

WALDLÄUFER

„...“

Die Wälder und Hügel der Wildnis sind die Heimat von wilden, gerissenen Kreaturen wie blutrünstigen Eulenbären oder arglistigen Täuschungsbestien. Aber noch raffinierter und mächtiger als diese Monster sind die Waldläufer, fähige Pirscher und Meister der Jagd. Die Wildnis ist ihre Heimat und sie kennen alle Geheimnisse ihrer Bewohner.

Abenteurer: Viele Waldläufer spielen die Rolle eines Beschützers und helfen jenen, die in der Wildnis leben oder durch sie reisen müssen. Andere haben es sich zur Aufgabe gemacht, einen bestimmten Feind zu jagen und wieder andere gehen aus geschäftlichen Gründen oder Abenteuerlust auf die Reise.

Eigenschaften: Ein Waldläufer kann mit vielen Waffen umgehen und ist kämpferisch begabt. Seine Fertigkeiten erleichtern ihm das Überleben in der Wildnis und helfen ihm bei der Jagd. Er erlangt großes Wissen über bestimmte Arten von Kreaturen, das ihm im Kampf gegen sie einige Vorteile verschafft. Ein erfahrener Waldläufer geht mit der Zeit eine so enge Bindung an mit der Natur ein, dass er sich ähnlich einem Druiden ihrer Macht bedienen kann, um göttliche Zauber zu wirken.

Gesinnung: Waldläufer können jede Gesinnung haben. Die meisten Waldläufer sind von guter Gesinnung und wachen über die Wildnis, wo sie böse Kreaturen aufspüren und vernichten oder vertreiben. Gute Waldläufer helfen auch jenen, die durch die Wildnis reisen, wobei sie manchmal als Führer und manchmal als unsichtbare Beschützer agieren. Waldläufer sind zumeist chaotisch und ziehen es vor, dem Werden und Vergehen der Natur oder ihrem eigenen Herzen zu folgen, nicht irgendwelchen strengen Regeln der Zivilisation. Böse Waldläufer sind selten, aber sehr gefürchtet. Sie erfreuen sich an der gedankenlosen Grausamkeit der Natur und sind bestrebt, es deren furchterregendsten Monstern gleichzutun. Sie erhalten ebenso wie gute Waldläufer göttliche Zauber, da die Natur selbst Gut und Böse gleichgültig gegenübersteht.

Religion: Obwohl Waldläufer ihre göttlichen Zauber durch die Macht der Natur erhalten, können sie wie jeder andere auch eine Gottheit ihrer Wahl verehren. Naturgötter werden bevorzugt von Waldläufern verehrt, aber einige folgen auch eher kriegerischen Gottheiten.

Hintergrund: Einige Waldläufer erhalten ihre Ausbildung als Angehörige militärischer Spezialeinheiten, aber die meisten haben ihre Fähigkeiten von einem Meister erlernt, der sie als Schüler und Gehilfe akzeptiert hat. Waldläufer eines bestimmten Meisters könnten einander als Kameraden ansehen oder aber Rivalen um den Stand des „besten Schülers“ sein und um das rechtmäßige Erbe des Ruhmes ihres Meisters streiten.

Völker: Viele Elfen folgen dem Pfad des Waldläufers. Die Wälder sind ihre Heimat und sie besitzen die nötige Körperbeherrschung, um sich leise durch die Wildnis zu bewegen. Halbelfen, die dieselbe Verbundenheit mit den Wäldern verspüren wie ihr elfischer Elternteil, gehören ebenfalls häufig dieser Klasse an. Viele der Menschen, deren Heimat an die Wildnis grenzt, sind Waldläufer. Einige Halborks ziehen die Einsamkeit der Wildnis einem Leben unter grausamen und spottenden Menschen und Orks vor. Gnomische Waldläufer sind zwar verbreiteter als gnomische Kämpfer, aber sie bleiben lieber in ihren eigenen Ländern, als unter den „Großen“ auf Abenteuer zu ziehen. Zwergische Waldläufer sind eine echte Seltenheit, können aber sehr effektiv sein. Statt in der Wildnis an der Oberfläche zu leben, liegt ihre Heimat in den endlosen Höhlen unter der Erde, wo sie die Feinde der Zwerge mit der ihnen eigenen unnachgiebigen Präzision jagen und vernichten. Zwergenwaldläufer werden meist Höhlenläufer genannt. Unter Halblingen sind Waldläufer aufgrund ihrer Fähigkeit, den nomadisch lebenden Gemeinschaften der Halblinge zu Wohlstand zu verhelfen, hoch angesehen.

