: 9, 11, 4; RK: 2[17]; Atk 2 Klauen (1W3), 1 Biß (1W4); BW: 9; RW: 16; HG/EP: 4/120; Speziell: Untot, Lähmung, Immun gegen Stich/Klingenwaffen, kann sich mit BW 6 durch Fels bewegen

11 - Geheime Rätselkammer

In dieser Kammer liegen vier Edelsteine (ein rosa Quarz 100 GM, ein weißer Diamant 5.000 GM, ein roter Korund 1.000 GM und ein blauer Topas 500 GM) auf einem Samtkissen vor einem dreieckigen Mosaik in der Ostwand mit vier übereinanderliegenden Aussparungen.

Darstellungen von Würmern sind unter dem Dreieck, und Schlangen winden sich zu der Spitze, wo ein flügelloser Drache thronet. Werden die Edelsteine in der korrekten Reihenfolge (nach Wert bzw. Mohshärte) von unten nach oben in das Mosaik eingesetzt, wird die Geheimtür in 20b aufgeschlossen, solange sie dort bleiben.

12 - Kapelle der Erdmutter

Die gekrönte, freundlich lächelnde Statue der Erdmutter Gaia reicht ihre Hände dem Betrachter entgegen. Auf ihrer linken Handfläche liegt eine Goldene Weintraube (5 GM). Wird eine beliebige Opfergabe auf die andere gelegt, verschwindet diese. Dies schließt die Geheimtür in diesem Raum auf. Wird die Weintraube genommen, erhält derjenige, der die Weintraube genommen hat, den Segen Gaias (denn sie ist eine Göttin des Gebens!). Die Geheimtür wird geöffnet, indem ein kleiner, verborgener Schalter in Form einer Schlange in den Mäandern nahe des Bodens betätigt wird - sie öffnet sich aber nur, wenn der Gaia vorher geopfert wurde.

13 - Kapelle des Herrschers der Unterwelt

Eine Statue des finster dreinblickenden Hades auf seinem Thron reicht dem Betrachter ein Füllhorn entgegen, indem ein Achat liegt (100 GM), wobei er seinen Szepter mit einem Vogel an der Spitze drohend nach vorne ragen läßt. Der Vogel hat, bei genauer Betrachtung, trockene Flocken von altem Blut auf sich. Wenn jemand den Achat berührt, klebt er an ihm und dem Füllhorn fest, bis er sein eigenes Blut über dem Szepter vergossen hat. Hades gibt seine Schätze nur demjenigen, der dafür leidet. Wird der Achat genommen, verleiht er den Segen des Hades, und das Vergießen des Blutes schließt die Geheimtür in diesem Raum auf. Die Geheimtür wird geöffnet, indem ein kleiner, verborgener Schalter in Form eines Wurms in den Mäandern nahe des Bodens betätigt wird - sie öffnet sich aber nur, wenn Hades vorher geopfert wurde.

14 - Linke Kartenkammer

Ein massiger Einsturz hat diese Kammer halb begraben. Im Geröll kann eine goldene Windrose (5 GM) gefunden werden, unter dem Nordpfeil befindet sich ein halb abgebrochener Stift. Außerdem sind bronzene Überreste eines massiven Kartentisches mit einer Abbildung der Hatzeginsel zu finden.

15 - Basiliskenwächter

Auf der T-Kreuzung vor diesem Raum steht ein überrascht blickender, versteinertes Krieger mit einem Wurfspieß, der in Richtung Westen schaut. In dem Raum ist ein hungriger Basilisk an der Westwand angekettet, unter einem Haken mit einem kleinen, goldenen Schlüssel (für die Geheimtüren in 20a, b und c). Der Basilisk schläft zu 50%, aber wenn nicht, schaut er in Richtung Osten. Der Basilisk läßt sich von Nahrung ablenken, auf die er sich für eine Runde pro Ration vollkommen konzentriert, obwohl er nicht essen muß, um zu überleben.

