

# Magische Meisterschmiede I

## IMPRESSUM

### Autoren

Michael Ringel (Auge des klaren Blicks)  
Benjamin Brand (Arodens Nachhall)  
Helmut Grillenberger (Nathans Pracht / Hochmut)

### Künstlerin

Nadine Schäkel

### Wettbewerbsleitung

Maik Malcherek

### Layout & Redaktion

Michael Mingers



Ulisses Spiele GmbH  
Industriestr. 11 | 65529 Waldems  
[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

## VORWORT

Hallo zusammen!

Ende 2014 wurde die Idee an uns herangetragen, einen Wettbewerb zum Erscheinen des Ausrüstungskompandiums zu starten. Tolle Sache! Wir haben das dann mit dem anstehenden Abenteuerpfad rund um Zorn der Gerechten verknüpft und um Einsendungen von magischen Gegenständen zum Thema Dämonen, Engel, Kleriker und Kreuzfahrer gebeten. Als besonderen Anreiz gab es nicht nur den kommenden Abenteuerpfad (sei es nun als PDF oder sogar als physisches Abo!), sondern auch, dass unsere wunderbare Illustratorin Nadine Schäkel die Gewinner mit einer Illustration versieht.

Das Ergebnis dieses Wettbewerbs könnt ihr nun auf den folgenden Seiten bewundern. Zwar ist die Zahl der Einsendungen sicher noch zu steigern, aber ich bin sicher, dass beim nächsten Wettbewerb einige Leute mehr zur Tastatur greifen werden, wenn sie alleine die Illustrationen erblicken. Von Ruhm und Ehre innerhalb der starken Pathfinder-Community mal ganz abgesehen!

Also viel Freude mit den folgenden magischen Gegenständen und viel Erfolg beim nächsten Wettbewerb!

Michael Mingers  
Redakteur Pathfinder bei Ulisses Spiele  
Februar 2015

**Dies ist kein offizielles Pathfinder-Produkt!** Der Einsatz dieser Gegenstände in deiner Runde sollte mit dem Spielleiter abgesprochen werden.

Dieses Produkt verwendet das Pathfinder Grundregelwerk. Es entspricht der Open Game License (OGL) und kann mit dem Pathfinder Rollenspiel oder der Version 3,5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt genutzt werden. Die OGL ist auf Seite 7 zu finden.

**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, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

**Open Content:** Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming 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. For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit <http://paizo.com>.

**Deutsches Pathfinderreferenzdokument** – <http://prd.5footstep.de>

**Community Use Policy:** This Product uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This Product is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit <http://paizo.com/communityuse>.



## DIE GEWINNER

### Platz 3

Michael Ringel  
mit dem

*Auge des klaren Blickes*

Dieses Artefakt besteht aus einem Auge eines ehemaligen Dämonenpaktierers und gibt einem die Möglichkeit permanent Wahren Blick zu wirken. Zusätzlich kann man auch noch jegliche Teufel sofort erkennen. Einziger Nachteil, wenn man das gute Stück denn nutzen möchte, ist das Opfern eines eigenen Auges.

Ein nützliches Werkzeug wenn denn auf der anderen Seite der Grenze steht und sich auf Teufelsjagd begeben möchte. Aber nicht nur Chaotisch-Böse Inquisitoren haben ihren Spaß damit, sicherlich weiß auch der ein oder andere Magier damit umzugehen.

### Platz 2

Hellmut Grillenberger  
mit

*Nathans Hochmut und Nathans Pracht*

Diese Rüstungspaar besteht aus zwei sehr bequemen und üppig verzierten Adamant-Ritterrüstungen die einem je nach Wahl (Hochmut oder Pracht) die Möglichkeit verleihen, einmal am Tag Böses/Gutes Bannen zu wirken und zusätzlich noch einen netten Bonus auf Charisma geben.

Sehr nützlich für den rechtschaffenden Paladin oder seinem eher chaotischen Gegenstück dem Anti-Paladin. Wir sind uns sicher, das jeder mendevische Ritter so eine Rüstung parat stehen haben möchte, wenn er gegen die Dämonen der Weltenwunde zieht.

