



Gewölbe und Drache

Ein Abenteuer für 3 bis 5 Charaktere
der Stufe 2 für die 5. Edition des
ältesten Rollenspiels der Welt



Übersicht

Gewölbe und Drache ist ein Abenteuer für 3 bis 5 Charaktere der Stufe 2 für die 5. Edition des ältesten Rollenspiels der Welt. Ziel des Abenteuers ist es, bereits bei der allerersten Rollenspielerfahrung das zu liefern, was das älteste Rollenspiel der Welt verspricht: Gewölbe und Drachen. Es eignet sich hervorragend als Einführungsabenteuer für eine Gruppe, die noch nie Rollenspiel gespielt hat. Ich habe es bereits dreimal mit Erfolg für absolute Rollenspielneulinge geleitet. Es richtet sich aber durchaus an erfahrene Spielleiter, da die gebotenen Beschreibungen sehr kondensiert sind.

Erscheinungsjahr: 2020

Text, Gestaltung und Dungeonkarte: Jonas Boungard

erstellt mit \LaTeX

Illustrationen: Public Domain, gesammelt von der British Library

Hintergrund

Im Steinforst ließ sich vor kurzem der grüne Drachennestling Patarax in einer ehemaligen Räuberhöhle am Rande der Tannhügel nieder. Das Besondere an der Höhle ist, dass der Teil von ihr, in der sich Patarax aufhält, oben offen ist. Dadurch kann Patarax' giftiger Atem besonders leicht die Umgebung verderben. Sein bösartiger Einfluss auf den Steinforst ließ Ranken und Dornenbüsche wachsen und die friedliebenden Kreaturen des Waldes meiden seitdem den Hügel mit der Höhle. Dafür lockte Patarax Orks und Kultisten an. Diese treiben nun im Steinforst ihr Unwesen und nutzen den Hügel als Stützpunkt. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis sich so viele Orks und Kultisten versammelt haben, dass der gesamte Steinforst und seine Umgebung fest in ihrem Griff sind. Bereits jetzt bekommen die Einwohner des Bewohner des Waldes die Auswirkungen der Ansiedlung von Patarax zu spüren. Lassen die Abenteurer Patarax noch länger walten, wird er sich bald sein eigenes Waldreich errichtet haben und zu gewaltiger Macht aufsteigen.

Anfangs häuften die Orks und Kultisten Schätze an, indem sie Räuber und Briganten, die sich den Tannhügeln versteckten, vertrieben. Mittlerweile gehen sie dazu über, Pilger und Händler zu überfallen, und als Geiseln zu nehmen. Bisher haben sie die Händlerin Lena, den Wanderer Jörn und die Pilgerin Cere in Gewalt gebracht, ehe diese überhaupt Grüngrund erreichen konnten. Sie planen, Lösegeld zu erpressen, wenn Patarax und sie genügend Macht angesammelt haben. Die Menschen von Grüngrund ahnen noch nicht, welche Gefahr im Wald lauert, und haben noch nichts vom Verschwinden der Reisenden erfahren, da sie sie nicht erwarteten.

Die Charaktere stehen noch am Anfang ihrer Abenteurerkarriere. Sie ziehen in den Steinforst und zum Dorf Grüngrund, da sie mehrere der folgenden Gerüchten aufgeschnappt haben. Würfel pro Spieler ein Gerücht auf der Tabelle 1 aus.

Tabelle 1: Gerüchte über den Steinforst und das Dorf Grüngrund

1W8 Was haben die Charaktere gehört?

