DA KRIEG ICH JA ZUSTÄNDE

Benutzung

Diese Zustandskarten kann ein Spielleiter zur Übersicht an seine Spieler verteilen. Sie enthalten die meisten der wichtigen Informationen zu den Zuständen und deren Auswirkungen.

Wir empfehlen die Karten auf A6 oder A7 auszudrucken. Das lässt sich am besten erreichen, indem man 4 oder 6 Seiten auf eine Din A4 Seite druckt.

Viel Spaß mit den Karten wünschen euch

Golarions Chronisten

Lizenz

Die hier verwendeten Regeltexte stehen alle komplett unter der OGL, die am Ende des Dokumentes angehängt ist.

Die Grafiken sind von uns erstellt und stehen unter der Creative Commons Lizenz Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung 3.0 Deutschland

Auf dem falschen Fuß erwischt

Du kannst noch nicht normal auf die momentane Situation reagieren. Du verlierst deinen GE-Bonus auf deine Rüstungsklasse und kannst keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

Denken sie dran ihr Schwert in der Wildnis dabei zu haben. Auch wenn sie aufs Örtchen müssen!
— aus "Die Weisheiten von Arnold Hinkefuss"

Benommen

Du kannst nicht normal handeln, hast aber keinen Malus auf die RK. Benommenheit währt üblicherweise eine Runde lang.

Solch einen Zustand erreicht man mit Leichtigkeit in einer Schenke ihrer Wahl. 2 große Becher Bier und 3 kleine Gläser Donnerkopf sind die Mittel der Wahl.
— aus "Kneipenführer durch Taldor".

Betäubt

Du lässt alles fallen, was du in Händen hältst. Du kannst keine Aktionen ausführen und erhältst einen Malus von -2 auf die RK und verlierst deinen GE-Bonus auf deine RK.

Oger—Keulen eignen sich hervorragend zur Betäubung von Rindern und Schweinen vor der Schlachtung, auch bei keifenden Hausfrauen leisten sie gute Dienste..
— Bauernweisheit.

Bewusstlos

Du bist KO geschlagen und hilflos.

... die Anzahl der Schläge um einen Goblin bewusstlos zu schlagen variiert je nach Herkunft und Größe der Kreatur...
— Auszug aus "Eigenschaften der Völker, Band 2"

Blind

Du kannst nichts sehen. Du erhälst -2 auf die Rüstungsklasse und verlierst deinen GE-Bonus auf die Rüstungsklasse. Darüber hinaus erhältst du einen Malus von -4 auf die meisten Fertigkeitswürfe, die auf Stärke oder Geschicklichkeit basieren.
Alle Würfe und Handlungen, die vom Sehen abhängig sind, misslingen automatisch. Jeder Gegner hat gegenüber dir vollständige Tarnung (50% Fehlschlagchance). Um sich schneller als mit ihrer halben Bewegungsrate zu bewegen musst du einen Wurf auf Akrobatik (SG 10) machen. Misslingt dieser Wurf, fällst du zu Boden. Wenn du über längere Zeit erblindest, kannst du durch Gewöhnung einige der Nachteile überwinden.

Ich habs kommen sehen!..
— Ausruf eines unbekannten Kriegers

Blutung

Du nimmst zu Beginn deines Zuges die angegebene Menge an Schaden. Durch einen erfolgreichen Wurf auf Heilkunde (SG 15) kannst du die Blutung stoppen. Darüber hinaus stoppt jeder Zauber der Schaden an den Trefferpunkten heilt auch die Blutung.
Wirst du von mehr als einer Blutung beeinträchtigt, welche dieselbe Art von Schaden verursacht, wird immer der stärkere Effekt angewendet.

Das Austreten einer Flüssigkeit aus getroffenen Körperstellen sollte schnellst möglich behoben werden
— Aus "Heilmittel und Arzneien"

Entkräftet

Du kannst dich nur mit deiner halben Bewegungsrate fortbewegen und weder rennen noch Sturmangriffe ausführen. Weiterhin erhältst du einen Malus von -6 auf Stärke und Geschicklichkeit. Wenn du dich eine Stunde lang ausgeruht hast bist du nur noch erschöpft.

