

Ausblick auf die *Ausbauregeln II: Kampf*

Einleitung

Im [Spielerleitfaden zum Abenteuerpfad „Unter Piraten“](#) werden einige zusätzliche Regeln aus Regelbänden jenseits des *Grundregelwerkes* genannt. Diese könnt ihr dazu verwenden, um euren Charakteren in diesem sehr seemänisch geprägten Abenteuerpfad das gewisse Extra zu verleihen.

Einige der dort genannten Regeln sind im noch in Übersetzung befindlichen Regelband *Ausbauregeln II: Kampf* zu finden. Damit ihr in den vollen Genuss aller Auswahlmöglichkeiten zur Erstellung eines echten Seebären kommt, stellen wir sie euch in dieser Web-Erweiterung als Vorabauszug und Ausblick auf die *Ausbauregeln II: Kampf* zur Verfügung.

Da die vorgestellten Archetypen teilweise in großem Umfang auf weitere neue Inhalte der *Ausbauregeln II: Kampf* verweisen, bitten wir um euer Verständnis dafür, dass wir diese nicht ebenfalls angeben können. Das würde den Umfang einer Web-Erweiterung sprengen.

In dieser Web-Erweiterung lernt ihr folgende neuen Möglichkeiten für eure SC kennen:

Neue Archetypen:

- Barbar (Seeräuber)
- Barde (Teufelskerl)
- Kämpfer (Halunke)
- Schurke (Pirat)

Neue Talente:

- Belagerungsingenieur
- Belagerungskommandant
- Belagerungsschütze
- Fähiger Fahrzeuglenker
- Meisterlicher Fahrzeuglenker
- Seefestigkeit
- Sicherer Griff

Neue Archetypen

Die folgenden Abschnitte beschreiben einige neue Archetypen. Archetypen sind modifizierte Basisklassen, die es in diesem Fall z.B. erlauben, bestehende eher landbasierte Klassen durch Austausch einiger Standardklassenmerkmale in die hier vorgestellten Seevarianten zu verwandeln.

Für nähere Informationen zum Einsatz von Archetypen, ihre Kombinierbarkeit mit anderen Archetypen und Klassen siehe bitte die entsprechenden Abschnitte in den *Expertenregeln*, den *Ausbauregeln: Magie* oder den kommenden *Ausbauregeln II: Kampf*.

Seeräuber (Archetyp des Barbaren)

Nicht alle Barbaren suchen die Wälder, Ebenen und Berge heim. Manche sind räuberische Schrecken der Meere und Küsten, welche die Monster der See jagen und jene ausplündern, die Schätze horten. Manche Seeräuber sind Jäger auf hoher See, während andere als Plünderer leben und schon der Anblick ihrer Langboote für Furcht und Schrecken sorgt.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Seeräuber ist nicht geübt im Umgang mit Mittelschweren Rüstungen.

Schrecken des Meeres (AF): Ein Seeräuber kann seinen Atem für eine Anzahl von Runden in Höhe des Vierfachen seiner Konstitution anhalten. Ferner kann er sich normal durch Felder stehenden Wassers oder Sumpfes mit einer Tiefe von bis zu 0,30 m hindurch bewegen, ohne dass ihn dies zusätzliche Bewegung kostet. Schlussendlich ignoriert ein Seeräuber bei seinem Angriff den normalen Deckungsbonus auf die RK von Kreaturen, die teilweise unter Wasser sind. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelle Bewegung.

Augen des Sturms (AF): Mit Beginn der 2. Stufe ignoriert ein Seeräuber Tarnung aufgrund von Nebel, Regen, Wind oder anderen Wettereffekten, die nicht Vollständige Tarnung verleihen. Ferner werden alle Mali auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung aufgrund von Wetterbedingungen halbiert.

Wilder Seemann (AF): Mit Beginn der 3. Stufe erhält ein Seeräuber einen Bonus von +1 auf seine Fertigkeitwürfe für Akrobatik, Beruf (Seemann), Klettern, Schwimmen und Überlebenskunst im Wasser, auf Schiffen und an der Küste. Diese Boni steigen alle weiteren drei Stufen als Barbar um zusätzliche +1 (d.h. auf der 6., 9. usw.). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespir.