- 1 Vor ein paar Wochen ist ein **gewaltiger Vogel** in Richtung des Steinforsts geflogen. Er zog einen grünlichen Dunst hinter sich her. – *Wahr. Dabei handelte es sich um Patarax.*
- 2 Vor einigen Tagen zog eine **Horde seltsam gewandeter Leute** in Richtung Grüngrund. Vermutlich handelte es sich um Söldner oder Spione. – *Teilweise wahr. Es handelte sich um die Kultisten.*
- 3 Im Steinforst treibt eine Bande an **Barbaren** ihr Unwesen. Ihr Gebrüll und Getrommel war bis an den Waldrand zu hören. – *Teilweise wahr. Der Lärm stammte von den Orks.*
- 4 Die Händlerin Lena wollte schon vor Tagen aus dem Dörfchen Grüngrund zurückkehren. Sie wurde bestimmt von **Räubern** überfallen. – *Falsch. Sie wurde von den Kultisten gefangen genommen.*
- 5 In den Tannhügeln im Steinforst gibt es jede Menge **Höhlen**, die früher von Briganten genutzt wurden. Vielleicht ist dort noch der ein oder andere **Schatz** zu holen. – *Teilweise wahr. Höhlen gibt es einige, aber Schätze der Briganten gibt es keine mehr. Dafür hat Patarax einen kleinen Schatz angehäuft.*
- 6 Ein **Dämon** sucht seit Jahrhunderten in einem festen Rhythmus den Steinforst heim. Jetzt ist es wieder soweit und sein Verderben wird sich über den Wald legen. – *Falsch. Es gibt keinen Dämon.*
- 7 Im Wald haust ein **boshafter Druide**, der die Gestalt eines gewaltigen Bären annehmen kann. – *Falsch. Der gewaltige Bär ist ein Eulenbär, der im Wald lebt.*
- 8 Die Einwohner von Grüngrund haben es sich bestimmt mit dem **Geist des Waldes** verscherzt, denn im Wald wuchern Ranken und Dornenbüsche. – *Falsch. Es gibt zwar einen wütenden Waldgeist, doch dieser wurde von Patarax' Präsenz aufgepeitscht.*

Der Pfad nach Grüngrund

Am Waldrand führt ein Pfad zum Dorf Grüngrund. Würfle auf der Tabelle 2, um zu bestimmen, auf wen oder was die Charaktere treffen. Folgen die Charaktere anschließend dem Pfad, würfle erneut auf der Tabelle 2, um eine weitere Begegnung zu ermitteln. Gehen sie hingegen nach der ersten Begegnung in den Wald, dann fahre mit dem Abschnitt **Steinforst** fort.

Tabelle 2: Begegnungen auf dem Pfad

1W4 Auf wen oder was stoßen die Charaktere auf dem Pfad?

- 1 Die alte, etwas wahnsinnige Urnhild.** Sie will den Charakteren allerhand Nippes und Kräuter andrehen, im Speziellen:
 - Kautabak, verleiht Resistenz gegen Giftschaden, 1 GM
 - ein aufziehbarer Affe mit zwei Schellen, die nach der Aktivierung laut aufeinander schlagen, 2 GM
 - ein Brocken Ascheseife, explodiert beim Aufschlag mit 2W6 Schaden, 2 GM
- 2 Ein Dachs.** Er schmiegt sich den Charakteren an und führt sie zu seinem überwucherten Bau. Dort befinden sich **2 lebende Ranken**. Vertreiben die Charaktere die Ranken, schenkt der Dachs jedem eine große Nuss, die wie ein Heiltrank wirkt.
- 3 Der Schäfer Piet.** Er treibt gerade seine Schafe zum Dorf. Ihm wurden letzte Nacht zwei Schafe geraubt. Spuren führen in den Wald. Am Ende der Spuren befindet sich ein Lager mit **4 Orks**, von denen zwei ein Schaf essen, einer Wache hält und einer im Gebüsch pinkeln ist. Im Lager gibt es noch ein Schaf, 20 SM und ein Horn, mit dem die Orks Warnsignale senden.
- 4 Die Pixiedame Kleeblatt.** Sie hat sich in einem Strauch am Wegesrand verfangen. Wird sie gerettet, berichtet sie von Xyl, einem scheuen **Pseudodrach**, der vor einigen Tagen aus seiner Höhle vertrieben wurde.

Sollten die Charaktere nicht auf auf Urnhild oder Piet getroffen sein, befinden sie sich im Dorf Grüngrund.

Grüngrund

Grüngrund ist ein kleines Dörfchen am Waldrand des Steinforsts. Die beste Anlaufstelle für Gerüchte und weitere Informationen ist die Taverne „Der lachende Eber“. Wenn die Charaktere einen der anwesenden Dorfbewohner ansprechen, würfle auf der folgenden Tabelle 3, um zu bestimmen, was der Dorfbewohner berichten kann. Außerdem kennen sowohl die Wirtin Gonda als auch der Büttel Hardwig je ein zufälliges Gerücht von der Tabelle 1. Gonda hält ihr Gerücht für wahr, Hardwig hält seines für falsch.