Wenn man es nicht mal mehr schafft auch nur seine Augenlieder zu heben ist es Zeit jemand um Hilfe zu bitten
— Aus: "Kneipenführer: Absalom"

Erschöpft

Du kannst weder rennen noch Sturmangriffe ausführen. Weiterhin erhältst du einen Malus von -2 auf Stärke und Geschicklichkeit. Wenn du irgendetwas machst, dass dich erschöpfen würde, wirst du dadurch entkräftet. Hast du dich 8 Stunden ausgeruht, bist du nicht mehr erschöpft.

Wenn man es nicht mehr schafft den Humpen zum Munde zu führen ist es Zeit die Kneipe zu verlassen
— Aus: "Kneipenführer: Absalom"

Erschüttert

Du erhälst einen Malus von -2 auf Angriffs-, Rettungs-, Fertigkeits- und Attributswürfe.

Waaah....ähm...uuuaaaahhh....ich..... hilf.....aaahh!
— Ausruf eines Magiers

Fasziniert

Du bist von einem übernatürlichen oder Zaubereffekt fasziniert. Du stehst oder sitzt ganz ruhig da und machst nichts, außer den Effekt zu beobachten. Du erhältst einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe, mit denen du auf etwas reagieren würdest, wie z.B. Würfe auf Wahrnehmung. Immer wenn sich dir eine Gefahr nährt darfst du einen erneuten Rettungswurf gegen den faszinierenden Effekt machen. Offensichtliche Gefahren brechen den Effekt sofort.
Deine Verbündeten können dich mit einer Standard-Aktion von dem Effekt befreien.

Wow...uuuuhhhh.....aaaahhhh.... Schau mal!... boah..... ooooh.... Schöööööön...
—Oft erklingende Laute wenn ein schlechter Magier eine Ratte aus dem Hut zieht

Geblendet

Du kannst kaum etwas sehen. Du erhältst einen Malus von -1 auf Angriffswürfe und Würfe auf Wahrnehmung und Sehen.

Blendungen sind ein adäquates Mittel zur Verdeutlichung seiner Fluchtabsichten.
– Aus: "101 Tipps für den jungen Magier"

Gelähmt

Du bist an Ort und Stelle festgewurzelt und kannst dich weder bewegen noch handeln. Deine Stärke- und Geschicklichkeitswerte sind effektiv auf 0 und du bist hilflos. Rein geistige Aktionen kannst du weiterhin ausführen. Solltest du während des Schwimmens gelähmt werden wirst du ertrinken. Man darf sich über dein Feld bewegen auf dem du stehst, allerdings zählt der Schritt als zwei Felder.

Er sagte er könne Lähmungen durch einfaches Handauflegen kurieren, dieser Betrüger! – Polizeibericht: Betrogene Dorfbewohnerin gegen sogenanten Wunderheiler

Hilflos

Du bist entweder gelähmt, festgehalten, gefesselt, bewusstlos, schläfst oder bist auf eine andere Weise vollkommen auf die Gnade deiner Umwelt ausgeliefert. Du wirst behandelt, als hättest du eine Geschicklichkeit von 0 (GE-Mod -5).
Nahkampfangriffe gegen dich werden mit einem Bonus von +4 gewürfelt. Schurken können Hinterhältige Angriffe gegen dich ausführen. Ein Gegner kann einen Coup de Grace gegen dich ausführen.

"Hallo? Könnte mir vllt. jemand..... irgend jemand? Hallo??....."
— gefesselter Barbar

Im Haltegriff

Du bist fest verschnürt. Du kannst dich nicht bewegen und gilst als auf dem falschen Fuß erwischt. Darüber hinaus erhältst du einen Malus von -4 auf deine Rüstungsklasse. Du kannst versuchen dich mit einem Wurf auf Entfesselungskunst oder einem Kampfmanöverwurf zu befreien. Du kannst verbale und geistige Aktionen ausführen, allerdings keine Zauber wirken, die eine Gesten- oder Materialkomponente benötigen. Wenn du einen Zauber wirken möchtest, musst du einen Konzentrationswurf (SG 10 + KMB des Haltenden + Zaubergrad) machen.