Auch unter den Tauren finden sich einige Waldläufer, wobei sie in den Gemeinden, welche in den Bergen liegen, meistens Gebirgsläufer genannt werden. Ihre Aufgaben sind das Kundschaften und die Jagd.



Illustration von chibi-oneechan
(<http://chibi-oneechan.deviantart.com/>)

Die Wolfen des Ostens haben in ihren Städten wenig Verwendung für die Fähigkeiten eines Waldläufers, trotzdem finden sich in den Randgebieten ihres Reiches einige, welche dem Ruf der Natur folgen. Die Wolfen des Westens dagegen mit ihren alten Bräuchen und ihrer Naturverbundenheit zählen viele Waldläufer in ihren Reihen.

Klassen: Waldläufer kommen gut mit Druiden aus und bis zu einem gewissen Grad auch mit Barbaren. Nicht selten zanken sie sich mit Paladinen, hauptsächlich weil sie oft die gleichen Ziele verfolgen, sich aber über Stil, Taktik, Methoden, Philosophie und Ästhetik nicht einig werden. Da sich Waldläufer nicht oft von der Unterstützung oder Freundschaft anderer Leute abhängig machen, fällt es ihnen nicht schwer, andersartige Leute zu tolerieren wie etwa in Bücher vertiefte Magier oder propagandistische Kleriker. Sie interessieren sich einfach nicht genug für andere, als dass sie sich über sie aufregen würden.

Rolle: Der Waldläufer fungiert am besten als Späher und unterstützender Kämpfer. Ohne die schwere Rüstung des Kämpfers oder die Ausdauer des Barbaren konzentrieren sich Waldläufer am besten auf besondere Gelegenheiten im Kampf oder auf den Fernkampf. Die meisten Waldläufer setzen ihre Tiergefährten als Wächter, Späher oder als Unterstützung im Kampf ein.

REGELINFORMATIONEN

Attribute: Die Geschicklichkeit ist für den Waldläufer wichtig, da er oft leichte Rüstung trägt und einige seiner Fertigkeiten auf diesem Attribut basieren. Stärke ist wichtig, da Waldläufer oft in Kämpfe verwickelt werden. Mehrere Fertigkeiten der Waldläufer basieren auf Weisheit, außerdem ist eine Weisheit von mindestens 14 Voraussetzung für seine mächtigsten Zauber und er benötigt eine Weisheit von mindestens 11, um überhaupt Zauber wirken zu können. Außerdem beruht eine kennzeichnende Fähigkeit des Waldläufers auf Weisheit, seine Fähigkeit, Feinde zu verfolgen.

Anfangsvermögen: 6W4 x 10 GM (150 GM)

Trefferwürfel: W8



Illustration von Noë MONIN
(<http://vanoxymore.deviantart.com/>)

TABELLE 3-17: DER WALDLÄUFER

Stufe	Grund-Angriffsbonus	Grundboni auf RW			Speziell	Zauberstufe			
		Ref	Wil	Zäh		1	2	3	4
1	+1	+2	+2	+0	Erzfeind, Spuren lesen, Tierempathie	-	-	-	-
2	+2	+3	+3	+0	Schnellschuss, Kampf mit zwei Waffen	-	-	-	-
3	+3	+3	+3	+1	Verbündeter der Natur	-	-	-	-
4	+4	+4	+4	+1	Zauber	0	-	-	-
5	+5	+4	+4	+1	Erzfeind	0	-	-	-
6	+6/+1	+5	+5	+2		1	-	-	-
7	+7/+2	+5	+5	+2	Verbesserter Schnellschuss	1	-	-	-
8	+8/+3	+6	+6	+2		1	0	-	-
9	+9/+4	+6	+6	+3	Entrinnen	1	0	-	-
10	+10/+5	+7	+7	+3	Erzfeind	1	1	-	-
11	+11/+6/+6	+7	+7	+3		1	1	0	-
12	+12/+7/+7	+8	+8	+4	Meisterlicher Schnellschuss	1	1	1	-
13	+13/+8/+8	+8	+8	+4	Tarnung	1	1	1	-
14	+14/+9/+9	+9	+9	+4	Verbessertes Entrinnen	2	1	1	0
15	+15/+10/+10	+9	+9	+5	Erzfeind	2	1	1	1
16	+16/+11/+11/+11	+10	+10	+5	Meisterliches Verstecken	2	2	1	1
17	+17/+12/+12/+12	+10	+10	+5	Großmeisterlicher Schnellschuss	2	2	2	1
18	+18/+13/+13/+13	+11	+11	+6		3	2	2	1
19	+19/+14/+14/+14	+11	+11	+6	Champion der Wildnis	3	3	3	2
20	+20/+15/+15/+15	+12	+12	+6	Erzfeind	3	3	3	3