Tabelle 3: Berichte im Dorf

1W6 Was haben die Dorfbewohner zu erzählen?

- 1 Der Jäger Geron, der sich tiefer in den Wald wagte, berichtet, dass die Vegetation stark gewachsen sein soll. Außerdem hat er **verendete Tiere** gefunden, die Schaum vor dem Mund hatten.
- 2 In den Tannhügeln soll es einen **Höhlenkomplex** geben, in dem sich wilde Tiere niederlassen, manchmal aber auch Banditen, Fahnenflüchtige oder Einsiedler.
- 3 Die Imkerin Lydia entdeckte mutmaßliche **Orkspuren**.
- 4 Die Müllerbrüder Jos, Delf und Arnuld entdeckten nachts die Silhouette eines **riesigen Vogel** über dem Wald. Der Vogel hatte lederne Schwingen.
- 5 In den letzten Tagen stieg immer wieder **grünlicher Nebel** bei den Hügeln auf.
- 6 Vor ein einigen Tagen sind **Pilger** durchs Dorf gezogen. Sie sind im Wald verschwunden und wurden seitdem nicht mehr gesehen.

Überzeugen die Charaktere Hardwig und die Dorfbewohner, dass ein großes Unheil im Steinforst lauert, schenken sie ihnen einen **Stillekristall**. Wird dieser Kristall zerbrochen, wird augenblicklich der Zauber *Stille* gewirkt. Die Dorfbewohner erhielten ihn vor ein paar Jahren von einem vorbeifahrenden Zauberer.

Steinforst

Der Steinforst wird ausgehend von Patarax' Höhle immer stärker von Dornbüschen und Ranken überwuchert. Folgen die Charaktere der Richtung des stärksten Bewuchses, erreichen sie vom Pfad aus in 2 Stunden, von Grüngrund aus in 1 Stunde den Hügel. Bewegen sie sich heimlich fort, brauchen sie jeweils doppelt so lange. Weitere Hinweise auf den Standort der Höhle sind Spuren von Orks und Kultisten sowie Aussagen der Dorfbewohner, der Pixiedame Kleeblatt, dem Satyr Arnyas und dem Baumhirten Moosbart.

Würfle einmal pro Stunde Weg durch den Wald auf der Tabelle 4. Berücksichtige beim Ausspielen der Begegnung, ob sich die Charaktere heimlich verhalten haben oder ob sie schnell bemerkt werden können.

Tabelle 4: Begegnungen im Wald

1W8 Auf wen oder was stoßen die Charaktere?

- 1 **3 Orks und der Orkanführer Brorg** patrouillieren lautstark durch den Wald.
- 2 **3 Kultisten** machen sich zum Pfad, um Reisenden in einem Hinterhalt aufzulauern oder um Tiere zu jagen.
- 3 Ein wütender **Waldgeist** tobt durch den Wald und greift blindlings die Charaktere an.
- 4 **2 lebendigen Ranken** lauern den Charakteren im Unterholz auf.
- 5 Ein hungriger **Eulenbär** kreuzt den Weg der Charaktere. Er ist leicht reizbar. Wird er jedoch in Frieden gelassen, zieht er vorbei.
- 6 Der **Satyr Arnyas** hockt auf einem Ast und macht sich über die Charaktere lustig.
- 7 **5 kleine Feen** umschwirren die Charaktere neugierig. Befriedigen die Charaktere ihre Neugierde, sind sie sehr hilfsbereit.
- 8 Der **Baumhirte Moosbart** stellt sich den Charakteren in den Weg und hält sie zunächst für Unruhestifter.

Die kleinen Feen und Moosbart kennen ebenfalls **Xyl, den Pseudodra-
chen**. Dieser wurde durch Patarax aus seiner alten Höhle vertrieben, die
nun der grüne Drache in Beschlag genommen hat. Xyl hält sich immer
noch in der Nähe des Hügels auf und wartet sehnsüchtig darauf, wieder
zurück in seine Höhle zu können. Suchen die Charaktere ihn in der Nähe
des Hügels, benötigen sie dafür – außer sie haben besonders gute Ideen
oder magische Mittel zur Verfügung, den Pseudodrachen zu finden – eine
weitere Stunde, das heißt, es kommt zu einer weiteren Begegnung. Wenn
die Charaktere Xyl klar machen, dass sie den Hügel von dem dort lauernden
Übel befreien wollen, unterstützt er sie.