Sicherer Tritt (AF): Mit Beginn der 5. Stufe erleidet ein Seeräuber keine Nachteile mehr, wenn er sich über natürliche oder magische rutschige Oberflächen bewegt (z.B. Schmierer, Eissturm oder Schneesturm). Er riskiert nicht zu stürzen und verliert auch seinen GE-Bonus auf die RK nicht, wenn er sich durch solche Gebiete bewegt; er behandelt sie auch nicht als Schwieriges Gelände. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kampfrauschkräfte sind für den Archetypen des Seeräubers geeignet: „Komm und hol mich“^{***}, Schleuder- und Sturmangriff^{**}, Ungebändigter Sprung*, Ungebändigtes Schwimmen*, Verteidigungshaltung, Wuterfülltes Klettern, Wuterfülltes Schwimmen, und Zertrümmerer.

* Die Beschreibung ist den *Ausbauregeln II: Kampf* zu entnehmen und kann hier aus Platzgründen leider nicht aufgeführt werden.

** Die Beschreibung ist den *Ausbauregeln: Magie* zu entnehmen.

Teufelskerl (Archetyp des Bardens)

Teufelskerle sind so flink mit der Zunge wie mit der Klinge. Sie sind umwerfende Helden, welche ihre Verbündeten dazu inspirieren, sich ein Vorbild an ihrer Wortgewandtheit und

Ausblick auf die *Ausbauregeln II: Kampf*

akrobatischem Können zu nehmen. Teufelskerle neigen oft zu Komödie, Tanz, Redekunst und Gesang.

Behände (AF): Ein Teufelskerl addiert seine ½ Stufe als Barde (Minimum 1) auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik, Entfesselungskunst und Bluffen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bardenwissen.

Bardenauftritt: Ein Teufelskerl erhält die folgende Art des Bardenauftritts:

Heldentat (ÜF): Ein Teufelskerl kann mit seinem Auftritt selbst bei den tollpatschigsten Verbündeten Eleganz hervorrufen. Der Teufelskerl und alle Verbündeten, die ihn sehen können, erhalten einen Moralbonus von +1 auf ihre Reflexwürfe und einen Kompetenzbonus von +2 auf ihre auf Geschicklichkeit basierenden Fertigkeitwürfe. Verbündete, die sich während ihres Zuges mindestens 3 m weit bewegen, erhalten zudem bis zum Beginn ihres nächsten Zuges einen Ausweichbonus von +1 auf ihre RK. Mit Beginn der 5. Stufe und dann alle weiteren sechs Stufen als Barde steigen die Boni auf den Reflexwurf und die RK um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +4 auf der 17. Stufe). Der Bonus auf die Fertigkeitwürfe steigt dahingegen um +2 (bis zu einem Maximum von +8 auf der 17. Stufe). Dies ist eine geistesbeeinflussende Fähigkeit mit visuellen Komponenten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied des Mutes.

Gewiefter Gegner (AF): Mit Beginn der 2. Stufe kann der Teufelskerl sich eine Art von Kampfmanöver aussuchen; er erhält einen Bonus von +2 auf seinen KMB und seine KMV hinsichtlich dieses Kampfmanövers. Mit Beginn der 6. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen als Barde wählt der Teufelskerl ein anderes Kampfmanöver aus, bei dem er denselben Bonus von +2 erhält. Der Teufelskerl kann kein Kampfmanöver zweimal auswählen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Vielseitiger Auftritt.

Unerschrocken (AF): Mit Beginn der 2. Stufe erhält ein Teufelskerl einen Moralbonus von +1 auf seine Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte, darunter auch alle Furchteffekte. Dieser Bonus steigt alle weiteren vier Stufen als Barde um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +5 auf der 18. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bewandert.

Gaunerglück (AF): Mit Beginn der 5. Stufe kann der Teufelskerl einmal täglich einen Fertigkeitwurf zweimal würfeln und das bessere Ergebnis auswählen. Er kann diese Fähigkeit ein weiteres Mal pro Tag alle weiteren drei Stufen als Barde einsetzen (bis zu einem Maximum von sechsmal pro Tag auf der 20. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gelehrter.