Im sportlichen Wettkampf sollte darauf geachtet werden, dass der Gegner im Haltegriff nicht blau anläuft um Probleme mit den Kampfrichtern zu vermeiden.
— Aus: "Verhaltensregeln bei Turnieren"

In Panik

Du lässt alles fallen was du festhältst und versuchst so schnell wie möglich vor der Quelle deiner Furcht und anderen Gefahren zu fliehen und nutzt alle dir dazu möglichen Wege, auch Zauber. Du nimmst dabei einen zufällig ermittelten Weg und kannst keine anderen Aktionen ausführen. Darüber hinaus erhältst du einen Malus von -2 auf alle Rettungs-, Fertigkeits- und Attributswürfe. Wenn du in eine Ecke gedrängt wirst, kauerst du dich zusammen und greifst nicht an. Meistens nutzt du im Kampf die Aktion Volle Verteidigung.

WAAAAAAHHHH!!!!! MAMMMIIIIIIIII!!

— Kleriker bei seiner ersten Begegnung mit Untoten

Kampfunfähig

Deine TP sind 0 oder negativ, allerdings bist du stabilisiert und bei Bewusstsein. Du kannst jede Runde eine Bewegungsaktion oder eine Standard-Aktion ausführen. Du bewegst dich mit deiner halben Bewegungsrate. Bei einer Bewegungsaktion verletzt du dich nicht weiter, solltest du aber eine Standard-Aktion ausführen erleidest du einen Schadenspunkt, nachdem die Aktion vollendet ist. Wenn diese Aktion deine TP nicht erhöht, liegst du anschließend im sterben.
Du kannst deine TP auf natürliche Weise regenerieren, wenn dir jemand hilft. Andernfalls darfst du jeden Tag einen Konstitutionswurf (SG 10) machen, nachdem du 8 Stunden geruht hast, um deine TP zu regenerieren. Du erhälst auf diesen Wurf einen Malus der den negativen TP entspricht. Misslingt dir der Wurf verlierst du noch einen TP, wirst aber nicht bewusstlos. Ist dir der Wurf einmal gelungen, beginnst du auf natürlichem Wege zu heilen und musst den Wurf nicht wiederholen.

Du bist raus!
— Lieblingsatz des örtlichen Kampfrichters

Beschädigt

Einer oder mehrere deiner Gegenstände haben mehr Schaden genommen, als die Hälfte ihrer gesammten Trefferpunkte.
Das heißt:

- Waffe: -2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, Kritische Treffer nur noch mit einer natürlichen 20 und Schaden x2.
- Rüstung: Halbierte RK. Rüstungsmalus auf Fertigkeiten wird verdoppelt.
- Werkzeug: Fertigkeitswürfe mit dem Gegenstand erhalten einen Malus von -2
- Zauberstab oder Stecken: Verbrauch von doppelt so vielen Ladungen pro Anwendung.

Kaufen sie nur bei Herr Waldos wundersame Werkzeuge. Garantiert haltbar!
— Werbeschild in Almas

Kauernd

Du bist vor Angst gelähmt und kannst nicht handeln. Du erhältst einen Malus von -2 auf deine RK und verlierst deinen GE-Bonus auf die RK.

Sich während einer Schlacht in die Fötus-Stellung zu begeben ist keine Schande... nur etwas problematisch...
– Aus "Die Tugenden der Pflaumen-Ritter"

Körperlos

Du bestitz keinen physischen Körper. Du bist gegen alle nichtmagischen Angriffsformen immun. Von magischen Waffen, Zaubern, zauberähnlichen Effekten und übernatürlichen Effekten erhältst du nur den halben Schaden. Durch andere körperlose Kreaturen erleidest du den vollen Schaden von Angriffen.

Ich schweeeeebeee....argh nein doch nicht.. ava!
— Paladin auf vermeindlicher Seelenreise

Kränkelnd

Du erhältst einen Malus von -2 auf alle Angriffs-, Waffenschadens-, Rettungs-, Fertigkeits- und Attributswürfe.

Bei Risiken und Nebenwirkungen erschlagen sie ihren Arzt oder Apotheker
— Beilage eines Wurzelserums

Lebenskraftverlust

Du hast eine oder mehrere negative Stufen erhalten. Hast du mindestens so viele negative Stufen wie Trefferwürfel, stirbst du.

