

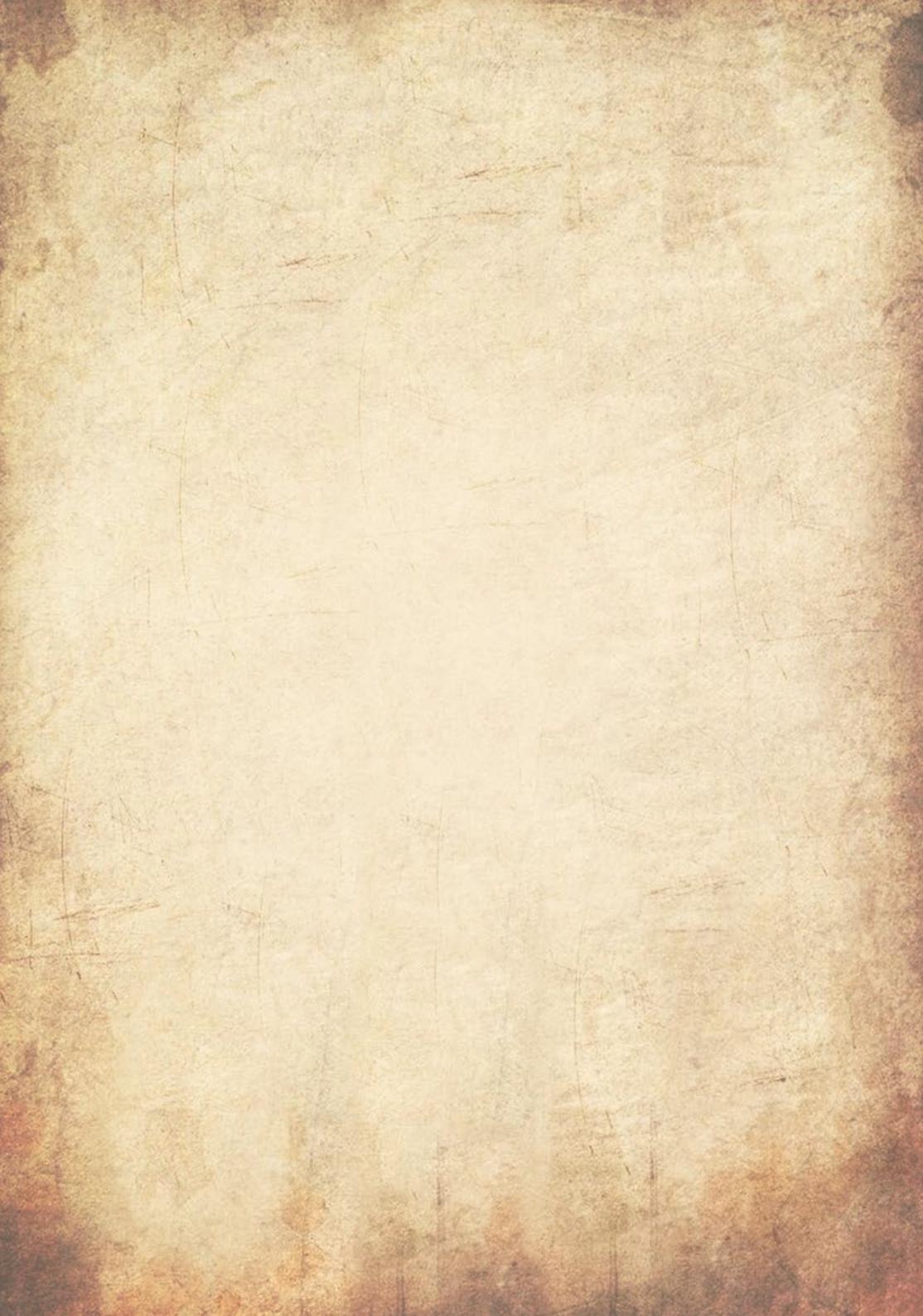
D20

ROCK & STONE



Ein Rollenspiel von Seba

www.kritischerfehlschlag.de



IMPRESSUM

Autor

Sebastian Hahn

itch.io/sebahahn

SEBA

graf
ronsky

Lektorat

Lars Gawronsky | graf_ronsky

Illustrationen

Some artwork © 2015 Dean Spencer, used with permission. All rights reserved.

Publisher's Choice Quality Stock Art © Jeffrey Koch / Fat Goblin Games

Some artwork by ©FiguDesign

Some artwork by ©Kimagu

Maps by Dyson Logos

Content Warning:

Alcohol, Violence

Verantwortlich:
Sebastian Hahn
Kenzlerdamm 4
20537 Hamburg
s.hahn84@web.de

This work includes AELF Open Gaming Content, which may only be used under the terms of the AELF Open License Version 1.0a. This product is not endorsed or reviewed by Mythmere Games LLC or any other contributor of AELF Open Gaming Content and does not represent the views of Mythmere Games LLC or any other contributor.

VORWORT

1.000 JAHRE – DIE LETZTEN IHRER ART

Menschen sind das vorherrschende Volk dieser Welt. Ihre Reiche sind mächtig, ihre Städte reich und ihre Helden berühmt. Alle anderen Völker sind eine Randnotiz. Aber das war nicht immer so.

Einst herrschten die Elfen über die Oberfläche und die Zwerge über das Unterreich. Menschen lebten in Stämmen oder Dorfgemeinschaften zusammen und beteten die Sonne, den Mond oder Regenwolken an. Doch den Elfen reichte die Macht über die Oberwelt nicht und sie neideten den Zergen ihre Schätze. Ein Jahrhunderte währender Krieg begann.

Vor genau 1.000 Jahren begann die letzte, entscheidende Schlacht der Elfen gegen die Zwerge. Ihr wart Teil dieser Schlacht. Von den Clans der mächtigen Stadt Ran'Tharak auserwählt und von der Göttin Khaz'Kra gesegnet, um die Matriarchin des Feindes zu vernichten.

Und das wäre euch um Barthaaresbreite auch gelungen. Aber die Hexenkönigin hatte noch einen letzten schmutzigen Trick in ihrem Ärmel. Ein uralter Fluch, der euch für 1.000 Jahre in Stein verwandelte.

Aber auch 1.000 Jahre gehen einmal zu Ende. Wie durch ein Wunder seid ihr unversehrt geblieben. Aber andere Zwerge gibt es nicht mehr. Ihre Reiche sind zerfallen und das Unterreich wird von Monstern beherrscht.

An der Oberfläche herrschen mittlerweile die Menschen und die Elfen tun so, als wäre nie etwas gewesen. Ihr seid die letzten eurer Art und tut, was ihr schon immer am besten konntet: Monster bekämpfen und Schätze suchen. Denn ihr seid die besten Söldner:innen der Reiche.

Und vielleicht gibt es ja doch noch irgendwo andere Zwerge...

Rock & Stone ist ein schnelles Rollenspiel für eine Spielleitung und bis zu 6 Spielende. Du kannst damit OSR-Module spielen, aber die Zwerge sind stärker als OSR-Charaktere. Etwa auf dem Niveau von Stufe-4-Helden. Ihre Stufenaufstiege sind auch größere Machtsprünge.

Die Helden MÜSSEN nicht unbedingt Zwerge sein.
Aber ist halt cooler.

INHALTSVERZEICHNIS

Impressum	3
Vorwort	4
Regeln	6
Kampfregeln	7
Charaktere erstellen	8
Stufenaufstieg	8
Trefferpunkte & Tod	8
Charakterbogen	9
Archetypen	10
Clans	14
Namen	14
Eigenheiten	15
Ausrüstung	16
Magische Artefakte	18
Bestiarium und Konversion	19
Humanoide	20
Tiere	21
Monster	22
Untote	23
Herumtreiberei	24
Die Spielwelt	26
Kampagnen	28
Quests	29
Dungeons	30
Start-Abenteuer	32
Lizenz	39

REGELN

GRUNDREGELN

Für Rock & Stone wird nur ein einziger Würfel genutzt. Nämlich der zwanzigseitige Würfel (W20). Je höher gewürfelt wird, desto besser.

Unterschiedlich schwere Proben erfordern höhere Würfelergebnisse.
Auf das Würfelergebnis wird immer der Fertigkeitswert addiert.

Betrunkene Zwerge haben grundsätzlich einen Bonus von +1 auf alle Würfe. Effekt hält 20 „reale“ Minuten.

Die Schwierigkeit einer Probe wird von der Spieelleitung (SL) festgelegt.
Wird inklusive Boni höher gewürfelt als die Schwierigkeit, ist die Probe gelungen.

Wird inklusive Boni niedriger gewürfelt, gilt die Probe als gescheitert.

Wird die Schwierigkeit inklusive Boni exakt erreicht, gelingt das Vorhaben, aber etwas für die Spielenden Nachteiliges passiert.

Zeigt der Würfel eine 20, gelingt das Vorhaben besonders heroisch.

Zeigt der Würfel eine 1, misslingt das Vorhaben besonders fatal.

SCHWIERIGKEITSGRADE (SG)

Sehr leicht	Kein Wurf nötig
Leicht	9
Mittel	12
Schwer	15
Fast unmöglich	18

INITIATIVE

Initiative wird mit einem einzigen W20 bestimmt. Bei einer 11–20 ist die Spielgruppe zuerst dran, bei einer 1–10 die Gegner.

Überraschte Gegner, die von den Spielfiguren in einen Hinterhalt gelockt werden oder an die sich die Spielfiguren angeschlichen haben, dürfen eine Runde gar nicht reagieren.

In der folgenden Runde wird dann Initiative gewürfelt.

KAMPFREGELN

TREFFER & SCHADEN

In jeder Kampfrunde ist eine Aktion **UND** eine Bewegung möglich. Aktive Klassenfähigkeiten und Angriffe, sowie der Einsatz eines Heiltranks sind zum Beispiel Aktionen.

Du erzielst einen Treffer, wenn du mit einem W20 plus Boni (zum Beispiel deinem Fertigkeitswert in Nahkampf oder Fernkampf) die Rüstungsklasse (RK) des Ziels erreichst oder übertrifftst.

Deine Waffe richtet dann ihren Grundschaden an.

Blind kämpfen senkt den Angriffsbonus um 4.

Beträgt das Ergebnis deines Würfelwurfs inklusive Boni 20 oder höher, richtest du 2 Extra-Schaden an.

Zeigt der Würfel eine 20,richtest du 3 weitere Punkte Extra-Schaden an.

Zeigt der Würfel eine 1, kannst du in der nächsten Runde nicht agieren.

RETTUNGSWURF

Tappt eine Spielfigur in eine Falle, wird von einem Zauber getroffen, oder würde durch irgendetwas außer einem Angriff mit einer Waffe Schaden oder einen negativen Effekt erleiden, kann dies mit einem gelungenen Rettungswurf (RW) ganz oder teilweise verhindert werden.

Dafür muss mindestens der Wert des RW inklusive Boni (zum Beispiel durch Schutzzauber oder Betrunkenheit) erreicht werden.

BEWEGUNG

Entfernung wird in die Zonen „Nah“, „Mittel“ und „Weit“ abstrahiert.

Nahkampf ist nur in der Zone „Nah“ möglich.

Aus „Weiter“ Entfernung können nur wenige Waffen eingesetzt werden.

Es kostet eine Bewegung, um in die nächste Zone zu wechseln.

Von „Weit“ nach „Nah“ wären es also zwei Bewegungen.

Manche Waffen oder Fähigkeiten verursachen Schaden in einer ganzen Zone. Das betrifft also Spielfiguren und Feinde, die sich theoretisch zueinander in Nahkampfreichweite befinden.

CHARAKTERE

CHARAKTER ERSTELLEN

Du beginnst, indem du dir einen Archetyp auswählst. Dieser bestimmt deine Trefferpunkte, deine Rüstungsklasse (RK), deinen Rettungswurf (RW) und deine anfänglichen Fertigkeitspunkte.