### Platz 1

Benjamin Brand  
mit

*Arodens Nachhall*

Diese mächtige Artefakt wurde der Legende nach von Aroden selbst erschaffen, um im ehemaligen Königreich Sarkoris mal ein wenig unter den Dämonenpaktierer aufzuräumen. Denn genau so einer hat damals für Unfrieden gesorgt und seine Göttlichkeit persönlich (damals noch als Mensch) hat sich ihm entgegen gestellt.

„Das muss ja ganz schön mächtig sein das Dingelchen“ werdet ihr jetzt sicher denken und ja das ist es wohl. Denn dieses Signalhorn, aus echtem Dämonenhorn gearbeitet, besitzt die Fähigkeit alle Dämonen in 18m Reichweite daran zu hindern sich zu fort zu teleportieren. Gleichzeitig stößt es einen Nebel aus, der die Wirkungen von Gedankennebel und Mächtiges Brüllen mit sich bringt.

War es das schon ? NEIN ! Denn jeder Dämon im wirkenden Umkreis wird nach einem gescheiterten Rettungswurf von einem Effekt betroffen, der ähnlich wie der Zauber Einkerkung wirkt und die unglücklichen Boten des Abyss in die tiefen des Nebelschleiersees bannt.

Na wenn das mal nicht mächtig ist ?! Diese Artefakt ruft doch nach einer Seitenquest im Weltenwunde-Abenteurpfad oder doch lieber direkt nach einer eigenen Kampagne?

- Maik Malcherek  
Wettbewerbsleitung



AUGE DES KLAREN BLICKS		PREIS
		-
AUSRÜSTUNGSPLATZ Auge	ZS 20	GEWICHT -
AURA Verwandlungsmagie		



**Beschreibung:** Dieser magische Gegenstand ersetzt ein Auge des Anwenders. Das Auge wird so in den Körper des Anwenders eingefügt und magisch mit dem Körper verbunden, dass der Anwender bei seiner Entfernung sein Leben lässt.

Vor einigen hundert Jahren gab ein Teufel das Auge einem seiner humanoiden Anhänger. In einem Wettstreit um einen Königsthron konnte dieser mit dem Auge die magischen Sicherheitsbarrieren sehen und sie umgehen. Als er den Thron inne hatte entging er etlichen Attentaten von rivalisierenden Teufeln durch die magischen Kräfte des Auges. Er erbaute ein Königreich, das sich der Theokratie seines teuflischen Herrn verschrieb und regierte mit Schreckenshand bis zu seinem natürlichen Tode. Das Auge wurde mit dem Herrscher in einer geheimen, versiegelten Gruft bestattet, in der Hoffnung, dass niemand das Grab jemals finden würde.

Der Anwender hat die Vorteile des Zaubers „Wahrer Blick“ permanent und kann Teufel in jeder Gestalt sehen und identifizieren. Bei Einpflanzung des Auges ändert sich die Gesinnung des Anwenders eine Stufe Richtung „chaotisch böse“.

**Zerstörung:** Es ist keine Zerstörungsmöglichkeit bekannt.

#### Abenteureraufhänger:

- Der Teufel sucht bereits seit dem Tod seines Vasallen nach seinem Artefakt und dessen Gruft. Zu diesem Zweck heuert er immer wieder Abenteurergruppen an.
- Eine Abenteurergruppe soll eine Möglichkeit finden, das Auge zu entfernen, ohne das der Anwender sein Leben lässt.

NATHANS PRACHT		PREIS
		60.800 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Rüstung	ZS 9	GEWICHT 50 Pfd.
AURA Durchschnittlicher Bannzauber [Gutes], Schwache Verwandlung		



**Beschreibung:** Diese Ritterrüstung +2 ist aus Adamant gefertigt. Ätz- und Gravurarbeiten die auf der Brust einen Adler zeigen, verschönern die eindrucksvolle Rüstung. Der Rüstungsmalus beträgt -5 und zusätzlich bietet sie eine Schadensreduzierung von 3/-. Der Träger erhält einen Verbesserungsbonus auf Charisma von +4, zusätzlich kann er ein Mal pro Tag *Böses bannen*, ganz als würde er den Zauber desselben Namens benutzen.