Die Kultisten tragen eine **Kultistenmünze** bei sich, die als Erkennungs-
zeichen des Kults der Drachen dient. Die Gruppe benötigt eine Münze
pro Charakter, um glaubhaft vortäuschen zu können, ebenfalls dem Kult
anzugehören. Außerdem muss eine Täuschen-Probe mit SG 15 bestanden
werden, sonst fliegt die Gruppe auf und wird von den Kultisten angegriffen.
Die Kultisten versuchen, die Charaktere gefangen zu nehmen statt sie zu
töten.

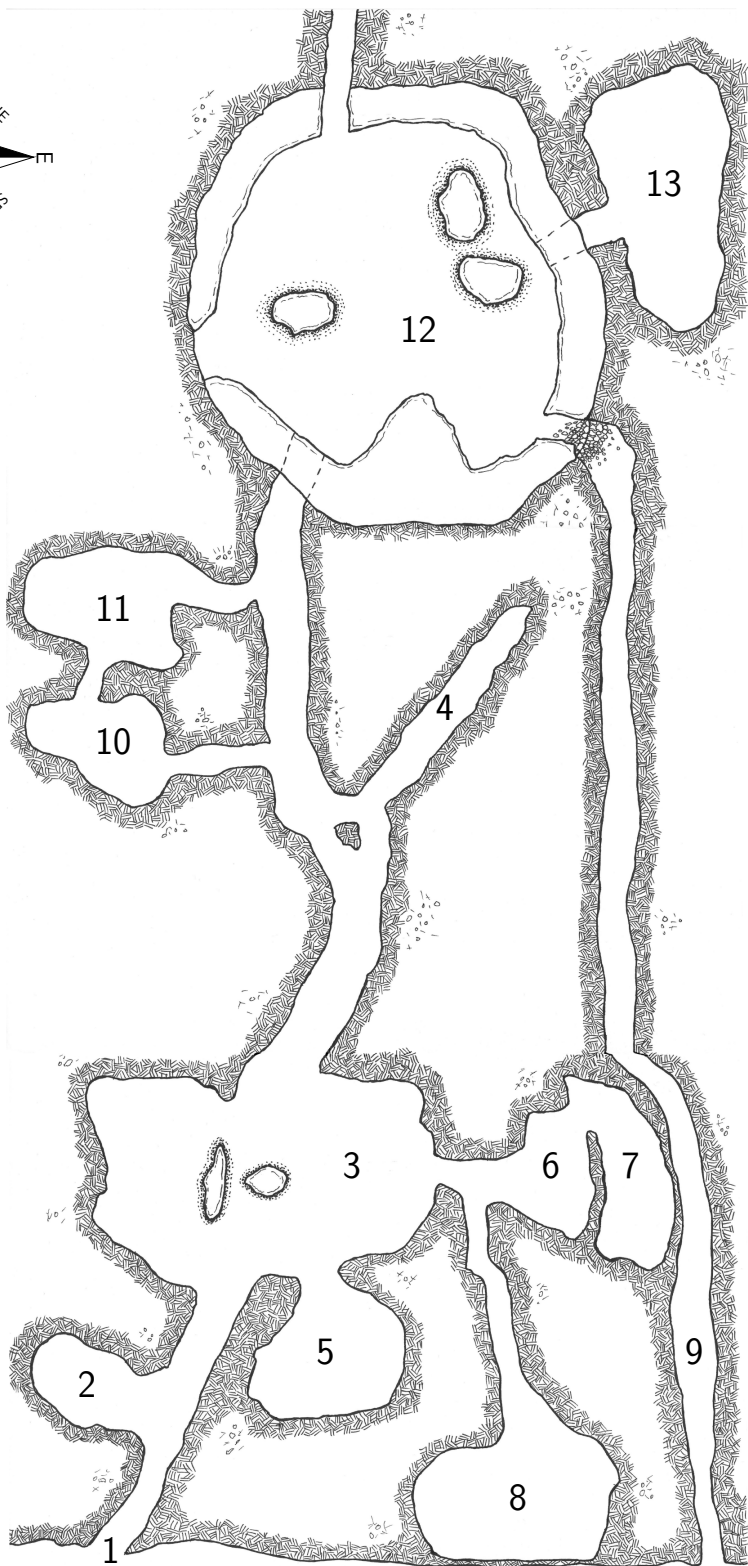
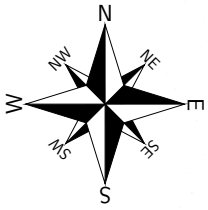
Bewegen sich die Charaktere nachts durch den Steinforst, wabert ihnen
leicht **grünlicher Nebel** vom Hügel entgegen. Alle Charaktere und ih-
re Tiere müssen einen KO-Rettungswurf mit SG 8 ablegen. Wesen mit
Resistenz oder Immunität gegen Gift werden nicht betroffen. Bei einem
Misserfolg müssen die betroffenen Charaktere laut husten und erhalten
auf ihre nächste Probe oder ihren nächsten Angriff einen Nachteilswürfel.
Tiere, die den Rettungswurf nicht schaffen, versuchen Reißaus zu nehmen
und können nur mit einer Mit-Tieren-umgehen-Probe mit SG 10 wieder
beruhigt werden.