Dann kannst du 5 weitere Fertigkeitspunkte frei verteilen.

Dabei darf keine Fertigkeit über einen Wert von 5 gesteigert werden.

Wähle zwei Klassenfähigkeiten.

Jeder Charakter beginnt mit 20 Goldmünzen.

Davon darfst du beliebige Ausrüstung kaufen.

Zuletzt wählst du deinen Clan und deine Eigenheit oder würfelst sie aus.

STUFENAUFSTIEG

Du steigst eine Stufe auf, wenn du genug Gold gesammelt hast. Das für den Aufstieg gesammelte Gold steht nicht für andere Ausgaben zur Verfügung, sondern landet in deinem Zwergenschatz (mechanisch verschwindet es einfach). Du kannst sparen, um Stufe(n) zu überspringen.

Der Aufstieg auf Stufe 2 kostet 2.500 Goldmünzen.

Der Aufstieg auf Stufe 3 kostet 5.000 Goldmünzen.

Der Aufstieg auf Stufe 4 kostet 10.000 Goldmünzen.

Bei jedem Stufenaufstieg bis Stufe 4 erhältst du 5 Fertigkeitspunkte und kannst eine weitere Fähigkeit auswählen.

Jede weitere Stufe kostet 10.000 Goldmünzen, aber es steigen nur noch TP und es gibt nur noch einen Fertigkeitspunkt. RW verbessert sich nicht weiter. **Fertigkeiten dürfen niemals über einen Wert von 8 gesteigert werden.**

TREFFERPUNKTE UND TOD

Wenn bei einem Feind die Trefferpunkte (TP) auf Null oder in den negativen Bereich fallen, ist er oder sie tot oder wahlweise bewusstlos.

Fallen die Trefferpunkte eines Charakters auf Null oder weniger, kann er oder sie in jeder Runde, in der die TP nicht auf mindestens 1 steigen, einen Rettungswurf versuchen. Erst, wenn dieser scheitert, ist der Charakter tot. Jede Stunde ungestörter Ruhe regeneriert einen Trefferpunkt.



ROCK & STONE

NAME		RÜSTUNGSKLASSE(RK)	
CLAN		RETTUNGSWURF (RW)	
ARCHETYP		TREFFERPUNKTE (TP)	
EIGENHEIT		GOLD	

FERTIGKEITEN

Nahkampf	Fernkampf	Arkane
Akrobatik	Athletik	Diplomatie
Einschüchtern	Fingerfertigkeit	Heimlichkeit
Verhandeln	Wahrnehmung	Wissen

FÄHIGKEITEN

A faint, light blue watermark or background illustration of a classical building with columns and a pediment, surrounded by trees and foliage.

Waffe	Schaden	Reichweite / Effekt

AUSRÜSTUNG

ARCHETYPEN

BERSERKER:IN

Wenn Gewalt nicht hilft, hilft vielleicht mehr Gewalt



Trefferpunkte: 15 (+5 pro Stufe)

Rüstungsklasse: 10

Rettungswurf: 14 (-1 pro Stufe)

+4 auf Nahkampf & Athletik

+3 auf Akrobistik & Einschüchtern

+2 auf Fernkampf & Wahrnehmung

Erlaubte Rüstungen: Alle

Erlaubte Waffen: Alle

FÄHIGKEITEN

Du startest mit zwei Fähigkeiten. Bei jedem Stufenaufstieg wähle eine weitere. [Aktiv]-Fähigkeiten können jeweils pro Charakterstufe einmal täglich genutzt werden.

In Dunkelheit geboren	[Passiv]	Zauber und Fähigkeiten, die auf den Geist abzielen, haben keine Wirkung auf dich.
Im Kampf geschmiedet	[Passiv] [Nahkampf]	Wenn du einen Feind besiegst, kannst du direkt einen weiteren Feind angreifen.
In Flammen gehärtet	[Passiv] [Nahkampf]	Du kannst zwei Einhandwaffen verwenden, also mit einer Aktion zweimal angreifen. Aktive Fähigkeiten nutzen nur eine der beiden Waffen.
Haut aus Eisen	[Aktiv]	Bis Kampfende nimmst du aus allen Quellen 2 Schaden weniger.
Kraft des Berges	[Passiv] [Nahkampf]	Beträgt das Ergebnis deines Angriffswurfs inklusive Boni 20 oder mehr, richtest du 5 zusätzliche Schadenspunkte an. (Statt den üblichen 2).
Zorn der Tiefe	[Aktiv] [Nahkampf]	Du kannst alle Spielfiguren (Freund und Feind) in einer Zone gleichzeitig angreifen und verursachst bei Treffern doppelten Schaden.
Magen aus Stein	[Passiv]	Du bist völlig immun gegen jede Art von Gift.
Rücksichtslos	[Aktiv] [Nahkampf]	Wenn du einen Gegner getroffen hast, kannst du 5 Trefferpunkte opfern und dafür 10 Extra-Schaden anrichten.

ARCHETYPEN

KUNDSCHAFTER:IN

Die Stille der Dunkelheit, die Härte des Steins

Trefferpunkte: 12 (+4 pro Stufe)

Rüstungsklasse: 10

Rettungswurf: 11 (-1 pro Stufe)

+4 auf Heimlichkeit & Fingerfertigkeit

+3 auf Akrobatik & Wahrnehmung

+2 auf Fernkampf & Nahkampf

Erlaubte Rüstungen: Mittel

Erlaubte Waffen: Mittel



FÄHIGKEITEN

Du startest mit zwei Fähigkeiten. Bei jedem Stufenaufstieg wähle eine weitere. [Aktiv]-Fähigkeiten können jeweils pro Charakterstufe einmal täglich genutzt werden.

Zwergische Ausbildung	[Passiv]	Du kannst 10 weitere Fertigkeitspunkte verteilen.
Eins mit der Dunkelheit	[Aktiv]	Gegen einen überraschten Feind erzielst du einen Treffer, ohne würfeln zu müssen und richtest dreifachen Schaden an.
Herz aus Stahl	[Passiv]	Du richtest gegen Feinde, die bis dahin unverletzt sind, 3 Extra-Schaden an.
Glück der Tapferen	[Passiv]	Du kannst bei allen Proben zwei statt einem W20 würfeln und das bessere Ergebnis verwenden.
Tod von oben	[Aktiv] [Fernkampf]	Du kannst mit einer Fernkampfwaffe bis zu drei Ziele mit einer Aktion angreifen.
In fremden Tunneln zuhause	[Passiv]	Du kannst alle Schriften lesen und nach kurzer Eingewöhnung alle Sprachen verstehen und gebrochen sprechen.
Tricksen und Täuschen	[Aktiv]	Du kannst die RK und die RW von bis zu drei Feinden bis Kampfende um 3 verschlechtern.
Teilen und Verwirren	[Aktiv]	Du kannst den Angriffsbonus eines Feindes bis Kampfende um 5 Punkte senken.

ARCHETYPEN

STEINFORMER:IN

Warum zu Göttern beten, wenn man Elementen befehlen kann?



Trefferpunkte: 12 (+3 pro Stufe)

Rüstungsklasse: 10

Rettungswurf: 12 (-1 pro Stufe)

+4 auf Arkanes & Wissen

+3 auf Diplomatie & Wahrnehmung

+2 auf Verhandeln & Fingerfertigkeit

Erlaubte Rüstungen: Leicht

Erlaubte Waffen: Leicht

FÄHIGKEITEN

Du startest mit zwei Fähigkeiten. Bei jedem Stufenaufstieg wähle eine weitere. [Aktiv]-Fähigkeiten können jeweils pro Charakterstufe **zweimal** täglich genutzt werden.
Bei allen [Zaubern] gilt die Fertigkeit [Arkanes] als Bonus.

Feuer der Esse	[Aktiv] [Zauber] [Geschoß]	Würfle gegen die RK des Gegners. Ein Treffer richtet 5 Feuerschaden an. Würfelst du inklusive Boni 20 oder mehr, kannst du 3 Geschosse abfeuern.
Stille der Tiefe	[Aktiv] [Zauber]	Wenn das Ziel seinen Rettungswurf nicht schafft, kann es bis Kampfende keine Fähigkeiten einsetzen.
Flammendes Inferno	[Aktiv] [Zauber]	Alle Spielfiguren in einer Zone (Freund & Feind) erleiden 25 Feuerschaden. Gelingt ein RW: 10 Schaden.
Körper aus Granit	[Aktiv] [Zauber]	Du nimmst bis Kampfende aus allen Quellen maximal 4 Schaden.
Umarmung des Steins	[Aktiv] [Zauber]	Du heilst bei einem Ziel 15 Trefferpunkte und entfernst alle negativen Zustände. Würfelst du inklusive Boni 20 oder mehr, kannst du bis zu drei Ziele heilen.
Feuergeboren	[Passiv]	Du bist völlig immun gegen Feuerschaden.
Schleier	[Aktiv] [Zauber]	Du kannst alle Verbündeten für bis zu eine Stunde ein beliebiges Aussehen annehmen lassen.
Zahn der Zeit	[Aktiv] [Zauber]	Setze die RK eines Ziels auf 11. Würfelst du inklusive Boni 20 oder mehr, kannst du bis zu drei Ziele wählen.

ARCHETYPEN

VERTEIDIGER:IN

Unaufhaltsame Kraft und unbewegliches Objekt

Trefferpunkte: 18 (+6 pro Stufe)

Rüstungsklasse: 10

Rettungswurf: 11 (-1 pro Stufe)

+4 auf Nahkampf & Wahrnehmung

+3 auf Fernkampf & Athletik

+2 auf Arkanes & Wissen

Erlaubte Rüstungen: Alle

Erlaubte Waffen: Alle



FÄHIGKEITEN

Du startest mit zwei Fähigkeiten. Bei jedem Stufenaufstieg wähle eine weitere.

[Aktiv]-Fähigkeiten können jeweils pro Charakterstufe einmal täglich genutzt werden.

Bei allen [Zaubern] gilt die Fertigkeit [Arkanes] als Bonus.

Bollwerk	[Passiv] [Nahkampf]	Wenn du angegriffen wirst, darfst du zurückschlagen. Egal ob du getroffen wirst oder nicht.
Schildwall	[Aktiv]	Setze die RK aller Verbündeten bis Kampfende auf 18.
Zwergentaktik	[Aktiv]	Gewinne einen verlorenen Initiative-Wurf.
Unaufhaltsam	[Passiv]	Fernkampfangriffe verursachen gegen dich maximal 2 Schadenspunkte. Gilt nicht für Zauber.
Khaz'kras Zorn	[Aktiv] [Zauber]	Zerstöre einen Untoten, wenn ihm kein Rettungswurf gelingt. Würfelst du inklusive Boni 20 oder mehr, sind alle Untoten in Sichtweite betroffen.
Unüberwindlich	[Passiv]	Wenn deine Trefferpunkte in einem Kampf das erste Mal auf 0 oder weniger fallen, füllen sie sich sofort wieder auf das Maximum auf.
Strategem der Urahnen	[Aktiv] [Zauber]	Ein Feind ist in der nächsten Runde überrascht. Würfelst du inklusive Boni 20 oder mehr, gilt das für bis zu 3 Feinde.
Beben	[Aktiv] [Zauber]	Wenn du inklusive Boni 20 oder mehr würfelst, vernichtest du alle Feinde in einer Zone, die 10 oder weniger Trefferpunkte haben.

CLANS

In den Clans von Ran'Tharak werden seit Äonen verschiedene Merkmale weitergegeben. Manche Clans hegen natürlich ebenso lange Rivalitäten untereinander. Wähle einen Clan oder würfle ihn aus. Der Name des Clans fungiert gleichzeitig als Nachname.