Halunke (Archetyp des Kämpfers)

Die meisten Kämpfer folgen irgendeiner Art von Kodex. Einige sind der Ansicht, dass man nicht nachtreten soll, wenn der Gegner am Boden liegt, oder dass man schmutzige Tricks nur im äußersten Notfall einsetzen sollte. Der Halunke dagegen legt sich keine derartigen Grenzen auf. Für ihn gilt nur die Überlegenheit in der Schlacht, daher ist alles erlaubt, was ihm einen Vorteil gegenüber dem Feind verschafft. Keine Hinterlist ist zu niederträchtig, wenn diese zum Sieg führt.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Halunke ist nicht geübt im Umgang mit Mittelschweren Rüstungen, Schweren Rüstungen und Turmschilden.

Fertigkeiten: Akrobatik (GE), Bluffen (CH), Entfesselungskunst (GE), Fingerfertigkeit (GE) und Heimlichkeit (GE) sind Klassenfertigkeiten für einen Schmutzigen Kämpfer.

Schmutzige Manöver (AF): Mit Beginn der 2. Stufe wird ein Halunke begabt darin, seine Gegner zu täuschen und aus der Fassung zu bringen. Der Halunke erhält daher einen Bonus von +1 auf seine Kampfmanöverwürfe für Entwaffnen, Schmutziger Trick und Entreißen sowie einen Bonus von +1 auf seine KMV gegen diese Manöver. Diese Boni steigen alle weiteren vier Stufen als Kämpfer um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +5 auf der 18. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tapferkeit.

Improvisierter Nahkampf (AF): Mit Beginn der 3. Stufe erhält der Halunke das Talent Improvisierter Nahkampf. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 1.

Heimzahlen (AF): Mit Beginn der 5. Stufe erhält ein Halunke einen Bonus von +1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe gegen jede Kreatur, die ihn seit dem Beginn seines letzten Zuges angegriffen hat. Dieser Bonus steigt alle weiteren vier Stufen als Kämpfer um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +4 auf der 17. Stufe).

Gefährliche Überraschung (AF): Mit Beginn der 7. Stufe kann ein Halunke mit einer Augenblicklichen Aktion das Kampfmanöver Schmutziger Trick durchführen, wenn er einen Gegner mit einer Waffe oder einem waffenlosen Angriff trifft, dem der GE-Bonus auf seine RK verwehrt ist. Das Kampfmanöver ist Teil des Angriffs. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 2.

Abgebrochenes Stuhlbein (AF): Mit Beginn der 9. Stufe kann ein Halunke die Schadensart einer improvisierten Waffe zu Hieb-, Stich- oder Wuchtwaffenschaden verändern. Ferner liegt die Kritische Bedrohung mit Improvisierten Waffen durch ihn bei 19-20/x2. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 2.

Feiger Kämpfer (AF): Mit Beginn der 11. Stufe kann ein Halunke, der defensiv kämpft oder Defensive Kampfweise nutzt, nur noch von Schurken oder Ninjas in die Zange genommen werden, deren Klassenstufe als Schurke oder Ninja um mindestens vier höher sein muss als seine Stufe als Kämpfer. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 3.

Mehrfachschlag (AF): Mit Beginn der 13. Stufe kann ein Halunke mit einer Standard-Aktion das Kampfmanöver Schmutziger Trick gegen zwei Gegner auf angrenzenden Feldern innerhalb seiner Reichweite ausführen. Er führt gegen jeden Gegner einen eigenen Kampfmanöverwurf aus und muss gegen jeden denselben Schmutzigen Trick anwenden. Mit Beginn der 17. Stufe kann der Halunke diese Fähigkeit als Volle Aktion einsetzen, um das Kampfmanöver Schmutziger Trick gegen einer Anzahl von Gegnern in Höhe seines GE-Bonus (sofern vorhanden) +2 einzusetzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 3 und 4.

Ausblick auf die *Ausbauregeln II: Kampf*

Verräterischer Schlag (AF): Mit Beginn der 15. Stufe kann ein Halunke bei Bestätigung eines Kritischen Treffers das Kampfmanöver Schmutziger Trick als Teil seines Angriffes mit einer Augenblicklichen Aktion versuchen einzusetzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 4.

Ultimatives Heimzahlen (AF): Mit Beginn der 20. Stufe werden alle Kritischen Treffer eines Schmutzigen Kämpfers gegen Gegner, die ihn seit Beginn seines letzten Zuges verletzt haben, automatisch bestätigt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffenmeisterschaft.