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Pracht des Adlers*, *Böses Bannen*

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 30.800 GM
-----------------------------	------------------

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Pracht des Adlers*, *Böses Bannen*

NATHANS HOCHMUT		PREIS
		60.800 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Rüstung	ZS 9	GEWICHT 50 Pfd.
AURA Durchschnittlicher Bannzauber [Böse], Schwache Verwandlung		

**Beschreibung:** Diese Ritterrüstung +2 ist aus Adamant gefertigt. Ätz- und Gravurarbeiten die auf der Brust einen Adler zeigen, verschönerten die eindrucksvolle Rüstung. Durch die Korruption der Rüstung nahmen die Gravuren eine rötliche Farbe an und es wirkt als würden sie Blut weinen. Der Adler wirkt dadurch tot und unheilverheißend. Der Rüstungsmalus beträgt -5 und zusätzlich bietet sie eine Schadensreduzierung von 3/-. Der Träger erhält einen Verbesserungsbonus auf Charisma von +4, zusätzlich kann er ein Mal pro Tag *Gutes bannen*, ganz als würde er den Zauber desselben Namens benutzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 30.800 GM
-----------------------------	------------------

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Pracht des Adlers*, *Böses Bannen*

#### Geschichte

Nathans Pracht wurde vom Adlerritter Nathan Mercart getragen, welcher ein wichtiges Mitglied im mendevianischen Kreuzzug war. Er war absoluter Gegner der Defensivtaktik während des 2. Kreuzzugs und forderte ständig einen Gegenangriff auf die Dämonenhorden. Als ersichtlich wurde das es keine großangelegte Offensive geben wird, sammelte er so viele Streiter wie ihm möglich war um einen Angriff zu führen. Er stieß tief in die Weltenebene vor und errang mehrere Siege. Haderer welche zu einer vorsichtigeren Vorgehensweise rieten, machte er mundtot indem er gegen besonders mächtige Dämonen antrat und mit den Worten „Iomedae will es!“ diese verbannte.

Dieses Vorgehen blieb auch den Dämonengenerälen nicht verborgen und so lockten sie ihn in eine Falle. Sie schickten immer stärkere Dämonen auftreten und fliehen, bis Nathans Truppen sich einer riesigen Horde gegensahen und Nathan von dessen General herausgefordert wurde. Siegesicher stellte er sich, wurde aber in einem schnellen harten Kampf besiegt. Die siegesverwöhnte Truppe war starr vor Entsetzen und wurde fast vollständig niedergemacht. Nur eine handvoll Streiter schaffte es zurück



nach Mendev um über die schreckliche Niederlage zu berichten. Die Rüstung aber, die so viele Männer inspirierte, wurde in der Absicht geborgen, sie zu korrumpieren und mit ihr Furcht in den Herzen der Menschen zu säen.

## Abenteureraufhänger

Gerüchte besagen, ein dunkler Streiter wurde in einer furchterregenden Rüstung mit einem toten Adler auf der Brust gesehen. Dieser beginnt Truppen um sich zu scharen. Die Gruppe wird beauftragt, herauszufinden und stolpert über die Geschichte des hochmütigen Nathan und seiner Rüstung (Augenzeugenberichte, alte Zeichnungen, ...).

Dies lässt einen örtlichen Adlerritter aufhorchen, der alles daran setzt, das die Rüstung geborgen wird. Wenn sie geborgen wird, muss man sie nur noch läutern um sie wieder als Nathans Pracht für das Gute eingesetzt zu können.

ARODENS NACHHALL		PREIS
AUSRÜSTUNGSPLATZ	keiner	ZS 20
		GEWICHT 6 Pfd.
AURA Übermächtige Bannzauber, Starke Hervorrufung		



Dieses Instrument ist aus dem ca. 90cm langen rußschwarzen Horn eines Dämons gefertigt und über und über mit Runen versehen. Vom Mundstück aus erstreckt sich das Horn annähernd an das Ende zu einem breiten Schalltrichter. Beide Seiten schmücken Metallverzierungen, die außerdem zum Teil in Wel-

len zwischen Mundstück und Schalltrichter entlang laufen und sich gegen Ende zunehmend vermehren. Das Horn wird etwa 30 cm vor dem Schalltrichter von einem Ring umschlossen. Dieser besteht ebenfalls aus Metall und trägt das Wahrzeichen Arodens, ein geflügeltes Auge. Der Ring dient dazu, das Instrument an einer Fessel (Lederriemen) über die Schulter zu tragen. Zum Spielen wird das Horn horizontal in beiden Händen gehalten, vergleichbar mit der Handhabe einer Trompete. Man kann einfache Melodien mit dem Instrument hervorbringen, oder es als Signalthorn verwenden.