1	Blutaxt	+ 1 Grundschaden mit allen Waffen
2	Eisenbart	+ 1 Rüstungsklasse
3	Donnerhammer	+ 5 Trefferpunkte
4	Kupferauge	+ 5 Fertigkeitspunkte
5	Sturmfaust	- 1 Rettungswurf
6	Trollschlächter	+ 3 RK und Grundschaden gegen Feinde, die größer sind als Menschen

NAMEN

Natürlich kannst du dir selbst einen Namen ausdenken, aber es gibt einige Namen, die in Ran'Tharak seit Generationen besonders beliebt sind.

	Männlich	Weiblich	Divers
1	Artex	Akara	Azgal
2	Durgan	Branka	Burak
3	Gotrek	Elosane	Granit
4	Grimthor	Gildea	Khaz
5	Kazadil	Helga	Krk
6	Morgun	Kiliane	Norre
7	Rurik	Runa	Opal
8	Ungrim	Valka	Onyx
9	Warulf	Xandra	Ragni
10	Zhukor	Ziona	Turmalin

EIGENHEITEN

Über Zwerge und Zerginnen kursieren so einige Gerüchte. Auf manche treffen sie zu, auf manche nicht. Du musst keine typische, zergische Eigenheit haben, aber wenn du willst, wähle eine oder würfle eine aus.

1	Explosiv	Kleine Person, große Emotionen.
2	Dickköpfig	Eine Niederlage ist nur ein Sieg mit Umwegen.
3	Direkt	Subtilität war nie deine Stärke.
4	Geizig	Gold und Zwerge gehören einfach zusammen.
5	Pedantisch	Du machst alles entweder richtig oder gar nicht.
6	Rachsüchtig	Du vergisst manchmal, aber du vergibst niemals.
7	Stolz	Wenn etwas richtig gemacht werden soll, muss es ein:e Zerg:in machen.
8	Stur	Meinungen sind nicht zum Ändern gedacht.
9	Traditionell	Du machst alles so, wie überliefert. Auch, wenn du selten weißt, warum.
10	Wasserscheu	Du bist mal um einen Fluss herum gegangen.

AUSRÜSTUNG

RÜSTUNG

Typ	Art	RK-Modifikator	Preis
Leder	Leicht	+ 2	5 GM
Ringpanzer / Brünne	Mittel	+ 3	30 GM
Kettenrüstung	Mittel	+ 4	75 GM
Plattenpanzer	Schwer	+ 6	200 GM
Schild	Mittel	+ 1	15 GM

WAFFEN

Typ	Art	Grundschaden	Reichweite	Preis
Waffenlos	leicht, 1h	1	Nah	-
Dolch	leicht, 1h	3	Nah	2 GM
Keule	leicht, 1h	3	Nah	-
Stab	leicht, 2h	3	Nah	-
Schwert	mittel, 1h	4	Nah	15 GM
Axt	mittel, 1h	4	Nah	15 GM
Kriegshammer	mittel, 1h	4	Nah	15 GM
Speer	mittel, 2h	5	Nah	20 GM
Streitaxt	schwer, 2h	6	Nah	30 GM
Zweihänder	schwer, 2h	6	Nah	30 GM
Schleuder	leicht, 2h	3	Nah, mittel	1 GM
Armbrust	mittel, 2h	4	Nah, mittel	15 GM
Bogen	mittel, 2h	3	Alle	15 GM
Wurfmesser	leicht, 1h	3	Nah, mittel	15 GM
Wurfäxte	mittel, 1h	4	Nah, mittel	20 GM

Munition wird in Rock & Stone grundsätzlich nicht verwaltet.

AUSRÜSTUNG

ALLGEMEINE AUSRÜSTUNG

Typ	Effekt	Preis
Abblendlaterne		10 GM
Laternenöl (Genug für zwei Stunden)		1 GM
Brechstange	+ 2 auf Athletik bei angemessener Nutzung	1 GM
Dietriche	+ 2 auf Fingerfertigkeit beim Schlösserknacken	5 GM
Drahtrolle		1 GM
Bier/Schnaps/Nahrung		1 GM
Feuerstein und Stahl	Feuer machen	1 GM
Hammer und Meißel	+ 2 auf Athletik bei angemessener Nutzung	1 GM
Zange	+ 2 auf Athletik bei angemessener Nutzung	1 GM
Heiltrank	Heilt 10 Trefferpunkte	5 GM
Allheilmittel	Heilt die meisten Gifte und Krankheiten	15 GM
Kreide		1 GM
Salz		1 GM
Murmeln (10 Stück)		3 GM
Fußangeln (10 Stück)		5 GM
Seil (5 Meter)		1 GM
Wurfhaken		3 GM
Spiegel		5 GM
Falscher Bart		1 GM
Gezinkte Karten oder Würfel		5 GM
Wasserfester Sack oder Rucksack		3 GM

MAGISCHE ARTEFAKTE

Manche mächtigen Artefakte aus den alten Zwergenreichen haben die Jahrtausende überdauert. Und auch die Elfen und Menschen haben magische Gegenstände erschaffen, die natürlich in Zwergenhand besser aufgehoben sind. Bei Händlern findet man diese Dinge aber nur in absoluten Ausnahmefällen.

Artefakt-Waffen geben Boni von jeweils +1, +2 oder +3 auf den Grundschaden und den Angriffsbonus. Die theoretischen Marktpreise bewegen sich zwischen 200 und 2.000 Goldmünzen.

Artefakt-Rüstungen geben einen Bonus von +1 oder +2 auf die Rüstungsklasse. Die theoretischen Marktpreise bewegen sich zwischen 500 und 5.000 Goldmünzen.

Sowohl Waffen und Rüstungen als auch Schmuckgegenstände und viele andere Dinge können auch noch weitere Verzauberungen haben.

MAGISCHE EFFEKTE (BEISPIELE)

Feuer	Angriffe verursachen 2 Punkte Feuerschaden extra
Glück	- 1 auf Rettungswurf
Heilung	Kann 3 mal täglich 5 Trefferpunkte heilen
Immunität	Schützt vor den Auswirkungen eines Elements
Donner	Angriffe können das Ziel lähmen, wenn kein RW gelingt
Regeneration	Träger heilt 2 TP pro Runde
Resistenz	Die Auswirkungen eines Elements werden halbiert
Riesenstärke	+ 3 auf Grundschaden im Nahkampf
Schutz	- 1 auf Rettungswurf und + 1 auf Rüstungsklasse
Unsichtbarkeit	Kann 1 mal täglich für 20 Minuten unsichtbar werden
Wahrer Blick	Kann Illusionen durchschauen
Zauberei	Kann 3 bis 10 mal einen Zauber wirken und ist dann entladen
Zerschlagung	Untote müssen RW bestehen oder werden zerstört

BESTIARIUM

Für Rock & Stone kann jedes OSR-Bestiarium verwendet werden. Die Werke von Matt Finch setzen ebenfalls auf nur einen Rettungswurf, sodass sich diese besonders anbieten. Ansonsten nimm einfach einen der mittel-hohen Rettungswürfe der Feinde.

Dann muss nur noch der verursachte Schaden gemittelt werden. Nimm dazu den Mittelwert des Schadens und runde auf. $1w4+1$ in einem OSR-Spiel wird so zu einem Grundschaden von 4 in Rock & Stone. $2w6$ zu 7. Den Mittelwert findest du, indem du den Minimalschaden und den Maximalschaden des Angriffs addierst und die Summe durch zwei teilst. Bei einem Schaden von $2w6$ also $((2+12):2)=7$.

Alternativ kannst du den Schaden natürlich auch einfach auswürfeln, wenn du ein OSR-Modul spielst.

Falls du kein OSR-Regelwerk zur Hand hast, folgen hier einige Feinde, die man immer gut gebrauchen kann. Man kann die Werte natürlich auch für andere Kreaturen verwenden. Ein Ork oder Kobold hat im Großen und Ganzen dieselben Werte wie ein Goblin. Und im Zweifel ist alles ein Bär.

STATBLOCKS SIND WIE FOLGT ZU LESEN

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Wächter	1	6	14	17	1	1 Waffe (4 Schaden)
Fähigkeiten:	-					

TW	Trefferwürfel stellen gleichzeitig den Angriffsbonus dar. Ein Feind mit TW 6 würfelt beim Angriff also einen W20 und addiert 6 dazu.
TP	Menge der Trefferpunkte.
RK	Rüstungsklasse, die erreicht werden muss, um den Feind zu treffen.
RW	Höhe des Rettungswurfs.
BW	Bewegungsrate. Die meisten Kreaturen können sich eine Zone pro Runde bewegen. Bei OSR-Spielen entspricht das einer BW von 9.
A	Menge, Art und Schaden der Standard-Aktionen des Feindes.
Fähigkeiten	Eventuelle Zauber und/oder Sonderfähigkeiten.

HUMANOIDE

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Doppelgänger	4	22	14	13	1	1 Klaue (2 Schaden)

Fähigkeiten: Immun gegen Schlaf und Bezauberung.
RW 8 gegen Magie.
Kann jede beliebige Gestalt annehmen.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Dryade	2	12	12	16	1	1 Holzdolch (3 Schaden)

Fähigkeiten: Kann eine Person, der kein RW gelingt, bezaubern und zu ihrem Diener machen.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Goblin	1	5	13	18	1	1 Waffe (4 Schaden)

Fähigkeiten: In Sonnenlicht Angriffswurf minus 1.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Lykanthrop (z.B. Werwolf)	5	28	15	12	1	1 Biss (6 Schaden)

Fähigkeiten: Kann sich in Mensch, Tier oder Tiert Mensch wandeln.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Oger	4	24	14	13	1	1 Waffe (5 Schaden)

Fähigkeiten: -

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Riese	9	60	15	7	2	1 Waffe (10 Schaden)

Fähigkeiten: Kann einen Felsbrocken schleudern, der in einer ganzen Zone 15 Schaden verursacht.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Troll	6	40	15	11	1	2 Klauen (3 Schaden)

Fähigkeiten: Regeneriert 3 Trefferpunkte pro Runde.
Kann nur durch Feuer oder Säure getötet werden.

TIERE

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Aaskriecher	2	12	12	14	1	1 Biss (2 Schaden)

Fähigkeiten: Kann jede Runde sechsmal mit Tentakeln angreifen. Kein Schaden, aber bei Treffer ist das Ziel 3 Runden gelähmt, wenn kein RW gelingt.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Bär	5	30	14	12	1	2 Klauen (3 Schaden)

Fähigkeiten: Wenn der Bär dasselbe Ziel in einer Runde mit beiden Klauen trifft, verursacht er 5 Extra-Schaden.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Basilisk	6	32	15	11	1	1 Biss (5 Schaden)

Fähigkeiten: Blick in die Augen versteinert das Ziel, wenn kein RW gelingt.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Drache	11	80	17	8	2	2 Klauen (7 Schaden)

Fähigkeiten: Odemwaffe: 20 Schaden für alles in einer Zone gemäß des Elements des Drachen. Halber Schaden bei erfolgreichem RW.
Immunität gegen das Element der Odemwaffe.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Riesenratte	1	4	12	18	1	1 Biss (2 Schaden)

Fähigkeiten: Manche Ratten übertragen Krankheiten, wenn kein RW gelingt. Krankheit kann z.B. alle Fertigkeiten um 3 senken.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Riesenspinne	3	16	14	15	1	1 Biss (3 Schaden)

Fähigkeiten: Erfolgreicher Angriff vergiftet das Ziel, wenn kein RW gelingt. Gift fügt für 5 Runden jede Runde 2 Schaden zu.