KLASSENFERTIGKEITEN

Beruf (WE), Entdecken (WE), Handwerk (IN), Heilkunde (WE), Klettern (ST), Konzentration (KO), Lauschen (WE), Leise bewegen (GE), Mit Tieren umgehen (CH), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Seil benutzen (GE), Springen (ST), Suchen (IN), Überlebenskunst (WE), Verstecken (GE), Wissen (Geographie) (IN), Wissen (Gewölbekunde) (IN) und Wissen (Natur) (IN)

Fertigkeitspunkte: 6 + IN-Modifikator

KLASSENMERKMALE

Die nachfolgend aufgeführten Fähigkeiten sind Klassenmerkmale des Waldläufers:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Waldläufer ist im Umgang mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen geübt. Er kann mit leichten Rüstungen und Schilden umgehen (außer Turmschilden).

Erzfeind (AF): Auf der 1. Stufe kann der Waldläufer eine Art von Kreaturen aus der Tabelle 3-18: Erzfeinde der Waldläufer wählen. Durch ein ausführliches Studium seines Feindes und einem Training der passenden Kampftechniken erhält der Waldläufer einen Bonus von +2 auf seine Würfe für Bluffen, Entdecken, Lauschen, Motiv erkennen und Überlebenskunst, wenn er diese Fertigkeiten gegen seine Erzfeinde einsetzt. Außerdem erhält er einen Bonus von +2 auf seine Schadenswürfe gegen Erzfeinde, wenn er sie mit einer Waffe angreift.

Illustration von Sketchwell
(<http://sketchwell.deviantart.com/>)



Auf der 5. Stufe und alle 5 Stufen danach (auf der 10., 15. und 20. Stufe) kann der Waldläufer einen weiteren Erzfeind aus der Liste wählen. Zusätzlich steigt dann der Bonus gegen einen dieser Erzfeinde um +2. Der Waldläufer darf jedes mal frei wählen, welcher Erzfeind den zusätzlichen Bonus erhält.

Wenn der Waldläufer Humanoide oder Externare als Erzfeinde wählt, muss er sich außerdem für eine Unterart entscheiden (s. Tabelle 3-17). Falls eine Kreatur in mehr als eine Kategorie passt (Teufel sind beispielsweise sowohl böse als auch rechtschaffene Externare), sind die Boni des Waldläufers nicht kumulativ, sondern er benutzt dann einfach den höheren von beiden. Im MHB finden sich nähere Informationen über die verschiedenen Arten von Monstern.

Spuren lesen: Ein Waldläufer erhält Spuren lesen [Fertigkeit] als Bonustalent.

Tierempathie (AF): Ein Waldläufer kann mit seiner Körpersprache, seiner Stimmlage und seinem Verhalten die Einstellung eines Tieres (etwa eines Bären oder einer Riesenechse) verbessern. Die Fähigkeit funktioniert genau wie ein Fertigkeitswurf für Diplomatie, um die Einstellung einer Person zu verbessern.

TABELLE 3-18: ERZFEINDE DER WALDLÄUFER

Art (Unterart)	Beispiel
Aberation	Betrachter
Drache	Schwarzer Drache
Elementar	Unsichtbarer Pirscher
Externar (Böses)	Teufel
Externar (Chaos)	Dämon
Externar (Erde)	Xorn
Externar (Feuer)	Salamander
Externar (Gutes)	Celestischer
Externar (Luft)	Pfeilfalke
Externar (Ordnung)	Formianer
Externar (Einheimischer)	Tiefling
Externar (Wasser)	Tojanida
Feenwesen	Dryade
Humanoide (aquatisch)	Angehöriger des Meervolks
Humanoide (Elf)	Elf
Humanoide (Gnoll)	Gnoll
Humanoide (Gnom)	Gnom
Humanoide (Goblinoid)	Hobgoblin
Humanoide (Halbling)	Halbling
Humanoide (Mensch)	Mensch
Humanoide (Ork)	Ork
Humanoide (Reptil)	Kobold
Humanoide (Taure)	Taure
Humanoide (Wolfen)	Wolfen
Humanoide (Zwerg)	Zwerg
Konstrukt	Golem
Magische Bestie	Täuschungsbestie
Monströser Humanoide	Minotaurus
Pflanze	Modernder Schlurfer
Riese	Oger
Schlick	Gallertwürfel
Tier	Bar
Ungeziefer	Monströse Spinne
Untoter	Zombie

Der Waldläufer wirft einen W20 und addiert seine Klassenstufe als Waldläufer und seinen Charismamodifikator zum Wurf, um das Ergebnis zu bestimmen. Die Einstellung eines durchschnittlichen Haustiers ist anfangs meist „gleichgültig“, die Einstellung eines wilden Tieres meist „unfreundlich“.