Basilisk: TW: 6; TP: 31; RK: 4[15]; Atk 1 Biß (1W10); BW: 6; RW: 11; HG/EP: 8/800; Speziell: Versteinernder Blick

16 - Erste Halle

Diese Halle wird von leuchtenden Kristallen an der Decke erhellt. Auf dem Boden ist ein Blumenmosaik eingelassen, das vor jedem Gang Richtung Westen einem Zentauren umrandet, der mit einem blitzenden Pfeil in diese Richtung schießt. Die Türen am Ende der Gänge lassen sich nur öffnen, wenn sie gleichzeitig benutzt werden - andernfalls schocken die Bronzegriffe für 1W6 Schaden.

Die Geheimtüren nach 12 und 13 lassen sich von dieser Seite mit einfachen Hebeln öffnen, aber nur, wenn sie vorher aufgeschlossen wurden (s.d.).

17 - Hühnerknochen?

In diesem Raum liegen die angebrannten Skelette von drei Cockatricen, auf den ersten Blick sehen sie aus wie Hühnerknochen. In jedem der Schädel ist ein kleiner Blutstein (25 GM) in Form eines Hühnergehirns. Ein kleiner, leerer Haken befindet sich an der Westwand, und davor liegt ein zersplitterter Glasspiegel.

18 - Kammer des Zweiten Rätsels

Diese Kammer hat vier Bronzeschalen in jeder Ecke, die im NO ist die größte, die im SW ist die kleinste und die beiden anderen sind dazwischen. In der Mitte des Raumes stehen zwei Eimer, einer mit Kohlen, einer mit Steinen, und ein umgestürzter, leerer Eimer. Dieser hat Kalkränder im Inneren. Wenn die Steine in die größte Schale gekippt werden, Wasser und entzündete Kohlen in die beiden anderen getan werden und die kleine Schale leergelassen wird, wird die Geheimtür in 20c aufgeschlossen.

19 - Kammer des Dritten Rätsels

Ein großes, gleichmäßiges Fünfeck ist im Boden dieser Kammer eingelassen, gegossen aus Bronze. Fünf Bronzestangen, etwas kürzer als die Außenseiten (0,851 mal so lang, um genau zu sein), liegen als zu kleines, wackeliges Pentagramm in der Mitte.

Werden die fünf Bronzestangen so hingelegt, daß sie sich von den Ecken in der Mitte treffen, wird die Geheimtür in 20a aufgeschlossen.

20 - Halle der gelösten Rätsel

Auf dem Boden dieser ebenfalls von Kristallen erleuchteten Halle sind die Mosaikzentauren ebenfalls abgebildet, vor den drei Türen zu den Kammern a, b und c. Diesmal aber schießen sie einen Pfeil ab während vor ihnen ein zweiter sich bereits im Flug befindet. Die Tür nach a hat ein eingelassenes bronzenes Pentagon mit einem Pentagramm, die Tür nach b ein Dreieck mit bunten Steinen, rot, rosa, blau und weiß, und die Tür nach c eine Raute mit den Symbolen für die vier Elemente, Erde an der Spitze.

Die drei Kammern lassen sich ungestraft einzeln öffnen, aber die Geheimtüren nach Raum 21 nicht, einzelne Versuche werden ebenfalls mit Elektrizitätsschocks für 1W6 Schaden bestraft. Alle drei Geheimtüren besitzen ein kleines, verstecktes Schloß unter einem unscheinbaren Knopf in der Wand, so daß noch abgeschlossene Geheimtüren hier auch manuell mit dem Schlüssel aus 15 oder durch Diebesfähigkeiten aufgeschlossen werden können, aber mißlingt ein Versuch des Schloßknackens, erleidet ein Dieb ebenfalls den Schockschaden, wenn ihm ein RW mißlingt. Nur wenn alle drei Knöpfe für alle drei aufgeschlossenen Geheimtüren gleichzeitig betätigt werden, öffnen sie sich auch.