Patarax' Höhle

Patarax hat sich in einer ehemaligen Räuberhöhle niedergelassen. Die Höhle befindet sich in einem der Tannhügel. Der Hügel hat steile, felsige Flanken, die mit einer Athletik-Probe mit SG 10 erklommen werden können. Am Fuße des Hügel wuchern Büsche, Farne und Hecken. Insgesamt leben 12 Kultisten sowie ihr Kultistenanführer Ormyr in der Höhle. Außerdem hat Patarax 6 Orks und den Orkanführer Brorg als Anhänger gewinnen können. Bestimme die Verteilung der Kultisten und Orks in der Höhle, bevor die Charaktere die Höhle betreten. Berücksichtige dabei Kultisten und Orks, die sich noch im Wald befinden, oder die die Charaktere bereits bezwungen haben.

Tabelle 5: Übersicht über das Gewölbe

Nr.	Bezeichnung	Rauminhalt
1	Haupteingang	gesichert
2	Wachraum	2 Drachenkultisten halten Wache
3	Hauptraum	tagsüber 1W4 Kultisten; zu 50% auch 3 Orks
4	Lange Nische	Lagerraum; Schlafplatz für 3 Kultisten
5	Schlafhöhle 1	3 Schlafplätze; tagsüber 1W3-1 Kultisten
6	Schlafhöhle 2	3 Schlafplätze; tagsüber 1W3-1 Kultisten
7	Schlafhöhle 3	3 Schlafplätze; tagsüber 1W3-1 Kultisten
8	Gefangenenraum	3 Gefangene, 1 Kultist hält Wache
9	versteckter Gang	Riesenspinne
10	Ormyrs Höhle	Kultfanatiker Ormyr; zu 50% auch Brorg
11	Nebenhöhle	Drachenstatue; Schatz des Anführers
12	Drachenhöhle	grüner Drachennestling Patarax
13	Schatzhöhle	Schatz des Drachennestlings



0m 2m 4m

1 – Höhleneingang

In der Felswand am Fuße des Hügels befindet sich der Eingang, den die Kultisten und die Orks nutzen. Sie wissen nichts von anderen Eingängen. Der Höhleneingang ist mit einer der vier folgenden Möglichkeiten gesichert:

Tabelle 6: Sicherung des Höhleneingangs

1W4	Wie ist der Höhleneingang gesichert?
1	Der Eingang sieht dank eines Illusionszaubers so aus wie normaler Stein. Um hineinzugehen, muss man genau durch den richtigen Felsspalt gehen. Wer die Felswand abtastet, muss einen GE-Rettungswurf mit SG 5 bestehen, oder stolpert laut in den Eingang.
2	Der Eingang ist mit einem verzauberten Stein verschlossen, der eine Vertiefung aufweist. Wird eine Kultistenmünze in die Vertiefung gelegt, lässt sich der Stein mühelos beiseite rollen. Ansonsten kann der Stein nur mit einer ST-Probe mit SG 23 beiseite gerollt werden.
3	Der Eingang ist durch eine transparente, leicht irisierende Wand geschützt. Nur wer das Einlasswort „Draco“ spricht, kann unbeschadet passieren. Wer ohne dieses Wort zu sprechen durch die Wand geht, muss einen KO-Rettungswurf mit SG 12 bestehen, oder erleidet 1W12 Energieschaden.
4	Am Eingang ist ein Draht gespannt, den die Kultisten und Orks immer übersteigen. Wer darüber stolpert, löst das Klingeln einer Alarmglocke aus.