Die Legenden berichten, dass Aroden einst als Sterblicher gen Norden in das Land der Sarkoris zog und dort gegen einen dunklen, Dämonen huldigenden Kult kämpfte. Es heißt, dass Aroden mit Hilfe dieses unglaublich mächtigen Artefakts den Kult in den Nebelschleiersee trieb und somit den Norden bis zu seinem Tod vor dem Einfluss der Dämonen verschloss.

Manche Gelehrte nehmen heute an, dass einige der Weisen von Sarkoris Aroden in seinem Feldzug unterstützten – ihre Seher hatten vorausgesagt, dass die Abscheulichkeiten des Abyss eines Tages großes Leid über ihr Land bringen und sich der Schleier zwischen dieser und jener Welt lichten würde. Als das düstere Barbarenkönigreich nach Arodens Ableben von der verderblichen Weltenwunde verschlungen wurde, waren leider auch sämtliche Überlieferungen jener Legende dem Untergang geweiht.

So wird heute nur noch aus wenigen Chroniken der Kundschafter das verloren geglaubte Wissen weitergetragen. Aus manchen dieser Schilderungen geht hervor, dass es jenem

üblen Kult seinerzeit gelang, einen sehr mächtigen Dämon herbeizurufen. Unterschiedliche Quellen lassen darauf schließen, dass es sich dabei sogar um einen Balorfürsten handelte. Obgleich ihn die hellseherischen Hexer der Sarkoris vor der Gefahr warnten, entschloss sich Aroden dennoch, die Beschwörung nicht zu vereiteln. Stattdessen vermochte er es, den Dämon als Schachfigur in seinem eigenen waghalsigen Spiel einzusetzen.

Mit geeinter Macht stellten Aroden und die kühnsten Krieger der Sarkoris sich dem Dämon entgegen und es gelang ihnen gemeinsam, diese abgrundtief niederträchtige Kreatur in einem heroischen Kampf zu bezwingen.

Wenn man der Legende glaubt, vollbrachte es Crúor, ein mächtiger Stammesführer der Sarkoris, dem Scheusal eines seiner beiden gewaltigen Hörner abzuschlagen. Dieser Krieger wurde der Sage nach von Aroden mit einem „Krummschwert des Dämonenleids“ ausgerüstet, welches er zudem mit seiner Magie noch erfüllt hatte.

Auch wenn schon lange niemand mehr weiß, wie man Artefakte herstellen kann, und heutzutage kein Sterblicher mehr in der Lage ist, sie zu erschaffen; so ist dennoch davon auszugehen, dass es dem letzten Azlanti gelang, aus dem Horn des Dämons jenes legendäre Artefakt entstehen zu lassen, welches heute als „Arodens Nachhall“ bekannt ist. In einigen Texten wird dieses Relikt auch das „Horn der Sarkoris“ oder „Klageleid eines Dämons“ genannt.

In allen Erzählungen wird gleichermaßen davon berichtet, dass Aroden jenes Horn mit heiligem Feuer aushöhlte und die innere Wandung, sowie das Mundstück, die Verzierung und den Ausgang mit kalt geschmiedetem Eisen versetzte. Die Sarkoris versahen das Horn mit zahllosen Schutzrunen. Sodann wurde es im Nebelschleiersee getauft und auf diese Weise endgültig zum Leben erweckt.

Wie jene Erschaffung jedoch genau vonstatten ging ist und bleibt bis zum heutigen Tage ungeklärt – und jeder erneute Versuch einer derart mächtigen Kreation würde nicht nur unbestimmbare Gefahren bergen, sondern womöglich zum sicheren Tode führen.