21 - Vorkammer der Felsigen Prinzessin

Ein großer Hebel an der Südwestwand läßt das Eingangsportal sich für 1 Phase öffnen wenn er nach unten gedrückt wird, während ein Uhrwerk klicken zu hören ist hebt er sich langsam wieder. An der Nordwestwand hängt ein Portrait der Felsigen Prinzessin, einer Steinernen Zwergin (250 GM), darunter steht ein Kästchen mit 27 Platinmedallions mit ihrem Abbild (je 25 GM) und einem Zettel auf dem in Gemein, Zwergisch und der Sprache der Erdebene steht "Jeder nur ein Medallion, bitte". Über dem Durchgang zu Kammer 22 steht in den gleichen drei Sprachen:

"Grabkammer der Felsigen Prinzessin, laßt sie in Frieden ruhen, oder ihr Fluch wird euch treffen!"

In der Mitte der Treppe nach 22 ist ein magischer Illusionseffekt, der kurzzeitig alle Lichtquellen leicht abschwächt während ein ominöses Murren zu hören ist...

22 - Grabkammer der Felsigen Prinzessin

In der Mitte dieser ovalen Halle, steht etwas erhöht, der Sarkophag der Prinzessin. Davor steht eine massige Steintruhe. Rund um den Perimeter der Grabkammer stehen 17 Sandskelette, die angreifen, wenn jemand den Raum betritt, wobei sie zuerst ihre Wurfspieße schleudern, um dann Schild und Kurzsword zu ergreifen.

In der Truhe befinden sich die Grabbeigaben der Prinzessin: ein *Gedämpftes Langsword des Reisenden* (50% Schaden durch Elektrizität, +1 Schaden auf Dämonen & Teufel), ein Chrysoberyl (35 GM), ein Kamm aus Edelstahl (120 GM), ein Violetter Granat (1155 GM) sowie 2320 GM und 6960 EM.