Tagsüber besteht pro Stunde eine 10%-Chance, dass gerade 3 Drachenkultisten zum Eingang gehen sowie eine 10%-Chance, dass gerade 3 Orks zum Eingang gehen.

2 – Wachraum

Im Wachraum halten rund um die Uhr **2 Kultisten** Wache. Der Raum ist zu jeder Zeit mit Fackeln beleuchtet. Die Kultisten vertreiben sich die Zeit mit Kartenspiel oder dem Lesen heiliger Schriften des Drachenkults.

3 – Hauptraum

Tagsüber befinden sich **1W4 Kultisten** im Hauptraum. Dann ist er mit Fackeln, Kerzen und einem kleiner Lagerfeuer erleuchtet. Der Rauch zieht durch einen kleinen Kamin in der Decke ab. Elfen und Halblinge sowie Charaktere ohne Rüstung können sich mit einer erfolgreichen GE-Probe mit SG 10 hindurchzwängen. Wenn die Probe um 5 Punkte misslingt, stecken sie fest.

Die Westseite wird von einem Schrein eingenommen, auf dem Kerzen, Räucherwerke und 4 Drachenstatuetten (jeweils 10 GM) stehen.

4 – Lange Nische

Diese Nische wird als Lagerfläche genutzt. Wer sich hier versteckt, wird nur von denjenigen gefunden, die gezielt in der Nische suchen.

5, 6, 7 – Schlafhöhlen

In jeder Schlafhöhle gibt es 3 Schlafplätze. Tagsüber halten sich hier jeweils **1W3 Kultisten** auf. Schlafhöhle 3 wird durch eine sehr dünne Wand zum versteckten Gang abgetrennt. Diese Wand kann leicht aufgebrochen werden. An jedem Schlafplatz lassen sich 1W6 SM und 1W12 KM finden.

8 – Gefangenenraum

In diesem Raum bewacht **ein Kultist** die folgenden **drei Gefangenen**:

- Händlerin Lena, ihr wurde ein vererbter Zaubertrank (*Trank des Fliegens*) von den Kultisten geraubt, doch sie kennt die Wirkung nicht
- Wanderer Jörn, kämpft gerne an der Seite der Charaktere
- Pilgerin Cere, kann einmal pro Tag den Zauber *Wunden heilen* sprechen

9 – Versteckter Gang

Der Eingang zu diesem versteckten Gang kann gefunden werden, wenn die Büsche am Fuße des Hügels untersucht werden. Hier lebt eine **Riesenspinne**, die in der Mitte des Ganges ihr Netz gebaut hat, sodass dort die Spinweben den Durchgang versperren. Wird die Spinne von hellem Licht von der Intensität von Sonnenlicht geblendet, flieht sie kopfüber aus dem Gang nach draußen. Im Netz befindet sich ein Skelett mit einem Goldring (20 GM).

Der Gang endet an einer **verschütteten Stelle**. Dahinter befindet sich die Drachenhöhle. Es dauert 1 Mannstunde, den Gang so frei zu räumen, dass ein Halbling oder ein Elf hindurchschlüpfen könnte, beziehungsweise 2 Mannstunden, damit ein anderer Humanoider hindurchpasst. Aufgrund der Enge können maximal zwei Personen gleichzeitig arbeiten. Tagsüber müssen die Arbeiter eine GE-Probe mit SG 6 schaffen, damit Patarax nicht aufwacht, nachts eine GE-Probe mit SG 18, damit er sie nicht sofort bemerkt. Arbeiten sie doppelt so schnell, erhalten sie einen Nachteil, arbeiten sie halb so schnell erhalten sie einen Vorteil.