Um Tierempathie einsetzen zu können, müssen Waldläufer und Tier einander studieren können, sie müssen sich also in 9 m Entfernung voneinander befinden und die Umstände müssen eine Beeinflussung erlauben. In der Regel dauert die Beeinflussung eines Tieres etwa 1 Minute, aber wie auch bei der Beeinflussung von Leuten kann diese Zeit mal länger oder kürzer sein.

Ein Waldläufer kann diese Fähigkeit auch einsetzen, um eine magische Bestie mit einer Intelligenz von 1 oder 2 (etwa einen Basilisken oder einen Girallon) zu beeinflussen, aber er erleidet auf diesen Wurf einen Abzug von -4.

Schnellschuss (AF): Ab der zweiten Stufe erhält ein Waldläufer einen zusätzlichen Angriff pro Runde, wenn er einen vollen Angriff mit einem Bogen ausführt. Dieser Angriff erfolgt mit dem höchsten Grund-Angriffsbonus. Alle Angriffe des Waldläufers während dieser Runde erhalten einen Abzug von -2.

Kampf mit zwei Waffen: Auf der zweiten Stufe erhält ein Waldläufer das Talent Kampf mit zwei Waffen [Kampf] als Bonustalent.

Zähigkeit: Auf der 3. Stufe erhält ein Waldläufer einen Bonus von +4 auf alle RW, um Betäubungsschaden zu vermeiden.

Verbündeter der Natur (AF): Auf der dritten Stufe erhält der Waldläufer einen Gefolgsmann. Dieser Gefolgsmann kann ein Tier, Drache, Elementar, Feenwesen, magisches Monster, Schlick, Pflanze oder Ungeziefer sein, dessen HG höchstens der Stufe des Waldläufers -2 entspricht. Eine Kreatur mit einer Intelligenz von 2 oder weniger erhält Intelligenz 3 und die Kreatur versteht eine der Sprachen des Waldläufers, ansonsten bleibt sie unverändert. Ein solcher Gefolgsmann kann jederzeit freigegeben werden und der Waldläufer erhält einen neuen nach einer 24-stündigen Meditation. Ein Waldläufer kann durch diese Fähigkeit nicht mehr als einen Gefolgsmann gleichzeitig erhalten (wohl aber durch andere Talente oder Fähigkeiten).

Zauber: Waldläufer erhalten mit der vierten Stufe die Fähigkeit, göttliche Zauber zu wirken, wie sie Kleriker, Druiden und Paladine anwenden. Die verfügbaren Zauber stehen in der Liste der Waldläuferzauber. Ein Waldläufer muss seine Zauber vorab auswählen und vorbereiten.

Um einen Zauber vorbereiten oder wirken zu können, muss die Weisheit des Waldläufers mindestens 10 + Zaubergrad betragen (also Weisheit 11 für Zauber des Grades 1, WE 12 für Zauber des 2. Grades usw.).

Der SG für einen RW gegen Zauber eines Waldläufers beträgt $10 + \text{der jeweilige Zaubergrad} + \text{Weisheitsmodifikator des Waldläufers}$.

Der Waldläufer kann wie andere Magieanwender auch nur eine bestimmte Anzahl an Zaubern pro Tag und Zaubergrad wirken (s. Tabelle 3-17: Der Waldläufer). Wenn in der Tabelle steht, dass der Waldläufer 0 Zauber eines bestimmten Grades wirken kann (wie etwa Zauber des 1. Grades bei Waldläufern der 4. Stufe), kann er von diesem Zaubergrad nur die zusätzlichen Zauber wirken, die ihm aufgrund einer hohen Weisheit zustehen. Anders als ein Kleriker hat der Waldläufer weder Zugang zu Domänenzaubern noch zu gewährten Kräften.

Ein Waldläufer bereitet seine Zauber vor und wirkt sie wie ein Kleriker. Allerdings kann er nicht einen vorbereiteten Zauber aufgeben, um statt dessen einen Heilzauber zu wirken. Ein Waldläufer kann jeden Zauber aus der Liste der Waldläuferzauber vorbereiten und wirken, wenn ihm dessen Grad zur Verfügung steht. Während seiner täglichen Meditation muss er sich entscheiden, welche Zauber er vorbereiten will.

Ein Waldläufer hat bis zur 3. Stufe keine Zauberstufe. Ab der 4. Stufe entspricht seine Zauberstufe der Hälfte seiner Stufe als Waldläufer.