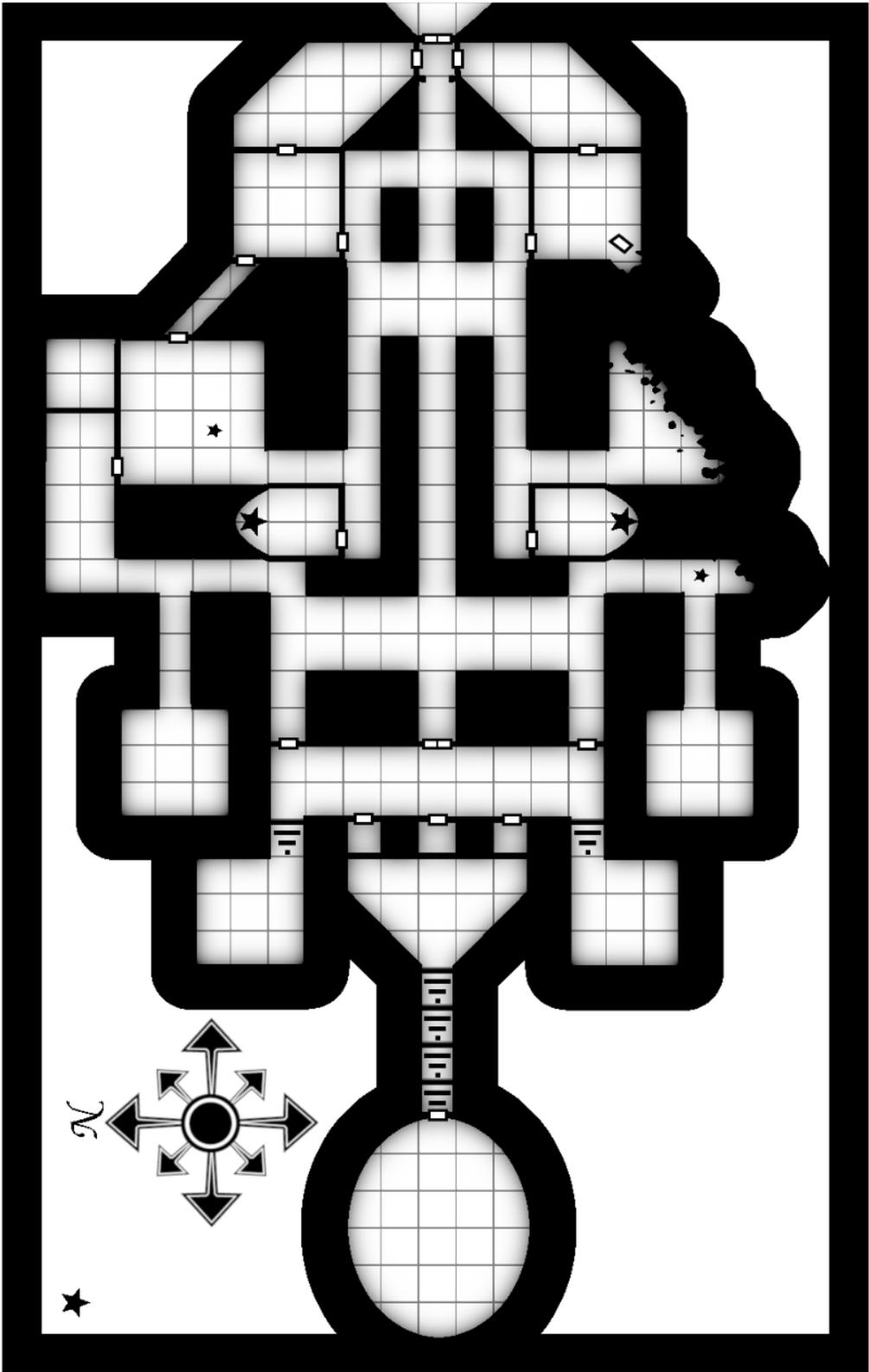
Wer auch immer im gesamten Komplex ist, während der Sarkophag geöffnet wird, erleidet den Fluch der Prinzessin - er verwandelt sich langsam in eine Kristallkreatur. Alle 24 h muß das Opfer ein RW machen, und wenn drei RW mißlungen sind, ist die Transformation komplett und kann nur noch durch einen Wunsch aufgehoben werden. Vorher kann der Fluch durch einen Kleriker einer Erdgottheit (Hades oder Gaia, zum Beispiel) mit *Fluch brechen* verhindert werden, aber nur wenn das Opfer des Fluches nicht lügt, wie es zu ihm gekommen ist...

Als Kristallkreatur muß einem Wesen ein RW gelingen, jedesmal wenn es von einer stumpfen Waffe oder Fallschaden etc. getroffen wird, oder es explodiert und verursacht 1W6 Schaden in 3m Umkreis. Allerdings kann sich das Opfer mit einer Bewegungsrate von 6 durch massiven Fels bewegen - wobei es weder sieht noch atmen kann.