MONSTER

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Gallert	4	24	11	13	1	1 Angriff (4 Schaden)

Fähigkeiten: Bei Treffer ist das Ziel 3 Runden gelähmt, wenn kein RW gelingt.
Manche Gallerte teilen sich, wenn sie besiegt werden, in zwei kleine Gallerte mit 2 TW und 10 LP auf.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Gargoyl	4	30	14	13	1	2 Klauen (3 Schaden)

Fähigkeiten: Immunität gegen nichtmagische Waffen.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Golem	10	60	14	4	1	1 Faust (12 Schaden)

Fähigkeiten: Nimmt nur durch stumpfe Waffen wie Hämmer und Streitkolben vollen Schaden. Sonst halbiert.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Höllenhund	5	28	15	12	1	1 Biss (3 Schaden)

Fähigkeiten: Odemwaffe: 10 Schaden gegen alles in einer Zone.
Halber Schaden bei erfolgreichem RW.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Hydra	8	50	14	11	1	8 Bisse (3 Schaden)

Fähigkeiten: 8 Köpfe mit je 7 TP. Die Hydra stirbt, wenn alle Köpfe und/oder der Körper bei 0 LP sind.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Naga	7	45	14	9	1	1 Biss (4 Schaden)

Fähigkeiten: Erfolgreicher Angriff vergiftet das Ziel, wenn kein RW gelingt. Gift fügt für 5 Runden jede Runde 2 Schaden zu.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Rostmonster	6	30	13	12	1	2 Fühler (1 Schaden)

Fähigkeiten: Ein erfolgreicher Angriff des Rostmonsters zerstört eine Waffe oder Rüstung aus Metall. Außer magische Dinge.

UNTOTE

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Ghul	2	11	13	16	1	2 Klauen (2 Schaden)
Fähigkeiten:	Immun gegen Bezauberung und Schlaf. Erfolgreicher Angriff lähmt Ziel für 2 Runden, wenn kein RW gelingt.					
	TW	TP	RK	RW	BW	A
Leichnam (Lich)	12	70	16	3	1	1 Hand (5 Schaden)
Fähigkeiten:	Immun gegen Bezauberung und Schlaf. Erfolgreicher Angriff lähmt Ziel für 2 Runden. (Kein RW). Leichname können verschiedenste Zauber beherrschen.					
	TW	TP	RK	RW	BW	A
Mumie	5	30	16	11	1	1 Faust (5 Schaden)
Fähigkeiten:	Immun gegen Bezauberung und Schlaf. Erfolgreicher Angriff verhindert für 24 Stunden, dass das Ziel sich heilen kann. (Kein RW). Immunität gegen nichtmagische Waffen.					
	TW	TP	RK	RW	BW	A
Skelett	1	6	12	17	1	1 Waffe (4 Schaden)
Fähigkeiten:	Immun gegen Bezauberung und Schlaf.					
	TW	TP	RK	RW	BW	A
Vampir	9	55	17	8	2	1 Biss (5 Schaden)
Fähigkeiten:	Immun gegen Bezauberung und Schlaf. Kann alle Ziele in einer Zone, die keinen RW schaffen, für 2 Runden bezaubern und befehligen. Immunität gegen nichtmagische Waffen. Wer von einem Vampir getötet wird, wird zu einem Ghul.					
	TW	TP	RK	RW	BW	A
Zombie	2	9	12	16	1	1 Schlag (4 Schaden)
Fähigkeiten:	Immun gegen Bezauberung und Schlaf.					

HERUMTREIBEREI

Zwerge und Zerginnen mögen in der Regel zwar sparsam sein, aber sie machen eine Ausnahme: Feiern. Dafür ist eigentlich jeder Anlass recht und manche Leute munkeln, dass Zwerge und Zerginnen deshalb oft grummelig und schroff wirken, weil sie meistens einen Kater haben.

Zwischen zwei Abenteuern werfen alle Spielenden einen W20. Wer das höchste Ergebnis hat, würfelt noch einmal, um das Ergebnis der durchzechten Nacht herauszufinden.

DER MORGEN DANACH

- | | |
|---|---|
| 1 | Du hast eine Ballade über den Hoseninhalt der lokalen Autorität gedichtet und in der Stadt verbreitet. Du wachst in einem Graben etwa zehn Kilometer entfernt auf. All dein Geld ist weg. |
| 2 | Du hast eine Statue oder ein anderes öffentliches Bauwerk zerstört. Du wachst in einer Gefängniszelle auf und musst entweder 30 Tage dort verbringen, 1.000 GM zahlen oder eine gefährliche Aufgabe für den Ort übernehmen. |
| 3 | Du wachst in einem Gebüsch auf. Du weißt nicht, was passiert ist, aber dein wertvollster Gegenstand ist verschwunden. |
| 4 | Dustellst morgens fest, dass dir genau 20 Prozent deines Geldes fehlen. Dafür hast du eine Quittung der Diebesgilde in der Tasche. |
| 5 | Du wachst im Kräutergarten einer alten Witwe auf. Offenbar hast du ihr versprochen, dass du ihr Dach reparierst. |
| 6 | Du erinnerst dich vage, dass jemand dich zu seinem geschworenen Erzfeind erklärt hat. Aber nicht mehr, wer und warum. |
| 7 | Du erinnerst dich vage, dass du jemandem einen sehr großen Gefallen schuldest. Aber nicht mehr, wem und warum. |
| 8 | Du hast deinen wertvollsten Gegenstand beim Glücksspiel verloren. |
| 9 | Du findest in deiner Tasche einen sehr wertvollen oder sehr persönlichen Gegenstand. Nur hast du ihn noch nie zuvor gesehen. |

HERUMTREIBEREI

- 10 Als du aus dem Fenster deines Zimmers schaust, siehst du auf der anderen Straßenseite einen Steckbrief mit deinem Namen darauf.
- 11 Du hast beim Glücksspiel 200 Goldmünzen gewonnen!
- 12 Du wachst mit Blut an den Händen auf. Du erinnerst dich vage, dass du jemanden verprügelt hast. Aber nicht, wen und warum.
- 13 Du hast die ganze Nacht mit jemandem getrunken und ihr habt euch gegenseitig ewige Treue geschworen. Wer war das?
- 14 Jemand konnte seine Spielschulden bei dir nicht bezahlen und hat dir deshalb ein Haus überschrieben. Warum fühlt es sich so an, als wärst du übers Ohr gehauen worden?
- 15 Als du aufwachst, sitzt ein bunter, aber sehr alter Papagei auf deinem Bauch. Er nennt dich „Meister:in“ und will offenbar bei dir bleiben.
- 16 Am Fuß deines Bettes liegt ein etwa 11-jähriger Junge mit Segelohren und Schnoddernase. Offenbar hast du ihm versprochen, ihm das Abenteuer-Handwerk beizubringen.
- 17 Als du aufwachst, stellst du fest, dass deine linke Hand eine Schatzkarte umklammert. Du hast keine Ahnung, wo sie herkommt.
- 18 Du hast Gerüchte über eine alte zwergische Ruine gehört, in der es angeblich spuken soll.
- 19 Du hast einen Trinkwettbewerb gewonnen und bist daher stolzer Besitzer eines großen Steinlumpens mit einer Plakette, die deinen Sieg verkündet. Außerdem hast du 500 Goldmünzen und ein Schwein mit einer blauen Schleife um den Hals gewonnen.
- 20 Du hast Gerüchte von einem Zwergenvolk gehört, das insgeheim zurückgezogen in den Bergen leben soll.



DIE SPIELWELT

DIE SILBERKÜSTE

Viele Herrscher und Nationen hat die Silberküste bereits aufsteigen und untergehen sehen. Ihren Reichtum und ihren Einfluss verdankt die Region der ertragreichen Silbermine (4). Und damit erkauft sie sich auch ihre Freiheit vor den großen Königreichen im Westen und Süden.

Denn heute ist die Silberküste ein loser Zusammenschluss aus freien Städten und Dörfern, denen ihre (angebliche) Unabhängigkeit mehr wert ist als alles andere.

Die Silberküste ist fast ausschließlich von Menschen bevölkert, es gibt jedoch auch einige einflussreiche Halblings-Clans, die vor allem in den ländlichen Gebieten beheimatet sind.

Der Großteil der bewohnten Region besteht aus sanften Hügeln. Das Land ist sehr grün und fruchtbar. Es regnet vielleicht etwas zu häufig.

Der Pilzwald im Südwesten, das Schillermoor im Norden und das „Greifenklauen“ genannte Gebirge im Nordwesten gelten als gefährlich. Auf dem Plateau im Süden sollen angeblich Elfen leben.



DIE SPIELWELT

1. Sterling – Die mit Abstand größte Stadt der Silberküste mit knapp 20.000 Einwohnern. Hier findet man fast alles. Regiert wird sie von einem Triumvirat, das theoretisch gewählt wird. Faktisch sind seit fast 400 Jahren die gleichen drei Familien an der Macht. Die Stadt ist bekannt für ihre weißen Mauern und Gebäude aus Kalkstein, die im richtigen Licht sehr imposant wirken; im falschen sehr dreckig.
Aktuell hat die Stadt mit Flüchtlingen aus Kastellbrück zu kämpfen. Der Platz reicht nicht, was zu Spannungen führt.

2. Nebelstrand – Die Stadt war einst nur eine Bergbausiedlung, zog aber immer mehr Glücksritter an. Noch immer sind aber die meisten Einwohner:innen entweder Bergleute oder Fischer:innen auf dem Silbersee. Der Ton ist rauer, aber auch ehrlicher als in Sterling. Regiert wird Nebelstrand von der Gilde der Silbersucher.

3. Kastellbrück – Die einst prächtige Stadt ist vor etwa 8 Jahren untergegangen. Buchstäblich, große Teile sind einfach im Erdboden verschwunden. Kurios, direkt darunter müsste sich die alte Zwergenstadt Ran'Tharak befinden.

4. Silbermine – Der Quell des Reichtums der Region wird von der Gilde der Silbersucher wie eine Aktien–Gesellschaft verwaltet. Wer es sich leisten kann, hält Anteile an der Mine und wird so am Gewinn beteiligt.

5. Der weiße Turm – Eine Magierakademie, die junge Talente zu vollwertigen Magierinnen und Magiern ausbildet. Direkt angeschlossen ist die Festungsstadt der Inquisition der Sonnengarde, die die Tätigkeiten von Magierinnen und Magiern überwacht und – wenn nötig – beendet.

6. Silberhafen – Die Hafenstadt am Ostmeer ist für die Silberküste das Tor zur Welt. Silberhafen ist zwar kleiner als Sterling, aber dafür noch mehr ein Schmelzriegel der Kulturen. Regiert wird die Stadt von den Oberhäuptern der wichtigsten Handelshäuser. Dem sogenannten Kapitänsrat. Allerdings fährt keiner von ihnen mehr selbst zur See. An ihrer Spitze und aus den eigenen Reihen gewählt, steht die Admiralin.

KAMPAGEN

Aus dem Hintergrund der Geschichte ergeben sich so einige Fragen. Meine Empfehlung wäre: erst mal losspielen und schauen, woran die Spielenden besonders Interesse zeigen. Hier sind einige Ideen, welche Geheimnisse und Bedrohungen in der Welt eine größere Kampagne ausmachen könnten. Dies sind keine Dinge, die wahr sein MÜSSEN. Nur Ideen! Es können auch mehrere dieser Geschichten gleichzeitig laufen.