Pirat (Archetyp des Schurken)

Ein Pirat bricht aus den Grenzen aus, die ihm Land und König auferlegen, um auf hoher See seine Verbrechen zu verüben. Er ist (wenn überhaupt) nur seinem Schiff und seinem Kapitän treu ergeben und lebt ein gesetzloses Leben auf den Wellen, in dessen Verlauf er nach Belieben Schiffe und Küstenstädte plündert.

Seefestigkeit (AF): Mit Beginn der 1. Stufe ist ein Pirat geübt, sich an Bord von Schiffen, Booten und ähnlichen Gefährten zu bewegen. Er erhält das Bonustalent Seefestigkeit (siehe Abschnitt „Neue Talente“), selbst wenn er nicht die Voraussetzungen erfüllen sollte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallen finden.

Enterschwung (AF): Mit Beginn der 2. Stufe macht ein Pirat die Masten, Seile, Segel, Taue und andere Bestandteile des Schiffes zu einem Teil seiner Kampfweise. Sofern er leichte oder keine Rüstung trägt, kann der Schurke beim Kampf in einer solchen Umgebung die vorhandenen Geländemerkmale nutzen, um sich festzuhalten, und braucht sich nicht in einer geraden Linie bewegen, um gegen einen Gegner einen Ansturm oder Sturmangriff auszuführen. Nach Vollendung dieses Angriffes oder Kampfmanövers kann er eine neue Position einnehmen, indem er sofort mit einer Freier Aktion einen 1,50 m-Schritt ausführt, selbst wenn der Sturmangriff seinen Zug beenden sollte. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt den Schurkentrick, den ein Schurke auf der 2. Stufe erhält.

Unbeeinflussbar (AF): Piraten sind ein zäher, standfester Haufen. Mit Beginn der 3. Stufe erhält ein Pirat einen Bonus von +1 auf seine Rettungswürfe gegen Furcht und geistesbeeinflussende Effekte. Dieser Bonus steigt um zusätzlich +1 alle weiteren drei Stufen als Schurke (bis zu einem Maximum von +6 auf der 18. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür und Fallen finden.

Schurkentricks: Die folgenden Schurkentricks sind für den Archetypen des Piraten geeignet: Erfahrener Schwimmer*, Kampfkniff, Luft anhalten*, Schurkenfinesse, Schwarzmarktkontakte*, Seilkünstler* und Übung mit Feuerwaffen*.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden Verbesserten Schurkentricks sind für den Archetypen des Piraten geeignet: Ahnungsloser Verbündeter*, Meisterlicher Fluchthelfer*, und Schwer zu beeinflussen*.

* Die Beschreibung ist den *Ausbauregeln II: Kampf* zu entnehmen und kann hier aus Platzgründen leider nicht

aufgeführt werden.

Neue Talente

Belagerungsingenieur [Kampf]

Du bist geübt im Umgang mit allen Belagerungswaffen.

Voraussetzungen: Geübt im Umgang mit einem Belagerungsgerät, Beruf (Belagerungsingenieur) oder Wissen (Baukunst) 5 Ränge.

Vorteil: Du giltst als geübt im Umgang mit allen Belagerungswaffen. Wenn du die Bedienungsmannschaft eines Belagerungsgerätes anleitest, kommt es bei einer natürlichen 1 nicht zu einem Missgeschick.

Normal: Jedes Belagerungsgerät ist eine exotische Waffe.

Belagerungskommandant [Kampf]

Unter deiner Anleitung kann ein Belagerungsgerät in weitaus kürzerer Zeit zusammgebaut und bewegt werden.

Voraussetzungen: Handwerk (Belagerungswaffen) 5 Ränge, Beruf (Belagerungsingenieur) 1 Rang oder Wissen (Baukunst) 5 Ränge.

Vorteil: Wenn du die Mannschaft eines Belagerungsgerätes beim Aufbau des Gerätes anleitest, erhalten alle Angehörigen einen Kompetenzbonus von +4 auf Würfe, um die Waffe zusammenzubauen oder zu bewegen. Du halbiert zudem die zum Aufbau erforderliche Zeit.

Belagerungsschütze [Kampf]

Du hast kein Problem dabei, übergroße Belagerungswaffen auf ihr Ziel auszurichten.

Voraussetzungen: Belagerungsingenieur, Beruf (Belagerungsingenieur) 5 Ränge.