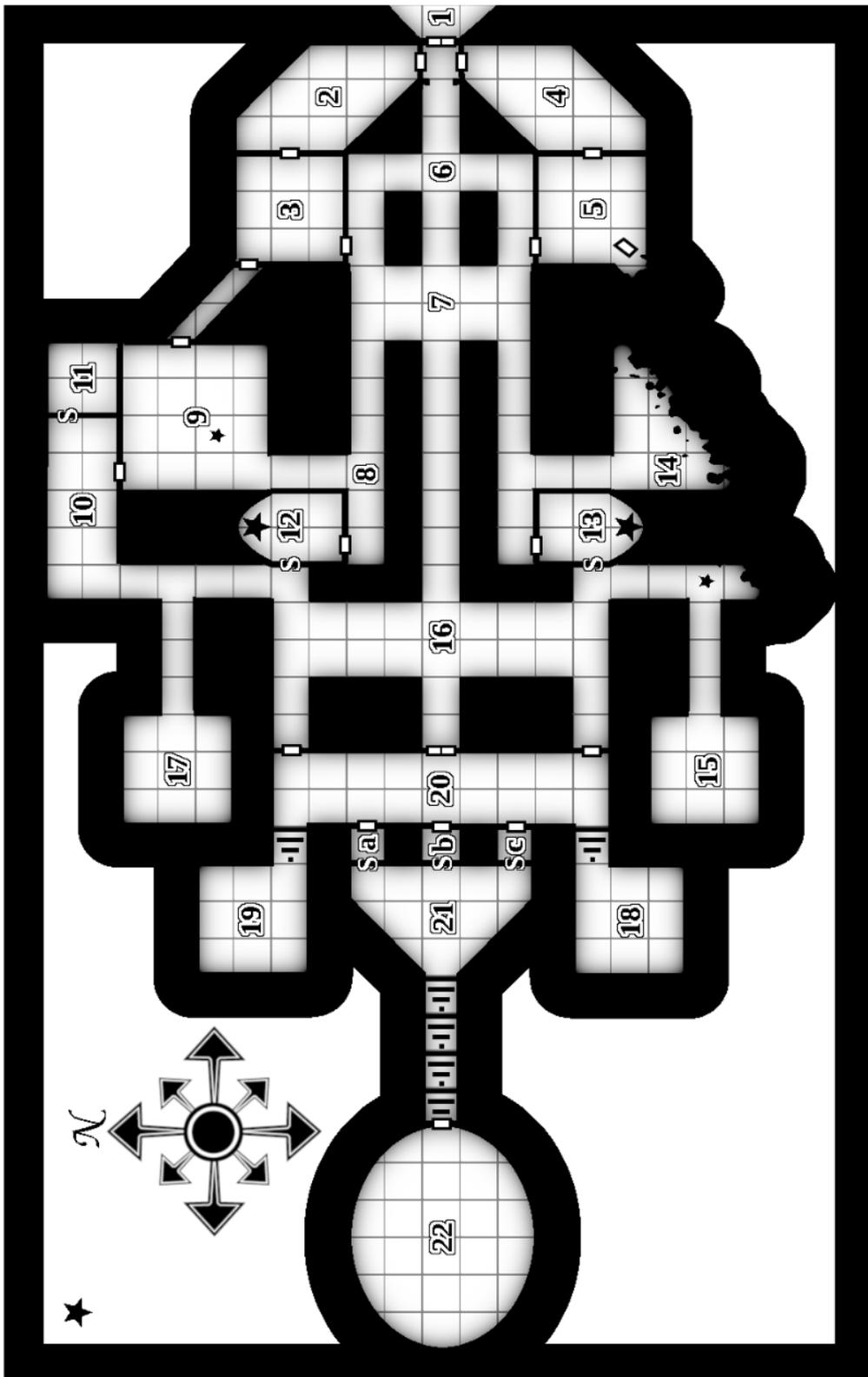
Der Leichnam der Prinzessin selbst sieht aus als würde sie nur schlafen, und besitzt abgesehen von einer Goldenen Tiara (500 GM) keinerlei Wertgegenstände bei sich. Wird der Leichnam besonders abscheulich behandelt, gilt dies als ein mißlungener RW was den Fluch angeht...

Sandskelett: TW: 1; TP: je 5; RK: 8[11] oder 7[12]; Atk 1 Wurfspieß (1W6) oder Kurzsword (1W6); BW: 12; RW: 17; HG/EP: 1/15; Speziell: Immun gegen Wucht/Stichwaffen, kann sich mit BW 6 durch Fels bewegen

Spielerkarte:



Spielleiterkarte:



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.

Swords & Wizardry Core Rules, Copyright 2008, Matthew J. Finch

Swords & Wizardry Complete Rules, Copyright 2010, Matthew J. Finch

Mysteriöse Grabstätte der felsigen Prinzessin, Copyright 2020, Christian "Rorschachhamster" Sturke