Verbesserter Schnellschuss (AF): Wenn der Waldläufer einen vollen Angriff mit einem Bogen ausführt, erhält er zwei zusätzliche Angriffe pro Runde, statt wie bisher einen. Diese Angriffe erfolgen mit dem höchsten Grund-Angriffsbonus. Alle Angriffe des Waldläufers während dieser Runde erhalten einen Abzug von -2.

Entrinnen (AF): Ein Waldläufer der 9. Stufe kann dank seiner Gewandtheit selbst magischen und ähnlich ungewöhnlichen Angriffen entgehen. Wenn ihm ein Reflexwurf gegen einen Angriff gelingt, welcher bei erfolgreichem Rettungswurf den halben Schaden verursacht (wie der Odem eines Drachen oder ein Feuerball), erleidet er statt dessen gar keinen Schaden. Der Waldläufer kann nur dann von Entrinnen profitieren, wenn er entweder keine oder leichte Rüstung trägt. Ist der Waldläufer hilflos (zum Beispiel bewusstlos oder gelähmt), erhält er die Vorteile ebenfalls nicht.

Meisterlicher Schnellschuss (AF): Wenn der Waldläufer einen vollen Angriff mit einem Bogen ausführt, erhält er drei zusätzliche Angriffe pro Runde, statt wie bisher zwei. Diese Angriffe erfolgen mit dem höchsten Grund-Angriffsbonus. Alle Angriffe des Waldläufers während dieser Runde erhalten einen Abzug von -2.

Tarnung (AF): Ab der 13. Stufe kann der Waldläufer die Fertigkeit Verstecken in jeder Umgebung benutzen, auch wenn das Gelände keine Deckung oder Tarnung bietet.

Verbessertes Entrinnen (AF): Diese Fähigkeit funktioniert wie Entrinnen, mit folgender Änderung: Der Waldläufer erleidet weiterhin keinen Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf gegen Angriffe wie Drachennodem oder einem Feuerball. Er erleidet ab jetzt aber auch bei einem misslungenen Reflexwurf nur den halben Schaden. Ein hilfloser (z.B. bewusstloser oder gelähmter) Waldläufer kann die Vorteile von Verbessertem Entrinnen nicht nutzen.

Meisterliches Verstecken (AF): Ab der 16. Stufe kann der Waldläufer die Fertigkeit Verstecken in der Wildnis selbst dann anwenden, wenn er beobachtet wird.

Großmeisterlicher Schnellschuss (AF): Wenn der Waldläufer einen vollen Angriff mit einem Bogen ausführt, erhält er vier zusätzliche Angriffe pro Runde, statt wie bisher drei. Diese Angriffe erfolgen mit dem höchsten Grund-Angriffsbonus. Alle Angriffe des Waldläufers während dieser Runde erhalten einen Abzug von -2.

Champion der Wildnis (AF): Ein Waldläufer der 19. Stufe zählt zu den größten Kriegeren der Wildnis. Er ist nicht länger das Wesen, das er früher war und sein Äußeres spiegelt dies wieder. Seine Haut wird zäh wie Rinde und ab nun ist er immun gegen den Geist beeinflussende Effekte, Schlaf, Lähmung, Verwandlung, Betäubung, Attributtschaden oder -entzug sowie Lebenskraftentzug. Er erleidet nicht mehr die Auswirkungen von kritischen Treffern oder Präzisionsschaden (von Dieben etc.). Der Waldläufer erhält natürliche Rüstung in Höhe seiner halben Stufe und ist immun gegen Schaden, der durch Wuchtwaffen verursacht wird.

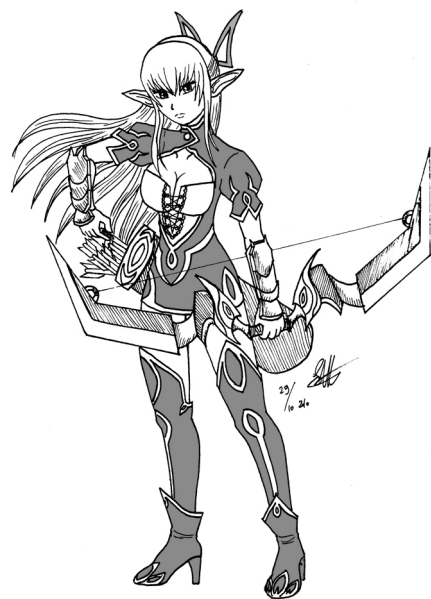


Illustration von Hindarto Susilo
(<http://totooltoulto.deviantart.com/>)

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 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.