Große Geschichten

- 1 Die Hexenkönigin war keine Elfe, sondern die Zwergengöttin Khaz'Kra. Sie war neidisch, weil die Zwerge Gold und Edelsteine mehr verehrten als ihre Schöpferin und hat sie deshalb vernichtet. Nun will sie ihr Werk vollenden.
- 2 Eine letzte Enklave der Zwerge wurde von Feuerriesen versklavt und schuftet für sie in Minen unter dem Greifenklauen-Gebirge. Es ist möglich, sie zu befreien und Ran'Tharak wieder aufzubauen.
- 3 Auf dem Plateau im Süden leben tatsächlich Elfen. Es stellt sich heraus, dass auch ihr Volk fast von der Hexenkönigin vernichtet wurde. Sie hatte Zwerge und Elfen gegeneinander aufgehetzt. Und sie lebt noch. Vielleicht als Oberhaupt des weißen Turms oder der Inquisition.
- 4 Die Legende besagt, dass Khaz'Kra einst die ersten Zwerge aus dem Fels gehauen hat. Das wäre erneut möglich, doch die Göttin wurde gefangen genommen oder ihrer Kräfte beraubt.
- 5 Die Spielfiguren werden zu den Herrschern von Nebelstrand. Sie müssen sich gegen den Einfluss der Machthaber an der Silberküste durchsetzen. Schließlich erklärt eines der umliegenden Königreiche der Silberküste den Krieg.
- 6 Der Untergang Kastellbrücks hat ein uraltes Böses befreit, das in oder unter Ran'Tharak eingekerkert war. Was auch immer es ist, nur Zwerge können es aufhalten.
- 7 Die Erinnerung an Zwerge wurde systematisch ausgelöscht. Die Inquisition beschlagnahmt alle Artefakte und lässt jeden verschwinden, der zu viele Fragen stellt. Sie wird von den Elfen gesteuert, die damit diesen „bösen Schandfleck“ in ihrer eigenen Geschichte vertuschen wollen. Das wissen aber nur ihre Ältesten.
- 8 Die Hexenkönigin hat die letzten Zwerge von Ran'Tharak versklavt. Aber sie kann nur mit der Hilfe von Elfenmagie und Artefakten getötet werden.

QUESTS

Es muss ja nicht immer die ganze Welt gerettet werden. Für fähige Zwerge und Zwerginnen gibt es an der Silberküste auch so genug zu tun.

Kleine Geschichten

- 1 **Sabotage!** – Die Silberförderung in der großen Mine wird durch eine Reihe mysteriöser „Unfälle“ gestört – einstürzende Stollen, defekte Ausrüstung und verschwundene Werkzeuge. Die Gilde der Silbersucher vermutet Sabotage durch einen Konkurrenten oder einen unzufriedenen Minenarbeiter.
- 2 **Riesenprobleme** – Eine Familie von Riesen hat sich in den Vorgebirgen niedergelassen und terrorisiert die umliegenden Dörfer und Bauernhöfe, indem sie Vieh und Erntevorräte stiehlt. Die lokalen Autoritäten sind überfordert und setzen ein hohes Kopfgeld auf die Köpfe der Riesen aus.
- 3 **Eine haarige Angelegenheit** – In der Oberschicht von Sterling geht die Angst um. Ein einflussreicher Kaufmann wurde in seiner Villa brutal ermordet. Am Tatort fand man nur die Spuren eines gewaltigen Wolfes. Der Werwolf gehört aber selbst zur Oberschicht und wird geschützt.
- 4 **Erstmal ein Pilz** – Ein Holzfällerdorf am Rande des Pilzwaldes wird von einer seltsamen Krankheit heimgesucht, die die Bewohner apathisch und schwach macht. Die Heilerin vermutet Pilzsporen und braucht eine reine Probe der Quelle. Aber tatsächlich geht noch Schlimmeres im Pilzwald vor.
- 5 **Fortschritt** – Ein ehrgeiziges Handelshaus will Teile des Schillermoors trockenlegen, um fruchtbare Land zu schaffen. Die uralte und sehr mächtige Dryade, die eins mit dem Moor ist, hat etwas dagegen. Sie kontrolliert eine halbe Armee von Monstern. Auf welcher Seite sind die Spielenden?
- 6 **Gute, alte Banditen** – Immer wieder werden Silbertransporte überfallen.
- 7 **Noch ein Pilz** – Menschen verschwinden im Pilzwald und kommen Wochen später verändert zurück. Sie werden von Feen oder Doppelgängern ersetzt. Vielleicht kann man mit denen verhandeln. Vielleicht auch nicht.
- 8 **Nekromantie geht immer** – Im Schillermoor gibt es tausende von Moorleichen. Hoffentlich weckt niemand sie auf.
- 9 **Intrigen am Hofe** – Eine der Familien von Sterling will die alleinige Herrschaft. Man muss sie aufhalten – oder ihnen helfen.
- 10 **Unheil am Turm** – Magier lassen sich einfach dauernd mit Dämonen ein.

DUNGEONS

Natürlich gibt es an der Oberfläche jede Menge für Abenteurer:innen zu tun, aber wahre Schätze findet man in Ruinen, alten Magiertürmen, vergessenen Tempeln, versteckten Höhlen, Lagerhäusern am Hafen, im Silbersee und so weiter.

Frei nach Tom Moldvay (D&D Basic) gibt es verschiedene Gründe, warum eine Gruppe von Abenteurer:innen einen Dungeon aufsucht:

Um etwas zu finden und herauszuholen.

Um etwas hinein zu bringen.

Um jemanden von etwas abzuhalten.

Um etwas drinnen zu tun.

Um einen Feind zu besiegen.

Um Gefangene zu befreien.

Um Informationen zu beschaffen.

Man ist aus Versehen reingeraten und sucht den Weg hinaus.

Das mag erstmal nicht so wichtig klingen, aber der Grund des „Besuchs“ bestimmt doch sehr stark, wie sich die Spielenden und auch die Bewohner des Dungeons verhalten. **Es ist keineswegs notwendig, dass ein Dungeon eine Höhle voller Feinde ist, die man besiegen muss.** Im Gegenteil, das ist die langweiligste Art von Dungeon.

Viel besser ist es, wenn die Charaktere ein konkretes Ziel haben, das sie da drin erledigen wollen. Dabei kann es natürlich sein, dass (einige) Bewohner des Dungeons etwas dagegen haben. Aber hier ein paar grundsätzliche Dinge, wie ein Dungeon nicht langweilig wird:

Die meisten Kämpfe sollten vermeidbar sein.

Die meisten Bewohner sollten grundsätzlich an Allianzen interessiert sein.

Es sollte verschiedene Gruppen von Bewohnern geben.

Es sollte eine Bedrohung im Dungeon geben, vor der alle anderen Angst haben.

Besonders gefährliche Orte und Wesen sollten angekündigt werden.

DUNGEONS

Eine wirklich gute Möglichkeit, um die Qualität des eigenen Dungeons zu überprüfen, hat Arnold Kemp auf seinem Blog goblinpunch geliefert: Die Dungeon-Checkliste. Wenn dein Dungeon nicht mindestens fünf der sieben Punkte erfüllt, taugt er vermutlich nicht viel.

- 1 Etwas, das man stehlen kann. (Die Betonung liegt auf STEHLEN. Nicht finden. Jemand sollte etwas dagegen haben.)
- 2 Etwas, das man töten kann. (KANN, nicht muss. Bonuspunkte, wenn es etwas Neues, Interessantes ist und nicht mal wieder Orks oder Skelette.)
- 3 Etwas, das dich töten kann. (Und das sollte offensichtlich sein. Der Dungeon sollte sich schwerer „anfühlen“, als er wirklich ist.)
- 4 Verschiedene Lösungswege. (Das müssen nicht buchstäblich WEGE sein. Es können verschiedene Herangehensweisen oder Allianzen sein.)
- 5 Jemanden zum Reden. (Das sollte eigentlich Punkt 1 sein. Und „reden“ kann man sehr frei auslegen. Sprachbarrieren sind oft spaßig.)
- 6 Etwas zum Experimentieren. (Aber nie das Weiterkommen hinter einem Rätsel verstecken!)
- 7 Etwas, das die Spielenden vermutlich nicht finden. (Ein Geheimnis ist immer gut. Spielende, die es finden, kommen sich sehr clever vor. Also nicht ZU GUT verstecken.)

DENK NICHT ÜBER LÖSUNGEN NACH

Dein Job ist es, Situationen zu schaffen, die überwunden werden müssen. Das sollte immer auf mehrere Arten möglich sein. Du solltest aber niemals auf die eine, korrekte Lösung bestehen. Die Spielenden werden in sehr vielen Fällen etwas anderes machen, als du gedacht hättest. Das soll so sein. Belohne Kreativität, auch wenn eine Situation nicht so läuft, wie du vielleicht erhofft hast. Am besten lässt du alle Hoffnungen in dieser Richtung fahren.

LIES DEN RAUM

Du kannst nicht gegen die Stimmung deiner Spielenden arbeiten. Wenn sie zum Beispiel einen lustigen Tag haben, mach deine NSC skurriler und witziger. Du kannst kein Horror-Abenteuer spielen, wenn die Spielenden Furz-Witze machen. Das kommt vor – selbst, wenn man sich in einer Session 0 auf Ernsthaftigkeit geeinigt haben sollte.

START-ABENTEUER

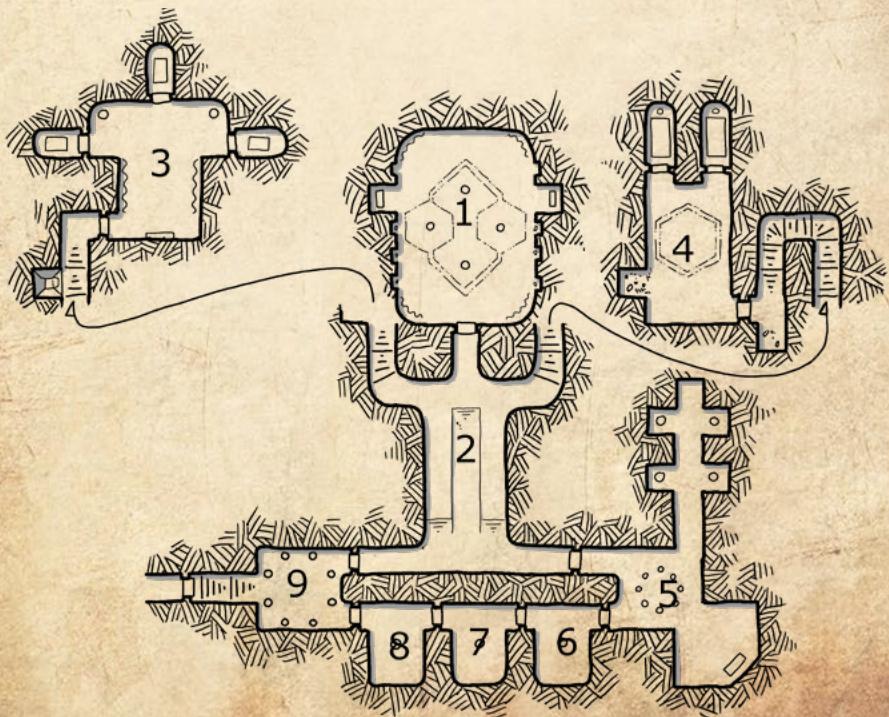
ERWACHEN (Vorlesetext)

Der Krieg gegen die Elfen währt seit Jahrhunderten und die Zwerge haben immer mehr Gebiet abtreten müssen. Aber heute werdet ihr der Schlange den Kopf abschlagen. Ihr habt ihre Hexenkönigin in eine Falle gelockt. Khaz'kras Segen war mit euch! Von hier gibt es für sie kein Entkommen! Ihr erledigt eine ihrer Wachen nach der anderen und steht ihr schließlich direkt gegenüber. Siegessicher brüllen eure Mitstreiter, als die Hexe ihren Stab über den Kopf erhebt. Einen Moment herrscht absolute Stille, als sie plötzlich den Stab mit einem ohrenbetäubenden Krachen in zwei Teile bricht. Plötzliche Dunkelheit überkommt euch.

Ein Schauder läuft über euren Rücken, als ihr euch von der magischen Entladung erholt. Eure Gelenke fühlen sich seltsam steif an. Die Hexe ist verschwunden. Der ganze Raum wirkt komplett verändert. Modriger Geruch liegt in der Luft. Alles ist von dickem Staub bedeckt.

ERWACHEN (SL-Info)

Die Spielfiguren waren für 1.000 Jahre versteinert. Ein Fluch der Elfenkönigin hat sie getroffen. Sie wissen nicht, was passiert ist, werden es aber vermutlich schnell begreifen. Sie starten in Raum 1. Hier hatten sie einst mit anderen zusammen die Elfenkönigin gestellt. In der Zwischenzeit wurde die Kammer in ein Mausoleum umgebaut, das auch schon wieder völlig zerfallen ist. Das Volk der Spielenden wurde vollkommen ausgelöscht.