10 – Ormyrs Höhle

Dies ist die private Höhle von **Kultfanatiker Ormyr**. Neben einem Bett hat er einen Schreibtisch, an dem er Legenden über Drachen und Götter liest sowie sein Zauberbuch (enthält alle vorbereiteten Zauber) studiert. Er besitzt jeweils ein reich verziertes Buch über Drachen und eines über Götter (jeweils 15 GM) sowie 5 GM, 10 SM und 11 KM.

11 – Nebenhöhle

Hier führt Ormyr eigene Anbetungen an die Drachengötter vor der manns-hohen **Statue eines roten Drachen** aus. Wenn jemand anderes als Ormyr den Raum betritt, dreht sich die Statue auf ihrem Sockel zum Eindringling und speit aus seinem Maul Feuer (Fernkampfangriff +5, 2W6 Schaden). Die Statue kann sich immer nur zu einem Gang gleichzeitig wenden. Neben der Statue gibt es noch einen kleinen Schrein mit zwei Drachenstatuetten (jeweils 10 GM).

12 – Drachenhöhle

Hier lebt **Patarax**. Die Höhlendecke ist offen. Um von der Spitze des Hügels hinab zu klettern, ist eine Athletik-Probe mit SG 15 erforderlich. In der Höhle selbst gibt es drei große Felsen. Außerdem verläuft an der Innenseite im 3m Höhe ein natürlicher Felssims. Es erfordert eine Athletik-Probe mit SG 10, um auf den Felssims zu klettern.

In die Drachenhöhle führt von draußen ein enger Felsspalt. Er wird gefunden, wenn der gesamte Fuß des Hügels abgesucht wird. Elfen und Halblinge sowie Charaktere ohne Rüstung können sich mit einer erfolgreichen GE-Probe mit SG 10 hindurchzwängen. Wenn die Probe um 5 Punkte misslingt, stecken sie fest.

Bisher bleibt Patarax ausschließlich in seiner Höhle. Tagsüber schläft er, bei Sonnenuntergang wacht er auf. Dann vollführen die Kultisten eine Anbetungszeremonie und bringen ihm Schätze und erlegte Tiere. Nachts frisst er, studiert den Sternenhimmel, schmiedet seine Eroberungspläne und begutachtet seine bisherigen Schätze.

Erwartet Patarax die Charaktere bereits, bringt er sich auf einem der Felsen oder dem umlaufenden Sims in Stellung. Er greift Eindringlinge nicht sofort an, sondern verlangt von ihnen auf Drakonisch, ihm Ehrerbietung und Gehorsam zu leisten. Dafür ist eine Täuschen-Probe mit SG 14 notwendig. Nähern sich die Charaktere anschließend Patarax, ist eine erneute Täuschen-Probe mit SG 14 notwendig, sonst wittert er Betrug und greift sofort an. In einem Kampf nutzt er aus seinem Schatzvorrat das *belebte Schild* und das *tanzende Schwert*. Sinken Patarax' Trefferpunkte auf 10 oder weniger, flieht er durch die offene Höhlendecke.

13 – Schatzhöhle

Hier lagern Patarax' Schätze: 100 GM, 750 SM, 2400 KM, ein *belebtes Schild*, ein *tanzendes Schwert*, ein *Trank des Fliegens*

Namenstabellen

Es ist immer praktisch für den Spielleiter, schnell die Namen von Nicht-spielercharakteren parat zu haben. Im Folgenden sind daher verschiedene Namen für Dorfbewohner, Kultisten und Orks aufgeführt.

Tabelle 7: Namen von Dorfbewohnern

Männernamen	Frauenamen
Baltus	Bana
Bolger	Margret
Garet	Olivia
Ornfried	Urwen

Tabelle 8: Namen von Kultisten und Orks

Männernamen	Frauenamen	Orknamen
Alwes	Armine	Deng
Beron	Dara	Glubsh
Drago	Delia	Irk
Elgor	Emelda	Krakk
Manres	Onne	Nurk
Riddon	Sana	Prukt

Open Game License Version 1.0a

Gewölbe und Drache is published by Jonas Boungard under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, proper names (characters, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, and artwork. Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration. Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission. *Gewölbe und Drache* ©2020 Jonas Boungard. All Rights Reserved.

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, items, 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 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 Licensor. 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