Vorteil: Du erleidest keine Mali, wenn du eine direkt auf ihr Ziel feuernde Belagerungswaffe ausrichtest, die größer ist als du selbst. Solltest du eine indirekt auf ihr Ziel feuernde Belagerungswaffe steuern und das Ziel verfehlen, verfehlt du das Ziel um 1 Feld pro Grundreichweite.

Normal: Direkt auf ihr Ziel feuernde Waffen verursachen einen Malus von -2 auf Angriffswürfe pro Größenkategorie, um welche sie größer sind als die ausrichtende Kreatur. Eine indirekt auf ihr Ziel feuernde Waffe, welche ihr Ziel verfehlt, verfehlt dieses um 1W4 Felder pro Grundreichweite.

Fähiger Fahrzeuglenker

Wähle eine Art von Fahrzeug (Land, Luft oder Wasser) aus. Du bist besonders fähig im Umgang mit diesem Fahrzeug.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +4 auf Würfe zum Lenken deines ausgewählten Fahrzeuges.

Meisterlicher Fahrzeuglenker

Du verfügst über unglaubliche Kontrolle über ein Fahrzeug deiner Wahl und kannst es mit großer Leichtigkeit steuern und mit unglaublicher Präzision zum Stehen bringen.

Voraussetzungen: Fähiger Fahrzeuglenker mit der ausgewählten Fahrzeugart.

Vorteil: Du kannst mit einer Bewegungsaktion dein Fahrzeug

Ausblick auf die *Ausbauregeln II: Kampf*

Abbremsen, Beschleunigen oder eine Kurve fahren. Ferner ziehst du 3 m vom Bremsweg eines Fahrzeuges ab, wenn du es zum Stehen bringst.

Normal: Zum Abbremsen, Beschleunigen oder Kurvenfahren ist eine Standard-Aktion erforderlich.

Seefestigkeit

Du besitzt den Instinkt eines Seemannes, wie man sich an Bord von Wasserfahrzeugen bewegt.

Voraussetzungen: Beruf (Matrose) 5 Ränge.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik, Klettern und Schwimmen.

Sicherer Griff

Deine schnellen Reflexe und dein Klettervermögen verhindern, dass du abstürzt.

Voraussetzungen: Klettern 1 Rang.

Vorteil: Wenn du kletterst oder einen Reflexwurf ablegst, um nicht zu stürzen, kannst du zweimal würfeln und das höhere Ergebnis benutzen.

Weiterer Ausblick auf die *Ausbauregeln II: Kampf*

Die hier vorgestellten und wie maßgeschneidert für den Abenteuerpfad „Unter Piraten“ geeigneten neuen Regeln können nur einen Ausschnitt dieses neuen Regelbandes zeigen.

Der Band bietet unter anderem:

- Weitere Dutzende von Archetypen für sämtliche bisher veröffentlichte Grund- und Basisklassen.
- Die neue Basisklasse des Schützen, einer Klasse, die sich auf den Umgang mit Feuerwaffen und Schwarzpulver wie keine andere versteht.
- Natürlich den dazu passenden Regelabschnitt für Feuerwaffen im Pathfinder Rollenspiel.
- Die neuen Alternativklassen Ninja und Samurai, die stark veränderte östliche Varianten der Klassen Schurke und Ritter bilden.
- Weit über 150 (!) neue Talente, darunter Kampfkunsttalente, die das Erlernen fernöstlicher Kampfkunststile wiedergeben, neue Gemeinschaftstalente, die im Teamplay besondere Boni verleihen und Talente für die neue Schütze-Klasse, die ihm besonderen Schneid verleihen.
- Fahrzeugregeln, die u.a. auch auf die Schifffahrt übertragbar sind.
- Viele weitere Regeln z.B. zu fernöstlichen oder primitiven Waffen und Rüstungen, Duelle, Gladiatorenwaffen, Belagerungsgeräte, Rüstung als Schadensreduzierung, gezielte Schüsse, neue Zauber und und und.

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 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.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Marid from the Tome of Horrors III. © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Combat. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn, Tim Hitchcock, Colin McComb, Rob McCreary, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor. Deutsche Ausgabe: Pathfinder Ausbauregeln II - Kampf von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA.

Web-Erweiterung zum Spielerleitfaden des Abenteuerpfads „Unter Piraten“, © 2012 Ulisses Spiele GmbH