START-ABENTEUER

1 - Mausoleum

- Einst ein Wasser-Reservoir, später zu einer Gedenkstätte (für die Spielfiguren) umgebaut.
- Überall im Raum Reste von zerstörten Statuen (Versteinerte Zwerge und Elfen).
- Torflügel zu Raum 2 stehen offen.
- Wahrnehmung (SG 9): Tropfsteinbildung an der Decke. War vorher nicht da. Das dauert Jahrhunderte.
- Wahrnehmung (SG 12): Spuren schlurfender Schritte im Staub. Kaum eine Woche alt.

2 - Vorkammer

- Treppen führen nach unten zu Räumen 3 und 4.
- Säulen in der Mitte des Raumes.
- Wahrnehmung (SG 9): Eine Plakette an einer Säule: „Den Helden von Ran‘Tharak“.
- Schweres Eisentor zu Raum 9 abgeschlossen. (FF SG 15 oder ATH SG 18).
- Tür zu Raum 5 steht einen Spalt offen.
- Wahrnehmung (SG 12): Stöhnen und Schmatzen aus Raum 5. Spuren dorthin.

3 - Westliche Grabkammer

- Holztür klemmt (ATH SG 12). Am unteren Treppenabsatz kniehoch Wasser.
- Im Raum steht kniehoch Wasser. Starke Tropfsteinbildung an der Decke.
- Reliefs an den Wänden zeigen einen Kampf von Zwergen gegen eine elfische Übermacht.
- Zwei stark verwitterte Statuen von Zwergen mit unleserlichen Inschriften.
- In den drei Nischen je ein steinerner Sarkophag, alle drei leer.
- Wahrnehmung (SG 12): Auf den Sarkophagen sind Inschriften. Zwei verwittert, aber auf einem davon der Name einer Spielfigur.

4 - Östliche Grabkammer

- Holztür steht einen Spalt offen. Wahrnehmung (SG 9): Das Schloss wurde rausgenagt.
- Der Raum ist voller Riesenratten (**40**). Sie wuseln hin und her, übereinander und durch Löcher in den Wänden.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Riesenratte	1	4	12	18	1	1 Biss (2 Schaden)
Fähigkeiten:	Manche Ratten übertragen Krankheiten, wenn kein RW gelingt. Krankheit kann z.B. alle Fertigkeiten um 3 senken.					

- In der südwestlichen Nische ein **Rattenkönig**. (Viele Ratten, die an den Schwänzen verbunden sind). Nimmt **telepathisch Kontakt** auf. Will, dass die **Zombies in Raum 5** vernichtet werden. Verspricht dafür **Kriegshammer + 1**. Die Sarkophage sind leer.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Rattenkönig	5	30	12	9	0	1 Biss (2 Schaden)
Fähigkeiten:	Bezaubern: Wenn Ziel RW nicht schafft, wird es für 2 Runden übernommen. Geistschlag: Alle Feinde in einer Zone nehmen 10 Schaden, RK und RW für 2 Runden um 3 verschlechtert.					

START-ABENTEUER

5 - Zombienest

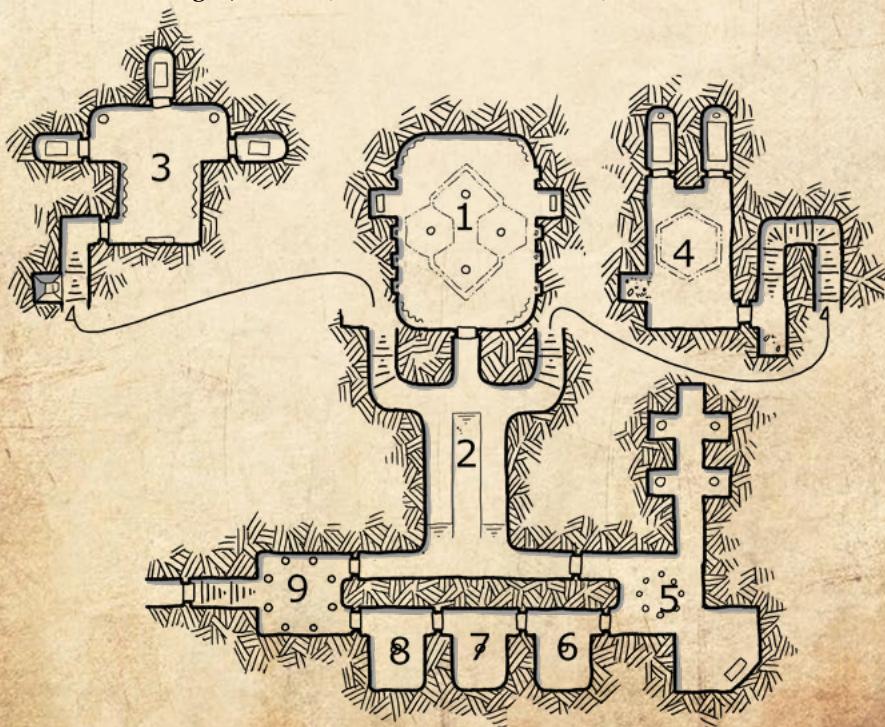
- Drei Zombies (Zwerge in verrotteten Uniformen) hocken in der Mitte der Kammer und fressen Ratten. Greifen sofort an.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Zombie	2	9	12	16	1	1 Schlag (4 Schaden)
Fähigkeiten:	Immun gegen Bezauberung und Schlaf.					

- Lager im Südosten voller Unrat. Mittendrin ein **Goldring (20 GM)**.
- Im Gang nach Norden liegen **zwei weitere Zombies** und stellen sich tot, bis die Spielfiguren nahe dran sind.
- Tür nach 6 besteht nur noch aus vergammelten Holzresten an rostigen Scharnieren.

6 - Kammer 1

- Zwei vermoderte Regale mit völlig unbrauchbaren Waffen.
- Tür nach 7 verzogen, klemmt (ATH SG 9 zum Aufbrechen).



START-ABENTEUER

7 - Kammer 2

- Über einem Steinsarkophag schwebt der traurige **Geist eines Zwergs**. Er kann nicht sprechen, freut sich aber sehr, Zwerge zu sehen. Leider kostet jede eiskalte Berührung 2 Trefferpunkte. (Bei Lärm schaut der Zombie aus Raum 8 nach, was los ist).
- Im Sarkophag liegt eine komplett kompostierte Zwergenleiche in zerbröselnder Kettenrüstung, trägt aber ein goldenes Medaillon mit graviertem Namen „Grumnir Eisenbart“ (50 GM).
- Tür zu Raum 8 fehlt komplett.

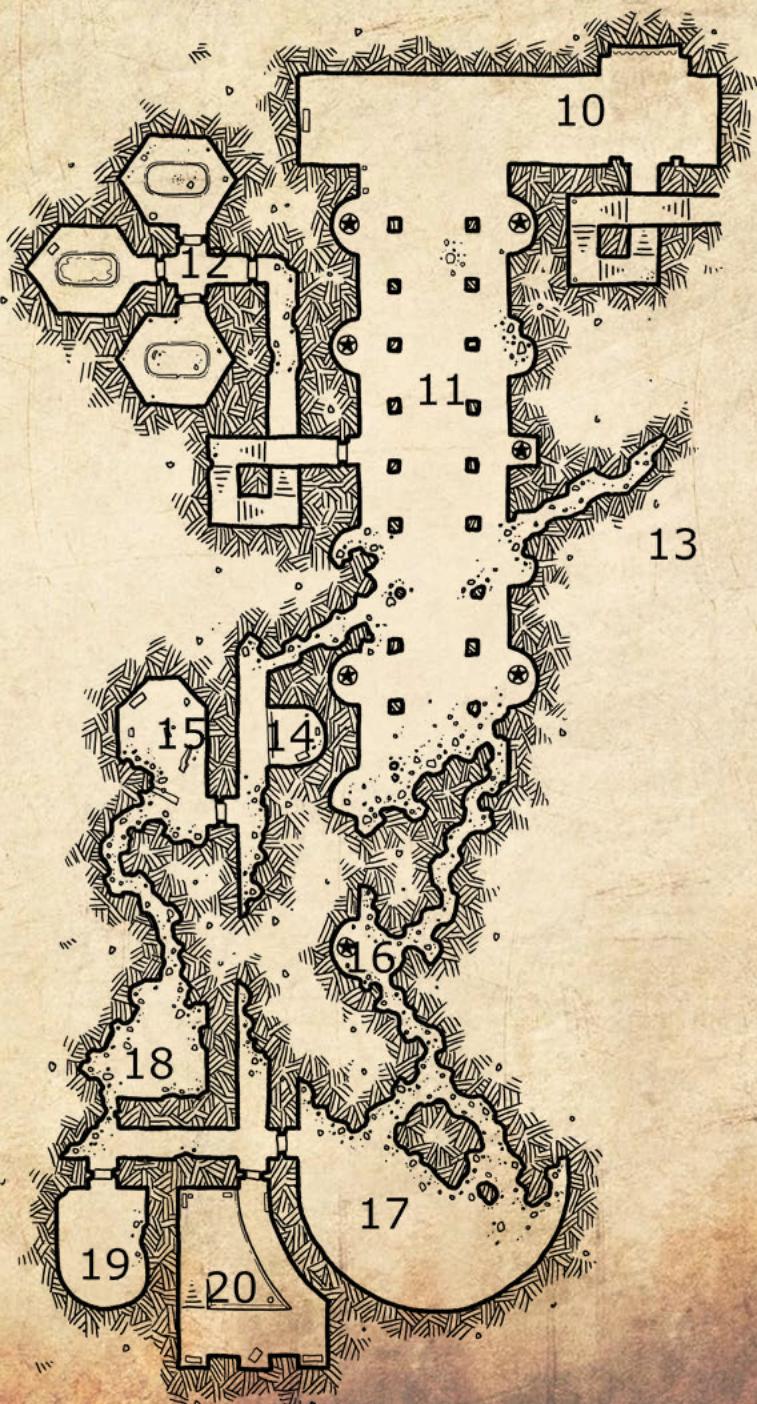
8 - Kammer 3

- Auf einem Steinsarkophag sitzt **ein Zwergenzombie**. Er kann sprechen, ist überzeugter Vegetarier und lässt die Gruppe vorbei. Ernährt sich von Pilzen (weiter oben).
- Seinen Namen und sein Leben, bevor er ein Zombie wurde, hat er vergessen, aber er weiß, dass weiter oben Goblins, Riesenspinnen und seit neuestem ein komischer Zauberer leben. Der Zauberer hat einen der anderen Zombies entführt.
- Er kann die Gruppe theoretisch begleiten.
- Der Sarkophag ist leer.
- Tür zu Raum 9 fehlt komplett.

9 - Wachraum

- „HALT! NIEMAND DARF VORBEI!“ So ertönt eine hallende, mechanische Stimme.
- Auf dem Boden liegt der **Oberkörper eines eisernen Golems**, er ist stark angerostet und hat nur noch den linken Arm. Die Beine fehlen ganz.
- Der Golem erkennt die Spielfiguren als „Kinder Khaz'Kras“. **Sie dürfen passieren.**
- Der Golem kann einige Fragen beantworten.
 - Was ist passiert? – SPEZIFIZIERE.
 - Wer bist du? – Der Wächter.
 - Wo sind wir? Ein Ort der Erinnerung an den Kampf gegen die Hexenkönigin.
 - Wo ist die Hexenkönigin? Unbekannt.
 - Ist sie tot? Unwahrscheinlich.
 - Haben wir gewonnen? Nein.
 - Wo sind die anderen Zwerge? Sie haben den Krieg verloren, also wohl tot.
 - Gibt es keine Zwerge mehr? Unbekannt.
 - Welcher Krieg? Der Krieg gegen die Hexenkönigin.
 - Wessen Gräber sind das hier? Die der auserwählten Helden von Ran'Tharak.
 - Welches Jahr haben wir? 1611 nach Königin Opal Sturmfaust.
 - Wohin führt die Treppe da? Auf die östliche Handelsstraße.
 - Was gibt es dort? Unbekannt.
 - Gibt es einen Ausgang? Vor dem Einsturz, ja. Jetzt unbekannt.
 - Was für ein Einsturz? Die Höhle ist vor genau 552 Jahren teilweise eingestürzt.
- Wahrnehmung (SG 12) oder Arkanes (SG 9): Im Torso des Golems liegt ein **Energie-Stein** frei, mit dem man auch andere zwergische Konstruktionen antreiben könnte. Leicht heraus zu nehmen. Der Golem stellt dann die Funktion ein.