Große Blutegel sollten nach Möglichkeit sofort entfernt werden. Es könnte zu dauerhaften Problemen kommen.
— Aus "Reisetipps für Cheliax"

Liegend

Du liegst auf dem Boden. Du erhältst einen Malus von -4 auf Angriffswürfe im Nahkampf und kannst keine Fernkampfwaffen (außer Armbrüsten) benutzen. Allerdings erhältst du +4 auf deine RK gegen Fernkampfangriffe, aber einen Malus von -4 auf einen Nahkampfangriff. Aufstehen gilt als Bewegungsaktion, die Gelegenheitsangriffe provoziert.

Es gibt ganze Gewerbe die sich auf diesen Zustand spezialisiert haben.
— Aus "Liebe, Lust und Laster"

Ringend

Du wirst durch eine andere Kreatur, eine Falle oder einen Effekt festgehalten. Du kannst dich nicht bewegen und erhältst einen -4 Malus auf deine Geschicklichkeit. -2 Malus auf alle Angriffs- und Kampfmanöverwürfe, außer auf solche die mit dem Ringkämpfer zusammenhängen. Du kannst keine Aktionen ausführen, für die du beide Hände brauchst. Wenn du zaubern möchtest musst du einen Konzentrationswurf (SG 10 + KMB des Ringkampfgegners + Zaubergrad) machen. Du machst keine Gelegenheitsangriffe und du kannst keine Heimlichkeit einsetzen um dich zu verstecken.

Mit harten, schnellen Schlägen wird der Gegner mürbe gemacht um dann durch Hebel und Würfe fixiert zu werden.
— Aus: "Codex Cullutor"

Stabilisiert

Du liegst nicht mehr im sterben, hast noch negative Trefferpunktem, verlierst aber keine Trefferpunkte mehr. Du bist noch bewusstlos. Du darfst jede Stunde einen Konstitutionswurf (SG 10) machen, um wieder zu Bewusstsein zu kommen und dann kampfunfähig zu sein. Du erhältst einen Malus auf diesen Wurf in höhe deiner negativen Trefferpunkte.

Durch hinreichende Magieanwendung kann auf Mund–zu–Mund–Beatmung meist verzichtet werden
– Aus "Einfache Magie für Dummies"

Sterbend

Du bist bewusstlos und dem Tode nahe. Du kannst keine Aktionen ausführen. Wenn du am Zug bist musst du einen Konstitutionswurf (SG 10) ausführen, um dich zu stabilisieren. Du erhältst einen Malus in Höhe deiner negativen Trefferpunkte auf diesen Wurf. Eine natürlich 20 ist ein automatischer Erfolg. Misslingt der Wurf, verlierst du noch einen Trefferpunkt. Wenn deine negativen TP genau so groß sind wie dein Konstitutionswert, stirbst du.

Für Nekromanten ist sterben nichts weiteres als Erweiterung ihrer Untergebenen.
— Aus "Grundkurs Nekromantie: Band 1"

Taub

Du kannst nichts hören. Du erhältst einen Malus von -4 auf Initativewürfe und Würfe auf Wahrnehmung fürs Lauschen misslingen automatisch. Darüber hinaus erhältst du einen Malus von -4 auf konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung. Zauber mit verbaler Komponente verpatzt du zu 20%. Wenn du für lange Zeit taub bist, kannst du dich an die Nachteile gewöhnen und einige davon überwinden.

Der richtige Umgang mit Donnersteinen erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass nicht Sie, sondern ihre Feinde ertauben.
— Aus "Essay von Dr. Taubnuss"

Tot

Du bist tot. Entweder deine Trefferpunkte sind auf einem negativen Wert der genau so hoch ist wie dein Konstitutionswert, deine Konstitution ist auf 0 gesunken oder du wurdest schlagartig von einem Zauber oder Effekt getötet.
Deine Seele verlässt deinen Körper. Du kannst nicht von normaler oder magischer Heilung profitieren, kannst aber mit Hilfe von Magie wieder zum Leben erweckt werden. Deine Leiche verrottet auf normale Art, solang sie nicht auf irgend eine Weise konserviert wird.