Die Magie des Artefakts zu entfesseln ist eine Standardaktion. Dafür ist kein Wurf auf Auftreten (Blasinstrumente) erforderlich. Es sei denn, der Träger möchte es lediglich als Signalthorn verwenden – dann wird es wie bei dem gleichnamigen Gegenstand gehandhabt. Das Instrument muss an die Lippen des Trägers gesetzt werden, damit die Magie freigesetzt werden kann. Alle magischen Effekte werden zeitgleich ausgelöst.

Sobald das Horn erklingt, werden alle Kreaturen der Unterart Dämon, welche sich in einer Entfernung von 18m zum Träger befinden, daran gehindert, ihre Teleportation einzusetzen – als ob sie unter dem Effekt eines Dimensionsankers stünden (kein Rettungswurf). (Entsprechend dem magischen Gegenstand „Krummschwert des Dämonenleids“).

Des Weiteren erzeugt das Horn einen Nebel, welcher sich rasant ausbreitet und auf alle Kreaturen der Unterart Dämon wie der Zauber Gedankennebel wirkt.

Zusätzlich wird beim Ertönen des Horns der Zauber Mächtiges Brüllen ausgelöst, welcher sich jedoch nur auf die Unterart Dämon auswirkt. Die Reichweite erhöht sich dabei auf 18m. Außerdem werden beim Klang des Horns alle Kreaturen von der Unterart Dämon, welche sich in einem Umkreis von 18m zum



Träger befinden, von dem Zauber Einkerkern betroffen. Dafür ist im Gegensatz zum gleichnamigen Zauber keine Berührung erforderlich. Das Opfer erleidet automatisch einen Malus von -4 auf die Rettungswürfe und wird bei einem mißlungenen Rettungswurf irgendwo im Nebelschleiersee eingekerkert.

**Zerstörung:** Wie die alten Überlieferungen berichten, kann das Horn nur dadurch zerstört werden, indem man es mit den Eingeweiden eines heiligen Geschöpfes füllt – vergleichbar mit dem eines Solar Engels – und es umgeben von unheiligem Wasser ertönen lässt. Sollte dies geschehen, so wird das Blut der Eingeweide durch die Schutzrunen austreten, das kalt geschmiedete Eisen wird schmelzen und das Horn in grünen Flammen aufgehen.

#### Abenteureraufhänger:

- Einige Kundschafter glauben, dass sie in jüngst geborgenen Chroniken uralte Geheimnisse über das Horn und seinen letzten Aufenthaltsort gefunden haben. Nun benötigen sie nur noch Abenteurer, die diese lange Reise auf sich nehmen.
- Aus unbekanntem Gründen ist wiederholt der Laut eines Jagdhorns irgendwo im Grenzbereich zwischen Mendew

und der Weltenwunde vernommen wurden. Ein alter Gelehrter ist fest davon überzeugt, dass es sich dabei um Arodens Nachhall handeln muss. Ist der Alte verrückt? Sagt er vermutlich die Wahrheit? Jemand muss der Sache nachgehen.

- Die Beziehungen in Kyonin sind angespannt. Dämonen huldigende Kulte sorgen zunehmend für mehr und mehr Aufmerksamkeit. Wird es ihnen gelingen den Dämon Baumschnitter – den uralten Feind der Elfen – aus seinem Gefängnis zu befreien? Möglicherweise ist ganz Kyonin in Gefahr. Das legendäre Horn Arodens könnte die Rettung sein. Königin Telandia Edasseril wendet sich an die Abenteurer.
- In jedem Abenteuer wo Dämonen eine übergeordnete Rolle spielen, ist dieses Artefakt ein guter Aufhänger. Der Abenteuerpfad Zorn der Gerechten ist diesem Fall sicherlich prädestiniert. Das Horn sollte jedoch immer zum Abschluss eines Abenteuers auftauchen, oder nur ein Abenteureraufhänger bleiben, da es sonst das Spielbalancing stark beeinflussen könnte









## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### 15. COPYRIGHT NOTICE

**Open Game License v 1.0a** © 2000, Wizards of the Coast, Inc.  
**System Reference Document** © 2000, Wizards of the Coast, Inc;  
Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.