START-ABENTEUER



START-ABENTEUER

10 - Schlachtfeld

- Viele Leichen von Zwergen, Elfen, aber auch Menschen und Goblins in verschiedenen Stadien der Verwesung. Überall wachsen große **Pilze**. Wissen (SG 12): Manche essbar, andere **hochgiftig**.
- Gerrot (Mensch, verwahrlöst, Mitte 40) untersucht die Überreste nach Wertsachen und guten Zähnen.
- Erschrickt über die Spielfiguren, flieht und versteckt sich, wenn sie die menschliche Sprache noch nicht beherrschen (erlernbar in (16)).
- Verkauft Zähne an Heiler und kann ein bisschen über die Oberfläche erzählen. Aber er ist noch nicht sehr weit herumgekommen.
- **Ist durch den Brunnenschacht (19) hier reingekommen.** Oben liegt das Dorf Talheim, in dem er lebt.

11 - Halle

- Ehemaliger Handelsweg der Zwerge. (Oststraße). Statuen in den Nischen zerstört.
- **Vor dem Gang nach 12 stehen zwei Goblins mit Speeren**, die bei Sichtkontakt in den Gang fliehen.
- Ein riesiger Gallertwürfel bewegt sich langsam die Halle auf und ab und „saugt“ alles Biomaterial auf. Greift nicht von selbst an, eher hirnlos. Mitten in ihm ein glänzender Bierhumpen mit dem Siegel der Eisenbarts. (Füllt sich jede Stunde neu auf).
- Im Gang nach 12 nacheinander 2 schlecht getarnte Fallgruben. (Wahrnehmung SG 9, 4 Schaden).
- Gänge nach 13 und 14 nachträglich in die Wände getrieben.
- **Gang nach 13 voller Spinnweben**.
- Gang nach Süden (16) komplett eingestürzt. Auch dieser Gang wurde nachträglich gegraben, ist aber viel neuer und ordentlicher.

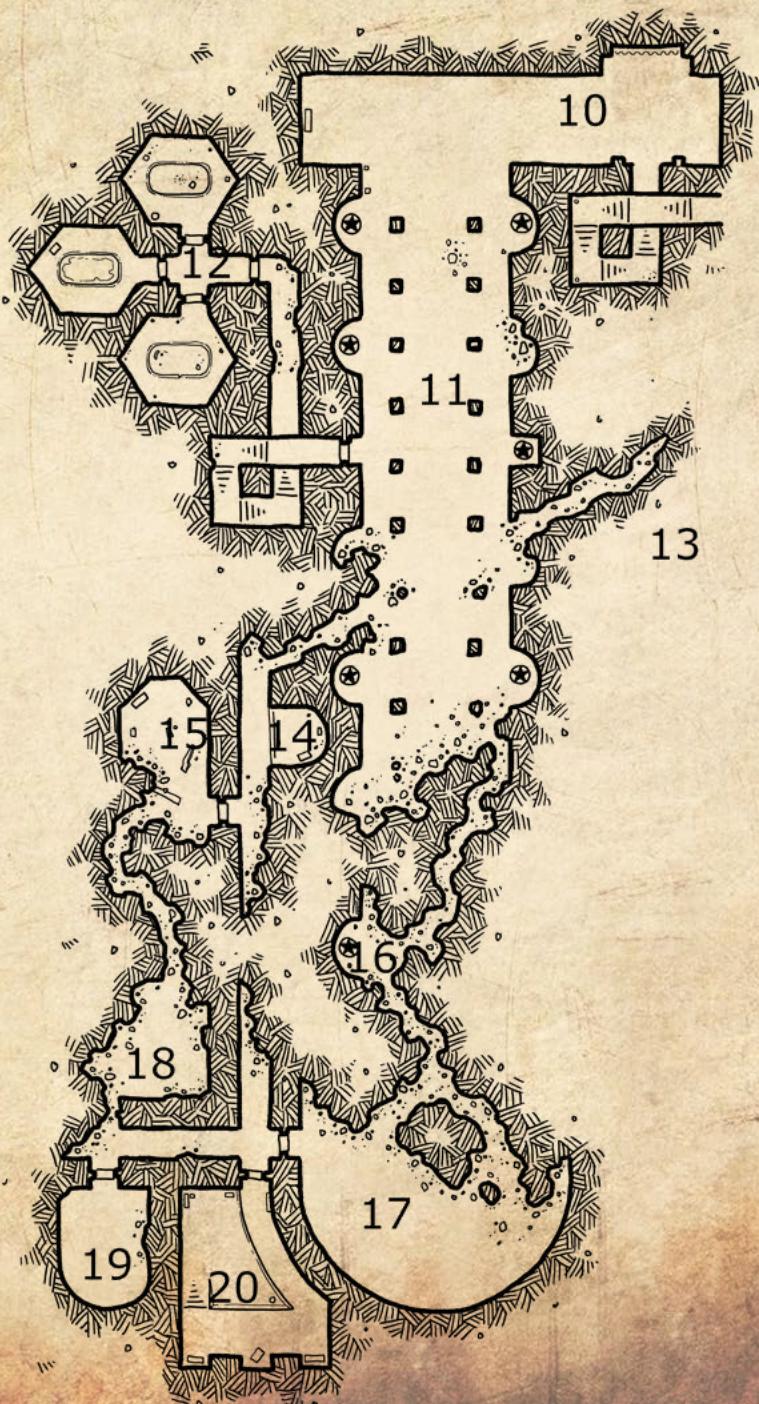
	TW	TP	RK	RW	BW	A
Goblin	1	5	13	18	1	1 Waffe (4 Schaden)

Fähigkeiten: In Sonnenlicht Angriffswurf minus 1.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Gallertwürfel (riesig)	6	40	11	13	1	1 Angriff (4 Schaden)

Fähigkeiten: Bei Treffer verschluckt der Würfel das Ziel vollständig. Fügt dann jede Runde 4 Schaden zu. Befreiung mit Athletik allein von innen (SG 15) oder mit Hilfe von außen (SG 12). Teilt sich, wenn besiegt, in zwei kleinere Gallerte mit 2 TW und 10 TP auf.

START-ABENTEUER



START-ABENTEUER

12 - Goblinlager

- Die drei ehemaligen Grabstätten wurden zu einem Lager umgebaut. Insgesamt 14 Goblins sprechen gebrochen Zwerghisch. Anführerin Vraka trägt eine Krone aus Knochen.
- Im westlichen Raum ein Altar, wo die Goblins eine Flammenaxt (5 Schaden, +1 Angriffsbonus, 2 Feuerschaden extra; 900 GM) anbeten.
- Im Norden eine Schlafhöhle, im Süden ein Pilzlager.
- Ein Goblin wurde vom Zauberer in (16) entführt. Vraka würde einen Goblin mitschicken, um den Ort zu zeigen.
- Die Goblins haben außerdem Angst vor dem Troll (18) und den Spinnen (13). Vraka verspricht die Axt als Belohnung, wenn beide Gefahren beseitigt werden.

13 - Spinnennest

- Drei Riesenspinnen haben hier große Netze gespannt. Zwei tote Goblins eingesponnen. In der hintersten Ecke ein Lager mit Unverdaulichem. (verrostete Waffen, Müll und 120 GM).

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Riesenspinne	3	16	14	15	1	1 Biss (3 Schaden)
Fähigkeiten:	Erfolgreicher Angriff vergiftet das Ziel, wenn kein RW gelingt. Gift fügt für 5 Runden jede Runde 2 Schaden zu.					

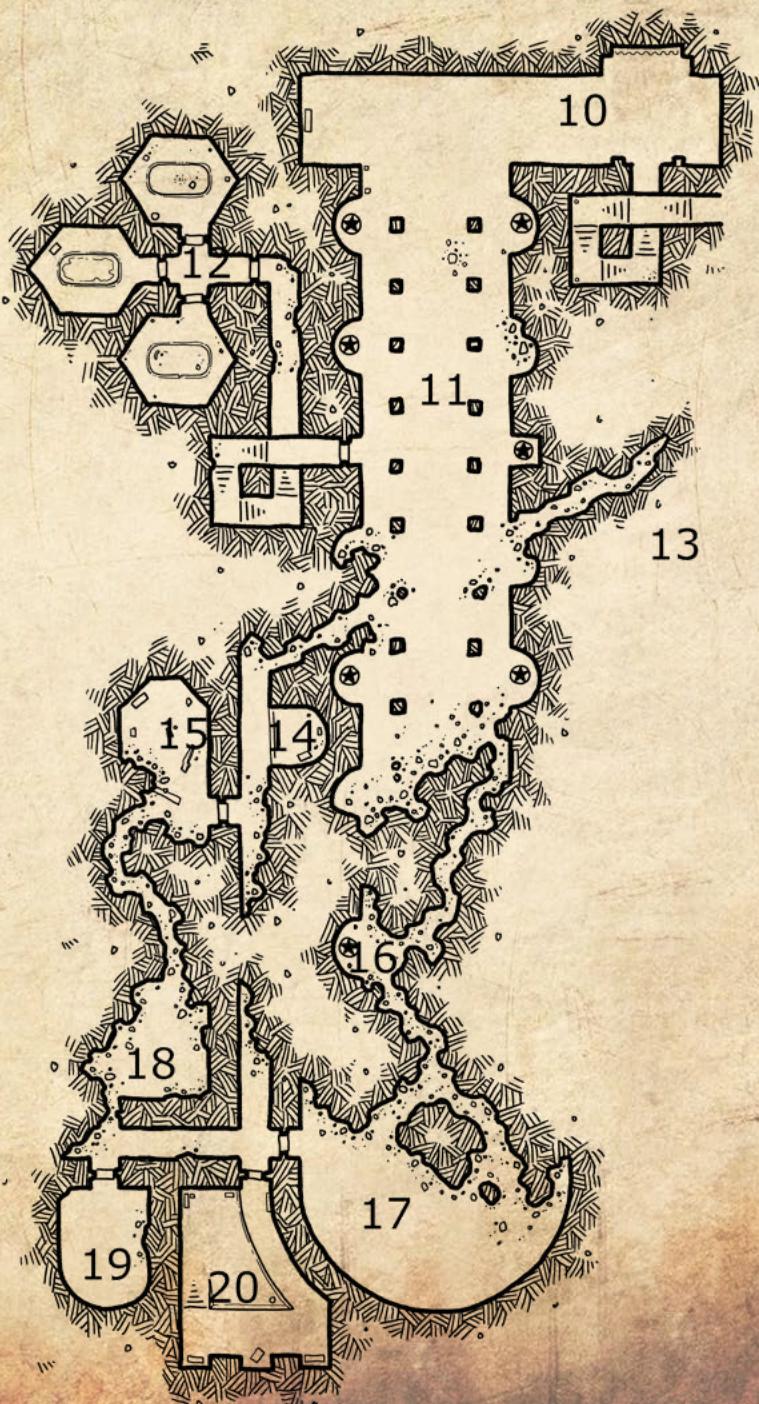
14 - Alte Maschine

- Seltsame Maschine. In Steinregal gegenüber 2 Heiltränke.
- Energiestein von Golem (9) kann in Maschine eingesetzt werden. Geht dabei kaputt. Maschine rumpelt herum und explodiert dann. Akrobatik (SG 12) oder 4 Schaden, RW halbiert.
- In den Überresten findet sich eine uralte Steintafel, die erstaunlich gut erhalten ist.
„Hiermit sei dem Volke von Ran’Tharak für alle Zeiten alleinig jegliches Schürfrecht in und über Ran’Tharak und 100 Meilen nach Norden, Osten, Süden und Westen garantiert. Niemand anders soll je die Schätze des Bodens beanspruchen.“
- Unterzeichnet von Königin unter dem Berg Opal Sturmfaust und König Harold vom Silbersee der Zweite.
- Tür nach 15 fehlt komplett. Entsetzlicher Gestank von dort.