Er ist tot, Tim.
— Kleriker zu seinem Kameraden

Übelkeit

Du hast eine Magenverstimmung. Du bist nicht in der Lage anzugreifen, Zauber zu wirken, dich auf Zauber zu konzentrieren oder irgendetwas anderes zu tun, das deine Aufmerksamkeit beanspruchen würde. Du kannst pro Runde eine Bewegungsaktion ausführen.

Der Genuss von osirischen Gewürzen kann zu starken Reizungen in der Magengegend führen. Sie sind daher mit Vorsicht zu genießen.
— Aus "Reiseführer in den Osten"

Unsichtbar

Du kannst nicht gesehen werden. Dazu erhältst du einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe gegen Gegner, die du sehen kannst und kannst deren GE-Boni auf die Rüstungsklasse ignorieren.

Bitte denken sie daran, dass unsere Badehäuser mit Anti-Magischen-Feldern versehen sind um ungewollte Überraschungen zu vermeiden.
– Auf einem Schild in Cassomir

Verängstigt

Du fliehst vor der Quelle deiner Furcht so gut du kannst. Wenn du nicht fliehen kannst, darfst du kämpfen. Du erhältst einen Malus von -2 auf alle Angriffs-, Rettungs-, Fertigkeits- und Attributswürfe. Wenn du besondere Fähigkeiten hast (auch Zauber) die deine Flucht ermöglichen, wirst du sie nutzen.

Da ist was in meinem Schrank!
— Junges Mädchen zu ihrem Vater

Versteinert

Du wurdest zu Stein verwandelt und gilst als bewusstlos. Wenn in dir Risse entstehen oder Teile von dir abgebrochen werden, können diese bei der Rückverwandlung automatisch geheilt werden, wenn sie währenddessen wieder angesetzt werden. Ist dein Körper aber unvollständig bleibt er so und du erleidest möglicherweise permanenten Schaden.

Ich hab nicht gewusst dass es sich um einen echten Menschen handelte! Deswegen fand ich den abgebrochenen Arm nicht so schlimm...
— Kunstbegeisterte Frau

Verstrickt

Du bist in deiner Bewegung eingeschränkt. Solang deine Fesseln nicht irgendwo befestigt sind oder von einer Kraft festgehalten werden, kannst du dich noch bewegen. Du bewegst dich mit deiner halben Bewegungsrate, kannst nicht rennen oder Sturmangriffe ausführen. Dazu erhältst du einen Malus von -2 auf alle Angriffswürfe und einen Malus von -4 auf Geschicklichkeit.
Wenn du einen Zauber wirken möchtest musst du einen Konzentrationswurf (SG 15+Zaubergrad) schaffen, oder du verlierst den Zauber.

Einige Leute finden das recht schön, andere wiederrum finden das hinderlich.
— Aus "Liebe, Lust und Laster"

Verwirrt

Du bist durcheinander und kannst nicht normal handeln. Du kannst Freund nicht mehr von Feind unterscheiden und behandelst alle anderen Kreaturen als Feinde. Wenn ein Verbündeter einen vorteilhaften Zauber auf dich wirken möchte, muss er einen erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf gegen dich ausführen. Wirst du angegriffen, greifst du deinen Gegner ebenfalls an, bis dieser entweder tot oder außer Sichtweite ist.
Zu Beginn deines Zuges würfelst du auf die folgende Tabelle, um zu ermitteln, wie du dich in der Runde verhalten wirst.

W%	Verhalten
1-25	Du verhälst dich normal.
26-50	Du machst nichts, außer vor dich hin zu brabbeln.
51-75	Du fügst dir selbst mit dem Gegenstand, den du hälst, 1w8 Schadenspunkte plus ST-Modifikator zu.
76-100	Du greifst die nächste Kreatur an (Vertraute zählen nicht).

Wankend

Du kannst pro Runde eine Bewegungsaktion oder eine Standard-Aktion, jedoch keine volle Aktion ausführen.

*Nach extremen Biergenuß torkeln Zwerge nicht, sie wanken höchsten!...*hicks**
— Aussage eines Zwerges

OGL

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.