15 - Müllhaufen

- Reste von Goblins, Spinnen und Menschen liegen hier auf einem riesigen Haufen. Gestank.
- Deutliche Trollspuren nach 18.
- Ein zweiter Haufen sieht fast ebenso unappetitlich aus. Wahrnehmung oder Wissen (SG 15): Es scheint eine Art „Vorratshaufen“ zu sein. Ein Goblintorso hat einen großen eisernen Schlüssel an einem Lederband um den Hals (passt in die Tür zu Raum 20).
- Falls die Spielfiguren den Vorratshaufen vergiften, verliert der Troll in Raum 18 seine Regenerationsfähigkeit.

START-ABENTEUER



START-ABENTEUER

16 - Magischer Turm

- Ein von außen klein aussehender Turm. Die Tür steht offen.
- Drinnen sehr viel größer. Aber nur ein Stockwerk. In Käfigen ein Goblin, eine Riesenspinne, ein kleiner Gallertwürfel und ein Zombie. Ein größerer fünfter Käfig steht leer.
- Nach kurzer Zeit erscheint der **Magier Xalander** (echter Name Peter Fuhrmann) mit einem Knall und buntem Rauch. Er redet erstmal Kauderwelsch. Dann spricht er einen Zauber und die Spielfiguren können plötzlich menschliche Sprache sprechen und verstehen.
- **Xalander will alle Monster sammeln**, die es in dieser Höhle gibt. Ihm fehlt noch ein Troll. Der Kopf müsste reichen, er regeneriert sich ja. Verspricht, den Spielfiguren, was sie wollen.
- Will aber eigentlich doch auch einen Zwerg für seine Sammlung haben. Flieht per Teleport, wenn unterlegen.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Xalander	4	20	14	12	1	1 Stab (3 Schaden)

Fähigkeiten:	Vorbereitet: Gewinnt immer Initiative. Spiegelbilder: 4 Stück, Wurf mit W20. Bei 16–20 wird X getroffen, sonst ein Spiegelbild zerstört. Magisches Geschoss: 3 Geschosse mit je 3 Schaden. Lähmen: Alle Ziele, die keinen RW schaffen, eine Runde außer Gefecht.
---------------------	---

17 - Einsturzstelle

- Die Decke ist herabgestürzt. Alles voller Trümmer. Eisentür nach Westen zerstört.

18 - Troll-Lager

- Ein einarmiger Troll schläft auf einem Lager aus Unrat. Hat viele Narben von einem kürzlichen Kampf mit Xalander.

	TW	TP	RK	RW	BW	A
Einarmiger Troll	6	25	13	11	1	1 Klaue (3 Schaden)

Fähigkeiten: Regeneriert 2 Trefferpunkte pro Runde.
Kann nur durch Feuer oder Säure getötet werden.

19 - Brunnenschacht

- Tageslicht. Hochklettern ins Dorf Talheim möglich. Erschrockene Frau lässt einen Wassereimer fallen, schreit und läuft weg.

20 - Waffenkammer

- Schwere Eisentür verschlossen (FF SG 15, ATH SG 18). Kann mit Schlüssel aus Raum 15 geöffnet werden. Eine Kiste mit 450 GM und eine Schatulle mit 6 Heiltränken, alles andere ist verrottet.

LIZENZ

AELF OPEN LICENSE VERSION 1.0a

Defined Terms are listed in Section 13.

1. **CONSIDERATION AND GRANT:** In consideration for Your agreement to abide by the terms of this License, Mythmere Games LLC and each other Contributor grants You an irrevocable, perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license to Use the AELF Open Gaming Content that such Contributor has contributed under this License. By Using AELF Open Gaming Content under this License, You accept the terms of this License.

2. **CONTRIBUTION OF OPEN CONTENT:** AELF Open Gaming Content may be contributed by any Contributor, and if so contributed may be Used by You, under the terms of this License. In connection with the contribution, Distribution, or Use of any AELF Open Gaming Content under this License, no terms or conditions may be added to or subtracted from this License except as expressly described herein.

3. **OTHER USAGE BY CONTRIBUTOR:** Material that any Contributor contributes as AELF Open Gaming Content may also be released by that Contributor under one or more other licenses so long as it does not include AELF Open Gaming Content that was created by another Contributor without such other Contributor's separate consent. However, such other licenses must be independent of this License: they may not add or subtract terms or conditions to the use of the AELF Open Gaming Content under this License, nor may they affect the validity of the contribution or the rights of Use of such AELF Open Gaming Content hereunder.

4. **REQUIREMENTS FOR CONTRIBUTING AELF OPEN GAMING CONTENT:** If you are contributing material as AELF Open Gaming Content, You represent that Your contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License (which may include, without limitation, through a Creative Commons CC-BY or CC0 license grant or another permanent licensing arrangement that allows any use of the intellectual property without any restriction on use other than attribution). Once the material is contributed, it is subject to the grant included in Section 1 and all other terms and conditions of this License. If your material is derived from a Creative Commons CC-BY License grant, you must require the proper attribution to this upstream material by those using your material under this license. Material derived from a Creative Commons License that includes the designators SA, ND, or NC, which restrict the use of the material by downstream users, may not be contributed as AELF Open Gaming Content under this License.

5. **NOTICES:** In order to Use any AELF Open Gaming Content under this License: (a) You must include a copy of this License in any material in which you Use such AELF Open Gaming Content; (b) in that copy of this License, You must update the COPYRIGHT NOTICE in Section 14 below to include (i) the exact text of the COPYRIGHT NOTICE from any AELF Open Gaming Content contributed by anyone else that You are Using, and (ii) the title, the copyright date, and the copyright holder's name of any AELF Open Gaming Content you are contributing, and (iii) any attributions required under a Creative Commons License or similar permanent open license for the use of any content under either clause (i) or clause (ii); and (c) You must prominently (immediately before the copy of the license required under (a) above, and also on the title page of the work, if possible) include in your work the following statement: "This work includes AELF Open Gaming Content, which may only be used under the terms of the AELF Open License version 1.0a. This product is not endorsed or reviewed by Mythmere Games LLC or any other contributor of AELF Open Gaming Content and does not represent the views of Mythmere Games LLC or any other contributor."

6. **USE OF PRODUCT IDENTITY:** This license does not grant to You any rights in any Product Identity, and the owner of any Product Identity shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity. However, where rights of fair use or other exceptions or limitations on copyright or similar law apply to any Product Identity, such rights, exceptions, and limitations supersede a claim of Product Identity under the terms of this License, but do not exempt You from any notice requirements in Section 5. The inclusion of any Product Identity in any work that includes AELF Open Gaming Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity.

7. **NO NEED TO CONTRIBUTE:** Using AELF Open Gaming Content under this license does not require you to contribute any new AELF Open Gaming Content. If you do contribute new AELF Open Gaming Content, it must be clearly identified as such.

8. **USE OF CONTRIBUTOR/TOR CREDITS:** You may not market or advertise AELF Open Gaming Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. You may include a statement of compatibility if the Contributor has set forth terms for statements of compatibility or if your statement complies with relevant law regarding trademarks.

9. **PRIVITY OF CONTRACT:** In any dispute hereunder, only the Contributors of content Used by You are considered to be in privity of contract with You. No other person shall be deemed a third-party beneficiary of this License with respect to You.

10. **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 AELF Open Gaming Content due to statute, judicial order, or governmental regulation, then You may not Use any AELF Open Gaming Content so affected.

11. **TERMINATION FOR FAILURE TO COMPLY WITH LICENSE:** This License (under all versions present and future) will terminate automatically, but only as to You (and to all of Your affiliates and subsidiaries). If You fail to comply with any of the terms hereof and You do not cure such failure within 30 days of becoming aware of it. If the License has so terminated with respect to You, it may only be reinstated if all Contributors of the relevant content Used by You, who were adversely affected by Your failure to comply, waive such failure in writing. However, no such termination shall affect the license of any AELF Open Gaming Content (whether contributed by the person as to which this License has terminated or by any other person) under this License to any persons as to which this License has not terminated.

12. **OTHER PROVISIONS:** (a) 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. (b) You agree that before you use this License, you will seek such advice, including legal counsel, as you deem appropriate, and will take such advice into consideration before using this License. As a result, the interpretation of this License shall not be construed against the drafter. (c) This License shall be governed by and construed in accordance with the laws of the State of Texas.

13. **DEFINED TERMS:** This License includes certain defined terms, which may be identified by the use of a capital letter. (a) "AELF Open Gaming Content" means any content clearly identified as AELF Open Gaming Content by a Contributor in any work covered by this License and any material that is purely numerically or game-mechanically derived from such content; (b) "Contributors" means Mythmere Games LLC and each other copyright and/or trademark owner who has contributed AELF Open Gaming Content under this License; (c) "Derivative Material" means material based on pre-existing copyrighted material, including translations (including translations into computer languages), modifications, corrections, additions, extensions, upgrades, improvements, compilations, abridgments, or any other form in which the pre-existing work may be recast, transformed or adapted; (d) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit, or otherwise distribute; (e) "Product Identity" means any trademark, any tradename, or any material subject to copyright, in each case in any work covered by this License, that is not clearly identified as AELF Open Gaming Content by the Contributor that owns such intellectual property; Product Identity may include such things as product and product line names; logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories; storylines; plots; thematic elements; dialogue; incidents; and language; artwork; symbols; designs; depictions; likenesses; formats; or poses; concepts; themes; graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters; spells; enchantments; personalities; teams; personas; likenesses; and special abilities; places; locations; and environments; equipment; and magical or supernatural abilities or effects; (f) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of AELF Open Gaming Content; and (g) "You" or "Your" means a licensee under this License.

14. COPYRIGHT NOTICE

a) Notice: This work includes AELF Open Gaming Content, which may only be used under the terms of the AELF Open License version 1.0a. This product is not endorsed or reviewed by Mythmere Games LLC or any other contributor of AELF Open Gaming Content and does not represent the views of Mythmere Games LLC or any other contributor.

b) Designation of AELF Open Game Content: With the exception of artworks and illustrations, this entire work is designated as AELF Open Game Content.

c) Product identity: None

d) Required attributions: This work is compatible with the Swords & Wizardry rules. It includes material from „Swords & Wizardry Complete“ Swords & Wizardry, S&W, and Mythmere Games are trademarks of Mythmere Games LLC. This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 ("SRD 5.1") by Wizards of the Coast LLC and available at: <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

[END OF LICENSE]



EUER VOLK IST VERLOREN.
DIE HÄLLEN SIND ZERSTÖRT UND VOLLER MONSTER.
MENSCHEN BEHERRSCHEN DIE WELT.
IHR SEID DIE LETZTEN EURER ART.

ABER IHR SEID ZWERGE!
IHR KÄMPFT, IHR TRINKT, IHR EROBERT!

DIE WELT MAG ZWERGE VERGESSEN HABEN.
ABER SIE WIRD SICH BALD ERINNERN!

ROCK & STONE IST EIN SCHNELLES,
OSR-KOMPATIBLES ROLLENSPIEL
ÜBER DIE DINGE, DIE WIRKLICH ZÄHLEN:
BIER, BÄRTE, BAMBULE
UND RICHTIG SCHLECHTE ENTSCHEIDUNGEN!

